

Víz+őrzők
állj ki a (k)vízpróbát

**ELKÉSZÍTÉSI ÚTMUTATÓ
PEDAGÓGUSOKNAK
PRINT&PLAY KIADÁSHOZ**

A projekt az Európai Unió LIFE programjának, valamint a Belügyminisztérium és az Innovációs és Technológiai Minisztérium támogatásával valósul meg.

A játékot tervezte: Völgyi Gergely



LIFE-MICACC projekt
LIFE16 CCA/HU/000115

Rövid ismertető

A Víz+Őrzők (vízmegőrzők) egy kooperatív kvízzjáték, gazdálkodós elemekkel gazdagítva, mely során a játékosok egy település erőforrásait beosztva vértetik fel azt az aszályok és a villámárvizek ellen.

A játék a környezeti nevelés ideális eszköze, a gyerekek amellet hogy megismerkedhetnek a természetes vízmegtartó megoldások koncepciójával, játszva gyakorolhatják a témához kapcsolódó természetismeret, földrajz és matematika tananyag részeket.

Ajánlott korosztály: 6. osztálytól.

Játékidő: 25-40 perc.

Játékoszám: 3-5 fő

Fontos tudnivalók

A játék eredményes felhasználásához elengedhetetlen a szabályok pontos ismerete, mind a pedagógusok, mind a tanulók részéről.

A játék minden eleme és segédanyaga ingyenesen hozzáférhető és letölthető, úgynevezett print&play (nyomtasd ki és játszd) módon kerül kiadásra.

Az anyagok a <https://vizmegtartomegoldasok.bm.hu/hu/dokumentumok> oldalról érhetőek el, „Víz+Őrzők...” fájlnevek alatt.

Az itt ismertetésre kerülő „játék elkészítése” rész megtalálható a „Felhasználási útmutató pedagógusoknak”-ban is, mely azonban több mindenre is kitér. Ez a dokumentum, melyet most olvas, csak az elkészítést mutatja be.

A játék elkészítése

A játék(ok) elkészítését érdemes a játékban részvevő tanulókkal közösen, egy technika vagy osztályfőnöki óra keretein belül megvalósítani. **A játék elkészítéséhez a kinyomtatott elemeken túl ollóra, stift ragasztóra és kartonpapírra (hullámkarton) van szükség**

Javasoljuk, hogy már ekkor egy-egy szett elkészítésén azok a diákok dolgozzanak együtt, akik később egy csapatot alkotva fognak játszani a játékkal. Az osztálylétszámok és a tervezett felhasználás körülményeitől függően számoljuk ki, hány szettre lesz szükségünk. Egy szettel egyszerre 3-5 tanuló játszhat, az ideális játékoszám 4 fő.

A szükséges fileok, oldalak kiválasztásához, az elemek elkészítéséhez az alábbi táblázatok és az azokat követő képes leírások nyújtanak segítséget.

<p style="text-align: center;">Nyomtassunk ki annyi példányt az alábbi fileokból, ahány készletre szükségünk lesz. <i>Egy készlettel 3-5 játékos játszhat, az ideális játékoszám 4 fő.</i> <i>A játék színes és fekete-fehér verzióban is elérhető.</i></p>			
File név	Játékelemek	Méret	Leírás
Víz+őrzők tarsasjáték tabla A3.pdf	<ul style="list-style-type: none"> • játéktábla 	A3	1 oldalas file, mely kinyomtatva kész játéktáblát ad.
Víz+őrzők időjaraskártyák A4.pdf	<ul style="list-style-type: none"> • időjárás kártyák • csere tokenek • pihenő és extra brigád jelölő 3 vagy 5 játékoshoz 	A4	2 oldalas file, melyen körvonalazott, kivágandó kártyák találhatóak. A brigád jelölő kétoldalú, két letérő oldallal.
Víz+őrzők tokenek A4.pdf	<ul style="list-style-type: none"> • tervezéspont jelölők • Petákók • védelmi szint jelölők 	A4	1 oldalas file, 2 db színes négyzetráccsal, melyet egy méretre vágott kartonlap két oldalára kell felragasztani, majd kivágni.
Víz+őrzők tarsas segédkártyák A4.pdf	<ul style="list-style-type: none"> • segédkártyák 	A4	A4 méretű oldalak, melyek keresztben történő félbehajtásával és összeragasztásával kapjuk meg a kétoldalú A5 méretű segédkártyákat.
Víz+őrzők tervezeskártyák A4.pdf	<ul style="list-style-type: none"> • tervezeskártyák 	A4	Egy oldalán 10 db egy témakörhöz tartozó kivágandó kérdéskártya található. Nem szükséges a teljes file kinyomtatása. A részleteket a következő táblázatok tartalmazzák.

