

# Екскурзије Дунавом - Путовање Дунавом

## Едукативна игра за младе и старе

Концепт едукативне игре

Инга Штроде и Кармен Штаделхофер



## 1. Циљ едукативне игре

„Екскурзије Дунавом – Путовање Дунавом“ има за циљ да на забаван начин омогући младима и старима да усвоје основна знања о десет подунавских земаља и подстакну колеге на разговор о тим земљама. Уз комбинацију сликовних мотива и питања, играчима се предлаже да путем интернета или других извора и ресурса пронађу информације о одабраним феноменима из природе, културе и свакодневног живота земљама кроз које протиче Дунав.

## 2. Структура игре

Игра укључује неколико нивоа који су међусобно повезани:

- Игра са картама (меморијске картице), садржи 24 пара карата са сликовним мотивима,
- Квиз обухвата 5 области, које подстичу различите начине трагања за одговорима,
- Подручје знања је део који садржи понуђене одговоре на питања и омогућава продубљивање знања.

## 3. Начин играња

„Путовање Дунавом“ је игра коју можете играти сами, у пару или у малим групама. Постоје две верзије игре:

- **Онлајн игра** садржи бодовно рангирање резултата свих играча (енг. Highscore), решења и материјале за преузимање (погледајте више на Онлајн игра)
- **Штампани (офлајн) материјал – игра са картама** које су одштампане (погледајте више на Игра са картама)

## Путовање Дунавом – онлајн верзија игре:

Добродошли на страницу „Екскурзије Дунавом – Путовање Дунавом“. Направили смо ову страницу са циљем да на забаван начин све заинтересоване упознамо са основним информацијама о десет земаља кроз које тече Дунав и да подстакнемо учеснике на разговор о тим земљама.

Интернет (онлајн) верзија игре „Екскурзије Дунавом – Путовање Дунавом“ погодна је за „путнике самотњаке“ који желе да открију различите феномене везане за природу, културу и свакодневни живот у Подунављу, али може се играти и у малим групама (породица, школски разред, вршњачке групе, међугенерациски сусрети). У ту сврху доступни су бројни материјали који се могу преузети и одштампати (видети у одељку Знање под „Материјали за преузимање“).

### Игра обухвата неколико нивоа:

#### Меморија

Имате могућност да играте онлајн (сами) или за столом са другим играчима. Онлајн верзија функционише тако што се кликом на одређена поља отварају карте, а задатак је пронаћи парове. Током игре се сабира број кликова потребних за отварање свих парова. Највише поена (бодова) добијају они играчи којима је требало најмање кликова. Ако је број кликова исти, сви поени се сабирају и рангирају на листи резултата, те тако утврђује победник.

Ако играте игру за столом са другим играчима, тада побеђује онај који је отворио, тј. освојио највише парова.

#### Квиз

„Квиз“ нуди могућност да тестирате стечено знање (на пример, знање о опису земаља). На располагању је пет различитих квизова:

1. **Одговорите на питања:** Биће Вам постављено питање (у текстуалном облику) и потребно је одабрати исправан одговор (у текстуалном облику) од четири понуђене опције. За сваки тачан одговор добијате поен, док нетачни одговори не утичу на резултат, односно не одузимају се поени приликом нетачног одговора.
2. **Изаберите праву слику:** Биће Вам постављено питање (у текстуалном облику) и потребно је одабрати, тј. кликнути на одговарајућу слику. За сваки тачан одговор добијате поен, док нетачни одговори не утичу на резултат, односно не одузимају се поени приликом нетачног одговора.
3. **Препознајте значење слике:** Биће Вам постављено питање везано за значење слике. Одговор бирате између четири понуђене опције (у текстуалном облику). За сваки тачан одговор добијате поен, док нетачни одговори не утичу на резултат, односно не одузимају се поени приликом нетачног одговора.
4. **Погодите тачан број:** Биће Вам постављено питање и потребно је да унесете одговарајући број. Након тога, видећете процентуално колико је одговор који сте дали тачан. Ако је одступање између 50-25% играч добија један бод. Ако је одступање мање од 25%, а одговор делимично тачан, играч добија два бода. За већа одступања бодови се неће додељивати. Ако је одговор у потпуности тачан, играч добија три бода.
5. **Квиз о земљама:** Биће Вам приказана слика. Потребно је да сваку подунавску земљу повежете са одговарајућом сликом. За сваки тачан одговор добијате један поен, док се за сваки нетачан одговор одузима један поен. Дакле, у овом квизу је могућа негативна оцена.

Пошто квиз обухвата различите категорије, за сваки квиз понаособ се добија посебна оцена, тј. подаци се рангирају на листи резултата (од најмањег до највишег броја освојених поена). Ако је број поена исти, онда се рангирање врши на основу дужине трајања игре (боље је рангиран они који за краће време заврши активност).

