

MATEMATIKA „C”
8. évfolyam

12. modul
BÚCSÚZÁS

Készítette: Surányi Szabolcs

A modul célja	A foglalkozások értékelése, a tanév lezárása játékokkal
Időkeret	45 perc
Ajánlott korosztály	13–14 évesek; 8. évfolyam
Modulkapcsolódási pontok	E modul feldolgozása a tanév végén javasolt, utolsó modulként.
A képességfejlesztés fókuszai	Gondolkodási képességek: Elemzés, rendszerezés. Logikai következtetés. Együttműködési készség.

AJÁNLÁS

A tanév legutolsó foglalkozásán fontos az egész évi munka tanulói értékelése. Ekkor van lehetőség utoljára arra, hogy tisztázzuk a nyitva maradt kérdéseket. Ezen a foglalkozáson mindenképpen erre is érdemes időt szánni. Természetesen év vége felé közeledve a tanulók aktivitása csökkenhet, így a foglalkozásnak ezt a részét nem érdemes erőltetni. A közös játék a csoport összetartozásának erősítésén túl méltó befejezése egy sikeres tanévnek.

MODULVÁZLAT

	Lépések, tevékenységek	Kiemelt készségek, képességek	Eszközök, melléletek
I. Itt a vége, fuss el véle!			
	A foglalkozások értékelése	Együttműködési készség, empátia, kritikai érzék	
1.	Az eddigi foglalkozásokon nyitva maradt kérdések megbeszélése		
3.	Játékok	Együttműködési készség, empátia, problémamegoldás	Eszközök az egyes játékokhoz a tanári mellékletben a játékleírásoknál találhatóak. Melléklet a tanároknak: Játékok

I. ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE

Ráhangelődés (kb. 5 perc)

Kezdeményezzen a tanár egy beszélgetést a gyerekekkel a következőkről:

Mi volt a véleményük a foglalkozásokról?

Melyik foglalkozásra emlékeznek a legszívesebben, és miért?

Volt-e olyan foglalkozás, amelyiket unalmasnak tartottak?

Milyen ismerősüknek ajánlanák a foglalkozásokon való részvételt? Milyen diáknak nem ajánlanák?

Milyen témakörökkel foglalkoznának szívesen?

Egyedül, párban vagy csoportban volt inkább jó dolgozni?

Foglalkoztak-e otthon tovább valamelyik problémával?

1. Az eddigi foglalkozásokon nyitva maradt kérdések megbeszélése

(Javasolt idő: amennyi szükséges; Munkaforma: közösen)

Volt olyan feladat vagy probléma az előző foglalkozásokon, amit nem beszéltünk meg, de érdekel benneteket a megoldás?

Ha maradt nyitott probléma valamelyik foglalkozáson, amit eddig nem beszélt meg a csoport, és a tanulók érdeklődnek a megoldás iránt, akkor azt most megbeszélheti a csoport. Erőltetni nem érdemes, ha a tanulók nem érdeklődőek, akkor ez a lépést ki is hagyhatja a tanár.

Ha valamely nem tisztázott feladatra vagy problémára az egyik tanulónak van megoldása, akkor lehetőleg ő ismertesse azt. A tanár ezután pontosítsa a megoldást, ha szükséges.

2. Játékok

(Javasolt idő: az óra fennmaradó része)

A megbeszélés után javasoljuk a játékot. Ha a tanulóknak van kedvenc játéka, akkor játszhatja azt a csoport, de játszhatnak az eddigi foglalkozáson megismert játékokkal is.

A tanári mellékletben szerepel néhány olyan játékjavaslat, amelyet az egész csoportban közösen, vagy kisebb csoportokban (2-6 fő) játszhatnak a tanulók. Ha lehetőség van rá, próbáljon ki a csoport több játékot is.

Melléklet a tanároknak: Játékok

MELLÉKLET A TANÁROKNAK

2. Játékok

Az egész csoport közösen játszhatja:

Értelmező:

Kellékek: egy értelmező kéziszótár, minden játékosnak toll és papír.

A játék vezetője a felcsapott kéziszótárból kiválaszt egy olyan szót, amit a játékosok közül senki sem ismer – ez nem titkos, hangosan mondja a szót. Ha valaki tudja a szó jelentését, újat választ.

Miután sikerül ismeretlen szót kiválasztani, minden játékosnak írnia kell egy definíciót az idegen szóra, mintha az szerepelne a szótárban. Eközben a játékvezető a kéziszótárból kiírja az igazi meghatározást egy lapra.

Amikor mindenki végzett az eredetibbnél eredetibb magyarázatok gyártásával, a játékvezető összegyűjti a lapokat, és közé keverve a sajátját sorban felolvassa azokat, természetesen úgy, hogy senki sem tudja, melyik kié. A játékosok feladata, hogy kitalálják, melyik az eredeti meghatározás, ezért a második felolvasás után mindenki jelentkezéssel jelzi, hogy melyik szerinte az igazi. Miután mindenki leadta a voksát, a játékvezető elmondja, melyik volt a kéziszótárból másolt.

