

EQUAL Scitech ИГРА СО КАРТИ



Проект

„EQUAL SciTech: промовирање на родовата еднаквост во науката и технологијата”

ref. n. 2022-1-PT01-KA220-SCH-000088149

Еразмус + програма KA220-SCH

Партнерства за соработка во образованието



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+

erasmus+
PORTUGAL

СОДРЖИНА

Игра со карти.....	3
Елементи на играта.....	3
Начини на играње.....	3
2. Погоди кој – СТЕМ начин	5
Подготовка	5
Правила	5
Предлози за олеснување на играта	6
3. СТЕМ тривија	6
Подготовка	6
Правила	6
Варијанти	6
Општи насоки	7



Co-funded by
the European Union

Игра со карти

Добредојдовте во официјалниот водич за играта со карти EQUAL SCITECH! Оваа игра е дизајнирана да ги запознае девојчињата и момчињата со СТЕМ (наука, технологија, инженерство и математика) преку фасцинантните жени научнички кои ја испишале историја. Со вашиот сопствен сет на карти, можете да се забавувате со различни видови на игра.

Елементи на играта

- **Син сет** (54 карти): Секоја карта претставува научничка со нејзино име и слика.
- **Црвен сет** (54 карти): Идентичен со синиот, само со различна позадина.
- **Жолт сет** (54 карти): Секоја карта содржи информации за соодветната наука.



Начини на играње

1. Класични француски игри со карти

Сините и црвените карти се дизајнирани да се користат како традиционални француски сетови. Можете да играте класични игри како што се Скала 40, Бриџ, Реми, Покер, Пасијанс и многу други.





2. Погоди кој – СТЕМ начин

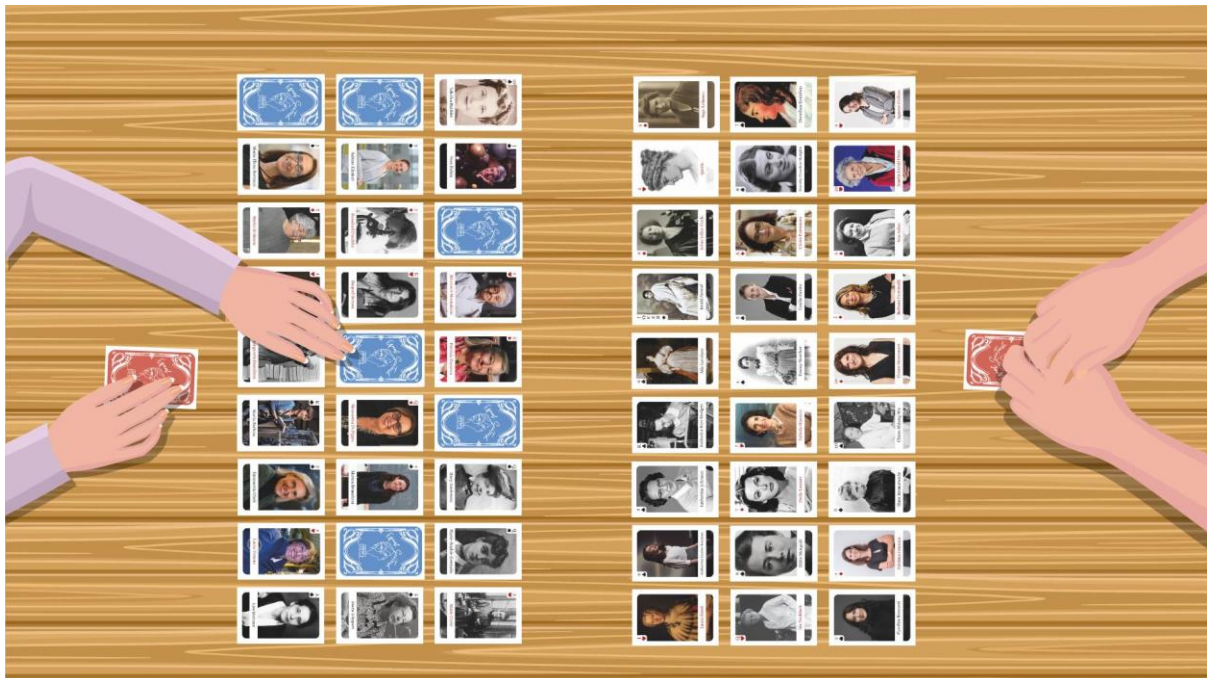
Погодете го избраниот научник на вашиот противник!

Подготовка

1. Изберете 27 карти од синиот сет и наредете ги пред вас.
2. Секој играч извлекува карт од црвениот сет без да му ја покаже на противникот. Ова е научничката која противникот ќе мора да ја погоди. Користете ја Дигиталната книга или Апликацијата за аугментирана реалност (AR App) ако не се сеќавате точно на информациите.

Правила

1. Наизменично, играчите поставуваат прашање за да ја погодат научничката на нивниот противник.
2. Прашањата можат да бидат поврзани со:
 - Изглед: „Дали носи наочари?“, „Дали има долга коса?“
 - Податоци од биографијата: „Дали е од Франција?“, „Дали е од 1800-те?“
 - Поле на студии: „Дали се занимавала со физика?“, „Дали добила Нобелова награда?“
3. Секој одговор мора да биде со **Да** и **Не**
4. Искористете ги информациите за фи елиминирате картите кои не се совпаѓаат.
5. Победник е оној кој прв ќе ја погоди научничката на картата од жолтиот сет избрана од противникот.



Предлози за олеснување на играта

- Користете картончиња за да ги покриете елеминираните карти или сврете ги со лицето надолу.
- На почетокот на играта, договорете го максималниот број на прашања.

3. СТЕМ тривија

Тестирајте го вашето знаење за науката и нејзините откритија!

Подготовка

1. Измешајте го жолтиот сет и ставете го во центарот на масата со задната страна нагоре.
2. Ставете ги картите од синиот сет свртени со лицето нагоре така што ќе бидат јасно видливи.
3. Дежурниот играч извлекува карта од жолтиот сет и чита една од речениците.

Правила

1. Наизменично, играчите се обидуваат да ја погодат науката според информациите од извлечената карта.
2. Ако играчот погоди правилно, сината карта ја задржува како поен. Ако направи грешка, жолтата карта се враќа под сетот.
3. Тој што ќе собере најмногу сини карти во договорениот број на обиди, победува.

Варијанти

- За посложен предизвик, прочитајте ги сите реченици од жолтата карта пред да погодите.
- Работете заедно за да го погодите максималниот број на научнички.





Co-funded by
the European Union

Општи насоки

- **Едукативен момент:** Користете ги информациите за да ги истражувате биографиите на научниците.
- **Приспособливост:** Прилагодете ги правилата според желбите на групата.
- **Модуларност:** Обидете се да создадете своја сопствена верзија на играта.
- **Времетраење на натпреварите:** Одлучете однапред за бројот на кругови или бодови за да го одредите победникот.
- **Информации за научниците:** За повеќе информации поврзани со научниците користете ја Дигиталната книга или Апликацијата за Аугментативна реалност





Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Number 2022-1-PT01-KA220-SCH-000088149

