

# JÁTÉKTAN

főiskolai jegyzet  
egy ma még nem létező tantárgyhoz

pedagógushallgatóknak  
gyakorló pedagógusoknak  
gyerekekkel foglalkozóknak  
tehetség-gondozóknak

Az „**Elmetorna kurzus**” blokk, egy 19 részes (szándék szerint) egymásra épülő ötlettár, becsülten mintegy 100-150 órányi foglalkozás **gondolatébresztő ötletanyaga**.

*Az anyag hiányossága, hogy nincsen tematikusan megtervezve a teljes kurzus nevelési és ismereti anyaga.*

*Az egyes foglalkozások játékeszközei „csak” nehézségi sorrendet követnek. Egy-egy foglalkozás terve azonban, már fő-, konkrét- és általános célok elérésére törekszik. (Itt-ott kissé túl is lépve az alsó tagozat szintjén.)*

Előnyadósok

„Elmetorna kurzus” **06**

## 6. téma: Előnyadósok

(Nyuszi-kutyák, Tigrisek-bivalyok, Rókavadászat, Préri, Pókháló, Róka-libák, Tehenek-leopárdok)

### A foglalkozás fő célja:

Kézügyesség, rajzolás, ollózás, ragasztás, kreativitás, ami tetszik, azt készítsd el...

Szövegértés gyakorlása, szabályokban a hasonlóság és különbözőség megtalálása, lényeglátás, pontos-precíz fogalmazás. (Jellegükben hasonló játékok egyedenkénti specialitásainak felismerése és alkalmazása.)

Csoportmunka szabályai, szervezése, technikái, a feladat részekre bontása, munkaszervezéses „átszabása”.

### További konkrét célok:

Beszédkészség, vita-alapok, összehasonlító érvelés, azonosság/különbség, előnyök/hátrányok...

**Általános célok:** Koncentráció-, figyelem-tréning és..., és sikerélmény, az alkotás öröme, a megértés öröme!

---

---

Mára nagyon sok játék-ötletet hoztam, amit otthon én egyedül nem is győztem volna elkészíteni, de számítok a segítségetekre. Hoztam ollót, ragasztót és sok egymáshoz hasonló és mégis különböző játékszabályt.

Nekem mindegyik tetszik, de azt nem tudhatom, hogy nektek melyik lesz a kedvencetek.

Gyanítom, hogy lesz aki az egyikkel és lesz aki egy másikkal fog szívesebben játszani.

**De ehhez ki kell próbálni őket. A kipróbáláshoz pedig, előbb el kell őket készíteni.**

A lerakosgatóknál láttuk, hogy a csoport együtt, ha figyeltek egymás ötleteire, akkor sokkal többet tud, mint az az egy, aki a legokosabbnak hiszi magát. A dobókockás játékoknál pedig megtapasztaltatok, hogy milyen gyorsan készülhet el csoportos munkában egy feladat, ha ki-ki elvégzi a maga részét.

Azonnal kezdjük egyszerre négy különböző játékkal! De előtte elmondom, hogy milyen feladatokra kell gondolnotok, amikor a csoportokat megalakítjuk.

### **1. Négy csoport egy-egy játékot fog közösen elkészíteni, amit aztán mindjárt ki is fog próbálni.**

A játékszabályokat leírtam. Elolvashatjátok és megbeszélhetitek a csoportban.

A kérdéseiteket összegyűjthetitek és odahívhattok, hogy megválaszoljam....

De az igazi móka majd csak ezután kezdődik a csoportok között

### **2. Az összes csoport együtt összeül és forgószínpad-szerűen mindegyik bemutatja a másik háromnak az általa készített „saját” játékát.**

Azt javaslom, hogy válasszatok egy-egy szóvivőt, aki bemutatja majd a többi csoportnak a játékokat.

### **3. Azután, hogy már mind a 4 játékot mindenki megismerte, a csoportok között egy versenyt indítunk.**

Mindenki csak a másik három csoport játékából fog párbajozni, a saját játékából nem.

(Így igazságos, mert ugye különben, a saját játékát jobban ismerve, igazságtalan előnyben lenne.)

### **4. A verseny után, amikor kitapasztaltatok a játékokat, majd közösen megvitatjuk és eldöntjük, hogy melyik csoport által készített játék tetszett a legjobban.**

Ekkor, mindegyik csoport dicsérheti a saját játékát, elmondva az előnyeit, összehasonlítva a másik hárommal...

### **5. Ha marad idő, akkor pedig meglepetésként-jutalomként mutatok még hasonló játékokat, amik azt hiszem, hogy még jobban fognak tetszeni.**

Hajtsuk végre a fellevezetett programot!

Alakítsuk ki a 4 fős csoportokat. (Ha többen vannak, akkor kijelölünk JollyJókereket, akik besegítenek a lemaradóknak, ill. majd versenybírók lesznek.)

A csoportokat úgy kell összeállítani, hogy legyen: munkavezető, ellenőr, szabályértelmező, szóvivő.

Értelem szerint: a munkavezető osztja ki az elkészítési feladatokat (kivágás, ragasztás, hajtogatás); az ellenőr leltározza, hogy mi hiányzik még a játékhoz, hol tart a többi csoport; a szabályértelmező olvas és magyaráz, ill. a csoportmegbeszélést vezeti; a szóvivő pedig majd képviseli a csoportot.

Legegyszerűbb, ha a munkavezetők húzzák ki egy kalapból, hogy melyik lesz a csoport saját játéka (A,B,C,D)

**A:** Nyuszi és kutyák,      **B:** Préri,      **C:** 8 bivaly 2 tigris ellen,      **D:** Rókavadászat (Foxhunt)

Mindegyik csoport 2-2 példányban készítse el a játékát, aztán következhet a bemutatás.

*A munka alatt körbejárás, szükség szerint segítség (a legmunkaigényesebb Préribe aktívan is) és persze folyamatosan a magyarázat, az előre haladóknak részfeladat kitalálása (pl. színezzétek be, minta-hadállások a lépésszabályok szemléltetésére, próbajáték, stb.)*

*A bemutató alatt persze segíteni kell: figyelni-, javítani, pontosítani a szabály-ismertetéseket, különböző állásoknál szemléltetni hogyan kezdődik, hogyan üt, hogyan nyer, stb.*

*A versenyt azonban, már úgy próbáljuk előkészíteni, hogy megértve a párosításokat, önállóan bonyolítsák le.*

A versenyben 4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik. (Egyik sem versenyezhet a „saját” játékában.) 2-2 játék-készlet elegendő, hogy mindegyik fordulóban játszhasson mindegyik versenyző az alábbi párosításokban!

### **Ezt, jegyezzük meg, mert még sokszor használható: 4 csapat (A,B,C,D), 4-4 játékosára!**

Ha 4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik és mindegyik játékból 2-2 db játék-készlet van, akkor mindegyik fordulóban játszhat mindegyik versenyző az alábbi lebonyolításban.

