

KÖZÖS KÁRTYAALÁTÉT & EGYÜTTMŰKÖDÉSI MÁTRIX

Módszertani segédlet az 1001történet „Év végi ismétlések” c. oktatójátékához

JÁTÉKSZABÁLYOK & EGYÜTTMŰKÖDÉSI STRATÉGIA

1. Kérdés és Becslés: Sorban húzzátok a kérdéskártyákat. Mielőtt a válaszadó megszólalna, mindenki jelezze, tudja-e a választ! | **2. Elhelyezés:** Ha a csapatból *mindenki* magabiztosan tudta, a kártya a zöld zónába kerül. Ha bárkinek bizonytalansága van, tegyétek a piros zónába! | **3. „Egy megy – három marad” fázis:** Amikor megszólal a jelzés, a csapat küldötte vigye magával a tudást a szomszédos asztalhoz, és kérdezze ki őket a zöld zónás kérdésekből. A kérdéseket a megkevert és egy pakliba rendezett kártyák közül kell kihúzni, mindig a legfelsőt. A csapattagokat az óra járásával ellentétes irányban kell kérdezni, a kérdezőtől bal felé ülőtől elsőként, és így tovább. A válaszadást 3 másodpercen belül el kell kezdeni, különben nem érvényes a válasz. A részben helyes választ is el lehet fogadni ebben a fázisban. **Figyelem! A tanár más sorrendet vagy más feladatot is adhat!**



SIKERZÓNA — EZT MINDANNYIAN TUDJUK!

Ide kerülnek azok a lapok, amelyekre a csoport minden tagja azonnal és helyesen tudta a választ.

1. KÁRTYA

2. KÁRTYA

3. KÁRTYA

4. KÁRTYA

5. KÁRTYA

6. KÁRTYA



FEJLŐDÉSI ZÓNA — KÖZÖSEN ÁTISMÉTELJÜK!

Ide tegyétek a lapokat, ha valakinek még bizonytalan a tudása. Erre épül az „egy megy, három marad” stratégia!

FÓKUSZ 1

FÓKUSZ 2

FÓKUSZ 3

FÓKUSZ 4

FÓKUSZ 5

FÓKUSZ 6