**Szitakötő 2024 -1 tavasz (65. szám)**

**Készítette: Mgr. Nagy Gabriella**

**Testünk alkatrészei - 28. oldal**

**Feladat: Kódoljuk az agyunkat!**  Az emberi test egyes részeit különféle gépekhez hasonlítják, például az agyat a számítógéphez, ugyanis működési alapelvük gyakorlatilag ugyanaz. A diákok feladata, hogy kódolják osztálytársaikat, akciókártyák segítségével egy megadott helyről „átirányítsák” a szereplőnket egy cél-négyzetre. A diákok irányítással kapcsolatos utasításokat tartalmazó kártyákat (nyilak előre, hátra, előre több lépés, fordulás jobbra, balra, ugrás, ...), akciókártyákat kapnak. Ehhez természetesen szükségünk lesz egy azonos négyzetekből kirakott játéktáblára is.

Ennél a feladatnál megbeszélhetjük, hogy a cél elérése nem feltétlenül csak egy módon oldható meg. Több megoldás is létezhet.

**A játékot több változatban is játszhatjuk**, például akadályokkal- a játéktáblánkon megjelenhetnek akadályok, melyeket el kell kerülni, vagy épp plusz pontot érnek, ha begyűjtjük azokat. Előre megbeszélt utasítások, akadályok alapján játszanak.

Több diák esetében érdemes csoportokat kialakítani és az egyes csoportokban külön-külön táblával játszani.

