

BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

INSTRUKCJA

GRA STOLIKOWA



2-30



12+



30-45 min

TWÓRCY GRY:

Autorzy:

Natalia Kiełbasa,
Hubert Plichta,
Krzysztof Pławewski,
Magdalena Sumera

Opracowanie graficzne:

Bartosz Chomik

Producent:

beGame

SPIIS TREŚCI

WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	1
CEL GRY	2
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	2
PRZEBIEG ROZGRYWKI	2
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	3
DODATKOWE TRYBY GRY	3



WPROWADZENIE

Nikomu nie trzeba tłumaczyć, jak ważne są wiedza i umiejętność odnajdowania się w cyfrowym świecie. Internet, nowe technologie i cyfrowe narzędzia towarzyszą nam na co dzień – w szkole, w domu i w kontaktach z innymi. Ale czy zawsze korzystamy z nich bezpiecznie i świadomie?

Bezpieczeństwo w sieci to gra, w której sprawdzisz swoją wiedzę na temat świata online, cyberbezpieczeństwa i mądrego korzystania z technologii. Czekają na Ciebie pytania z różnych kategorii, ciekawostki typu „Czy wiesz, że...?” oraz solidna dawka wiedzy, która może przydać się w prawdziwym życiu.

Ta gra to nie tylko quiz – to również emocjonująca rywalizacja drużynowa, w której liczy się refleks, współpraca i spryt. Każda runda jest nowym wyzwaniem, a kolejna poprawna odpowiedź przybliży Twoją drużynę do zwycięstwa.

Jesteś gotów zmierzyć się z cyberwyzwaniem?

Zbierz drużynę, włącz myślenie i przekonaj się, kto zostanie prawdziwym Mistrzem Bezpieczeństwa w sieci!

ELEMENTY GRY



KARTY WYZWAŃ:
INSTYTUCJE,
OSZUSTWA,
FINANSE



KARTY ODPOWIEDZI:
A, B i C
(6 różnych kolorów
awersów – po jednym dla
każdej drużyny)



TOR PUNKTACJI
([do wydruku ze strony internetowej](#))

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za poprawne odpowiedzi w ustalonym czasie gry.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Nauczyciel dzieli klasę na maksymalnie 6 drużyn.
2. Drużyny siadają przy swoich ławkach.
3. Nauczyciel wybiera pomocnika do zliczania punktów (jeżeli potrzebuje).
4. Nauczyciel wręcza każdej drużynie **KARTY ODPOWIEDZI**.
5. Nauczyciel tasuje **KARTY WYZWAŃ**.
6. Nauczyciel rysuje na tablicy **TOR PUNKTACJI** lub korzysta z wcześniej wydrukowanego schematu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Nauczyciel odczytuje pytanie z wylosowanej **KARTY WYZWAŃ**, informując, do której kategorii należy dane wyzwanie: **INSTYTUCJI**, **OSZUSTW**, czy **FINANSÓW**.
2. Drużyny wybierają odpowiedź (mają na to 30 sekund).
3. Po upływie czasu jedna osoba z drużyny podnosi **KARTY ODPOWIEDZI: A, B** lub **C**.
4. Pomocnik zapisuje na **TORZE PUNKTACJI** zdobyte punkty.
5. Nauczyciel odczytuje tekst z karty „Czy wiesz, że...”.
6. Nauczyciel odkłada wykorzystaną **KARTĘ WYZWAŃ**.
7. Nauczyciel losuje kolejną **KARTĘ WYZWAŃ** i rozpoczyna się następna runda.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się po upływie wyznaczonego czasu lub po rozegraniu wszystkich rund. Zwycięża drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów i to właśnie jej członkowie mogą z dumą nosić tytuł Mistrzów Bezpieczeństwa w sieci – symbolu wiedzy, refleksu, sprytu i odpowiedzialnego korzystania z nowych technologii.

DODATKOWE TRYBY GRY



SZYBKA ODPOWIEDŹ: drużyna, która jako pierwsza poda poprawną odpowiedź, zdobywa dodatkowy punkt.



PUNKTY UJEMNE: za błędną odpowiedź drużyna otrzymuje ujemny punkt.



PODWÓJNE PUNKTY: za poprawne odpowiedzi z wybranej kategorii drużyny zdobywają dwukrotnie więcej punktów.



beGame.pl

Zobacz nasze gry z serii



beEdu



beEko



beHist



beSafe



beKids



beMed

Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!