

Újabb játékra fel!

Fekete Farkas Tímea



c) A PIN-kód beütésével háromszor lehet próbálkozni. Ha az 1., a 2. és a 3. próbálkozás is téves, akkor leblokkolják a telefont. Előfordulhat-e, hogy Szabolcs telefonját a 3. próbálkozás után leblokkolják?

14. Egy számsorsjátékban 5 számból 3-at kell „ikszelni”. Aki mind a hármat eltalálja, az nyer, aki háromnál kevesebbet talál el, az veszít.

a) Mennyi a nyerés valószínűsége?

b) Mennyi a nyerés esélye?

15. Egy másik számsorsjátékban is 5 számból kell 3-at „ikszelni”, de itt mások a nyerés feltételei. Aki 3 számot eltalál, 10 €-t, aki 2 számot, az 5 €-t, aki 1-et, az 1 €-t nyer. 1 szelvény ára 1 €.

a)* Misi három szelvényt adott fel (természetesen mindegyiket más-más módon töltötte ki). Mennyi a valószínűsége annak, hogy legalább az egyikkel 10 €-t nyer?

b)** Niki is három szelvényt adott fel. 20 €-ban fogadott a barátnőjével, hogy mindhárom szelvényrel pontosan 5 €-t fog nyerni. Mekkora eséllyel nyeri meg a fogadását? Milyen összegű nyereségnek (veszteségnek) a legnagyobb a valószínűsége? Fejezd ki a valószínűséget százalékkal! (Ne feledkezz meg róla, hogy a barátnőjével is fogadott, és hogy a szelvények feladásáért is fizetnie kellett!)

c)** Robi is három szelvényt adott fel. Ő is 20 €-ban fogadott a barátjával, de ő arra, hogy mindhárom szelvényrel pontosan 1 €-t fog nyerni. Mekkora eséllyel nyeri meg a fogadását? Milyen összegű nyereségnek (veszteségnek) a legnagyobb a valószínűsége? Fejezd ki a valószínűséget százalékkal! (Ne feledkezz meg róla, hogy a barátjával is fogadott, és hogy a szelvények feladásáért is fizetnie kellett!)

Minden kedves olvasót szeretettel köszöntök az idei évfolyam lendülettel és új ötletekkel teli bugyrából, és remélem, hogy idén is sikerül néhány kedves és hatékony módszertani ötlettel bővíteni azon kollégák puttonyát, akik szeretnék színesebbé és élménytelibbé tenni a diákok tanulási folyamatát.

Mivel már csak pár nap van hátra a nyári szünetidőből, ezért lassacskán neki kell veselkednünk a tantervek előkészítéséhez, a diákok fogadásához és a bevezető órák lebonyolításához. A kulcsszó legyen most a **bevezető óra**. Mit is takar ez a fogalom? Elsősorban újbóli összehozást, illetve ismerkedést és ráhangolódást. Mi is siethetne jobban a segítségünkre, mintsem a játékok?

Fontos, hogy a diákok sikeres csapattá kovácsolódjanak, vagy ha már azok, akkor felelevenítsék azokat az élményeket és érzéseket, amelyek megerősítik bennük a közösségi tudatot. Most néhány olyan játékot próbálok megosztani az olvasókkal, amelyek hangulatosabbá tehetik a néha unalmas és mindenki számára terhes első egynehány órát a tanév elején.

Kezdjük egy névtanulós játékkal, hiszen a legalapvetőbb feladat a tanár és a diákok számára, hogy megtanulják egymás nevét. A **Zsipp-Zsupp** nevezetű játék során a diákok körben állnak, a tanár pedig a kör közepén áll, s elmondja, hogy mindenki jobb keze a „zsipp”, a bal pedig a „zsupp”. A tanár mutogatni fog a diákokra egyesével, de nem egymás után, s hol a zsippet, hol pedig a zsuppot fogja mondani közben. A diák feladata pedig az, hogy ha „zsipp” szót kap, akkor a jobb oldalán álló diák nevét kiáltja, ha pedig a „zsupp” szót kapja a tanártól, akkor a bal oldalán állót. A játék nagyon egyszerű, mégis eredményes és dinamikus, hisz a mutogatás gyorsan történik, s egy-két perc után mindenki helyet cserél, a tanár is átadja a helyét egy diáknak, s indulhat az újabb kör. Ez a játék a koncentrációt is kellőképpen fejleszti.

Ugyanez a lényege az **Én széke**m nevű játéknak is, viszont ebben már sokkal több a mozgás. A diákok most székeken ülnek egy körben, egy szék (a tanár jobb oldalán lévő) viszont szabadon marad. A játék menete a következő: a tanár a jobb kezével rácsap a székre, s hangosan mondja, hogy „Én széke!” – és ráül. Ugyanezt teszi most az a diák, akinek a jobb oldalán szabadon maradt a szék (ez már a második „Én széke!”-

kiáltás). A harmadik lépésben az a diák, akinek a jobb oldalán található a szabad szék, szintén rácsap a székre, de nem azt mondja, mint az előtte szólók, hanem megnevezi, hogy kinek is a széke az a bizonyos szabadon maradt, például: „Jancsi széke!” Ahogy Jancsi ezt meghallja, rohan elfoglalni az adott széket. Ily módon valahol ismét felszabadul egy szék, s az csap rá, akinek a szabad szék a jobb oldalán van, kiált és ráül. Csap a következő, kiált és ráül, a harmadik pedig megint csap és megnevezi a széket egyik osztálytársa nevével, és ez így megy tovább, mindaddig, amíg a legjobb nem lesz a hangulat, mert ezt a játékot akkor kell abbahagyni, amikor a legjobb, hogy máskor is szívesen játsszák a diákok.

A harmadik játék is ismerkedős, de már nem a nevet tanuljuk közben, hanem egymás tulajdonságaiba nyerhetünk betekintést. A neve **Forró szél**. A diákok körben ülnek, a tanár a kör közepén áll (Eleinte azért jó, ha a tanár áll középen, hogy megmutassa a kijelentések minőségét, később, ha már ismerik a diákok a játék lényegét, ők is állhatnak a kör közepén), s ezt mondja: „Forró szél fújjon azokra, akik...” S mond egy tulajdonságot, például: bátrak, segítőkészek, szeretnek suliba járni, szeretnek játszani, cserkészkednek stb. Ide bármi mehet, amit csak kitalálunk. Minél egyedibb a mondat, annál jobb. A kör közepén álló személy feladatát már tudjuk, a diákoké pedig egyszerű: akire jellemző a mondat, az gyorsan helyet cserél valakivel, aki szintén felállt, s természetesen a kör közepén álló személy is helyet foglalhat, ha jellemző rá a kimondott tulajdonság. Mindig az mondja a mondatot, aki a kör közepén áll, de ügyeljünk arra, hogy ne ismételjünk az előttünk szólókat. Ha mindenkit meg szeretnénk mozgatni, akkor bevetjük a „Forgószél” kifejezést, amit meghallván mindenki feláll s új helyet talál. A játék élményszerű, s közben ismerkedünk. Figyelmeztessük a diákokat, hogy helycserénél ügyeljünk egymás testi épségére, mert lehet óvatosan is sietni, elfoglalni az új helyet.

Ezzel a három egyszerűen nagyszerű játékkal kívánok mindenkinek sikeres tanévkezdést, amelyeket több helyről és több személytől tanultam, s most szeretettel adom tovább Önöknek/Nektek, Kedves Kollégák, hogy ne csak olvassátok, de játsszátok is!

Játékra fel!