A csoportok tagjai rajtszámot kapnak:

„nyuszisok”: **1,2,3,4**    „prérisek”t: **5,6,7,8**    „bivalyosok”: **9,10,11,12**    „rókások”: **13,14,15,16**

Egy-egy lejátszott párbaj után a párok a táblázatban bekarikázzák a győztes rajtszámát és a versenyt ugye az a csapat nyeri, amelynek tagjai (összesítve) a legtöbb karikát szerezték a táblázatban.

	az „A” csoport játéka		a „B” csoport játéka		a „C” csoport játéka		a „D” csoport játéka	
	Nyuszi és kutyák		Préri		8 bivaly 2 tigris ellen		Rókavadászat	
I. forduló	<b>5-9</b>	<b>7-15</b>	<b>10-13</b>	<b>3-16</b>	<b>2-8</b>	<b>1-14</b>	<b>4-11</b>	<b>6-12</b>
II. forduló	<b>6-13</b>	<b>8-11</b>	<b>2-14</b>	<b>4-12</b>	<b>3-15</b>	<b>7-16</b>	<b>5-9</b>	<b>1-10</b>
III. forduló	<b>10-14</b>	<b>12-16</b>	<b>1-11</b>	<b>9-15</b>	<b>4-5</b>	<b>6-13</b>	<b>2-7</b>	<b>3-8</b>

A különböző játékidőt figyelembe véve:

1-1 part döntsön a prérisben és a bivalyosban, 3-3 parti döntsön a nyuszi és a rókás játékban.

Minden forduló után, a versenyzők bekarikázzák a győztes rajtszámát a kifüggesztett táblázatban.

*A versenybe csak kérésre beavatkozni. Vezénylés is csak annyi, hogy „Indul a forduló!” „Ki-ki keresse meg a párját és üljön a fordulóban kijelölt játékhoz.” „Kikre várunk még?” „Indulhat a következő forduló?”...*

**A másik verseny, a játékok csatája** ezután indítható: a **vitában, hogy melyikük játéka a legérdekesebb.**

A verseny eredményhirdetése után a négy csoport közösen megbeszéli-megvitatja, hogy melyik játék volt a legérdekesebb. Felállíthatnak nehézségi sorrendet, esélyegyenlőségi sorrendet, összehasonlítva a játékidőket, a kezdő előnyét, a bonyolultságot, vagy tetszetőségi sorrendet is.

*A vitatkozás-érvelős megbeszélést gondolatébresztő felvetésekkel katalizálni: hosszú és eseménytelen a parti, a kezdő túl nagy előnye, a Tigrises ütés-szabály érdekessége, döntetlen lehetősége, Foxhunt-ban a közép felé haladó ötlet eleganciája, a Libánál a figyelmetlenség azonnal veszteshez vezet, a különböző mozgás-szabadságok, létszám különbség, a Préri a legrafináltabb, de túl sok szabálya van a többihez képest..., és ugye nem azért tetszik, mert nyertél benne?... stb.*

Következhet a 3 jutalomjáték (mindegyik tábláját A3-ra nyomtani, a körbeállásos nézhetőséghez): Ezek bábuinak elkészítése is csoportmunka. Jól szervezett (darabolós) munkamegosztásban 4-5 perc alatt, nagyon gyorsan elkészíthetők 1-1 példányban. Pl.: parafa dugóra, vagy üdítőitalos kupakokra ragasztott képekkel, amik szaporán akár szögletesre is vágathatók, ha nincs (vagy veszélyesnek találtatott a) bőrlukasztó.

**Fontos, hogy lehetőleg csak a mintaként hivatkozott hasonló játék szabályaitól való eltéréseket magyarázzuk, de kérdezzük vissza a részletes játékszabályt úgy, mintha hasonló játékot nem ismernénk.** (Tehát „felmondott” részletezés ugye úgy kezdődjön, hogy ketten versenyeznek, az egyik 6 db citrommal...)

**„Pókháló”** Nagyon hasonlít a „Rókadadászat”-hoz. Itt, a katica indul középről, épp úgy, mint a róka, de sokkal mókásabb a táblája. A pókok nem csak befelé, de kifelé a tábla széle felé is léphetnek.

**„Róka és libák”** Nagyon hasonlít a „Nyuszi és kutyák”-hoz, de itt a róka van egyedül sok liba ellen. Nemcsak hosszabbak a partik, de azt is csak később vesszük észre, hogyha elrontottunk egy lépést. Az értékelő vita során már megállapítottuk, hogy a nyuszi inkább ovisoknak való, akik még nem tudnak annyira figyelni és gyakrabban elnézik... Ez a rókás már nagy iskolásoknak való, odafigyelős, agyalós, előre gondolkodós, játék. A nyuszit csak beszorították a kutyák, de itt, a róka le is üti, ha át tudja ugrani. Ja! ...és pont fordítva van a játék célja: ebben a libák nyernek, ha a róka már nem tud szabályosan lépni!  
**Nem feledjük! Valamennyi előnyadósban szabályozható a nehézségi fok. Kezdjük akár 17 libával, 13 libával már nem egyáltalán könnyű.**

Az ázsiai ragadozós sorozatból elsőre a „**Bagh Chal**”-t, 5x5-ös táblán, de egyszerűsítéssel mutassuk meg:  
**2 tigris 23 kecske ellen.**  
(Észreveszik-e, hogyha úgy raknak a táblára, hogy közben nincs ütés, akkor a tele táblán értelemszerűen beszorulnak a tigrisek.)

**20 kecskével a 4 tigris ellen** már nehéz nyerni a kecskének, hacsak nem hibáznak a tigrisek.  
(Ez utóbbi akár el is maradhat, esetleg csak a legjobbaknak legyen házi feladat játszani vele.)

**„Cows and Leopards”** (tehenek és leopárdok, de ugye játszhatjuk tigrisekkel és birkákkal is) a bonyolultabbnak tűnő tábla ellenére (vagy éppen azért?), ez a könnyebb játék.

