

TANÁRI ÚTMUTATÓ

2. MODUL – AZ EU TAGÁLLAMAI JÁTÉK

Ez egy rejtvényfejtő játék, amely az EU tagállamaival ismerteti meg a tanulókat. Egy olyan „kódfeltörő” játék, amelyben a tanulók egymással versenyző csoportokban dolgoznak együtt, hogy minél gyorsabban megfejtsék a kódot. A játék célja, hogy a felkeltse a tanulók kíváncsiságát arra, hogy kiderítsék, mely országok az Európai Unió tagjai.

A játék befejezését követően a tanár **további információkat nyújt a témáról**. A tanár a prezentáció segítségével megvitathatja a bővítési folyamat különböző fázisait is.

MÓDSZERTAN	IDŐTARTAM	ESZKÖZÖK
Oktatójáték: Uniós tagállamok	20 perc	- <u>Országkártyák</u> minden csoportnak - <u>Kódfejtő lap</u> minden csoportnak - Európa térképe minden csoportoknak (választható)
Prezentáció	10–20 perc	- Számítógép + kivetítő - A 2. modul ismertetése

CÉLOK ÉS KÉSZSÉGEK

ATTITÚDÖK

- A tanulók lelkesek, hogy kiderítsék, mely országok az Európai Unió tagjai.

ISMERETEK

- A tanulók tudják, mely országok az Európai Unió tagállamai.
- Az eddigi bővítésekről is lehetnek ismereteik.

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

1. A JÁTÉK

HELYZET

Az osztályt három-négy tanulóból álló csapatokra osztják. A csapatok egymással versenyeznek.

FOLYAMAT

- Megkérdezi a tanulókat: „Jelenleg hány tagállama van az EU-nak?” Ezután elmondja a tanulóknak, hogy most már az ő feladatuk, hogy kiderítsék, mely országok teszik ki a 27 tagállamot.
- Először elmagyarázza a játék menetét:
 - Minden csoport 40 darab kártyát kap. Ezeken a kártyákon 40 ország alakja és neve látható.
 - Az első dolog, amit a csapatoknak tenniük kell, hogy kiválasztják a 27 uniós tagállamot. Ezt a lehető leggyorsabban tegyék meg.
 - Minden ország kártyája egy betűt tartalmaz. Ez a „kód” egy eleme. Csak az általuk uniós tagállamként kiválasztott országok kártyáit tartsák meg! Szükségük lesz az ezeken a kártyákon szereplő betűkre, mert ezek együtt alkotják a kódot.
 - A kódfejtő lap segítségével fejtik meg a kódot: jelöljék a megtalált betűket!
 - A megoldás egy angol nyelvű mondat.
- Minden csapatnak ossza ki a szükséges eszközöket: 40 db kártyát, egy kódfejtő lapból és egy Európa-térképből álló csomag (opcionális, így meg tudják nézni, hol találhatóak az országok).
- Az első csapat, amely feltöri a kódot, megnyeri a játékot.
- Hagyja, hogy a többi csapat folytassa a játékot, amíg mindegyik meg nem fejt a kódot.

Minél több hibát követnek el a tanulók az uniós tagállamok kiválasztásakor, annál nehezebb lesz megtalálni a megoldást. Ez nem jelent problémát. A legfontosabb az, hogy minden egyes alkalommal, amikor felvesznek egy kártyát, feltegyék a következő kérdést: „Ez az ország uniós tagállam-e vagy sem?” A játék után érdeklődni fognak az iránt, hogy mely országok az Unió tagállamai, és ez ennek a játéknak a célja. Ön tanárként természetesen segíthet a csapatoknak a kiválasztási folyamatban.

NÉHÁNY ÖTLET

- Ha erősebb csapatok vannak, nem kell túl sok információt adnia a kódfejtő lapok használatához: maguktól is ki kell találniuk. Csak azt kell elmondania nekik, hogy a megoldás egy angol nyelvű mondat. Ha olyan csapatok vannak, amelyeknek több segítségre van szükségük, elmondhatja nekik, hogy csak azon országekártyák betűire van szükségük, melyeket az Európai Unió tagállamai közé válogattak. Ha ezeket a betűket megjelölik a kódfejtő lapon, akkor el tudják olvasni a megfejtést (a mondatot), balról jobbra, fentről lefelé.
- A megoldás 27 betűből áll, országonként egy-egy. Ez azt jelenti, hogy néhány betű többször is előfordul. Például, ha a tanulók olyan országekártyát választottak ki, amelyen kódként az „E” betű szerepel, ez azt is jelenti, hogy az összes többi „E” betűvel ellátott országekártya is megfelelő. Ez azt jelenti, hogy a tanulók azonnal megjelölhetik az „E” betűk mindegyikét a kódfejtő lapon. Vagy egyesével is jelölhetik a betűket, ahogy a kártyákkal haladnak. A végeredmény mindkét esetben ugyanaz. A legjobb, ha ezt nem osztjuk meg egyből a tanulókkal, hanem csak akkor, ha kéri.

- A tanulók ezt valószínűleg nem fogják észrevenni, de a megoldásban szereplő betűk az EU-ba való belépés sorrendjében szerepelnek. Az első „L” például Belgiumé, az utolsó „R” pedig Horvátországé.

MEGOLDÁS

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. PREZENTÁCIÓ: A MEGSZERZETT ISMERETEK MEGBESZÉLÉSE

HELYZET

A tanulók úgy ülnek, hogy könnyen láthassák a prezentációt.

FOLYAMAT

Őn a megadott prezentációt használja a tagállamok és a bővítési szakaszok bemutatásához.

A prezentáció a jelenlegi tagállamok áttekintésével kezdődik. A játék után a diákok kíváncsiak lesznek, hogy helyesek-e a válaszaik. A prezentáció ezt követően kifejti, hogy mikor került sor az egyes bővítésekre. Ön dönthet úgy, hogy csak a jelenlegi tagállamokra összpontosít, és nem beszél meg a bővítési folyamatot. [Itt hasznos háttérinformációk](#) találhatóak.

