

Jó gyakorlatok INTER_518ABC_H

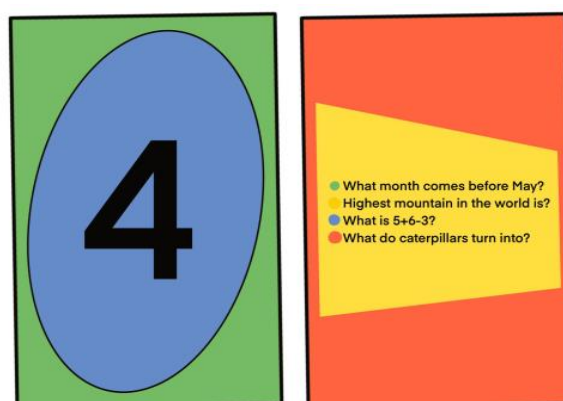
A szerző neve és intézménye: **Bojana Ražnatović**, a Szabadkai Műszaki Szakfőiskola hallgatója

A probléma / gyakorlat leírása: **Agytörő (játék)**

Az ötlet az, hogy Poliuniverzum játékcsalád elemeit használjuk a játék pályájának (hasonlóan a Monopolyhoz). A játék legalább két játékos igényel, egy Poliuniverzum játékcsaládot és egy kérdéscsomagot.

Kártyák – A hátoldalukon 3, 4 vagy 5 szám lesz, ami jelzi, hogy hány lépést tesz egy játékos, ha helyesen válaszol rá. A másik oldalon négy különböző kérdés lesz, mindegyik színhez (kék, zöld, sárga, piros) egy-egy.

Kártya készletek – Az első készletben csak „általános kultúra” kérdések lesznek, amelyeket a legtöbb ember hallott már. Azonban lesznek más kiegészítők is, amelyek konkrét kérdéseket tartalmaznak iskolai tantárgyakból, mint a matematika, biológia, irodalom, kémia stb. Ezeket a vásárlók külön megvásárolhatják.



A játék részletes szabályainak és képekkel való magyarázatának:

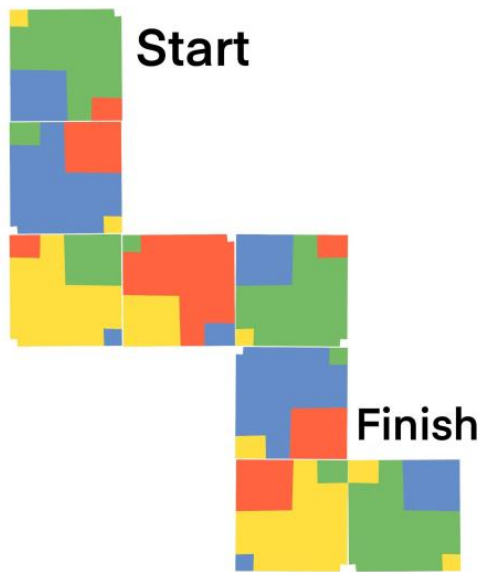
Egy példa egy kártyára és alapvető kérdésekre gyerekeknek:

Ha például biológia készlettel játszol, a kérdések lehetnek:

1. Mi található a klorofillban?
2. Mi az enyhe szájpád?
3. Honnan nyerik ki a penicillint?
4. Magyarázd el a fotoszintézist.

A nehézség mértéke azzal is meghatározható, hogy milyen készletet vásárolsz, és milyen oktatási szintre szánod a játékot.

P₂ P₁

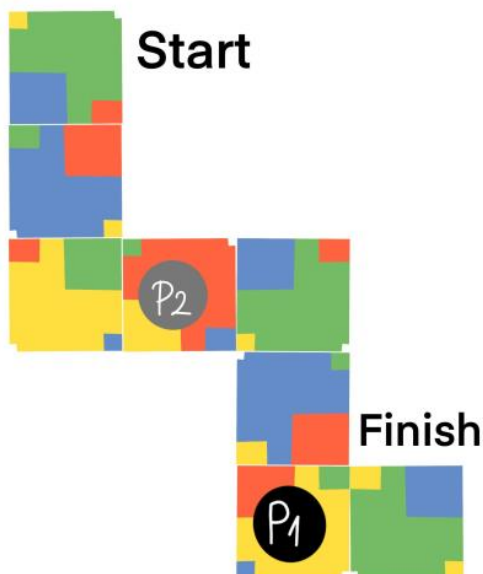


A játékosok ugyanarról a helyről kezdenek. Az első játékos választ egy számot a 3, 4 vagy 5 közül, és bármely kérdésre válaszolhat a listából.

Ez az opció csak az első körben lehetséges. A következő alkalommal az 1. játékos nem választhatja ugyanazt a számot, mint előzőleg (nem választhat kétszer egymás után 5-öt, majd 3 és 4 között választ).

A második körben, ha az 1. játékos a sárga négyzetre érkezik (főként), akkor a sárga kérdésre kell válaszolnia a kártyán.

Ez vonatkozik az összes színre. A négyzet alapszíne határozza meg, melyik kérdésre válaszolnak a játékosok.



Ebben a helyzetben, ha a 2. játékos választ egy 3-as számú kártyát és helyesen válaszol rá, akkor az 1. játékos a labirintus kezdőpontjára kerül, és újra kezdheti (a játékosok egymást is elkaphatják).

A győztes az lesz, aki először eléri a célt. A valós játékban több négyzet lesz, mint ahogy a képen látható.

- *Miért jó ez a gyakorlat: Ez egy szórakoztató játék minden korosztály számára. A játékosok tesztelhetik tudásukat.*
- *Milyen szinten alkalmazható: Elemi iskolától kezdve bármelyik szinten*
- *Iskolai tantárgy(ak): Minden*