

Qwirkle játékszabályai

1. Előkészületek: A játék 108 csempéből áll, amelyek hat különböző színt és formát tartalmaznak. Minden játékos 6 csempét húz a zsákból a játék kezdetén. Az kezdő a játékot, akinek a legtöbb azonos színű vagy formájú csempéje van.
2. Játék menete: A játékosok körönként egy vagy több csempét raknak le a játéktérre. Az új csempéket csak úgy lehet lehelyezni, hogy színben vagy formában illeszkedjenek a már meglévőkhöz. A kör végén minden játékos új csempéket húz, hogy újra 6 legyen a kezükben.
3. Pontozás: Minden lerakott csempéért pont jár, attól függően, hogy hány elem kapcsolódik egy sorban. Ha egy elem egyszerre több sorba is illeszkedik, minden sorért külön pontot kapunk. Egy teljes, 6 elemből álló sor (*Qwirkle*) további 6 bónuszpontot ér. A játék akkor ér véget, amikor a zsák kiürül, és valaki lehelyezi az utolsó csempéjét, amiért 6 bónuszpontot kap.
4. Pontok számolása: A játékosok saját maguk is számolhatják a pontokat, de a kisebbek esetében a tanár is segíthet, a gyerekek életkorától és képességeitől függően.

Adaptált játék az iskolában

Az iskolai foglalkozások keretében a Qwirkle egy környezetbarát, fenntartható verzióját készítettük el, ahol az udvari kavicsokat akrilfestékkel festettük be a játék mintáinak megfelelően. Ez a megoldás lehetőséget ad arra, hogy bárki elkészítse saját verzióját, és akár új szimbólumokat, számokat vagy betűket is használjon, hogy a játék a különböző korosztályok igényeihez igazítható legyen. A mi verzióink 36 kavicsból áll, de hosszabb játékhoz akár az eredeti 108 darabos készletre is bővíthető.





Fejlesztett készségek és képességek

Ez a logikai és stratégiai társasjáték számos készséget fejleszt, többek között:

- Logikai gondolkodás: A játékosoknak a színek és formák kombinációira kell koncentrálniuk, hogy minél több pontot szerezzenek.
- Stratégiai tervezés: Fontos előre gondolkodni, hogy ne adjunk lehetőséget az ellenfélnek a következő lépésre.
- Figyelem és koncentráció: A játék során a játékosoknak figyelniük kell a már lerakott csempékre, hogy a lehető legjobb helyre illesszék sajátjaikat.
- Számolási készség: A pontok számolása fejleszti a matematikai készségeket, különösen, ha a diákok maguk követik a pontokat.
- Kreativitás: Az adaptált játék lehetőséget ad arra, hogy a diákok saját szabályokat és mintákat találjanak ki, így ösztönözve a kreatív gondolkodást.

Ez a játék tehát nemcsak szórakoztató, hanem fejlesztő is, amely sokféle képességet erősít, miközben a diákok közösen játszanak és tanulnak.