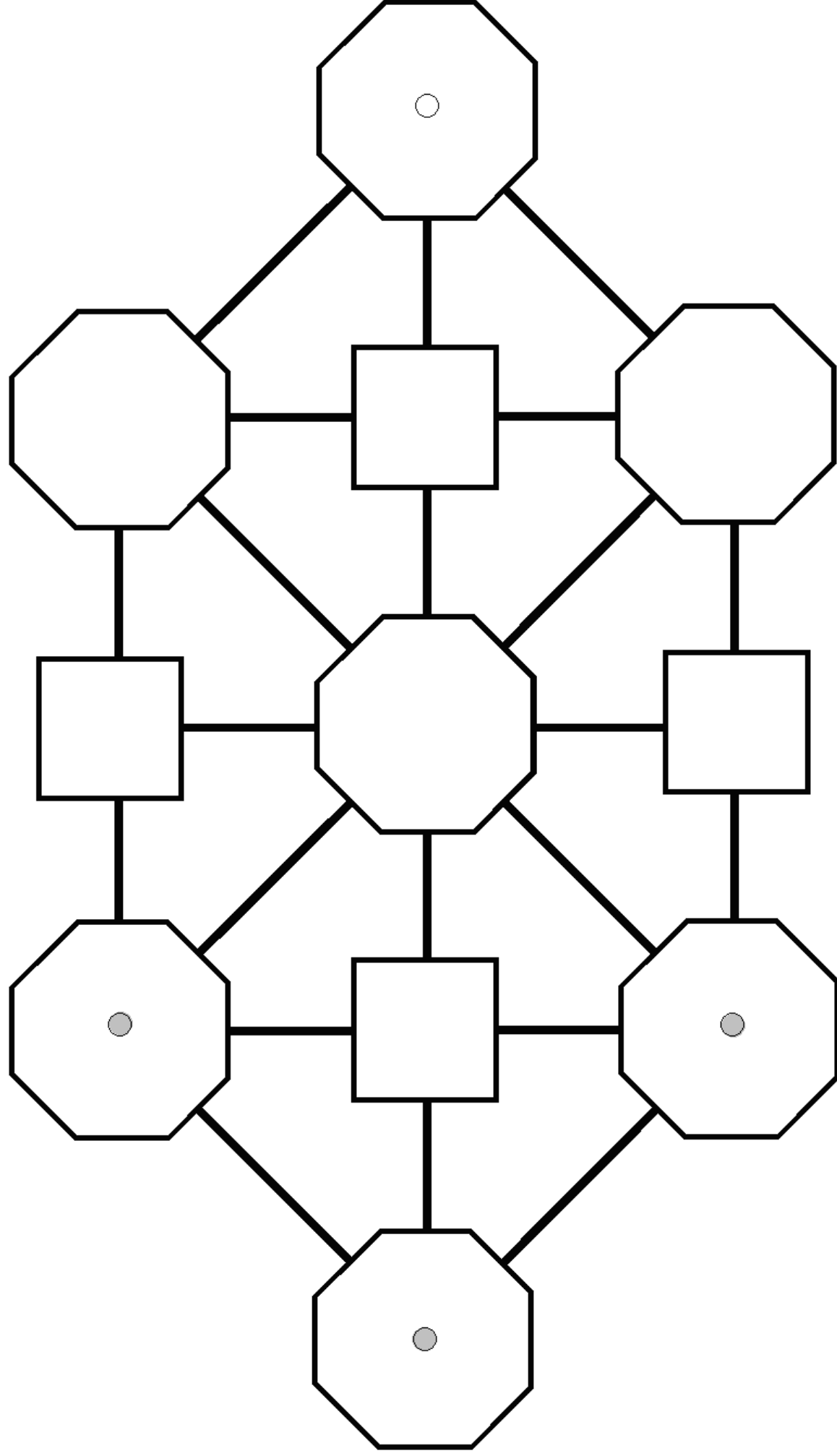
**Összefoglalásként beszéljük meg:** Ilyen sok játékba, ilyen rövid idő alatt belekóstolni csak azért tudtunk, mert csoportokba szerveztük a feladatokat. Ám ezzel, így, még arra is volt időnk, hogy egy csoportok közötti gyors versenyt is lezavarjunk... Zárásként, ígérhetjük, hogy a későbbiek során még sokkal érdekesebb játékok lesznek. Különösebben nem is kell egyik előnyadóst sem begyakoroltatni... Egyelőre. annyi maradjon meg róluk, hogy vannak ilyen játékok is, amikben „sok lúd disznót győz”.

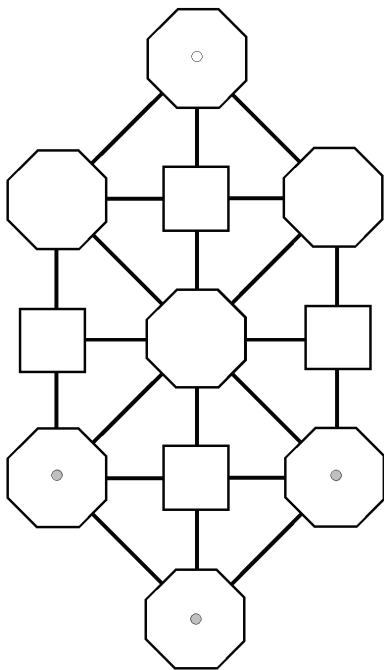
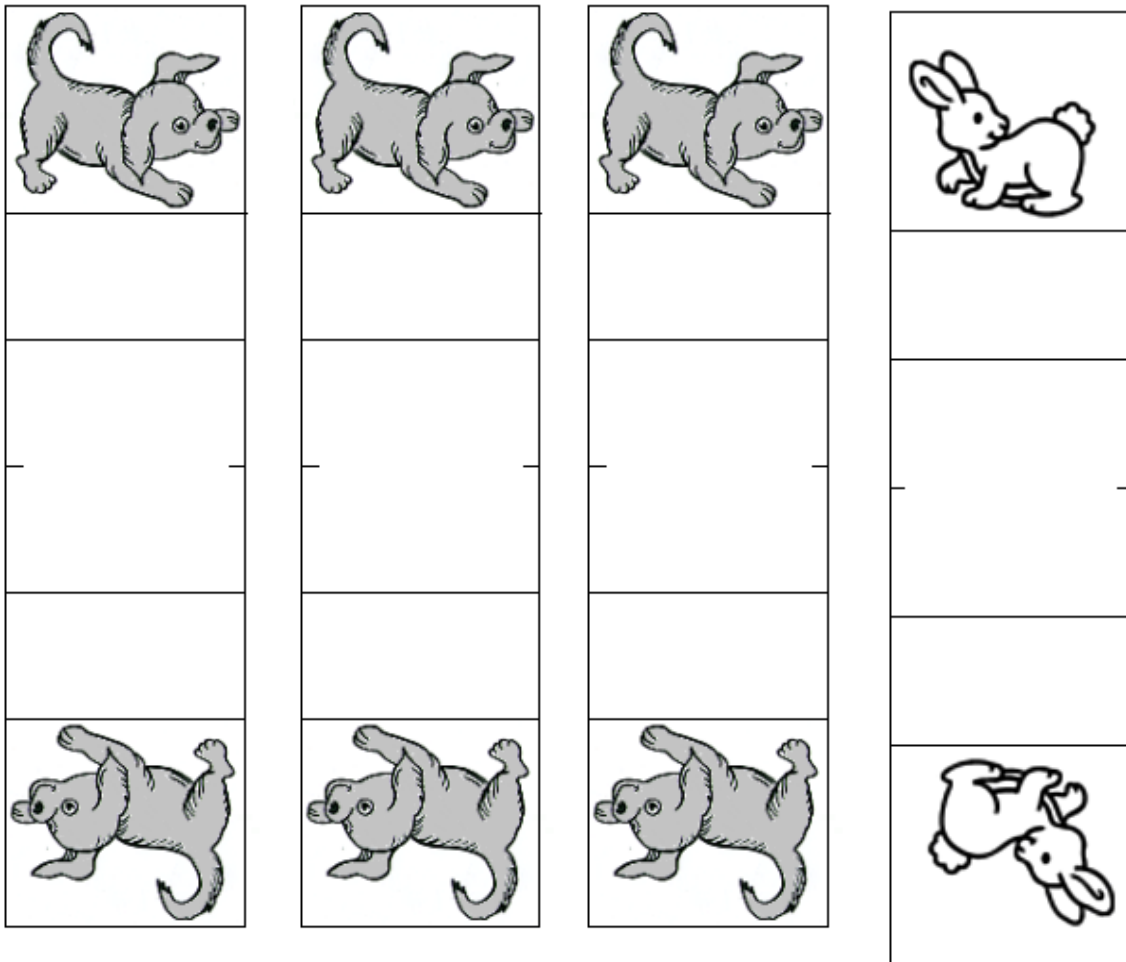
## Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő játékos nyer, ha sikerül beszorítani (lépésképtelen helyzetbe szorítani) a nyuszt. A nyuszt mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépegetni a tábla másik oldalára.

