

# ÚTMUTATÓ AZ OKTATÓJÁTÉKHOZ EU-TAGORSZÁGOS KÓDFEJTŐ JÁTÉK

Ez a **fejtőrő** az EU tagállamaival ismerteti meg a tanulókat. Kódfejtő játék, amelyben a tanulók csapatokba rendeződve versenyeznek egymással, hogy melyikük fejt meg hamarabb a kódot. Azzal a céllal készítettük, hogy felkeltsük a tanulók érdeklődését az Európai Unió tagsága iránt.

A játék után a tanár **további információkat adhat**. A prezentáció alapján a bővítési folyamat különböző állomásait is bemutathatja.

| Módszertan                        | Időtartam  | Kellékek   |
|-----------------------------------|------------|--|
| Oktatójáték:<br>Az EU tagországai | 20 perc    | <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Országkártyák</u> minden csoportnak</li><li>- <u>Kódfejtő</u> lap minden csoportnak</li><li>- <u>Európa-térkép</u> minden csoportnak (opcionális)</li></ul> |
| Prezentáció                       | 10–20 perc | <ul style="list-style-type: none"><li>- Számítógép + kivetítő</li><li>- Prezentáció</li></ul>  |

## CÉLOK ÉS KÉSZSÉGEK

### Attitűd

- Kíváncsiság, hogy megtudják, mely országok tagjai az Európai Uniónak.

### Ismeretek

- Az Európai Unió tagállamai.
- Adott esetben az EU eddigi bővítéseinek dátumai.

## LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

### 1. A JÁTÉK

#### Előkészületek

Az osztályt három–négy fős csapatokra kell osztani. A csapatok egymással versenyeznek.

## A játék menete

- Játékmesterként tegye fel a kérdést: „Jelenleg hány tagállama van az EU-nak?” Azután mondja el a tanulóknak, hogy azt kell kideríteniük, pontosan mely országok tartoznak a 27 tagállam közé.
- Először is ismertesse a játékszabályokat:
  - Minden csapat kap 40 kártyát, melyeken 40 ország alakja és neve látható.
  - A csapatok első feladata, hogy kiválasszák a 27 uniós tagállamot, mégpedig a lehető leggyorsabban.
  - Az országhártyákon egy-egy betűjel is szerepel. Ezek egy „titkos üzenet” részei. A csapatok csak az általuk uniós tagállamként kiválasztott országok kártyáját tartás maguknál. Az ezeken a kártyákon feltüntetett betűkből áll össze ugyanis az üzenet.
  - A kódfejtő lap segítségével fejthetik meg: jelölik meg rajta a megtalált betűket.
  - A megoldás egy angol nyelvű mondat.
- Ossa ki a csapatoknak a szükséges kellékeket: a 40 db kártyát, a kódfejtő lapot, valamint opcionálisan egy Európa-térképet (hogy meg tudják nézni, hol találhatóak az országok).
- Az a csapat nyer, amelyik elsőként fejt meg a kódot.
- Hagyja, hogy a többi csapat addig folytassa a játékot, amíg meg nem találják ők is az üzenetet.

Minél többet hibáznak a tanulók az uniós tagállamok kiválasztásakor, annál nehezebben jutnak el a megoldásig. De ez nem gond. A legfontosabb, hogy minden kihúzott kártyánál feltegyék maguknak a kérdést: „Ez az ország vajon uniós tagállam?” A játék így felkelti az érdeklődésüket az Unió tagjai iránt, és a gyakorlatnak éppen ez a célja. Tanárként Ön természetesen segíthet a csapatoknak a megfelelő kártyák (országok) kiválasztásában.

## Néhány ötlet

- Erősebb csapatok nem igényelnek különösebb útbaigazítást a kódfejtő lapok használatához: maguktól is rájönnek, mi a lényeg. Csak azt kell a tudtukra adnia, hogy a megoldás egy angol mondat. Ha a csapatoknak több segítségre lenne szükségük, mondja el nekik, hogy csak az Európai Unió tagállamai közé beválogatott országok kártyáin lévő betűk számítanak. Ha ezeket a betűket megjelölik a kódfejtő lapon, össze tudják olvasni belőlük a megoldást (a mondatot), balról jobbra, fentről lefelé.
- A megoldás 27, országonként egy-egy betűből áll. Ez azt jelenti, hogy néhány betű többször is előfordul. Ha tehát a tanulók kiválasztottak egy „E” betűvel megjelölt kártyát, akkor a többi „E” betűs országhártyát is kivehetik, mindegyik jó lesz. Így rögtön bejelölhetik az összes „E” betűt a kódfejtő lapon. De akár egyesével is jelölhetik a betűket, ahogy a kártyákkal sorban haladnak. A végeredmény mindkét esetben ugyanaz. A legjobb, ha ezt az információt csak akkor osztjuk meg a tanulókkal, ha rákérdeznek.
- A tanulók valószínűleg nem fogják észrevenni, de a megoldásban szereplő betűk az adott ország EU-ba való belépésének sorrendjében szerepelnek. Az első betű („L”) például Belgiumé, az utolsó („R”) pedig Horvátországé.

## Megoldás

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER (MAGYAR JELENTÉSE: ALAKÍTSUK KÖZÖSEN A JÖVŐNKET)

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 ÁTBESZÉLÉSE

### Előkészületek

A tanulók úgy üljenek, hogy jól lássák a prezentációt.

### Gyakorlat

A mellékelt prezentáció alapján mutassa be az uniós tagállamokat és a bővítés különböző állomásait.

A prezentáció az EU jelenlegi tagállamainak áttekintésével kezdődik. A játék után a tanulók vélhetően tudni szeretnék majd, helyesek voltak-e a válaszaik. A prezentáció második részében arról van szó, hogy mikor bővült újabb tagokkal az Európai Unió. Választhat, hogy csak a jelenlegi tagállamokkal, vagy a bővítés történeti áttekintésével is foglalkozik. [Itt hasznos háttér-információkat](#) talál.