

Gra dla 2 graczy i prowadzącego.

W podobny sposób można przeprowadzić grę dla dwóch graczy i prowadzącego, wtedy jeden z graczy rzuca kostką i jeśli wylosuje liczbę parzystą, wylosowane podczas rzucania kostką parzyste liczby oczek będą oznaczały, że odpowiada ten właśnie gracz, w przypadku nieparzystej – przeciwnik.

Gra dla 2 graczy bez prowadzącego

W przypadku tego wariantu gry zasady podobne jak w wariacie – gra dla 2 graczy i prowadzącego, z tą różnicą, że jeden z graczy zapisuje na kartce odpowiedzi w tabeli z podziałem na dwóch uczestników. Na końcu gry wspólnie sprawdzają odpowiedzi z kartą prawidłowych odpowiedzi i podliczają punkty.

Rozgrywka drużynowa

Bardzo prosto możecie urządzić drużynowe rozgrywki w „Feliksa” np. organizując je między klasami czy drużynami skautowymi. Wystarczy potraktować wszystkich graczy jako drużynę i na końcu zsumować ich punkty. W rolę prowadzącego może wcielić się np. nauczyciel historii. I urządzić publiczną grę w szkole lub na koloniach. Niech drużyny oglądają i dopingują się wzajemnie. Wprowadzić można dodatkowe urozmaicenia: np. karta „Feliks” nie przysparza punktów, ale stanowi rodzaj „koła ratunkowego”. Pytanie może zawodnik skierować do przyjaciela na widowni, który może pomóc mu w udzieleniu odpowiedzi na pytanie. Prowadzący może wcielać się wtedy aktorsko, w gospodarza show, który zadaje słynne pytanie: „Czy to ostateczna odpowiedź? Mam zaznaczyć?”.

Jakiego byście wariantu nie wybrali, czy nie wymyśliли nowego, bardzo liczymy, że gra „Feliks” będzie dla Was i nauką i świetną zabawą!

Miłej gry życzy
Instytut Kultury Ireneusza Ślusarczyka
Wydawca gry „Feliks”



Zapraszamy na stronę internetową!
instytutkultury.org.pl/ **FELIKS**

Materiał dostępny na licencji CC BY-SA 4.0

GRA FELIKS



Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”

Oddajemy w Wasze ręce grę quizową „Feliks”. To jedna z takich gier w której należy wykazać się wiedzą i przy okazji – mamy nadzieję - dobrej zabawy zapoznać się z ciekawą historią dotyczącą jednego z miejsc na mapie Polski, jakim jest Muzeum im. Przypkowskich w Jędrzejowie. Jeśli to miejsce jest Wam bliskie – w sensie geograficznym, to wspaniale! Dzięki „Feliksowi” możecie uzupełnić swoją wiedzę lub utrwalić ją, a może kiedyś nadarzy się okazja aby „zabłysnąć” wśród kolegów, koleżanek albo rodziny? Jeśli do tej pory nie słyszeliście nic o jędrzejowskim Muzeum i jego twórcach, opiekunach kolekcji, tym bardziej trzeba tę historię poznać, bo na przykładzie konkretnego niewielkiego miejsca, uczy tak wiele o minionych czasach, i o codziennym życiu w dawnej Polsce!

Gra quizowa „Feliks” wzięła swą nazwę od imienia założyciela kolekcji muzealnej w Jędrzejowie – Feliksa Przypkowskiego.

Feliks Antoni Przypkowski urodził się 22 maja 1872 roku w Jędrzejowie, był to polski lekarz, astronom amator, kolekcjoner, twórca jednej z największych na świecie kolekcji zegarów słonecznych, które obecnie są ozdobą Muzeum im. Przypkowskich w Jędrzejowie.

Samo imię Felix znaczy: „ktoś, kto jest łaskawy, szczęśliwy”. Wierzmy, że ta gra będzie oznaczać dla Was same szczęśliwe chwile, spędzone na dobrej zabawie w gronie przyjaciół, najbliższych i sprawi, że po prostu zaprzyjaźnicie się z Feliksem!

Dalej przytaczamy kilka wariantów gry, jednocześnie bardzo liczymy, że na swój użytek będziecie tworzyć własne wersje, zasady – bo przecież najważniejsza jest dobra zabawa i uczenie się czegoś nowego. Życzymy dobrych chwil z „Feliksem”!

Zasady gry „Feliks”

Zestaw zawiera:

1. talię 36 kart – 34 karty z pytaniami quizowymi, 1 tzw. „dziką kartę” – „Feliks”, 1 kartę z odpowiedziami,
2. kość do gry,
3. zasady gry.

Gra dla 6 graczy i prowadzącego

W grze bierze udział 6 graczy i prowadzący.

Prowadzący rozpoczyna grę, nadaje graczom numery od 1 do 6 – wyznaczając pierwszego, a kolejne numery graczy są przyjęte zgodnie z zasadami ruchu wskazówek zegara. Następnie tasuje talię kart i kładzie ją na środku – pośród graczy – pytaniami do spodu.

Prowadzący jako pierwszy rzuca kością. Ilość oczek, która wypadnie, wyznacza pierwszego zawodnika (zgodnie z przyjętą na wstępie numeracją). I tak, jeśli wypadną np. trzy oczka – odpowiada gracz nr 3. Wyznaczony gracz bierze z potasowanej talii pierwszą kartę z góry i odczytuje pytanie. Jeśli zna na nie odpowiedź i udziela jej prawidłowo, prowadzący odnotowuje punkt na jego koncie. W przypadku, kiedy gracz nie zna odpowiedzi, bądź udziela błędnej (weryfikuje to prowadzący, który jest w posiadaniu karty sprawdzającej) nie otrzymuje punktu.

Prowadzący odbiera kartę z pytaniem od gracza, a ten ma teraz za zadanie rzucić kostką i w ten sposób ilość oczek, która wypadnie, wyznacza kolejnego gracza. Jeśli zaś zdarzy się tak, że wypadnie ta sama liczba oczek, co poprzednio, ponownie ciągnie kartę, czyta pytanie i odpowiada gracz rzucający kostką, po czym po odpowiedzi, bądź nie, na pytanie quizowe ponownie rzuca kością.

Prowadzący skrupulatnie musi odnotowywać otrzymane przez zawodników punkty.

Po przeczytaniu pytania z ostatniej karty i odpowiedzi lub nie na nie, przez ostatniego w tej rundzie zawodnika, prowadzący dokładnie zlicza punkty i gracze poznają zwycięzcę.

Nietrudno zauważyć, że w tej grze nie liczy się jedynie wiedza, ale również szczęście zawodnika - ile razy wylosuje się jego i czy pytanie jest dla niego proste czy trudne. Może się także zdarzyć sytuacja, kiedy pytania dla jednego uczestnika, który akurat ma swoją kolej może być trudne, zaś dla kolegi lub koleżanki akurat bardzo łatwe... Może się zdarzyć także i tak, że jakiś numer nie padnie ani raz – więc gracz może nie mieć okazji do zdobycia punktu. Bo w „Feliksie” liczy się szczęście i dobra zabawa! Zwycięzca, który zgromadzi największą ilość punktów, zostaje „Feliksem” czyli „szczęściarzem” aż... do następnej rundy, kiedy karty zostaną na nowo potasowane, przez „starego” lub „nowego” prowadzącego – nic nie stoi na przeszkodzie, aby zamienić się rolami – prowadzący może zatem stać jednym z graczy, a gracz prowadzącym.

Uwagi dodatkowe:

Proponujemy, aby uczestnicy poznawali prawidłową odpowiedź tylko wtedy, kiedy prawidłowo odpowie na pytanie sam gracz. Jeśli nie zna odpowiedzi, lub odpowie błędnie – niech prowadzący z „kamienną powagą” odbierze kartę od gracza nie ujawniając prawidłowej odpowiedzi – po prostu punkt nie zostanie przyznany.

W talii kart znajdują się jedna tzw. „dzika karta” – „Feliks”, gracz, który na nią trafi ma duże szczęście – bowiem karta nie zawiera pytania i sama w sobie uprawnia do przyznania graczowi awansem aż 5 punktów!