

Kiel mi veturu al Tromso?

Interaktiva ludo

Baza situacio:

Mi devas veturi al norda Norvegio, urbo Tromso, kie mi prelegos dum tre grava Unesco-konferenco. Mi devas decidi per kiu flugo mi vojaĝu, kiun itineron mi elektu. Mi havas du eblojn:

Tien:

	Flugkompanio	Dato	De kie	Kien	Ekiro	Alveno
A-versio	MA 772	03majo	Budapeŝto	Oslo	18.25	20.55
	SK 386	03majo	Oslo	Tromso	22.30	00.15 +1
B-versio	KLM	03 majo	Budapeŝto	Amsterdamo	6.45	9.00
	KLM	03 majo	Amsterdamo	Oslo	16.30	18.20
	KLM-SK	03 majo	Oslo	Tromso	20.40	22.25 +1

Reen:

A-versio	SK 375	07majo	Tromso	Oslo	1205	1355
	MA 771	07majo	Oslo	Budapeŝto	1510	1735
B-versio	KLM-SK	07 majo	Tromso	Oslo	10.05	11.50
	KLM	07 majo	Oslo	Amsterdamo	12.35	14.30
	KLM	08 majo	Amsterdamo	Budapeŝto	7.45	9.45

Helpu decidi!

Konsideru la sekvajn aferojn por la bona decido:

1. Loĝante en la provinco, por alveni al Budapeŝto mi devas tri horojn trajnumi, kaj en la ĉefurbo mi bezonas pli ol du horojn por veturi de la stacidomo al la flughaveno.
2. La lasta trajno el Szombathely, mia urbo, al la direkto de Budapeŝto ekiras je 18.00, la unua matene je 6.00.
3. Mi havas eblon tranokti en Budapeŝto.
4. Mia familio malofte vidas min, do ni ŝatus kiel eble plej multe esti kune.
5. La flugbileto tra Amsterdamo kostos signife malpli ol se mi flugus rekte al Oslo.
6. Mi havas membrokarton de KLM, kolektas iliajn poentojn, kaj se mi havos iun certan kvanton de tiuj, mi povos havi diversajn avantaĝojn.
7. Mi ne konas Tromso, tie mi loĝos en pensiono.
8. Mia prelego okazos la 4an de majo.
9. Mi havas bonajn amikojn en Amsterdamo, mi povus tranokti ĉe ili, kaj ili certe tre ĝojus gastigi min.
10. Lunde vespere mi jam havas kurson en mia hejmurba altlernejo.
11. Ne eblas miksi la flugkompaniojn, mi devas reveni per tiu per kiu mi tienvoje flugis.
12. Mi estas ĉiam tre okupata.
13. Finance ĉiu groŝo tre valoras.

Konsiloj por la uzo:

Por la ludo necesas minimume 2 personoj, sed la plej efika estas kun la partopreno de 7-9 personoj.

La argumentoj estas kreitaj tiel ke ne estas tutcerta venka solvo.

- Unue la lernantoj ricevu la tekston kaj havu tempon ĉ. 5 minutojn por silente legi, kalkuli, cerbumi kaj preni sian decidon.
- Poste la ludantoj grupiĝu en A kaj B grupoj laŭ tio kiun solvon ili prenis post la unua tralegado. /Ĝenerale estas ĉiam diversaj decidoj, sed se ne, la instruisto transprenu la kontraŭ-opinian pozicion./ Se dum la argumentado iu ŝanĝas sian pozicion, povu ŝanĝi ankaŭ sian grupon.
- La instruisto elektu personon, al kiu la grupanoj donas konsilon. Se estas malmulte da lernantoj, sed tamen du diversopiniaj grupoj, la rolon de la vojaĝonto povas preni ankaŭ la instruisto mem.
- Unu post la alia la grupanoj donu konsilon pri tio kiu versio estu elektata, kaj ĉiam argumentu pri sia solvopropo.
- La argumentado estas malpli facila, se la tekston la lernantoj ricevas en sia nacia lingvo, ja ĉion ili devos traduki al E-o.
- Kiam la vojaĝonto preskaŭ akceptas la proponon, la alia grupo kontraŭargumentu.
- Ĉio iru laŭ sia vojo kun laŭeble malmultaj instruistaj intervenoj.
- La ludo daŭru ĝis la vojaĝonto prenas sian decidon kaj deklaras per kiu flugo kaj kial ĝuste per tiu vojaĝos al Tromso.
- La ludon estas bone prepari tiel, ke la lernantoj antaŭe lernu aŭ ripetu la esprimojn, per kiuj oni povas konsenti, kontraŭdiri, akcepti ies opinion, ktp. Depende de la nivelo de la grupo tiuj frazoj, esprimoj povas pendi sur la muro aŭ esti skribitaj surtabule, ke oni havu helpon krei siajn frazojn.
- La tempodaŭro de la ludo estas ĉ. 10-15 minutoj inklude la memstaran legadon de la tasko.

La temo estas prenita laŭ tutvera situacio, kaj se oni tre scivolas kiun elekton prenis la verkinto, oni povas retpoŝte demandi tion kaj eĉ tion ekscii kiuj flugoj kiom malfruis, kiuj aliaj, antaŭe neviditaj eventoj malfaciligis tiun vojaĝon. Povas esti hejmtasko demandigi tion al mi katalin@ikso.net. Respondo garantita.