

Jó gyakorlatok LOGIC_816AB_H

A szerző neve és intézménye:

SJE diákok, Fehér Zoltán, Jaruska László – Selye János Egyetem, Komárom, Szlovákia

A probléma / gyakorlat leírása: **Dubnó társasjáték**

Felhasznált készlet: háromszög.

A feladat leírása: A játék a Double és az Uno keveréke.

Szabály: Minden játékos kap egy kezdőelemet (ez lehet kör, négyzet, vagy háromszög is). A többi elemet elhelyezzük középre, egymásra rakva. A lényeg, hogy találjon a közepsőn valamit, ami passzol a saját kezdő eleméhez, és illessze is hozzá. Méretben és színben is passzolnia kell. A megszerzéshez hangosan ki kell mondania a passzoló elemet. Az viszi el, aki a gyorsabb volt (pl.: kicsi sárga négyzet- kicsi sárga négyzettel).

Korosztálynak megfelelően könnyíthetünk is akár: csak a szín, vagy csak a méret passzoljon.

Többféleképpen játszható:

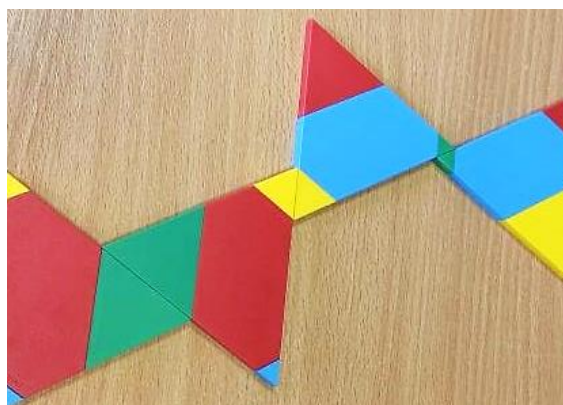
Első változat: mindig sorban az utolsó elemhez kell illeszteni, így egy hosszú sávot kapunk- itt mindig csak az utolsó elemet kell figyelni.

Második változat: nem kell sorba rakni, bárhova hozzá illeszthető, valamilyen formát kialakítva.

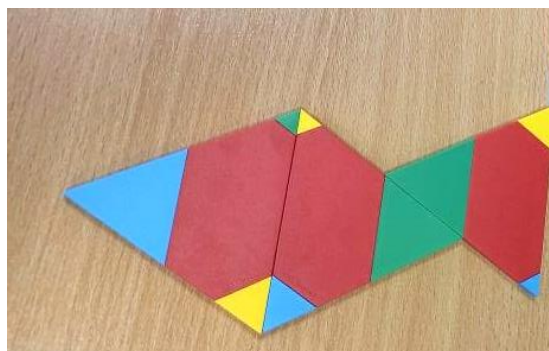
Az elemeknek mindig legalább 1 oldalukkal kell illeszkedni!

Pontrendszer:

- Mindenki annyi pontot kap, ahány elemet sikerült megszereznie.
- Plusz pont jár, ha azokból egy alakzatot ki is tud rakni.
- Az lesz a nyertes, akinek a legtöbb pontja van.



Ebben az esetben színben és méretben is megegyeznek.



Ez a könnyített eset. Itt a szabály az, hogy csak méretben kellett passzolni.

- *Miért jó ez a gyakorlat: Játékos módon (építkezés) ismerteti meg a tanulókkal a formákat, méreteket. A megadott feltételek alapján az elemeket a tanulónak csoportosítani kell, rendszerezni és kiválasztani a követelményeknek megfelelőt. Meg kell keresnie több lehetséges megoldást. Fejleszti a vizualitást. Tengelyszimmetria tudatosítása, színritmus és esztétikai érzék fejlesztése.*
- *Milyen szinten alkalmazható: Általános iskola, alsó tagozat (6-10)*
- *Iskolai tantárgy(ak): Matematika, képzőművészet, logikai játék*