

Nagroda za pośpiech?

O1-K3 / Lekcja 2 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Pośpiech i niezwykła nagroda są powodem do zatrzymania, nie dowodem prawdziwości.

W porcie opowieści

Papierowa oferta obiecuje Lence wyjątkowy statek.

Przygotowane karty

- | A: Darmowy statek tylko przez minutę!
- | B: Wpisz kod konta natychmiast.
- | C: Znana pomoc gry nie wymaga wysyłania kodów.

Zobacz jeden przykład

A wywołuje pośpiech, a B żąda sekretu.

Angielski (dla chętnych): wait = poczekaj, free prize = darmowa nagroda. Użyj przy pasującej karcie.



Nagroda za pośpiech?

O1-K3 / Lekcja 2 z 8

2 Teraz Ty

Zaznacz słowo poganiające i wybierz przerwę.

Powiedz, narysuj lub napisz. Możesz poprosić o zapisanie odpowiedzi.

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Czy licznik pięciu minut dowodzi, że nagroda istnieje?