Najfajniejsza gra o karierze szkolnej

TABLICA MOŻLIWOŚCI



Zasady gry

Wiek 10+ | Czas gry: 40 min. | Gracze: 3-5

Zeskanuj kod QR, aby uzyskać więcej języków.

Wprowadzenie

Podczas tej pouczającej gry poznasz różne ścieżki edukacji, które możesz obrać po ukończeniu szkoły podstawowej. Szerokie ścieżki zaznaczone na planszy oznaczają najczęściej wybierane drogi, ale można też zauważyć węższe ścieżki (piaszczyste drogi). Te trasy są mniej popularne, ale możliwe. Zastanów się dokładnie nad najlepszą drogą, jaką możesz obrać, aby zdobyć swój zawód. Nie chodzi o to, kto najszybciej osiągnie zawód: gracz, który zbierze najwięcej punktów po drodze, wygrywa grę. Punkty te zbiera się, grając w minigry, losując karty losowe i zdobywając dyplomy. Zdobywasz też punkty, jeśli zdążysz dotrzeć do swojego zawodu w wyznaczonym czasie.

Podczas gry wszystko może się zdarzyć! Bądź bardzo uważny, ponieważ w tej grze zawsze istnieje wiele sposobów na dotarcie do swojego zawodu. Miłej zabawy podczas przygody z grą w szansy!



Zawartość

- Zasady gry
- Plansza do gry
- 5 Plastikowych nóżek
- 16 kartonowych pionków
- 120 żetonów punktów
- Bączek
- Stojak do gry w kropki
- 8 drucianych kart puzzli
- 18 kart do gry z kropkami
- 13 Kart szacunkowych
- 56 kart dyplomowych
- 16 kart do wyboru profilu
- 16 kart szansy do wyboru
- 38 kart zawodów

Cel gry

Odkryj różne ścieżki edukacyjne w holenderskim systemie edukacji i znajdź drogę do swojego zawodu! W tej grze dowiesz się, jakie szkoły możesz wybrać i jakie studia możesz podjąć, aby zdobyć swój zawód. Przechodzisz przez różne typy szkół, odkrywasz, jakich wyborów można dokonywać po drodze oraz w jaki sposób kierunki kształcenia łączą się ze sobą i z poszczególnymi zawodami. Gracz, który zebrał najwięcej punktów na koniec gry, wygrywa grę!

Przygotowanie

1 Rozłóż planszę i złóż bączka. Umieść go obok tablicy.

2 Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na plastikowej podstawce. Postaw swój pionek w polu szkoły podstawowej na środku planszy.

3 Odłóż różne karty każdego rodzaju na osobny stos. Zobacz, jakie typy znajdują się w środku i uporządkuj je starannie Umieść wszystkie talie obok planszy.

4 Umieść punkty obok planszy: to jest pula. Na koniec zmontuj podstawkę do gry w kropki.

Jesteście gotowi, aby zacząć.

Granie w grę

Poniżej znajduje się opis gry. Najpierw przejrzyjcie razem mapę drogową. Zapoznaj się z objaśnieniami różnych minigier na ostatniej stronie, dopiero gdy zaczniesz w nie grać.

1 Każdy gracz bierze kartę zawodu: to jest cel gry. Na tej karcie podany jest zawód, który twój pionek chce wykonywać, oraz potrzebne do niego wykształcenie.



2 Następnie każdy gracz na zmianę kręci bączkiem (może zacząć najmłodszy gracz). Najpierw należy spojrzeć na środkowy pierścień bączka. Szkoła startowa to kierunek nauki, na którym zatrzyma się bączek – początek drogi do twojego zawodu. Umieść pionek w pierwszej klasie tej szkoły. *Uwaga: Kształcenie praktyczne rozpoczyna się w lokalu lekcyjnym w klasie 2.*

3 Najmłodszy gracz ponownie kręci bączkiem. Od tej pory patrzysz tylko na zewnętrzny pierścień bączka. Strzałka wskazuje, co teraz zrobisz: **A) zagrasz w minigrę lub B) przejdziesz o 1, 2 lub 3 kroki do przodu.**
A Zagraj w minigrę: Będziesz grać w minigrę, którą wskaże bączek, ze wszystkimi graczami razem. Wyjaśnienia dotyczące minigier można znaleźć na odwrocie niniejszych zasad.
B Kolejne kroki: Wszyscy gracze przesuwają się teraz o liczbę kroków na planszy wskazaną przez bączek: 1, 2 z 3. Wszyscy gracze mogą na zmianę podejmować kroki i wykonywać następujące po nich akcje.

Aby udać się do innego budynku szkoły (tylko w kierunku wskazanym białą strzałką) sale lekcyjne, przylegające do piaszczystej ścieżki, można opuszczać idąc tą ścieżką, Jeśli pozostał ci jeszcze jeden krok, możesz go wykonać w nowej szkole.

Gdy tylko przekroczysz symbol K lub K, weź kartę szansy z talii. W szkole średniej 'otrzymujesz kartę' szansy wyboru profilu. Przenosząc się do dalszej edukacji 'wybierasz kartę' możliwości studiowania.

