

BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

INSTRUKCJA

GRA WIELKOFORMATOWA



2-30



12+



30-45 min

TWÓRCY GRY:

Autorzy:

Natalia Kiełbasa,
Hubert Plichta,
Krzysztof Pławewski,
Magdalena Sumera

Opracowanie graficzne:

Bartosz Chomik

Producent:

beGame



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	1
CEL GRY	2
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	2
PRZEBIEG ROZGRYWKI	2
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	3
DODATKOWE TRYBY GRY	3
ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY	9
JAK SKŁADAĆ PŁANSZĘ	28



WPROWADZENIE

Nikommu 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](#))



MATA 3x3



TORBA DO
TRANSPORTU GRY



4 PACHOŁKI
OSTRZEGAWCZE



8 ŚLEDZI
MONTAŻOWYCH



TAŚMA DO
ZAMOCOWANIA GRY

CEL GRY

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

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Na początku nauczyciel rozkłada matę i przytwierdza ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układa na rogach planszy pachotki ostrzegawcze.
2. Nauczyciel dzieli klasę na maksymalnie 6 drużyn.
3. Drużyny siadają na macie.
4. Nauczyciel wybiera pomocnika do zliczania punktów (jeżeli potrzebuje).
5. Nauczyciel wręcza każdej drużynie **KARTY ODPOWIEDZI**.
6. Nauczyciel tasuje **KARTY WYZWAŃ**.
7. 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 ROZGRYNKI

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.

ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Po planszy poruszamy się bosą, w skarpetkach antypoślizgowych lub zwykłych. Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.

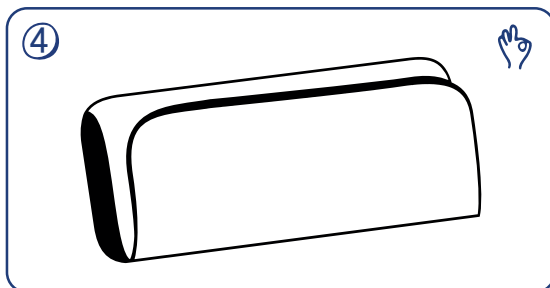
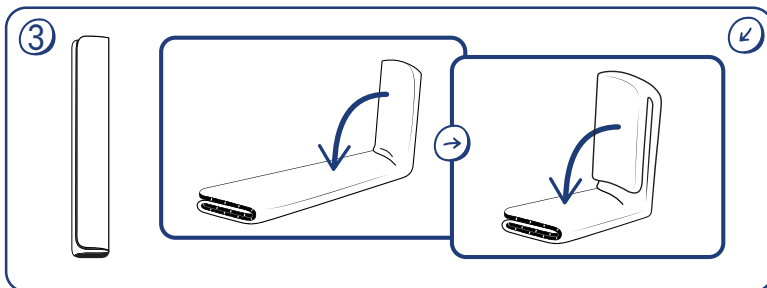
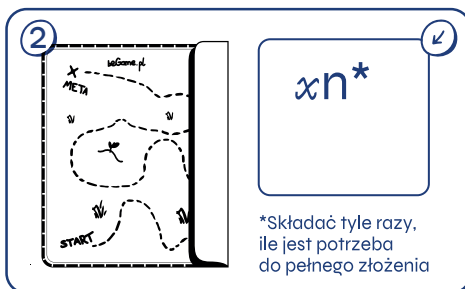
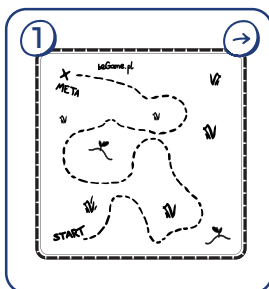


