

Jó gyakorlatok LOGIC_814OAB_H

A szerző neve és intézménye: **Bordás Andrea**, Partiumi Keresztény Egyetem, Nagyvárád

A probléma / gyakorlat leírása: **Folytasd a mintázatot!**

A kör vagy a háromszög szettel játszható. Minden játékos színt választ. Az elemeket színenként megkeverik, és egymásra rakják. Mindenki csak a saját paklija tetejéről tud lapot (elemet) húzni. A játék célja csoportszinten az, hogy minden elemet felhasználjunk. A játék célja egyéni szinten az, hogy minél előbb elfogyjon a saját kupaca. A legfiatalabb játékos kezd. A kezdő játékos kitesz egy elemet. A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. A következő játékos csakis azonos méret és szín szerint csatolhat új elemet.

Az alábbi példában a sárga játékosnak nincs lehetősége elemét a sorhoz csatolni.



Ha nem tud új elemet csatolni, dönthet úgy, hogy a legfelső elemet a kupac aljára teszi, vagy nem tesz semmit. Az a játékos, aki egy 6 elemből álló zárt alakzatot zár be, újabb elemet tehet le (a fenti példában a kék játékos). Addig játszunk, amíg minden elemet fel nem használtunk. Az a játékos az első, akinek leghamarabb elfogy a készlete. Ha ugyanabban a körben két játékosnak is elfogy a készlete, megosztott helyezést kapnak.

A következő játékban a második legfiatalabb játékos kezd (vagy a legfiatalabbtól balra ülő). Érdemes legalább 4 kört játszani, hogy mindenkinek legyen lehetősége kezdeni.

Ha több szettünk is van, versenyeztethetjük a 4 fős csoportokat: pl. melyik csoportnak sikerül hamarabb, kevesebb játékmenet alatt teljesítenie a feladatot?

- *Miért jó ez a gyakorlat:* Szabálykövetés gyakoroltatása, szín és méret azonosítása kisebbeknél (óvoda). Közösségépítés, problémamegoldás gyakoroltatása, a játék során alkalmazott egyéni és csoportos stratégiák tudatosítása, főleg ha több csoport versenyez egymással.

- *Milyen szinten alkalmazható:* Általános iskolától bárki. Óvodásoknál is, de nem a versenyre, hanem a szabályok betartására helyezve a hangsúlyt.
- *Iskolai tantárgy(ak):* Erkölcsei nevelés, Polgári nevelés, társadalomismeret, személyiségfejlesztés, osztályfőnöki óra
- *Megjegyzések:* Lehetséges kérdések a játék után: Előnyt jelent-e a kezdés? Együttműködő vagy vetélkedő taktikát követtél: próbáltál segíteni, olyan helyzeteket teremteni, amelyek megoldhatók, vagy akadályoztad a többieket: olyan helyzeteket teremtetél, amelyek nem oldhatók meg? Milyen stratégiát követett a csoport? (ha a 4 fős csoportok egymással vetélkednek)