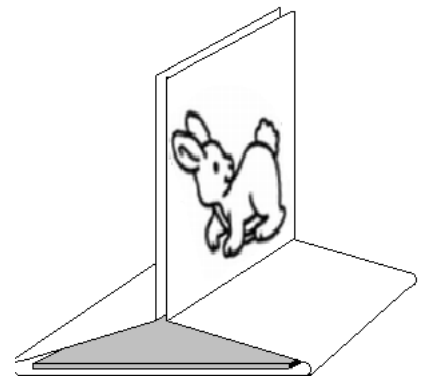
A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák n csak előre és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

*(‘French Military Game’, ha a kutya kezd és a liba középről indul.)*





0. Vágd ki a bábukat.
1. Körömmel, vagy egy hegyes tárggyal nyomd meg a hajtási vonalakat.
2. Hátoldalra ragassz egy kicsi kartonlapot.
3. Hajtsd össze és
4. ragaszd össze.



## Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő nyer, ha sikerül beszorítani a nyuszit.

A nyuszit mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépetni a tábla másik oldalára

A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák azonban csak balról jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

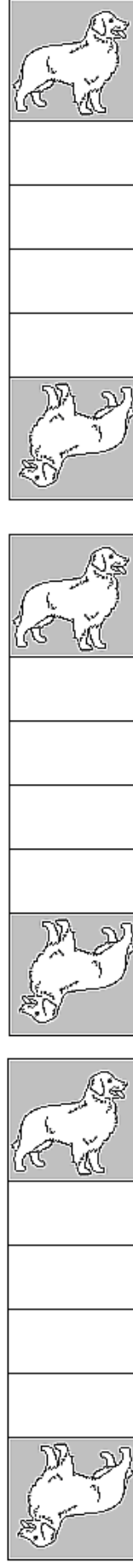
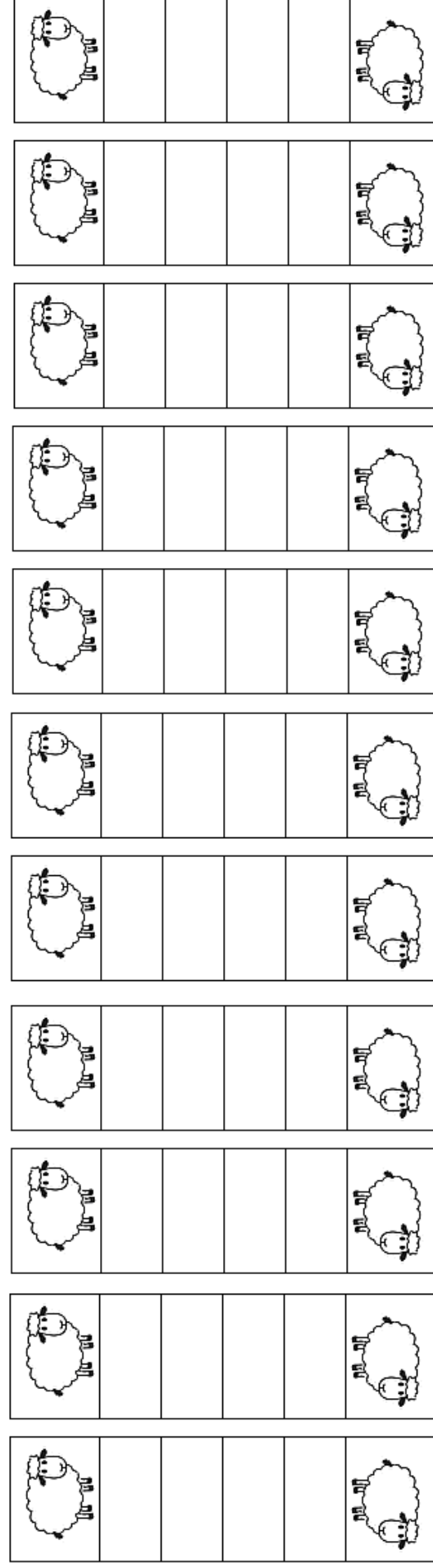
## birkákkal Préri (böliényekkel Buffalo )

Nyitóállásból a birkákkal játszó kezd, majd versenytársa (lépésről lépésre) szabadon dönt, hogy vagy az egyik kutyával, vagy az indiánnal lép.

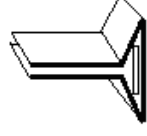
A birkák (egyét előre, mindig csak a túoldal felé léphetnek), akkor nyernek, ha legalább egyikük átjut a túoldalra.

Az indián (előre is, hátra is léphet és ha ott birka van, azt leüti, de kutyás mezőre nem léphet), akkor nyer, ha a birkák már nem tudnak szabályosan lépni. A kutyák, (az indiánt segítik) előre is, hátra is és még átúson is akárhány üres mezőt átléphetnek, de nem 'bántják/hem ütik', csak 'terelik/akadályozzák' a birkákat. A folyó vonalán túl fenn (és lenn) a birkák biztonságban vannak, mert sem az indián, sem kutyái 'nem tudnak úszni'.

(11 db birkával könnyen nyerhető. Ha a birkák számát 7 db-ig lecsökkentjük, akkor még mindig nem esélytelenek.)

