

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Útvonalak sablon – Pontokat szerezni a győzelemhez!

Ebben a részben található egy olyan kalandhoz vezető útvonal, ahol a cél a minimális pontszám elérése a küldetés teljesítéséhez. A kérdések különböző kategóriákba tartoznak, amelyek ugyanazon tematika különböző kérdései. A játékosok kiválaszthatják, hogy melyik tesztek akarják először teljesíteni, esetleg hol érzik magukat nagyobb biztonságban. Tudják, hogy el kell érniük egy minimális pontszámot a küldetés teljesítéséhez! Be lehet állítani egy időkorlátot is. Ebben az esetben a játékost arra ösztönözzük, hogy addig folytassa, amíg az idő le nem jár. Vagy dönthet úgy is, hogy az összegyűjtött pontok alapján különböző díjakat állapít meg (például az első díj lehet: 1 hét feleltetés nélkül!).

Az útvonal alkalmazási köre:

(A tanárnak)

Ellenőrizze azokat a témaköröket, amelyekben a diákok a legjobban érzik magukat, és azokat, amelyek még nagyobb kihívást jelentenek. A játékosok eldönthetik, hogy milyen sorrendben írják meg a tesztek, azzal a céllal, hogy összegyűjtsenek egy minimális pontszámot (esetleg időkorláton belül).

(A játékosok számára)

A kérdések helyes megválaszolásával gyűjtsön pontokat. Időkorlátozás esetén valószínűleg az a nyerő stratégia, hogy először azokkal a témákkal foglalkozzanak, amelyekben a játékosok a legmagabiztosabbnak érzik magukat.

Structure

