



Taldearen izena		
Taldeakideak eta rolak	1. Koordinatzailea:	2. Idazkaria:
	3. Materiala:	4. Denbora:

Lanaren nondik norakoak:

A. Jokoaren osagaiak

Bete taula Zelula GO! jokoari begiratzuz. Azken zutabea da zailena: pentsatu ondo.

GOGORATU: lerro bakoitzak zenbaki bat du. Zenbaki hori duen ikaslea da gidaria. Denok idazten duzue BETI, baina txandaka zuzentzen duzue.

Nork	Osagaia	Zenbat daude?	Zertarako balio du?	Zer erabaki hartzen du jokalaria?
1	Joko-aula nagusia			
2	Organulu-txartelak			
3	Galdera-txartelak			
4	Jokalaria-fitxak			

Nork	Osagaia	Zenbat daude?	Zertarako balio du?	Zer erabaki hartzen du jokalaria?
1	Truke-txartela			
2	Errealitate areagotua: animazioak (3D)			

B. Pentsatu taldean

Hitz egin taldean eta gero idatzi. Erantzun laburrak, baina **arrazoituak**.

1. Zein osagai da GARRANTZITSUENA jokoan? Zergatik?

2. Zein osagaik ematen dizkio jokalariai erabakitzeko aukera gehien? Eta zein osagaik ez dio ematen erabakitzeko aukerarik?

3. Aurreko ariketa interaktiboan zoria eta erabakia bereizi dituzue. Zuen ustez, zer da hobe joko batentzat: zori gehiago ala erabaki gehiago? Zergatik?

C. Gure jokorako

Orain badakizue joko batek zer osagai dituen. Zuek LANDARE-ZELULA eta BAKTERIO-ZELULA txertatuko dituzue jokoan. Pentsatzen hasteko:

1. Zein organulu behar ditu landare-zelulak? Idatzi zerrenda.

2. Zein atal behar ditu bakterio-zelulak? Idatzi zerrenda.

3. E. A. (errealitate areagotu) bidezko animazioak: zeintzuk BERRERABIL ditzakezue eta zenbat BERRI egin beharko dituzue?

Jokatutako eredutik berrerabil ditzakegunak	Egin behar ditugun atal berriak
Guztira:	Guztira:
