

ARGI IBILI

Materiala:

- ☉ Makina bat, kolore desberdineko bost bonbilla dituena eta kolore horietako sakagailuak.
- ☉ Gidariaren txartelak (galderak edo egoerak).
- ☉ Jokalarien txartelak (erantzunak).
- ☉ Puntuak.

Jokatzeo era:

- ☉ Jokalariak gehienez 5 taldetan banatu behar dira. Talde bakoitzari erantzunak dituzten txartelak emango zaizkio eta taldekideen artean txartel horiek banatu eta irakurtzeko moduan antolatuko dituzte. Sakagailu bana ere emango zaio talde bakoitzari.
- ☉ Gidariak bere txartelak hartuko ditu eta makinaz arduratuko da. Gidariak bi lagun izatea komeni da. Gidaritza-lana ikasleek ere bete dezakete.
- ☉ Hasteko, talde bakoitzari bost puntu banatuko zaizkio. Ondoren ahalik eta puntu gehien lortzen saiatuko dira.
- ☉ Jokoaren gidariak bere txarteletan dituen galderak edo esaldiak irakurriko ditu jokalariek erantzun dezaten:
 - Txanda bakoitzeko txartel bat.
 - Behin bakarrik irakurriko du.
 - Erantzuteko denbora jakin bat utziko du (laburra).
 - Erantzunik ez badago edo erantzuna okerra izan bada, berak emango du erantzun zuzena.
 - Txartel bera beste txanda batean berriro irakur daiteke (batez ere ezezagunak diren esamoldeak edo hitzak).
- ☉ Gidariak, bonbilla pizten denean, dagokion taldeari erantzuna eskatuko dio. Erantzunak, ontzat emateko, bat-batekoa eta zuzena izan behar du.
- ☉ Txartelean dagoena bakarrik onartuko da erantzun zuzen bezala, nahiz eta aukera zuzen gehiago izan.
- ☉ Jokalariak erantzuna jakin (txarteletan ditu) eta erantzun nahi duenean sakagailuari emango dio. Taldeko edonork saka dezake.
- ☉ Gidariak txartela irakurtzen bukatu baino lehenago ere sakatu daiteke sakagailua.
- ☉ Puntu banaketa:
 - Erantzun zuzena: bi puntu eman
 - Erantzun okerra: puntu bat kendu
 - Ez erantzun: ez eman eta ez kendu punturik
- ☉ Onartzen ez dena:
 - Sakagailua sakatu eta gero txarteletan erantzunaren bila hastea.
 - Galdera bakoitzean, talde bakoitzak erantzun bat baino gehiago ematea.