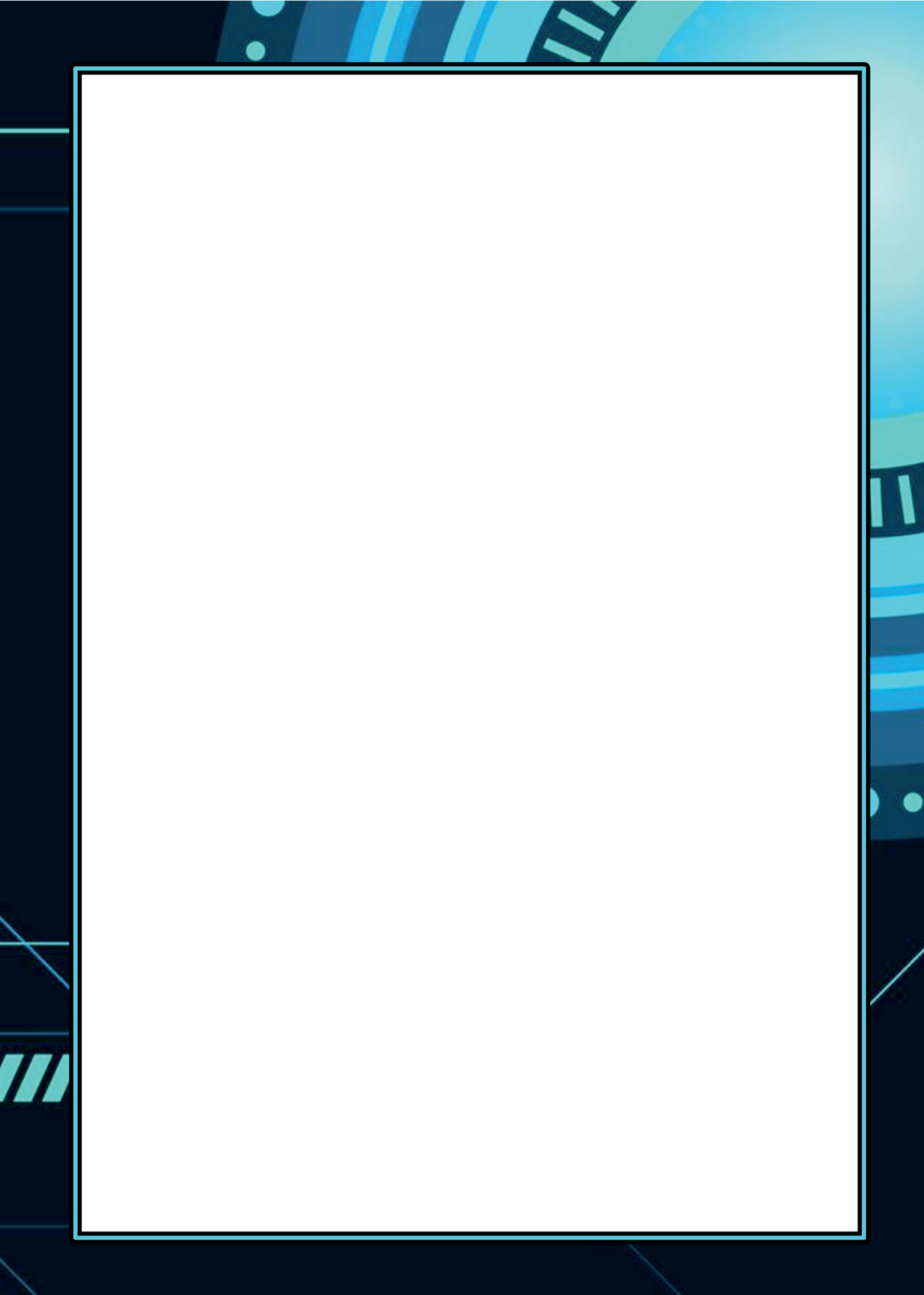
Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej planszy. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić planszę.

JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ







beGame.pl

Zobacz nasze gry z serii



beEdu



beEko



beHist



beSafe



beKids



beMed

Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!