



ØKO-WIZZER

SPILLEREGLER

ØKO-WIZZER

Om spillet

Øko-Wizzer er et udfordrende quizspil, der dykker ned i alle facetter af økologiens verden. Spillets fire temaer præsenterer en bred vifte af emner, der dækker over alt fra økologiske køer til økologiske bier, fra produktion til middagsbord, fra værdier til regler. Spillet er rettet mod personer, der har en bred basisviden omkring økologi, og det er en underholdende måde at teste og højne sin viden om økologi.

God fornøjelse!

Spillet består af

- 100 spørgsmålskort med i alt 400 spørgsmål og svar indenfor 4 forskellige temaer
- 1 spilleblok
- 1 terning

Øko-Wizzer kan spilles i hold á 2-3 personer eller i grupper med individuelle spillere.

Regler

Maks 4 hold á 2-3 personer.

Før spillet starter

Hvert hold får tildelt et ark fra spilleblokken, som de kan notere deres point på. På arket er spillets 4 temaer anført. Før spillet starter, skal hvert hold blive enige om, hvilke temaer de som hold regner med at være stærkest og svagest i. Ud fra denne vurdering skal holdene skrive et tal fra 1 til 4 i felterne under hvert tema – hvert tal må kun benyttes én gang. Det højeste tal (4) skal tildeles det tema, som holdet føler sig mest sikre i, mens det laveste tal (1) tildeles temaet, hvor holdet føler sig mest udfordret på deres paratviden.

Tallene angiver, hvor meget holdet vil satse på deres viden indenfor hvert tema. Det er derfor vigtigt, at I tænker jer grundigt om, før I sætser, for man kan ikke ændre sit sats, når spillet først er startet. De tal, I har sætset, har stor betydning for pointgevinsten, idet de angiver, hvor mange point der gives for et korrekt svar indenfor temaet. Samtidig angiver tallene også, hvor mange point der trækkes for et forkert svar!





Selve spillet

Holdene slår nu om, hvem der skal starte, og turen går herefter med uret. Det startende hold slår med terningen. Terningslaget afgør, hvilket spørgsmål der skal besvares, idet siderne på terningen svarer til et tema, som angivet herunder:

- 1: Planteavl, Jord & Miljø
- 2: Svin & Fjerkræ
- 3: Kvæg & Andre Dyr
- 4: Afsætning, Forarbejdning & Mærkning
- 5: Frit valg
- 6: Frit valg

Spørgsmålskortene trækkes og læses op af holdet til venstre. Bliver der slået fem eller seks, er der frit valg mellem temaerne – dog må holdet ikke se spørgsmålene, før de beslutter sig. Hvis holdet svarer korrekt, vinder de det antal point, de har satset på det pågældende tema. Svarer de forkert, trækkes de et tilsvarende antal point. De point, der vindes eller tapes, noteres på arket (anføres med henholdsvis + eller -). Når holdet har svaret på et spørgsmål, går turen videre til næste hold.

Spillets afslutning

Vinderen af spillet er det hold, der har den højeste samlede score ved spillets afslutning. Der er tre forskellige scenarier for, hvornår spillet er slut, og det er op til jer, hvilken fremgangsmåde I foretrækker:

1. I kan aftale, at spillet slutter efter et bestemt antal runder (f.eks. 10 eller 15)
2. I kan aftale, at I spiller på tid (f.eks. 45 minutter)
3. I kan aftale, at spillet slutter, når et hold har opnået en bestemt pointsum (f.eks. 20 point)

Øko-Wisser kan også spilles individuelt af op til seks deltagere efter de samme regler, ligesom en klasse kan opdeles i grupper, der spiller individuelt.

Øko-Wizzer er produceret i maj 2015, og svarene i spillet er derfor baseret på gældende lovgivning og viden om økologien frem til dette tidspunkt.

Udarbejdet af :



Materialet er støttet af Undervisningsministeriets udlodningsmidler