

# Βρες το αποτέλεσμα

## Υλικά

- Ταμπλό: Χαρτί A3 (να εκτυπωθεί και να πλαστικοποιηθεί)
- Επιλογές για τα κομμάτια ορθών τριγώνων:
  - Έτοιμα από το κατάστημα
  - PVC
  - PLA και ένας τρισδιάστατος εκτυπωτής
- Για τους αριθμούς στα κομμάτια, μπορείτε είτε να σχεδιάσετε αριθμούς με μαρκαδόρο είτε να χρησιμοποιήσετε αυτοκόλλητα.

## Σύντομη Περιγραφή

Αυτή η δραστηριότητα χρησιμοποιεί έναν πίνακα αποδόσεων  $3 \times 3 \times 3$  για να παρουσιάσει τον τρόπο με τον οποίο δύο άτομα/παράγοντες εμπλέκονται στη λήψη αποφάσεων με τρεις επιλογές. Για παράδειγμα, ο παρακάτω πίνακας απεικονίζει το παιχνίδι πέτρα, χαρτί, ψαλίδι και τα πιθανά αποτελέσματα μεταξύ δύο παικτών.

		Άτομο A		
		Πέτρα	Χαρτί	Ψαλίδι
Άτομο B	Πέτρα	(0, 0)	(-1, 1)	(1, -1)
	Χαρτί	(1, -1)	(0, 0)	(-1, 1)
	Ψαλίδι	(-1, 1)	(1, -1)	(0, 0)

Τα κομμάτια ορθών τριγώνων που χρησιμοποιούνται για τη συμπλήρωση του ταμπλό έχουν τους αριθμούς 0 = ισοπαλία, 1 = νίκη και -1 = ήττα. Οι αριθμοί αυτοί υποδεικνύουν τα πιθανά αποτελέσματα των δύο παικτών με βάση την αλληλουχία μεταξύ των επιλογών τους. Για παράδειγμα, το χαρτί κερδίζει έναντι της πέτρας (βλ.

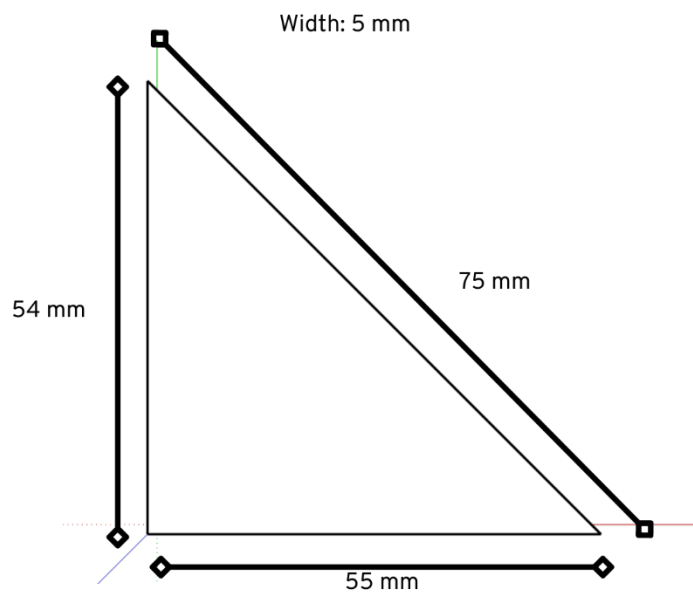
παραπάνω πίνακα). Για να διευκολυνθούν οι χρήστες να δουν το μοτίβο που δημιουργείται, τα κομμάτια έχουν 3 διαφορετικά χρώματα με βάση τα αποτελέσματα που περιεγράφηκαν προηγουμένως. Η δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιείται για να μελετηθούν όλα τα πιθανά αποτελέσματα και να τοποθετηθούν στον πίνακα αναλόγως.

## Συναρμολόγηση

### Σχεδιασμός όλων των κομματιών

Τα κομμάτια των ορθών τριγώνων θα πρέπει να είναι σε 3 χρώματα (6 κομμάτια για κάθε αποτέλεσμα, συνολικά 18).

**Εισηγήσεις για χρώματα:** Επιλέξτε χρώματα που έρχονται σε αντίθεση μεταξύ τους για να διευκολύνετε τους χρήστες να διακρίνουν μεταξύ των τριών αποτελεσμάτων.




Εικόνα 1. Διαστάσεις ορθού τριγώνου

### Συναρμολόγηση


Δεν απαιτούνται βήματα συναρμολόγησης. Μόλις έχετε τα κομμάτια του ορθού τριγώνου και το ταμπλό, είστε έτοιμοι να χρησιμοποιήσετε το έκθεμα.

## Το Ταμπλό (DINA3)




**Βρες το αποτέλεσμα**


Χρησιμοποιήστε τα κομμάτια για να παίξετε τις επιλογές του παιχνιδιού πέτρα-ψαλίδι-χαρτί.




Πέτρα













Χαρτί




Ψαλίδι





	Πέτρα	Χαρτί	Ψαλίδι
Πέτρα			
Χαρτί			
Ψαλίδι			

0 = ισοπαλία    1 = νίκη    -1 = ήττα



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

### Άλλες Επιλογές

Οι αριθμοί στα κομμάτια μπορούν να είναι ανάγλυφοι για να διευκολύνουν τους ενήλικες με προβλήματα όρασης να τους κατανοήσουν ευκολότερα. Μια άλλη επιλογή θα μπορούσε να είναι ο σχεδιασμός του πίνακα με άλλα σχήματα, όπως ορθογώνια ή/και κύκλους.

## Επεξήγηση

Η δραστηριότητα αυτή εμπλέκει τους χρήστες στη διαδικασία λήψης αποφάσεων μέσω του πίνακα αποδόσεων. Στο πλαίσιο αυτό, γίνεται ευκολότερη η οπτικοποίηση των εννοιών της διαμόρφωσης στρατηγικής και των πιθανοτήτων σε καθημερινά σενάρια. Ο πίνακας μπορεί επίσης να είναι  $2 \times 2$ ,  $4 \times 4$  ή ακόμη μεγαλύτερος, ανάλογα με τις διαθέσιμες επιλογές. Το παράδειγμα του παιχνιδιού πέτρα, χαρτί, ψαλίδι δίνει ένα μηδενικό άθροισμα.

## Δεξιότητες

- Πιθανότητες
- Κατανόηση του πίνακα αποδόσεων
- Προσδιορισμός των πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων μιας κατάστασης
- Λήψη αποφάσεων και διαμόρφωση στρατηγικής

## Παρατηρήσεις

Παρόλο που παρουσιάζεται ένα σενάριο στον πίνακα, η δραστηριότητα μπορεί να επεκταθεί χρησιμοποιώντας τα ίδια κομμάτια. Ωστόσο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν και άλλα σενάρια προσθέτοντας περισσότερα τριγωνικά κομμάτια.

## Για τρισδιάστατους εκτυπωτές (εάν εφαρμόζεται)

Τα κομμάτια του ορθού τριγώνου μπορούν να κατασκευαστούν με τη χρήση λογισμικού τρισδιάστατης σχεδίασης και εκτυπωτή.