

100	100	100	100
100	200	200	200
200	200	300	300
300	300	300	400
400	400	400	500



## ZAP INSTRUCTIONS

Suggested use: Play using “get to know you” questions, the CKC Question Pack, or simply play for points! Or, incorporate into the discussion questions during the lesson to add a fun competitive element and to keep students more engaged.

1. Divide your small group into two teams or have them play individually.
2. Ask one team to answer a question. If the team answers correctly, they pull a card from the envelope. If they pull a number, they earn a point value and can choose whether they want to keep those points or pull another card.
3. If they pull again and they get a number value, they get to add that number to their accumulated points. Each time they must decide whether to pull again or stop. If they pull a ZAP card, all their points are lost. If they stop before pulling a ZAP card, record the accumulated total of points.
4. Keep score as you go along and put the points back in the bag for the next team or player. The person or team with the highest accumulated points wins.



500	500
ZAP	ZAP
ZAP	ZAP
ZAP	ZAP
400	ZAP
500	1,000



## INSTRUCCIONES PARA ZAP

Uso sugerido: ¡juega usando las preguntas “llegar a conocerte”, el paquete de preguntas CDNC, o simplemente juega por puntos! O, incorpora en la discusión preguntas durante la lección para agregar un elemento competitivo de diversión y para involucrar aún más a los estudiantes.

1. Divide tu pequeño grupo en dos equipos o haz que jueguen individualmente.
2. Pide a un equipo que responda una pregunta. Si el equipo responde correctamente, deberá sacar una tarjeta del sobre. Si saca un número, ganará un punto de valor y podrá elegir si quieren mantener los puntos o podrán elegir otra tarjeta.
3. Si al volver a sacar se obtiene un valor numérico, se agregará ese número a los puntos acumulados. Cada vez se deberá decidir si sacar una tarjeta o detenerse. Si se saca una tarjeta ZAP, se perderán todos los puntos. Al detenerse antes de sacar una tarjeta ZAP, se registrarán los puntos acumulados totales.
4. Mantén un registro a medida que avanza el juego y pon los puntos en la bolsa para el siguiente equipo o jugador. La persona o el equipo con el mayor número de puntos gana.

