Ki vagyok én?

Online csapatjáték · Tanári útmutató

Röviden. A csapatok egy titokzatos történelmi személyt keresnek. Hat szám mögött hat talányos kép rejtőzik, amelyek a személy tetteire, korára vagy utóéletére utalnak. A csapatok telefonon csatlakoznak, felváltva választanak számot, és a rejtvény során egyszer tippelhetnek. Minél kevesebb képből jönnek rá, annál több pontot kapnak.

Korosztály	Időigény	Eszközök
Középiskola, 9–12. évfolyam; érettségi-felkészítés	kb. 8–12 perc rejtvényenként, a megbeszéléssel együtt	tanári gép kivetítővel és internettel; csapatonként egy okostelefon

1. Szabályok és pontozás

- A csapatok a csatlakozás sorrendjében, felváltva választanak számot a telefonjukon. A kép a kivetítőn és minden telefonon megjelenik.
- Minden csapat **rejtvényenként egyszer** tippelhet, bármikor az első kép után. A leadott tipp nem módosítható.
- Aki már tippelt, kimarad a számválasztásból; a sor a többi csapattal folytatódik.
- A tipp értéke attól függ, hány kép volt fent **a leadás pillanatában**. Ezt az app rögzíti, utólag nem változik.
- Több csapat is szerezhet pontot ugyanabban a rejtvényben, ha mindegyik jól tippel.

Fent lévő képek	1	2	3	4	5	6
Jó tipp értéke	6 pont	5 pont	4 pont	3 pont	2 pont	1 pont

A szabály a megalapozott merészséget jutalmazza: korán tippelni sokat ér, de mivel csak egy lehetőség van, a csapatnak mérlegelnie kell, elég-e a rendelkezésre álló bizonyíték.

2. Óra előtt

Ellenőrzőlista

	Teendő
☐	Nyisd meg az appot a **honlapodon lévő webcímen**, ne a gépre letöltött fájlból: az online mód csak így működik.
☐	Legyen internet a tanári gépen és a diákok telefonján (mobilnet vagy iskolai wifi).
☐	Alakíts 3–5 fős csapatokat; csapatonként egy telefon kell. Több csapat is lehet, de 6–8 felett hosszú lesz a sor.
☐	Gondold végig, mely rejtvényeket játsszátok (a témához illőket), és hányat fér bele az órába.
☐	Ha új saját képeket vagy személyeket vettél fel, mentsd el és töltsd fel újra a fájlt (lásd 7. pont).
☐	Az első alkalom előtt játssz egy próbakört két saját eszközzel.

3. Az óra menete lépésről lépésre

Lépés	A tanár	A csapatok
1. Indítás	A Játék fülön: **Online játék indítása**. Kivetítve megjelenik a négyjegyű kód és a QR-kód.	—
2. Csatlakozás	Figyeli, hogy minden csapat neve megjelenjen a listában.	Beolvassák a QR-kódot, vagy megnyitják a linket és beírják a kódot; megadják a csapatnevet: **Csatlakozás**.
3. Rejtvény	A felső számsorral kiválasztja a rejtvényt, majd: **Rejtvény indítása**.	A soron lévő csapat telefonján megjelenik: „Ti választotok számot!”
4. Képek	Figyeli a kivetítőt; ha egy csapat nem választ, a **Kör kihagyása** gombbal továbbadja a szót.	A soron lévő csapat koppint egy számra; a kép mindenhol megjelenik. A csapatok megbeszélik, mire utalhat.
5. Tippelés	A kivetítőn csak annyi látszik, hogy egy csapat tippelt, és hány kép után. A tipp szövege rejtve marad.	Amikor elég biztosak, beírják a tippet: **Tipp leadása**, majd megerősítés.
6. Megfejtés	Ha mindenki tippelt (vagy elég volt): **Megfejtés**. Megjelennek a tippek; mindegyiknél **Jó** vagy **Rossz**.	A telefonon látják a megfejtést, a képek magyarázatát és a saját eredményüket.
7. Zárókérdések	Rövid megbeszélés a megfejtés alatti kérdésekkel (lásd 5. pont).	Megindokolják, melyik kép döntött.
8. Következő	**Következő rejtély**. A sor ott folytatódik, ahol abbamaradt.	—
9. Lezárás	Óra végén: **Játék befejezése** → **Befejezés**. A kivetítőn megjelenik a végeredmény.	A telefonon látják pontszámukat, helyezésüket és a rangsort.

4. A tippek értékelése

A tippeket a megfejtés után te jelölöd. Az app az „**egyezik a névvel**” jelzéssel segít, de ez csak szövegegyezésen alapuló javaslat, a döntés a tiéd. Javasolt elvek, amelyeket érdemes az első játék előtt a csapatokkal is közölni:

- **Elírás:** ha egyértelmű, kire gondoltak („Szécheny”, „Mátyás kiraly”), fogadd el.
- **Részleges név:** elfogadható, ha nem téveszthető össze mással. Például a „Rákóczi” jó, ha a készletben csak II. Rákóczi Ferenc szerepel.
- **Uralkodói sorszám:** ahol több azonos nevű uralkodó van (Béla, Lajos, András), a sorszám vagy a ragadványnév kell („IV. Béla”, „Nagy Lajos”).
- **Jelölés javítása:** a Jó/Rossz bármikor átállítható, a pontszám automatikusan követi.

