

# exiQUIZ

## SZABADTÉRI LOGIKAI KALAND

Tájékoztató pedagógusoknak **2026 tavasz**



A szabadtéri logikai kaland egy ingyenes, 90 perces vándorlós kvíz-kihívás iskolásoknak, ahol egy történetbe ágyazott útvesztőből kell kijutni logikai feladatok megoldásával egy kellemes szabadtéri séta közben. A játék a világon bárhol teljesíthető egy parkban vagy az iskola udvarán, okostelefonnal vagy tablettel.

A játék a következő nyelveken érhető el:

MAGYAR  • ANGOL  • NÉMET  • FRANCIA  • SPANYOL 

Próbáljuk ki a kihívást diákjainkkal, mert:

- a szabad levegőn, mozgás közben közösen gondolkodhatnak,
- bronz-, ezüst-, arany- és gyémánt rangokat és oklevelet szerezhetnek,
- orientációs készségeiket is próbára teszi a játék,
- előben nyomon követhetjük diákjaink teljesítményét.

### MIKOR?

2026. február 1. –  
május 31. között  
bármikor

### MENNYI IDŐ?

Maximum 90 perc

### HOL?

Bárhol a világon egy  
parkban vagy  
iskolaudvaron

### KINEK?

3-4., 5-6., 7-8.,  
9-10. és 11-12.  
évfolyam számára  
4 nehézségi szinten

## A JÁTÉK MENETE

- 1 A tanárnak a tervezett lejátszás előtt néhány nappal egy játékindító PIN-kódot szükséges igényelnie a [quest.exiquiz.com/requestpin](https://quest.exiquiz.com/requestpin) honlapon. A PIN-kód e-mailben érkezik.
- 2 A csoportnak vagy osztálynak a játék előtt oda kell mennie a lejátszási helyszínre, és játékosonként vagy csapatonként egy-egy internetkapcsolattal rendelkező okostelefonra lesz szükség.
- 3 A csapatok a játékot a [quest.exiquiz.com](https://quest.exiquiz.com) honlapon tudják elindítani a tanárnál lévő PIN-kód beírásával, majd egy tetszőleges (csapat)név megadásával. A lokációmegosztást engedélyezni kell, különben nem indul el a játék.
- 4 Kezds után elindul a visszaszámláló, és megjelenik az első feladat. Ennek a megoldását a feladat szövege alatt jelzett állomáson küldhetik be, az állomáshoz oda kell sétálni, és az állomás közelében a beküldési lehetőség automatikusan aktiválódik.
- 5 Menet közben változhatnak a Feladat nézet és a Térkép nézet között. Egy megoldás beküldése után megjelenik az újabb feladat és az újabb célállomás. A játék így megy tovább, míg meg nem oldják a diákok az utolsó feladatot is, vagy le nem jár az idő. A játék végén digitális, névre szóló oklevél jelenik meg.



## ○ MILYEN FELADATOK VÁRHATÓK?

- változatos témájú és vicces matematikai és logikai gondolkodtató feladatok
- a feladatok megoldásához elsősorban nem tárgyi tudásra, hanem kreativitásra és csavaros észjárásra van szükség
- a feladatok egy történetbe vannak illesztve, melynek főszereplője Szumma, a kék medve

## ○ MIT LEHET NYERNI?

- rangokat (bronz, ezüst, arany, gyémánt), amely a lejátszás közben azonnal kiderül
- (csapat)névre szóló oklevelet
- sikerélményt

## ○ MILYEN MUNKAFORMÁBAN JÁTSZHATÓ?

- egyéni (okostelefon vagy tablet és internet szükséges)
- kiscsoportos (AJÁNLJUK!) (2–6 fő / csapat, csapatonként egy okostelefon vagy tablet szükséges)
- a teljes csoport/osztály együtt is belevághat

## ○ TOVÁBBI INFORMÁCIÓ

- mivel a cél a sikerélmény, ezért alacsonyabb vagy magasabb korosztályhoz tartozó játékok teljesítése is megengedett az osztály / csoport tudásszintjének és ambícióinak megfelelően
- nem kell telepíteni semmilyen programot vagy appot, a játék webböngészőben fut

## ○ MIRE HASZNÁLHATÓ MÉG AZ EXIQUIZ?

Rendhagyó órák, délutáni aktivitások

Hétfégi házi feladatok

Iskolai események, tematikus napok

Regionális vagy országos programok, tanulmányi versenyek

HA SZERETNÉD ALKALMAZNI  
A VÁNDORLÓS FELADATMEGOLDÁST  
A TANÍTÁSBAN, AKKOR KERESD FEL CSAPATUNKAT!

[hello@exiquiz.com](mailto:hello@exiquiz.com) | [exiquiz.com](https://exiquiz.com)

**exiquiz**

