

Interaktív játék

Alaphelyzet:

Észak- Norvégiába, Tromsoba kell mennem, ahol egy nagyon fontos Unesco-konferencián tartok előadást. El kell döntenem, melyik repülővel menjek, milyen útirányt válasszak. Két lehetőségem van:

Odaút:

	Légitársaság	Dátum	Honnan	Hová	Indulás-	Érkezés
A-verzió	MA 772	03 május	Budapest	Oslo	18.25	20.55
	SK 386	03 május	Oslo	Tromso	22.30	00.15 + 1
B-verzió	KLM	03 május	Budapest	Amsterdam	6.45	9.00
	KLM	03 május	Amsterdam	Oslo	16.30	18.20
	KLM-SK	03 május	Oslo	Tromso	20.40	22.25 +1

Visszaút:

A-verzió	SK 375	07 MÁJUS	Tromso	Oslo	12.05	13.55
	MA 771	07 MÁJUS	Oslo	Budapest	15.10	17.35
B-verzió	KLM-SK	07 május	Tromso	Oslo	10.05	11.50
	KLM	07 május	Oslo	Ams	12.35	14.30
	KLM	08 május	Ams	Bud	7.45	9.45

Segítsetek dönteni!

Vegyétek figyelembe a következő dolgokat a helyes döntéshez:

1. Ahhoz, hogy Budapestre érjek 3 órát kell vonatoznom, és a fővárosban minimum 2 órára van szükségem, hogy a pályaudvarról a repülőtérre kiérjek.
2. Az utolsó vonat Budapest felé Szombathelyről 18.00 órakor, az első pedig reggel 6 órakor indul.
3. Lenne lehetőségem Budapesten aludni.
4. A családom ritkán lát, és minél több időt szeretne eltölteni velem.
5. A repülőjegy Amszterdamon keresztül jelentősen kevesebbe kerül, mint egyenesen Oslóba repülni.
6. A KLM törzsutasa vagyok, gyűjtöm a pontokat, és ha összegyűlik egy bizonyos mennyiség, előnyöket kapok.
7. Nem ismerem Tromso-t, egy panzióban fogok ott lakni.
8. Előadásom május 4-én lesz.
9. Amszterdamban vannak jó barátaim, aludhatnék náluk is, sőt még örülnének is nekem.
10. Hétfőn este már van előadásom itthon a főiskolán.
11. Ne lehet összekeverni a légitársaságokat, azzal kell jönnöm, amivel megyek.
12. Nagyon elfoglalt vagyok.
13. Anyagi szempontból minden fillér számít.

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 garantiita.