Pontot az kap, aki eltalálta az igazi meghatározást, vagy akinek a meghatározására szavaztak. (Ilyenkor persze annyi pontot kap, ahányan úgy gondolták, hogy az övé az eredeti meghatározás.)

Híres X:

Kellékek: tollak, sok-sok papírfecni, egy sapka, ill. valami, amiből húzni lehet, egy stopperóra
A játék hasonlít az Activityhez. Mindenki felírja egy-egy fecnire négy híres ember nevét. (Nem kell kifejezetten ragaszkodni, ahhoz, hogy ember legyen.) Lehet Van Gogh; Micimackó; Böbe, a veszprémi állatkert festő majma; Madonna; egy közös ismerős, esetleg jelenlévő ember....

A fecniket tegyük egy sapkába, és alakítsunk 2-4 csapatot.

A játék három részből áll:

- az első részben röviden, szóban kell a híres embert körülírni,
- a másodikban mutogatni kell,
- a harmadik részben pedig (amikor már harmadszorra találkozunk ugyanazokkal a nevekkel) csak egyetlenegy kulcsszóval lehet utalni a sapkából kihúzott hírességre.

Első forduló: A csapatoknak 1-1 perc áll rendelkezésükre, hogy fecniket szerezzenek: Az első csapat egyik tagja kiáll csapattársai elé és körülírja azt, amit/akit húzott. Ha egy híres embert kitalál a csapata, az a fecni az övék és a játékos újabb és újabb neveket húzhat, amíg le nem telik az 1 perc. Ha nem találja ki a nevet, akkor a fecnit visszateszi a helyére, és nem kap pontot.

Ezután a második csapat jön, majd a harmadik, amíg az összes fecni el nem fogy. E játékrész végén minden csoportnak annyi pontja van, ahány nevet kitalált. Írjuk fel a csapatok szerzett pontszámát, és következhet a második forduló.

A második fordulóban mutogatni kell. Itt is 1-1 perc áll minden csapat rendelkezésére a kihúzott név elmutogatására. (Fontos, hogy körönként mindig más szerepeljen a csapatokból, mert különben csak a nagyhangúak jutnak szóhoz, jó ha csapaton belül is van egy sorrend, hogy mindenki ugyanannyiszor magyarázthasson.) Ha másodszorra is elfogytak a papírok, ismét pontösszegzés következik, és jöhet a kulcsszavas forduló.

Már az első két forduló során érdemes a játékosoknak figyelniük az elhangzó neveket, mert csak így ismerhetnek rájuk a harmadik fordulóban egyetlen kulcsszóból.

Bumm:

A játékosok sorban mondják a természetes számokat (1-től kezdve), de minden olyan szám helyett, amiben szerepel a 6-os számjegy és/vagy osztható 6-tal, „Bumm”-ot kell mondaniuk. Aki ezt elvéti, az kiesik, és a sorban következő folytatja onnan, ahol tartottak. Az nyer, aki nem téveszt, és ezért a végéig bent marad.

Így néz ki egy sor:

1 2 3 4 5 Bumm 7 8 9 10 11 Bumm 13 14 15 Bumm ...

Nehezítés lehet, hogy minden Bumm után megfordul a menetirány. (Így tehát aki az 5-öt mondta, az fogja mondani a 7-et is.)

Kézszorítás:

Kellékek: egy pénzérme és egy akármilyen tárgy.

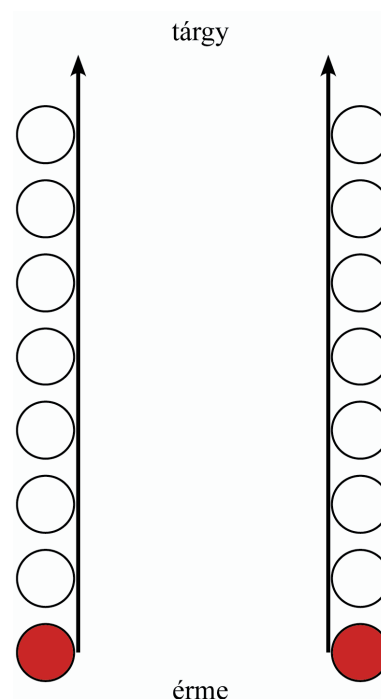
Két csapat, két párhuzamos sorban, egymásnak háttal leül. Az egy sorban ülők megfogják egymás kezét.

A sor egyik végére elhelyezzük az adott tárgyunkat (az ábrán fent), és a játékosok arrafelé fordítják a fejüket. A sor másik végén van a játékvezető, aki feldobja az érmét.