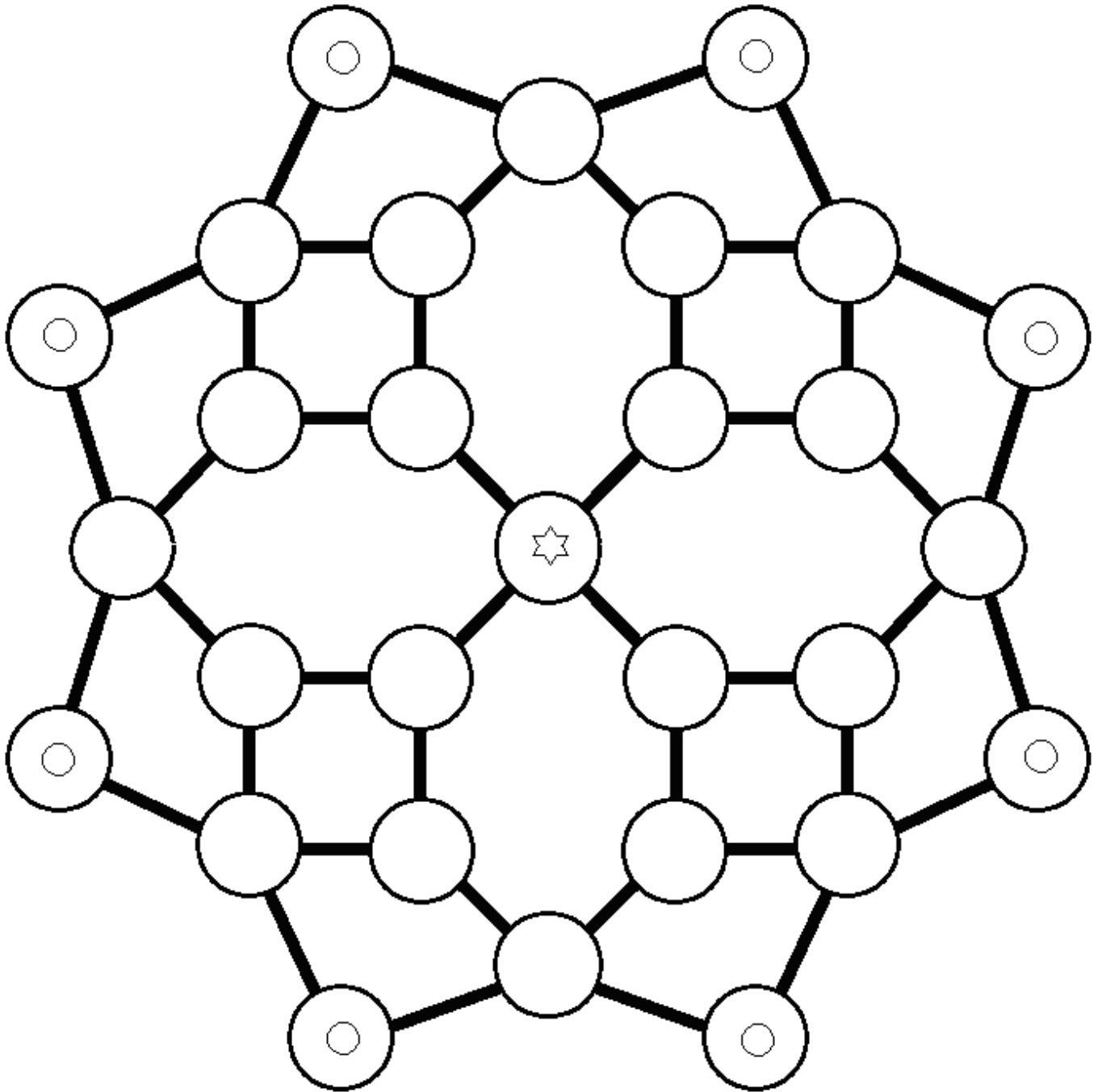


kivágni, hajtogatni,  
összeragasztani.  
(Alulra nehezéket,  
pl. vastag kartont)



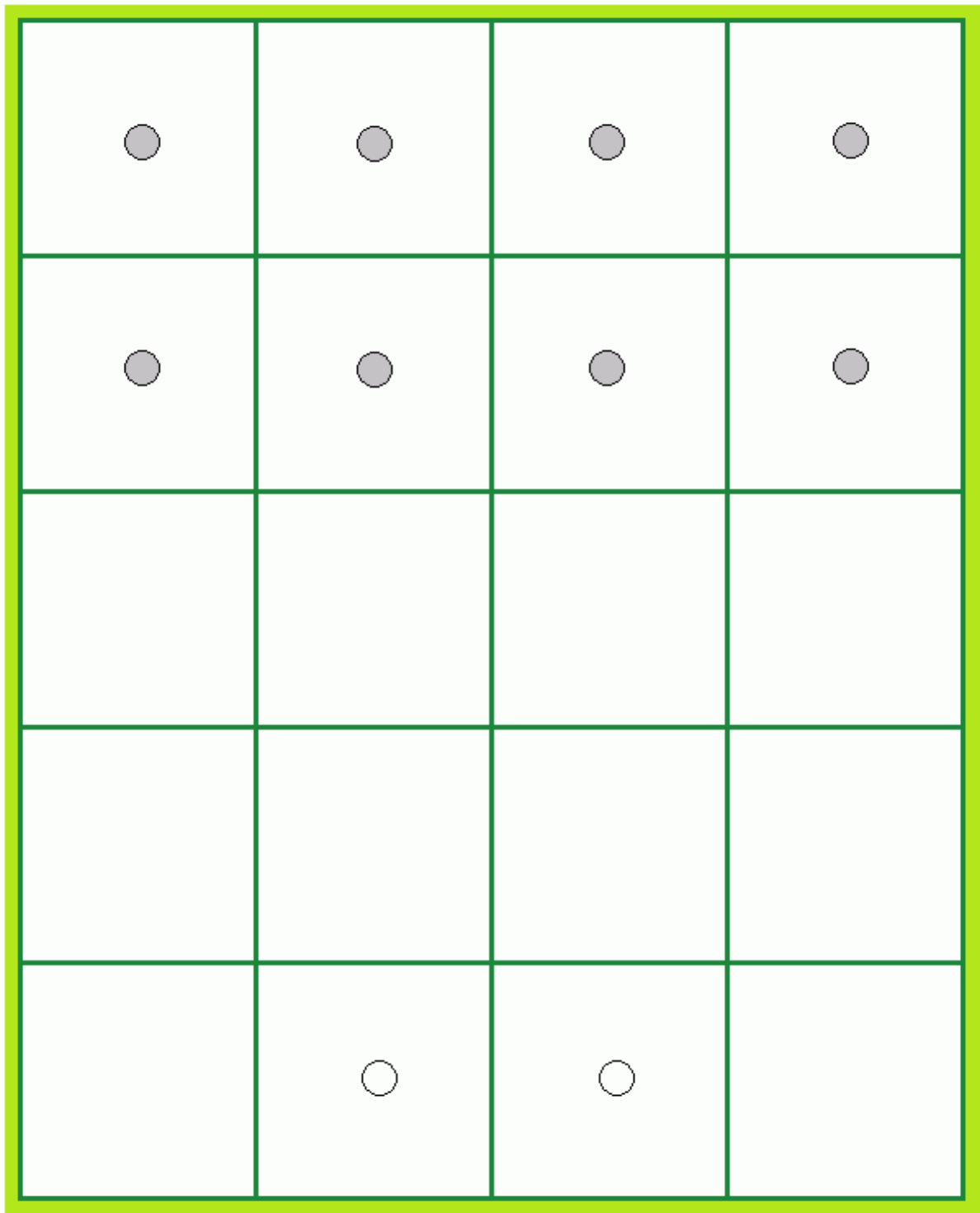
☆						
☆						
☆						
☆						◇
☆						◇
☆						○
☆						◇
☆						◇
☆						
☆						
☆						





### Rókadadászat (Foxhunt)

A tábla legkülső mezőiről induló 8 rókadadászt vezénylő nyer, ha minden oldalról beszorítja a rókát. A róka kezd, amikor a közepén álló rókalyukból, (közlekedési vonal mentén) kilép egy szomszédos mezőre. A vadászokat vezénylő játékos tetszőleges bábujaival léphet (a mezőpontok közötti közlekedési utakon), de mindig csak a kör alakú tábla közepe felé mozoghatnak. Ha egyik vadász sem tud már olyant lépni, amivel közelebb kerül a rókalyukhoz, akkor a róka nyert. (Lépéskényszer van. Ugrás, ill. ütés nincs.)