5. Zárás és reflexió

A játék tanulási értéke a megfejtés utáni néhány percben dől el. Itt mondják ki a diákok, milyen tudás vezette őket a válaszhoz. A megfejtés alatt három kérdés jelenik meg:

- Melyik kép után voltatok biztosak a válaszban? Mi volt a döntő tudás hozzá?
- Melyik kép illett volna más személyre is? Kire, és miben különbözik a kettő?
- Milyen hetedik képet adnátok ehhez a személyhez?

> **Tipp:** a második kérdés a legértékesebb. Ha egy kép két személyre is ráillik (pl. korona, vár), a különbség megfogalmazása pontosítja a tudást, és rávilágít, miért nem elég egyetlen jel a következtetéshez.

Változatok

- **Csapatok készítenek rejtvényt egymásnak:** a Szerkesztőben hat képet és magyarázatot állítanak össze egy személyhez. A jó talányhoz pontos tudás kell, ezért ez a legmélyebb feladat.
- **Korszakzáró ismétlés:** egy témakör 4–6 szereplője egymás után, egy játékban.
- **Könnyítés:** a „Képaláírások mutatása” kapcsolóval a kivetítőn a képek rövid felirata is látszik.

6. Ha valami nem működik

Jelenség	Teendő
„Nem sikerült elérni a Firebase-t.”	Ellenőrizd az internetet. Az appot a honlapodon lévő webcímen nyisd meg, ne letöltött fájlból.
A diák telefonján: „Nincs ilyen kódú játék.”	Ellenőrizzétek a négy számjegyet. Ha a játékot közben lezártad, indíts újat, és új kódot kaptok.
A soron lévő csapat nem tud számot választani.	Frissítsék a telefonon az oldalt; a csapat automatikusan visszalép. Közben a **Kör kihagyása** továbbadja a szót.
Egy csapat kiesett (lemerült a telefon).	Másik telefonon nyissák meg ugyanazt a linket, és lépjenek be. Új csapatként jelennek meg; a korábbi pontjaik a régi néven maradnak, ezeket a végén adjátok össze.
Véletlenül frissítetted a tanári oldalt.	A Játék fülön megjelenik az **Előző játék folytatása (kód: …)** gomb; a játék onnan folytatódik.
Rossz gombot nyomtál az értékelésnél.	Kattints a helyes gombra (Jó/Rossz); a pontszám javul.
Nem jelenik meg a QR-kód.	A csapatok a kivetített linket vagy a kódot használják; a QR-kódhoz külön internetes könyvtár kell, amely ritkán nem töltődik be.

7. Karbantartás

Új személyek vagy képek felvétele után

1. Nyisd meg a **gépre letöltött** appfájlt ugyanabban a böngészőben, ahol a szerkesztést végezted.
2. Szerkesztő fül: ellenőrizd, hogy az „Online játék beállítása” mezőben ott van-e a Firebase-beállítás.
3. **Önálló HTML mentése a képekkel**. A letöltött fájlt nevezd át **index.html**-re.
4. GitHub: a repositoryban **Add file** → **Upload files**, húzd be a fájlt, majd **Commit changes**. A régit felülírja.
5. Egy-két perc múlva frissítsd az app webcímét (Ctrl+F5).

Adatok és adatvédelem

- Az adatbázisba csak csapatnevek, tippek és pontok kerülnek, személyes adat nem. Kérd a diákokat, hogy csapatnévnek ne a saját nevüket adják meg.
- A **Játék befejezése** törli a játék összes adatát. Ha egy játékot nem zártál le, az adatai bent maradnak; a Firebase-konzolban a Realtime Database → Data oldalon a *games* alatt kézzel törölheted.
- A rendszer az ingyenes Firebase-csomagon fut; bankkártya nem kell, és egy osztály forgalma messze a keretek alatt marad.
- Ismert korlát: a böngésző fejlesztői eszközeivel egy ügyes diák láthatja a már leadott tippeket. A pontokat és a sorrendet a biztonsági szabályok védik, ezeket diák nem írhatja át.

Függelék: egyszeri beállítás összefoglalva

Ezt csak egyszer kell elvégezni; a részletes lépések az app Útmutató fülén találhatók.

1. console.firebase.google.com: új projekt (a Google Analytics kikapcsolható).
2. Authentication → Sign-in method → **Anonymous**: bekapcsolás.
3. Realtime Database → Create database → Belgium (europe-west1) → locked mode.
4. Realtime Database → Rules: az app Szerkesztő fülén található szabályok bemásolása → Publish.
5. Project settings → Your apps → Web (</>) → Register app → a *firebaseConfig* blokk kimásolása.
6. App, Szerkesztő fül: beállítás beillesztése → Beállítás mentése → Kapcsolat tesztelése.
7. Önálló HTML mentése → index.html néven feltöltés a GitHub-repositoryba → Settings → Pages bekapcsolása.