

Poker és casino a tanórán, avagy üdvözöllek, nagy ismétlés

Fekete Farkas Tímea

Bár már minden kedves kolléga régen túl van a félévi nagy ismétlő órákon, most mégis egy olyan módszert szeretnék bemutatni, amely ezeket a tartalmas, nagyobb témakört, esetleg témaköröket magába záró tanórákat segíti játékosan megvalósítani.

A játékhoz feltétlenül szükséges egy póker-zseton-szett, egy csomó ismétlő kérdés PowerPoint-os prezentációban és egy bankos. A bankos szerepét maga a tanár vagy esetleg egy ügyesebb diák is betöltheti. Ő lesz az, aki a tétet, illetve a nyereményeket, esetleg veszteségeket kézben tartja, és a zsetonokat kiosztja.

A játék megkezdése előtt az osztályt csoportokra osztjuk. Ez történhet többféle módon, a leghatásosabb talán az, ha minden csapatban vannak erősebb és gyengébb tanulók is, a lehetőségektől függően. Ajánlatos 3-4 diákot tenni egy csapatba, hogy mindenkinek kelljen dolgoznia, nehogy egy-egy lustább diák végigheveréssze az ismétlést. Ha megvannak a csapatok, ültessük őket megfelelő távolságra egymástól (mármint a csapatokat, s nem az egyes tagokat), s kezdődhet a játékszabályok elmagyarázása.

Kezdjük azzal, hogy a diákokat elvarázsoljuk egy mesebeli Casino-ba, ahova, ugye, úriemberek járnak, akik tudnak viselkedni, nem kiabálnak, és nem zavarják a másikat. Ezután megmutatjuk a színes zsetonokat, s megbeszéljük, hogy melyiknek milyen értéke van. Én általában a feketét 100 eurónak jelölöm ki, a piros tölti be az 50 eurós szerepét, a kék 30-at, a zöld a 20-at ér, a fehér pedig 10 eurónak felel

meg. Ezeket az összegeket mindig fel kell írni a táblára, nehogy valaki összekeverje az értékeket, mert később kellemetlen helyzetbe is kerülhetünk miatta. Ezután jönnek a valódi szabályok:

Minden csapat kap X euró összegnyi zsetont úgy, hogy minden színből legyen nekik legalább egy.

Minden kérdés megjelenése előtt minden csapat felajánl egy összeget, amit kitesz a pad szélére, hogy azt a játékvezető jól lássa, s azt a kérdés megjelenése után már nem változtathatja meg.

A kérdés megjelenése után egy perc áll a csapatok rendelkezésére, hogy megbeszéljék a választ csapaton belül, s azt papírra vessék.

Az egy perc eltelte után a játékosok leteszik a tollat, s egyesével felolvassák a leírt válaszukat. A jó választ a játékvezető csak akkor mondja meg, ha már minden csapat adott választ.

Most következik a zsetonok elbírálása. Az a csapat, aki jó választ adott a kérdésre, a felajánlott zseton kétszeresét kapja a banktól. A rossz választ adók pedig elvesztik a kockára tett összeget. Eb ben az esetben a játékvezető elveszi a zsetonokat a pad széléről, s a banknak adja.

Ezután megteszik a csapatok az újabb tétjeiket, amelyek különbözhetnek az előzőtől, s jöhet a következő kérdés.

A játékot az a csapat nyeri, amelyik a játék végére a legnagyobb értékű zsetonokat gyűjtötte össze. (Ezért adott esetben egyest is szoktam adni az adott tantárgyból.)

Először talán kicsit bonyolultnak látszik a játék, de a mai fiataloknak és gyerekeknek nagyon tetszik a Casino-ba „ültetett” tanóra, hisz fellobban bennük a sikerért vívott harc tüze. A poker-zsetonok elméletileg bármilyen játékpénzzel vagy egyéb zsetonnal helyettesíthetők, ez a tanár leleményességétől és lehetőségeitől függ. A szabályok természetesen szabadon variálhatóak. Lehet kivenni belőle vagy akár hozzátenni is – például: megszabhatjuk a maximum felajánlható zsetonok értékét 100 euróra, így elkerülhetjük a gyors kiesés veszélyét.

Ez a módszer bármilyen tanórán, bármilyen nagyobb számonkérés előtt alkalmazható, s biztos, hogy nemcsak a diákok, de még Önök, tanárok is élvezni fogják majd. A mi szempontunkból igaz, hogy kicsit nagyobb felkészülést igényel az óra megvalósítása, a kérdések összeállítása és digitalizálása szempontjából, hisz ahhoz, hogy a kérdéseket minden csapat egyformán és jól láthassa, az a legmegfelelőbb, ha azokat PowerPoin-tos prezentációként vetítjük egy vászonra. A kérdések fajtáit is szabadon változtathatjuk: lehet kiegészítendő vagy eldöntendő kérdéstípusokat is használni, de bemutatathatunk egy-egy képet, szobrot vagy kérhetjük egy-egy stílusjegy felismerését. A játéknak csupán a kerete kötött, a tartalom a tanártól függ.

Ezek után én már csak játszókedvet kívánok minden olyan kollégának, aki az élményszerű órákra esküszik. *Játékra fel!*