## Путовање Дунавом – верзија игре са картама:

Обухвата:

- Самостално **истраживање тока Дунава** (документ „Ток Дунава“ на веб сајту [www.danube-excursions.eu](http://www.danube-excursions.eu) у одељку „Знање“ под опцијом *Преузимање*).
- **Упаривање застава и/или градова са одређеним земљама** (доступно у одељку „Знање“ под опцијом *Преузимање*).
- Покушајте **одговорити на питања уз помоћ 24 пара карата**, понуђених у кутији, са мотивима који се односе на природу, културу и свакодневни живот. Као помоћ могу послужити описи слика, као и претрага на интернету.
- **Упоредите решења** за поједине области (доступно у одељку „Знање“ под опцијом *Материјал за преузимање*).
- **Детаљнија претрага** на интернету уз помоћ кључних речи. Потражите поменуте појмове у пољу за претрагу и презентујте резултате у групи.

**Више на... (Линк ка >>погледајте доле)**

**Објашњење игре „Путовање Дунавом“ за све нивое, кад се користе карте**

### 1. Игра меморије

Прва фаза игре заснована је на концепту меморије: Играчи седе за столом, карте се поставе/рашире на столу, са позадинским мотивом окренутим ка горе. Први играч окреће две карте. Ако обе окренуте карте имају исти мотив, играч може узети те две карте и поново окренути нове две карте. Ако карте нису једнаке, тј. немају исти мотив, на ред долази следећи играч, који наставља истим принципом.

**Варијанта:** Ова игра се такође може користити и као Меморија уз анђеле (Angel-Memory-Spiel), која је веома популарна код деце. Предлог за коришћење можете погледати у одељку *Материјали*.

Овај ниво игре намењен је превасходно деци или играма са децом нижег узраста, али је такође погодан за ученике како би се кроз игру упознали са темом. Циљ је да се уз помоћ прелепих слика и значајних мотива стекну први утисци о подунавским земљама.

## 2. Разговор и игра размене информација

На овом нивоу игре, потребно је размишљање и промишљање, шта означавају и где треба поставити, тј. где припадају одређени мотиви приказани на одабраном пару од 24 карата.

Да би играчи имали бољу представу о подунавском подручју, прво се поставља ток Дунава (папир, канап или тканина), именују се поједине земље кроз које Дунав протиче и грубо исцртавају мапе земаља уз ток Дунава (погледајте одељак Материјали).

Такође постоји и правилник са упутством за играње и додатним појашњенима, који даје смернице за постављање питања и нуди помоћ. Упутство садржи и решења (објашњење мотива и слика) и може се користити како током игре, тако и на самом крају.

Током ове фазе, могуће је играти са мањим бројем карата. Приликом започињања игре карте треба да буду окренуте на доле, тако да играчи не виде мотиве.

Први играч окреће карту и покушава да објасни и протумачи мотив. Остали играчи такође коментаришу мотив и покушавају да одгонетну тј. пронађу решење. Након заједничке расправе о мотиву са картице, играч поставља картицу на одређено место на току Дунава (који је претходно направљен од канапа или тканине, или нацртан на папиру). После тога је ред на следећег играча, по истом принципу, све док се не погоде и протумаче све картице са мотивима. Битно је напоменути да се неки мотиви односе на неколико земаља.

Овај ниво игре је намењен студентима и међугенерациским групама, те је самим тим омогућено да старији, односно баке, деке и родитељи, причају деци и унучадима о свом животном путу и искуству.

**Варијанта:** Када се ради са групама или школским разредом, могуће је формирати подгрупе. Групе добијају питања о сликама са картица које су извукли и покушавају заједнички да пронађу решење.

## 3. Истраживање и презентација

Овај ниво игре је намењен различитим групама за учење, нпр. групе у оквиру школског разреда. Свака група добија једну или више картица са сликама (нпр. три картице) и задатак им је да додељене картице представе једни другима или разоткрију супарничке картице. Као помоћ могуће је да једни другима постављају питања.

Као илустрација могу послужити следећи задаци:

- a. Истраживање мотива са картица путем интернета и презентација резултата у пленуму.
- b. Креирање малих скица са приказаним мотивима.
- c. Представљање мотива осталим члановима групе у виду пантомиме. Једна група приказује, друга покушава одгонетнути задати мотив.

За презентације се могу искористити доступни материјали (опис мотива слике и кратак опис Подунавских земаља).

Даље истраживање и дискусије су предвиђене претрагом кључних речи у описима земаља (види одељак Материјали).

#### 4. Тематски Дунав

За игру се користе 24 карте и 7 тематских радних листова. Карте за играње се постављају лицем (део на ком је приказан мотив) на доле. Први играч отвара једну од карата и покушава да пронађе њено место, односно да је распореди на одговарајући тематски лист. Након тога, на ред долази следећи играч. Након расподеле свих карата, играчи заједнички анализирају да ли су карте исправно разврстане.

Постоји више празних поља него картица, тако да се једна или друга картица са мотивом може дупло користити, али то не значи да се могу користити све картице.

**Варијанта:** Током игре се за сваког учесника бележи број картица. Приликом утврђивања резултата и сабирања поена, сваком играчу се за тачан одговор додељује један бод.