

Jó gyakorlatok LOGIC_809BCD_H

A szerző neve és intézménye:

Farkasházi Csilla, Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium

A probléma / gyakorlat leírása: **Mester PUNTE játék**

Szükséges eszközök: egy Poliuniverzum játékkészlet (vagy háromszög, vagy négyzet, vagy kör), a készlet elemeinek kis laminált másolatai, egy doboz gyufa, valamint egy zsák, melyben kényelmesen elférnek az alapelemek.

Játékosok száma: 3-6 fő.

Előkészületek: A készlet 24 kis lapját elhelyezzük egy zsákban és az asztalra tesszük. Kisorsolunk egy elrejtő játékost, aki kiválaszt és a tenyerébe rejt egy kis lapot úgy, hogy azt a többiek ne láthassák (a megmaradt lapokat se, mert abból következtetni lehet a hiányzóra). Előkészítünk egy doboz gyufát. A játékosok az asztal körül helyezkednek el.

Cél: az elrejtett lap kitalálása minél előbb.

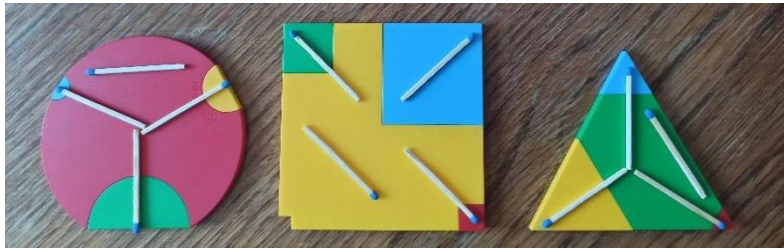
A játék menete: A kezdő játékos magához veszi a zsákot, és húz egy lapot belőle. Az asztalra helyezi, mindenki által jól látható helyre. Az elrejtő játékos annyi gyufaszálat tesz a lap alapszínére, ahány egyezést talál az elrejtett és az asztalra rakott lap között. Megegyezhet az alapszín, a nagy-, a közepes- és a kis szín. A játékos átadja a következő játékosnak a zsákot, aki szintén húz egy lapot és az asztalra teszi, az elrejtő játékos pedig jelzi a találatok számát. Így megy ez tovább, amíg valaki rá nem jön, hogy melyik elemről van szó. Bárki bármikor a játékosok közül bekiabálhatja, hogy PUNTE, ezzel jelezheti, hogy ő kitalálta az elrejtett lapot. A forma; alapszín, nagy-, közepes- és kis szín ilyen sorrendben való megnevezésével elmondhatja, hogy mire gondolt. Ha helyes, ő nyert, és legközelebb ő rejtethet el egy lapot; ha nem, akkor a következő körben nem találgathat.



Játék változatok:

- Egész fiatal játékosok számára az elrejtő úgy teszi fel visszajelzéseként a gyufaszálat, hogy azok konkrétan jelezzék, hogy melyik színnél van egyezés. Ezt úgy a legegyszerűbb megoldani, hogy a

gyufa színes vége az egyező színre kerüljön. Ha az alapszínél van egyezés, akkor azon bárhol elhelyezkedhet a jel.



- Az asztalra kirakjuk az összes elemet, ebben az esetben nem véletlenszerűen húzunk, hanem szabadon, jól meggondolva választhat lapot a soron következő játékos az előzményeket figyelembe véve.
- Az asztalon 2-4 oszlopot képezünk a lapokból, a játékosok választhatnak, hogy melyik tetejéről vesznek el egy lapot, azaz melyikre kérnek visszajelzést, hogy közelebb jussanak a megoldáshoz.
- A feladványt és/vagy a megoldást színezéssel adják meg a játékosok.



- Két különböző készlet elemeivel játszunk, de a lapok száma ekkor is legyen 24 (pl. piros és kék alapszínű körök, sárga és zöld alapszínű háromszögek; más kitalálási nehézséget adó lehetőség, ha mindkét formánál ugyanazt a két alapszín használjuk), ezen kis elemek közül választhat az elrejtő játékos. A forma eltalálását jelezhetjük az alapszínre helyezett félbetört gyufával.

- Miért jó ez a gyakorlat:* A játék fejleszti a logikus gondolkodást, a vizuális észlelést, a kombinatorikus gondolkodást, az e) változatban pedig a taktilis érzékelést is.
- Milyen szinten alkalmazható:* A játékot általános iskolai korosztály számára javasoljuk (10 éves kortól), de gimnazisták vagy felnőttek is szívesen játsszák.
- Iskolai tantárgy(ak):* Matematika, logika
- Megjegyzések:* Érdeemes a tanítványainkat is arra biztatni, hogy találjanak ki új, változatos szabályokat.