Csak a két leghátsó játékos (a játékvezetőhöz legközelebb ülő két játékos) nézheti az érmét. Ha az érme fejet mutat, a csapatoknak meg kell szerezniük a tárgyat, ha írás, akkor semmiképp sem szabad hozzáérniük.

A hátsó játékos kézszorítással jelzi csapatának, ha fej, azaz amikor az elsőnek el kell vennie a tárgyat. A csapat villámgyorsan továbbadja a jelet, és amelyik csapat gyorsabb volt, annak az első játékosa hátra kerül, és a következő dobásnál ő figyel, hogy a feldobott érme fej, vagy írás. Ha vaklárma a szorítás, és írásnál is megfogja valamelyik csapat első tagja a tárgyat, akkor visszafelé forognak egyet, vagyis a hátsó játékos lesz az első.

Az a csapat nyer, amelyik hamarabb visszaér a kiindulási helyzetébe (amikor az eredeti első játékos újra első lesz).



Kisebb csoportokban játszható játékok

Betűsoroló:

Az első játékos gondol magában egy szóra, és kimondja az első betűjét, pl. „k” (kalap). A második játékos is gondol egy k-val kezdődő szóra és kimondja a második betűjét, pl. „u” (kutya). A következő is gondol egy szóra, de olyanra, ami „ku”-val kezdődik, és mondja, pl. „l” (kulcs). (Ha nincs több játékos, ismét az első jön.) Ha a következőnek nem jut eszébe megfelelő szó, kiesik. A soron következőnek eszébe jut a kullancs, ezért azt mondja, hogy „l”. (Fontos, hogy a játék során mindenki csak egy betűt mondhat, nem szabad elismételni az addig elhangzott többi vagy kimondani a szót, amire gondolt.) Mindenki addig van játékban, amíg tud betűt mondani.

Blöffölni is lehet a játékban, vagyis lehet olyan betűt mondani, amit nem is tudnánk szóba illeszteni. Elképzelhető, hogy a következő játékos tud jó szót. De ha ezután az egész kör

passzol, meg kell mondani, mire gondoltunk. És ha nem tudunk jó szót mondani, akkor szintén kiesünk a játékból.

A játékot 4-6 fős csoportokban érdemes játszani.

Béka:

Az egyik játékos gondol magában egy (megállapodás szerint) 3, 4 vagy 5 betűs szót. Most a négybetűs változat következik. A többi játékos kérdezhet tőle négybetűs szavakat. Ő úgy segít, hogy ha a kért szóban van közös betű az eredeti szóval, de nem ugyanazon a helyen (ajtó-béka), akkor a közös betűnek megfelelő mennyiségű fekete, ha a kért szóban ugyanazon a helyen (búza-béka), akkor a közös betűnek megfelelő mennyiségű fehér pontot „ad”. Ez azt jelenti, hogy például Anna a búzára „2 fehér”-et mond Bélának. A játék addig megy, míg valaki ki nem találja a békát, ezután ő gondol egy szót.

Nehezítés: A kitaláló csak akkor mondja, hogy hány közös betű van, ha jó helyen is vannak a betűk.

Szóbridzs:

Kétfős csapatokat alkotunk, és a párok (csapatársak) szembe ülnek egymással. Az egymás mellé kerülő, más-más csapatba tartozó játékosok közösen gondolnak ki egy összetett magyar szót. Miután kitalálták a szót, felváltva, egyesével mondhatnak értelmes, nem összetett szavakat a párjaiknak, természetesen a kitalálendő összetett szóval kapcsolatosan. Céljuk, hogy az ő párjuk mondja be a kigondolt szót. (A rávezető szó a szóösszetételek egyikét sem tartalmazhatja.) Természetesen a rávezető szavakat a játékosok mindegyike hallja, de mindig csak az tippelhet, aki soron van (akinek a párja mondott utoljára rávezető szót).

Ha valamely játékos nem talált, akkor a kigondolók közül a következő mondhatja a segítőszót.

A rávezető szavaknak értelemszerűen olyanoknak kell lenniük, amelyekről a csapatárs a kigondolt szóra asszociál. Ez főleg jelentésbeli hasonlóságot takar, de az adott helyzetben nagyon jól beválhatnak a hasonló hangzású szavak is.

Ha valamelyik játékos kitalálja a szót, csapata egy ponttal gazdagszik, majd új kör indul, melyben a másik, szemben ülő csapat gondolja ki az új szót.

Célszerű, hogy a kezdő (az első rávezető szót mondó) csapat mindig más és más legyen, hiszen egyből kitalálni nem könnyű.

(Például: A kitalálendő összetett szó: zenekar.

1. rávezető szó: muzsika – tipp: énekszó
2. rávezető szó: kéz – tipp: karmester
3. rávezető szó: zivatar – tipp: –
4. rávezető szó: szimfonikus – tipp: zenekar.)