

## Jó gyakorlatok LOGIC\_808BCD\_H

A szerző neve és intézménye:

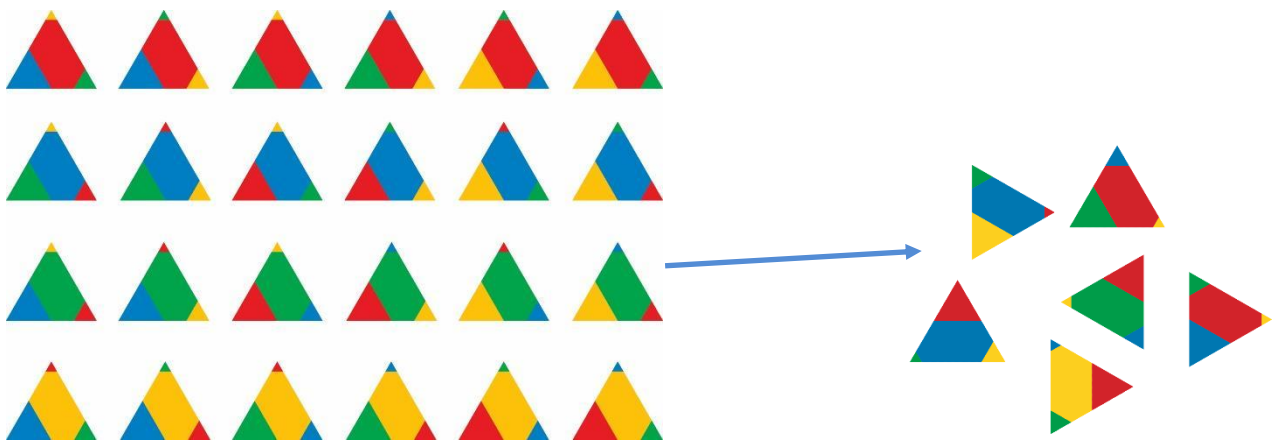
**Zsuzsa Dárdai**, Mobile MADI Museum / Poly-Universe Ltd, Szokolya, Hungary

**Budapesti Fazekas Mihály** Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium diákjainak alapötlete nyomán

A probléma / gyakorlat leírása: **Találd ki!**

Találd ki, melyik elemre gondoltam! Ketten, négyen, vagy többen játszhatják.

1. Első körben a Poliuniverzum készlet bármelyik 24 alapforma (kör, háromszög vagy négyzet) az asztalon, szétszórva fekszik.



A társaság egyik tagja a szemével kiválaszt egy elemet, s annak minden egyes részletét (színek, méretek) gondolatban megjegyzi, vagy lefényképezi a mobiljával, hogy ne tévedjen. A játék résztvevői a kiválasztás alatt nem nézik a kiválasztó tekintetét.

A játékosok egymás után felmutatnak egy-egy elemet, s megkérdezik a kiválasztótól, hogy az alap-elem részegységeiben hány azonosság ismerhető fel a kiválasztott elemmel.

Pld: Alaptest színe és kisebb formák színei: 0, 1, 2, 3, 4 azonosság lehetséges, de ha már elsőre 3 jön ki akkor megegyezik a kiválasztott elemmel és a játékot újra kell kezdeni.

A felmutatott elemet a játékos az adott információ észben tartásával maga előtt tartja a játék megoldásáig. Kombinatorikus észjárással a játékosok folyamatosan szűkítik a lehetőségeket, míg végül megfejtik a kiválasztott elem paramétereit, és rámutatnak a megoldásra.

2. Második körben mindhárom alapforma készletet maximum 3x24 elemet szétszórta elhelyeznek az asztalon.

A kiválasztás után a játékosok egymás után felmutatnak egy-egy elemet, s megkérdezik a kiválasztótól, hogy az alapelem részegységeiben hány azonosság ismerhető fel a kiválasztott elemmel.

Ebben az esetben az alaptest formája is számít egy információnak, az alaptest színe és kisebb formák színei: 0, 1, 2, 3, 4, 5 azonosság lehetséges, de ha elsőre 4 jön ki akkor még nem biztos hogy meg-egyezik a kiválasztott elemmel és a játékot nem kell újratekdeni.

- *Miért jó ez a gyakorlat:* Kombinatorikus képesség fejlesztése, logikus gondolkodás, következtetési képesség fejlesztése, hasznosítása. Kommunikációs képesség fejlesztése.
- *Milyen szinten alkalmazható:* Általános iskola felső tagozat, középiskola, tanárképzés.
- *Iskolai tantárgy(ak):* Matematika, logika
- *Megjegyzések:* A többfajta készlet beemelésével nehezebb lesz a játék, kisebb a valószínűsége, hogy a játékosok elsőre ugyanazt az elemet emelik ki.