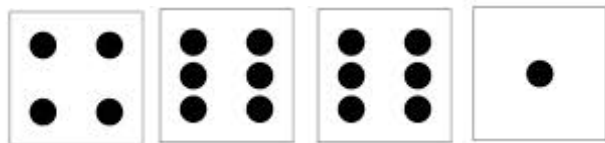


A villámgyakorlat megnevezése	Javasolt évfolyam	Fejlesztési célok	A gyakorlat eredete			Megjegyzés
Pig - Ki ér el hamarabb 100-ig?	2-4. osztály	<ul style="list-style-type: none"> ● döntéshozatal ● fejszámolás ● kockázatvállalás ● kudarctűrés ● szociális kompetencia 	Saját fejlesztés	Adaptált és átalakított	Más személy kidolgozása (forrás?) X (https://en.wikipedia.org/wiki/Pig_(dice_game))	4-5 fő/ 1db dobókocka matematikai tartalmakhoz jó ráhangolódás idegen nyelven is játszható (számok tanulása)
<p>A villámgyakorlat leírása</p> <p>(Lépések, ha szükséges fotókkal, ábrákkal illusztrálva)</p> <p>Alakítsunk 4-5 fős kiscsoportokat! (Zz az ideális létszám, de a játékot 2-6 fő játszhatja.) Minden csoport kap 1 db dobókockát és szükség van még papírra és íróeszközre a pontok jegyzéséhez.</p> <p>A játékszabály:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A cél, hogy elérjünk 100 pontig. ● A soron lévő játékos dob a kockával és összeadja a dobások értékét <ul style="list-style-type: none"> ○ vagy úgy dönt, hogy megáll és felírja a pontjait, melyeket így már nem veszíthet el, és tovább adja a kockát a tőle balra ülőnek; ○ vagy 1-est dob és az aktuális körben dobott pontjai nullázódnak, és tovább adja a kockát a tőle balra ülőnek. ● A győztes az lesz, akinek a körök során felírt pontjai leghamarabb elérik a 100-at. <p>Példajáték 3 főnél:</p>						<p>A kipróbálás utáni értékelés, hibalehetőségek</p> <p>Mivel a játék kimenetele nagyban függ a szerencsétől, ha kevés az időnk, lehet csak 50 pontig is játszani.</p> <p>Fel kell készülnünk arra, hogy van, akinek nehezebb feldolgoznia azt, ha nincs szerencséje. De ettől nem érdemes félni, hiszen fontos információ adott gyermekről.</p>



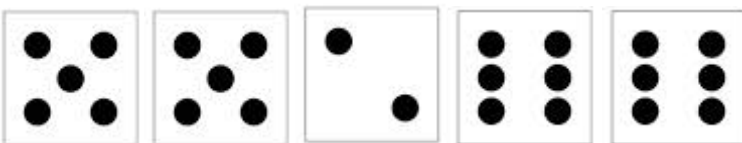
= X játékos 3+5+4-et dob és megáll, felírja a neve mellé a 12 pontot, ezt már nem

veszítheti el.

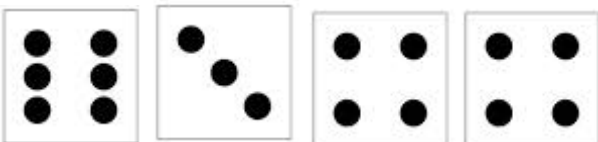


= Y játékos hiába járt 16-nál, az 1-es miatt nem írhat fel pontot ebben a

körben és tovább kell adnia a kockát.



= Z játékos megáll és felír 24 pontot.



= X játékos megáll 17-nél, így ezt is felírhatja a 12 mellé, így összesen már

29 pontja van, amit nem veszíthet el. Még akkor sem, ha legközelebb 1-est dob, mert az csak azt a kört nullázza.

És így tovább.

Összefoglalás:

Egyszerű, gyors társasjáték, minimális eszközigénnyel. Különösen olyan csoportokban hasznos, ahol nincs kultúrája a társasjátékozásnak. Mivel rövid a játékidő és nagy a szerencse szerepe, így jól támogatható a kudarc, de a győzelem feldolgozása is. Bármennyire egyszerű és bármennyire is nagy a szerencse szerepe, hosszú távon az a játékos nyer többször, aki megtalálja a kockázatvállalás és a kockázatkerülés egészséges egyensúlyát: általában nem érdemes 1-2 dobás után megállni, de 5-6 dobásnál többel próbálkozni sem, de játékhelyzetek elemzése után kifizetődő lehet más döntést hozni. A döntéshozatal és a döntéseink következménye szépen megjelenik a játék során, melyek mind olyan tudások, amikre bármilyen szaktárgy során jó építeni.