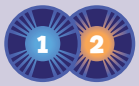
Wykonuj to, co jest napisane na tej karcie. Na niektórych kartach szans znajdziesz minigrę: rozgrywasz ją po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje kroki. Minigry i odpowiadające im nagrody są wyjaśnione na karcie.



Jeśli dotrzesz do ostatniego pola budynku szkolnego lub nad nim, zaliczysz ten kurs. Hurra, zdobyłeś dyplom! Weź kartę dyplomową z kursu, który właśnie ukończyłeś. Ponieważ twój stopień jest warty punkt, możesz wziąć punkt. Gdy akcja wskazana przez bączek zostanie wykonana, przekaż bączek zgodnie z ruchem wskazówek zegara następnemu graczowi.

4 Po uzyskaniu dyplomu wymaganego w danym zawodzie misja jest zakończona. Gratulacje! Ponieważ zdobycie zawodu jest warte dwa punkty, możesz wziąć dwa punkty. Następnie weź nową kartę profesji oraz nowy pionek i przygotuj się na kolejną przygodę! Aby to zrobić, powtórz kroki 1 i 2 z sekcji "Granie w grę".





5 Gra kończy się po upływie ustalonego czasu. Nasza sugestia to 40 minut, ale można też zgodzić się na grę dłuższą lub krótszą. Wszyscy gracze sumują swoje punkty, zdobyte dzięki minigrom, kartom szansy, dyplomom i zdobytym zawodom. Gracz, który zbierze najwięcej punktów, wygrywa grę! Na koniec wszyscy gracze patrzą na swoje karty dyplomów i wybierają pytanie, na które chcą odpowiedzieć.

Fakt: każdy krok w tej grze reprezentuje jeden rok edukacji.

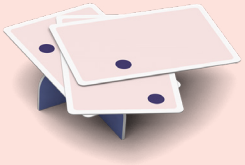
Minigry

Gra w kropki





1 Przygotuj stojak tak, aby każdy mógł go dosięgnąć.
2 Umieść kartę do gry w kropki na podstawce kropką do góry.
3 Gracz, który zakręcił bączkiem, jako pierwszy umieszcza kartę z kropką na karcie znajdującej się już na stojaku. Następnie pozostali gracze na zmianę robią to samo. Należy pamiętać, że pełne kropki wszystkich kart muszą pozostać widoczne!



4 Jeśli spowodujesz upadek jednej lub więcej kart, przegrałeś. Wszyscy pozostali gracze otrzymują punkt.

Druciana układanka





1 Każdy gracz otrzymuje kartę układanki.
2 Umieść odkrytą kartę układanki na środku stołu.
3 Teraz postaraj się położyć kartę na stole tak szybko, jak to możliwe, aby zrobić pętlę z jednego koloru nici.
4 Gracz, któremu uda się to jako pierwszemu, wygrywa i otrzymuje punkt.

Walka o punkty



1 Każdy gracz bierze punkt z puli. Umieść końcówkę na grzbiecie dłoni i trzymaj dłoń zwróconą do dołu nad planszą. Nie wolno używać drugiej ręki.
2 Odliczanie: 3-2-1 - start!
3 Teraz spróbuj strącić punkt z ręki drugiej osoby bez utraty własnego punktu.
4 Twój punkt spadnie, odpadasz i nie możesz ponownie wziąć udziału w zawodach.
5 Ostatni gracz z punktem wygrywa i zatrzymuje punkt. Pozostali gracze odkładają zebrany przez siebie element z powrotem do puli.

Oszacowanie



1 Gracz, który zakręcił bączkiem, bierze wierzchnią kartę szacunkową ze stosu i odczytuje pytanie. Upewnij się, że inni gracze nie mogą odczytać odpowiedzi na odwrocie karty!
2 Gracz czytający na głos może oszacować jako pierwszy. Następnie wszyscy gracze na zmianę wykonują tę czynność zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
3 Następnie wspólnie sprawdźcie odpowiedź na odwrocie karty.
4 Ten, kto jest najbliżej poprawnej odpowiedzi, wygrywa i otrzymuje punkt.

Legenda kierunków kształcenia

- Budowa i projektowanie
- Komunikacja
- Gospodarka
- Zielony
- Hotelarstwo, gastronomia i rekreacja
- Technika
- ICT
- Transport
- Prawo i bezpieczeństwo
- Zdrowie
- Edukacja i wychowanie
- Sztuka i kultura

Skróty

mbo	kształcenie zawodowe na poziomie szkoły średniej
havo	kształcenie średnie ogólnokształcące (przygotowujące do studiów w szkołach wyższych zawodowych)
hbo	wyższe szkolnictwo zawodowe
pro	kształcenie praktyczne
vmbo	przygotowawcze kształcenie zawodowe na poziomie średnim
vwo	kształcenie średnie ogólnokształcące (przygotowujące do studiów uniwersyteckich)
wo	Edukacja naukowa

Erasmus University Rotterdam

Opracowana przez:
IDEA Center (Inclusion, Diversity, Equity & Access)
www.eur.nl/idea ideacenter@eur.nl

©2025, Identity Games International B.V.
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland
www.identitygames.nl

MADE IN CHINA