

« Zer jan, Zein Euskal Herri »

Zergaitik joko hori ?

Ikasleek ulertzeko haien kontsumitze hautuek eragina dutela paisaian. Elikagaiak hautatuz, ingurumenaren aldaketan parte hartzen dute, positiboki edota negatiboki.

Jokoaren helburua

Galderei erantzunez puntuak irabazi eta kurtsorea eskuinera aitzinarazi : laborantza herrikoia eta iraunkorra duen paisaia aniztuan kokatu.

Jokoaren osaketa

- Errota
- Eguneko apairuak : **gosaria** – **piknika** – **arratsaskaria** – **aperitifa** – **afaria**
- **Super Laboraria**, **Natura&Ura**, **Osasuna** eta **Xahutzea** laukiak
- 150 galdera eta 3 zailtasun maila : % 60 kultur orokorra eta kontsumitze hautu galderak, % 40 elikadura kartak

Jokoaren arauak

- **1. Moldea** (1 eta 2. zikloko ikasleentzat) : Aintzinetik erabakitzen da jokalariek zenbat aldiz errota itzuliko duten. Bakoitza bere aldian errota itzulikarazten du eta doakion galderari erantzunen. Galdera guzietan eragina dute paisaian, irabazten edo galtzen diren puntuen arabera. Galdera kartak bakarrik erabiltzen dira. **Super Laborari** laukian gaia hautatzen da.

Bukaeran ikusten da zein paisaian giren, irabazi eta galdu puntuekin. Irudia komentatzen eta deskribatzen dugu.

- **2. Moldea** (3. ziklotik goiti) : Jokalari guzietan 10 FAV dituzte moltsan eta erosketa saskia hutsa dute. Eguneko 5 aiparuentzat erosketak egin behar dituzte. Bakoitza bere aldian errota itzulikarazten du, galdera karta bat hartzen du edo elikadura karta bat. Galderek eragina dute paisaian, irabazten edo galtzen diren puntuen arabera. Elikadura kartak saski batean emanak dira bukaera arte. **Super Laborari** karratuan, elikadura karta txar bat botatzen ahal da edo elikadura karta bat hartu.

Bukatzean saskian diren elikagaiak kondatzen ditugu eta irabazi edo galdu ditugun puntuen arabera kurtsorea aintzinatzen edo gibelatzen dugu.

+ 2 jokalari

6 urtetik goiti

Egileak :