### 8 bivaly 2 tigris ellen

A felrakott kezdőállásból induló versenyben a tigrisek nyernek akkor, ha már csak 3 bivaly maradt a táblán.

A bivalyok nyernek, ha a tigriseket beszorítják és azok már nem tudnak szabályosan sem lépni, sem ütni.

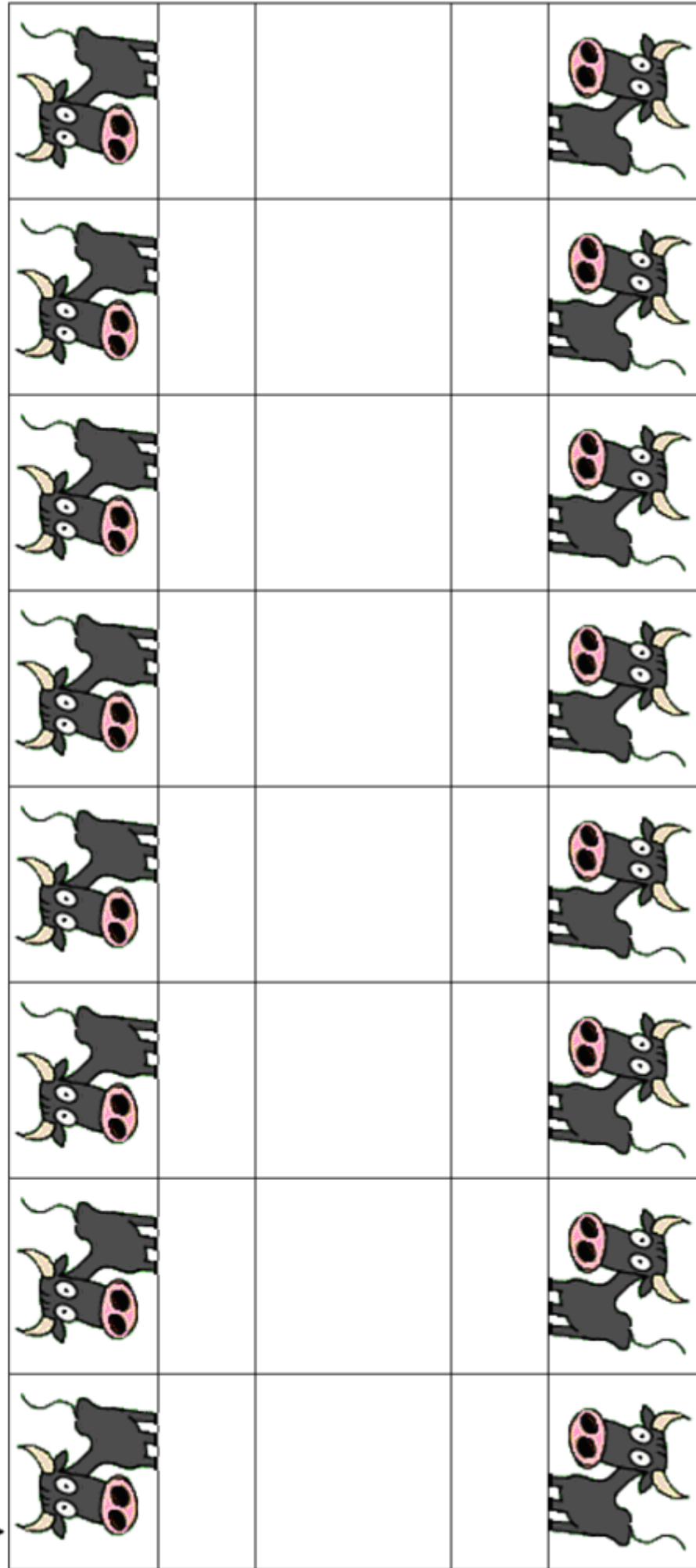
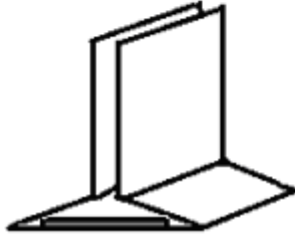
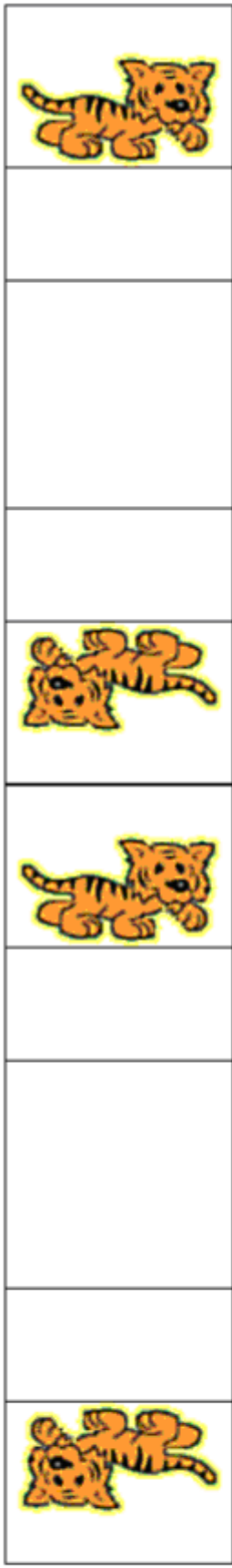
Egyik játékos a bivalyokat, a másik a tigriseket vezényli.