Nyomtatandó kérdések (tervezéskártyák) általános iskolai alapjátékhoz			
Tervezéskártya típusa	Tantárgy és évfolyam	Tananyag	Nyomtatandó oldal
Ökológiai tervezés	Természetismeret 6. osztály	vizes élőhelyek élővilága	1.
Vízügyi tervezés	Természetismeret 6. osztály	felszíni és felszín alatti vizek, víz körforgása	2.
Műszaki tervezés	Matematika 6. osztály	geometria, mértékegységek,	5.
Pályázatok	Természetes vízmegtartó megoldások – erről tanít a játék, az első játék során ezt a pályázat kérdéscsomagot javasoljuk felhasználásra.		3.
Nyomtatandó kérdések (tervezéskártyák) középiskolai alapjátékhoz			
Tervezéskártya típusa	Tantárgy és évfolyam	Tananyag	Nyomtatandó oldalak
Ökológiai tervezés	Biológia 10. osztály	vizes élőhelyek, vízi élővilágot érintő egész éves tananyag elemek	13-14.
Vízügyi tervezés	Földrajz 9. osztály	vízburok földrajza	15-16.
Műszaki tervezés	Matematika és fizika 6-7. osztály	geometria és mértékegységek nyomás, halmazállapotok	5; 10.
Pályázatok	Természetes vízmegtartó megoldások – erről tanít a játék, az első játék során ezt a pályázat kérdéscsomagot javasoljuk felhasználásra.		3-4.

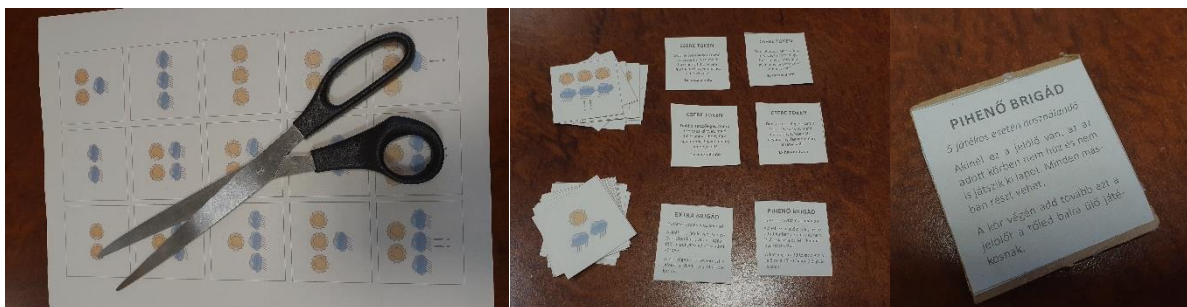
Összes kérdéssor (tervezéskártya)			
Tervezéskártya típusa	Tantárgy és évfolyam	Tananyag	Nyomtatandó oldal
Ökológiai tervezés	Természetismeret 6. osztály	vizes élőhelyek élővilága	1. (alapjáték)
		erdei élőhelyek élővilága	6.
mezei élőhelyek élővilága		7.	
	Biológia 10. osztály	vizes élőhelyek, vízi élővilágot érintő egész éves tananyag elemek	13-14.
Vízügyi tervezés	Természetismeret 6. osztály	felszíni és felszín alatti vizek, víz körforgása	2. (alapjáték)
	Földrajz 8. osztály	óceánok vízrajza, kontinensek vízrajza	9.
	Földrajz 9. osztály	vízburok földrajza	15-16.
Műszaki tervezés	Matematika 6. osztály	geometria, mértékegységek,	5. (alapjáték)
	Matematika és fizika 7. osztály	geometria és mértékegységek nyomás, halmazállapotok	10.
Pályázatok	Földrajz 8. osztály	Magyarország földrajza, társadalom földrajz	11.
		Európai társadalom földrajz, Unió	12.
	Biológia 7. osztály	környezetvédelem	8.
	Természetes vízmegtartó megoldások – erről tanít a játék, az első játék során ezt a pályázat kérdéscsomagot javasoljuk felhasználásra.		3. (általános iskola, alapjáték) 3-4. középiskola.
<i>Az általános iskolás kérdéssorok 10 kérdéskártyából állnak. Középiskolákban (8. osztály felett) egy kérdéssor a tananyagok összetettsége miatt 20 kérdéskártyából áll.</i>			

A nyomtatott, összeállításra váró alapjátékjáték a következőket tartalmazza. Az összeállításához olló, kartonpapír és stift ragasztó szükséges.



Játéktábla, mely A3-as méretű, további teendők nincs vele, tárolása A4-es irattartóban félbehajtvva történhet ideális esetben.

Időjárás kártyák, csere tokenek, extra- és pihenőbrigád jelölők. A körvonalak mentén vágjuk ki a kártyákat. A brigád jelölőket ragasszuk fel stift ragasztóval egy méretre vágott kartonkártya két oldalára. Ez a jelölő 3 és 5 játékos esetén kerül majd felhasználásra.



Tervezés pont jelölők, Petákok, védelmi szint jelölők. Egy oldalas, 2 db négyzetrács mely tartalmaz minden játékban szereplő jelölőt. Ez 2 db védelmi szint jelölőt, 10 db ökológiai tervezés pontot, 10 db vízügyi tervezés pontot, 10 db műszaki tervezés pontot, 24 db település vagyonát jelentő Petákot (Ft) és 23 db támogatást jelölő Petákot (Euro) jelent.



Vágjuk le a két-két szürke védelmi szint jelölőt, majd a két téglalap alakú négyzetrácsot ragasszuk fel egy előzetesen méretre vágott kartonpapír két oldalára, odafigyelve arra, hogy a körvonalak és a megfelelő token típusok jól illeszkedjenek a túloldalon lévőhöz. A ragasztó (*stift használatát javasoljuk*) megszáradása után vágjuk ki a jelölőket a körvonal mentén így kétoldalas jelölőket fogunk kapni munkánk végén. A védelmi szint jelölőkkel tegyük meg ugyanezt.

Tervezőkártyák. 4 oldalnyi tervezőkártya, (középiskolák esetében 8 oldal) mely oldalaként tartalmaz 10-10 db kártyát.

1-1 oldalon találhatóak az ökológiai, műszaki- és vízügyi tervezőkártyák, illetve a pályázat kártyák. Vágjuk ki a kártyákat a körvonal mentén.



Segédkártyák. Egy A4-es oldalon két segédkártya is található. Ezeket hajtsuk keresztben félbe, ragasszuk a hátoldalukat össze és forgatható, kétoldalas A5 méretű segédkártyákat fogunk kapni.



Ügyeljünk arra, hogy az egy társasjáték szetthez tartozó kártyák ne keveredjenek össze más szettek kártyáival!

Egy-egy szettet érdemes egy-egy dobozban vagy irattartó tasakban tárolni, gémkapoccsal vagy gumival rögzítve a kártyapaklikat. Az apró jelölőket érdemes még egy kisdobozban vagy zárt tasakban tárolni, a szétszóródás elkerülése végett.

Ha többször tervezzük használni a játékot más-más kérdéssorokkal, akkor a játszmák végén érdemes a tervezéskártyákat típus szerint szétválogatni. Így lesz lehetőségünk külön-külön tárolni ezeket a szetten belül, hogy más téma feldolgozása esetén könnyen kicserélhessük a kártyákat.

A játék(ok) elkészítése után a diákokkal (leendő játékosokkal) átismételhetjük a szabályokat, a játékelemek szerepeit. Így már a játékelemekkel gyakorlatban is megismerkedve készen állnak az élvezetes játéokra.

Eredményes felhasználást és jó játékot kívánunk!