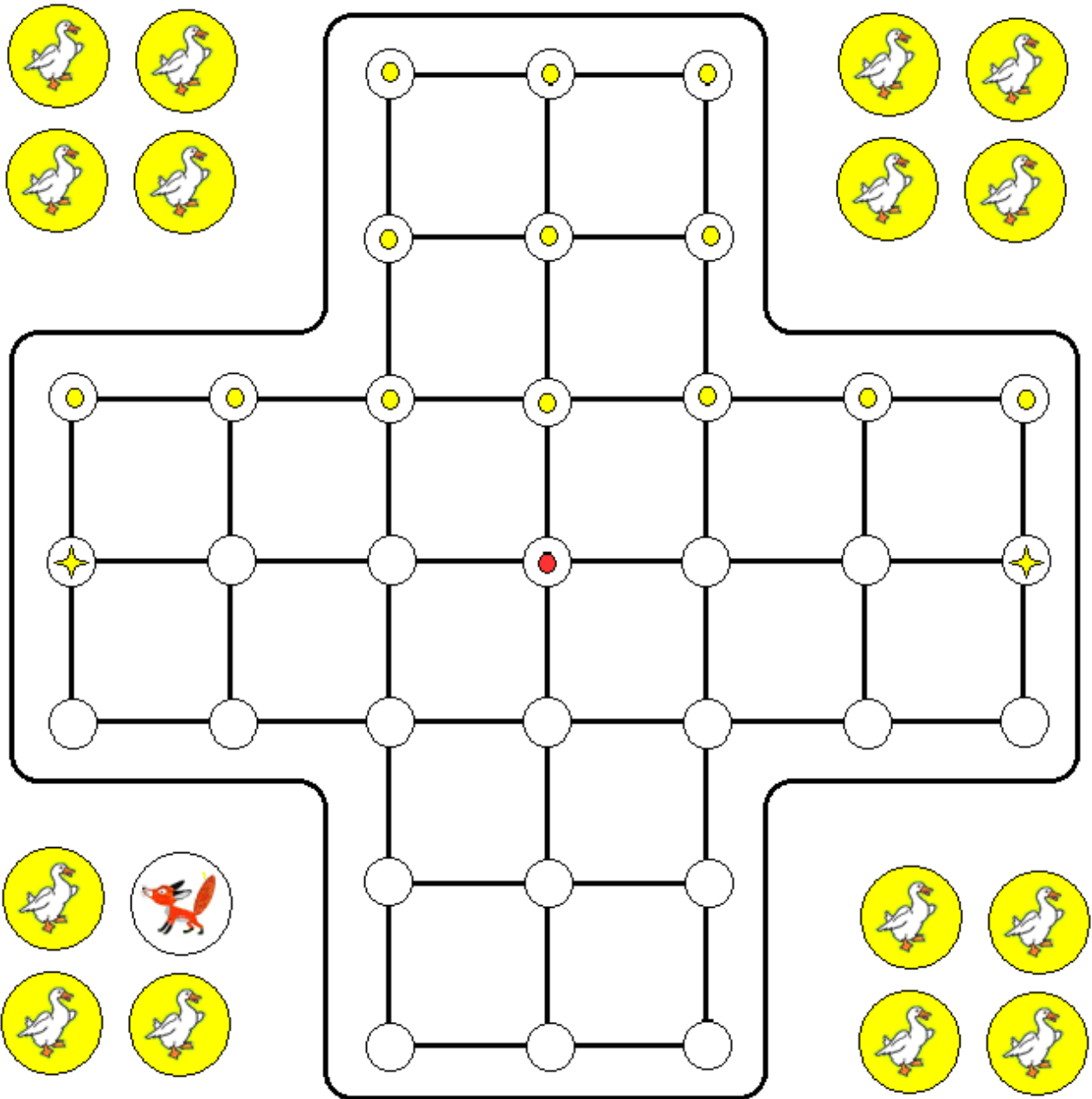
Lépésről-lépésre váltakozva, egyik tetszőlegesen kiválasztott bábujukat mozgathatják a táblán.

Alaplépésben minden bábu az oldalszomszédos mezőre léphet.

A tigris azonban leütheti a bivalyt, **ha közöttük egyetlen üres mező van** és ekkor a helyére lép.

(Ütészényszer nincs. Ütés-sorozat tilos. Átlósan lépni, vagy ütni tilos.)





## Róka és libák

A játékosok az előre felrakott nyitóállásból felváltva lépnek egy-egy bábujukkal.

A partit kezdő játékos az egyetlen róka bábút, a másik pedig a libákat mozgathatja.

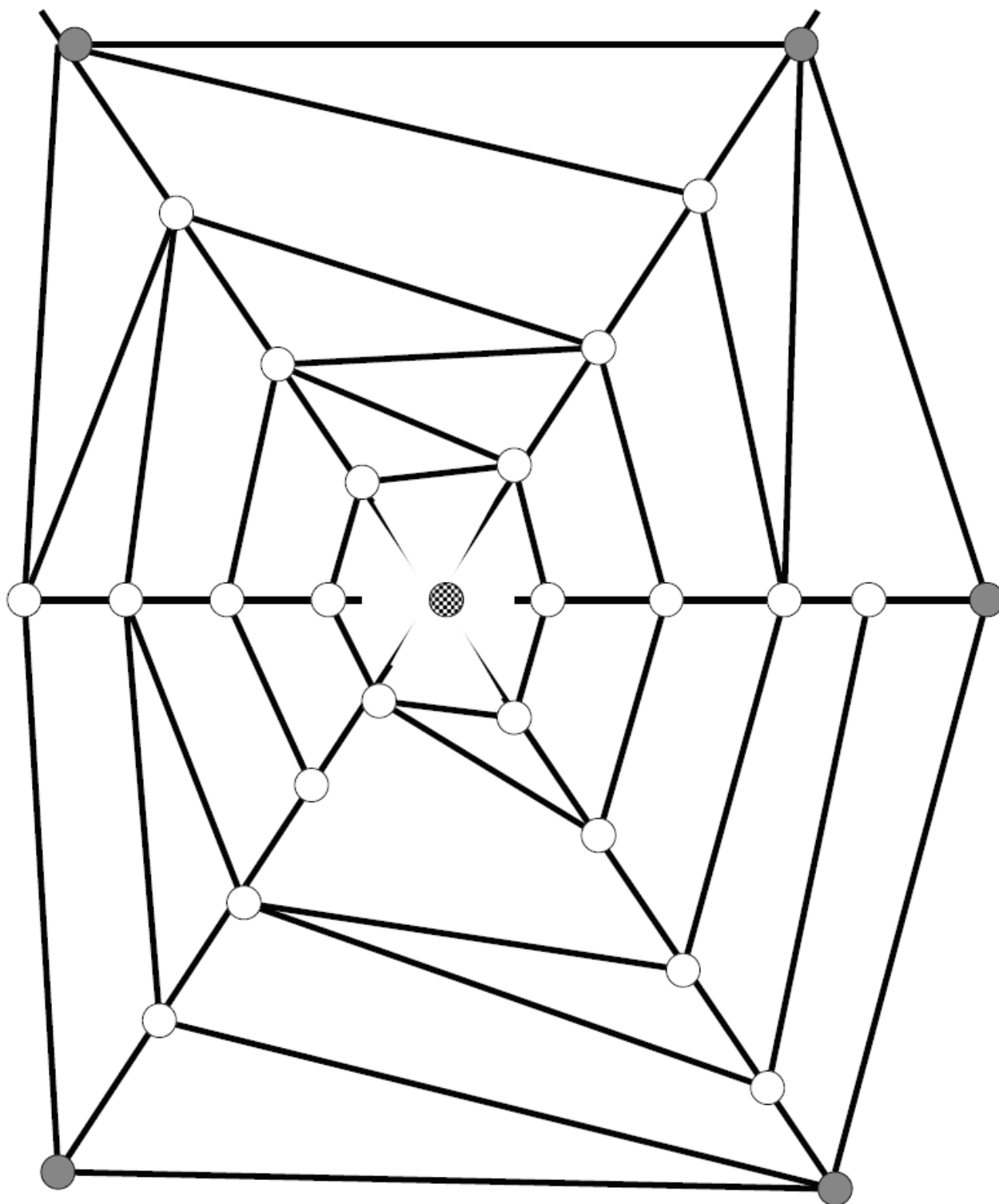
A róka célja a libák kiütése(\*), a libák célja a róka bekerítése.

Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre léphet, jobbra, balra, előre vagy hátra.

(\*) A róka a közvetlen mellette álló libát (ha az mögött szabad hely van) átugorja és kiüti.

A játékban ütőkényszer van, azaz ha a róka több lépéslehetőség közül is választhat, akkor azt kell választania, amely ütést eredményez. Akkor is, ha ez számára kedvezőtlennek ígérkezik. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatnia kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb liba (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

*Nehezebb lesz nyerni a libákkal, ha azok hátrafelé nem léphetnek, még akkor is, ha a nyitó állásból nem 13 liba, hanem (a csillagos mezőkre rakott + 2-vel, azaz) 15 libával játszunk.*



# P Ó K H Á L Ó



Egyik játékos 5 db pókot mozgat, a másik 1 db katicabogarat.

A pókok nyernek, ha beszorítják a katicát, a katica nyer, ha kijut a háló szélére.

A katica indul középről, majd váltakozva lépnek. Bármely szomszédos üres mezőre szabad lépni.

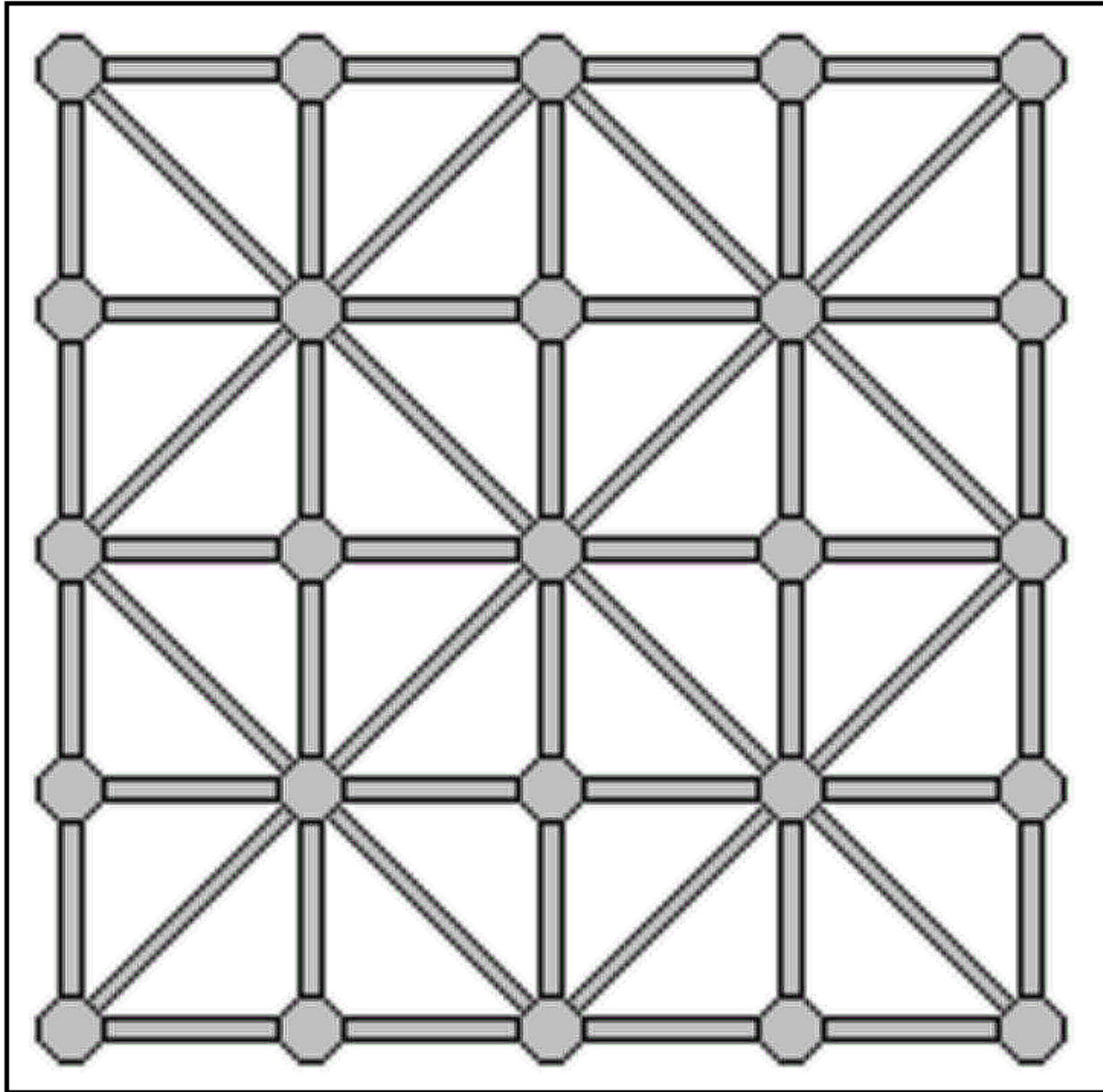
Az eredeti játékban:

a katica nem léphet vissza a középső mezőre és egy azonos lépés-sorozat háromszori ismétlése = döntetlen

*Itt a számbeli kisebbségben lévőknek nincs többlet mozgáslehetősége, (mint pl. a „Róka és libák” –ban).*

*A többségben lévők hátránya az, hogy a stratégiailag leggyengébb mezőpontokról indulnak.*

*Megdöbbentő, hogy ezzel milyen jól kiegyenlítődnek az esélyek.*



#### 4 tigris 20 kecske ellen („Bagh Chal” = tigris-ugrás ?)

Kezdő állásban a tábla négy sarkán áll a négy tigris és a kecskéket vezérlő játékos egyenként rakosgatja le a kecskéket, mindaddig, amíg van táblán kívül bábuja.

Közben a leopárdokat vezérlő játékos:

vagy az egyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre,

vagy ha ott úgy áll tehen, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti. (\*)

A leopárdok nyernek, ha 8 tehenet ütöttek.

A tehenek nyernek, ha a leopárdokat lépésképtelen helyzetbe szorították.

(\*) nincs ütékényszer, ugrás-sorozat nem megengedett.

Nagylaci ( <http://www.jatektan.hu> )

## „Cows and Leopards” (tehenek és leopárdok, de ugye játszhatjuk tigrisekkel és birkákkal is.)

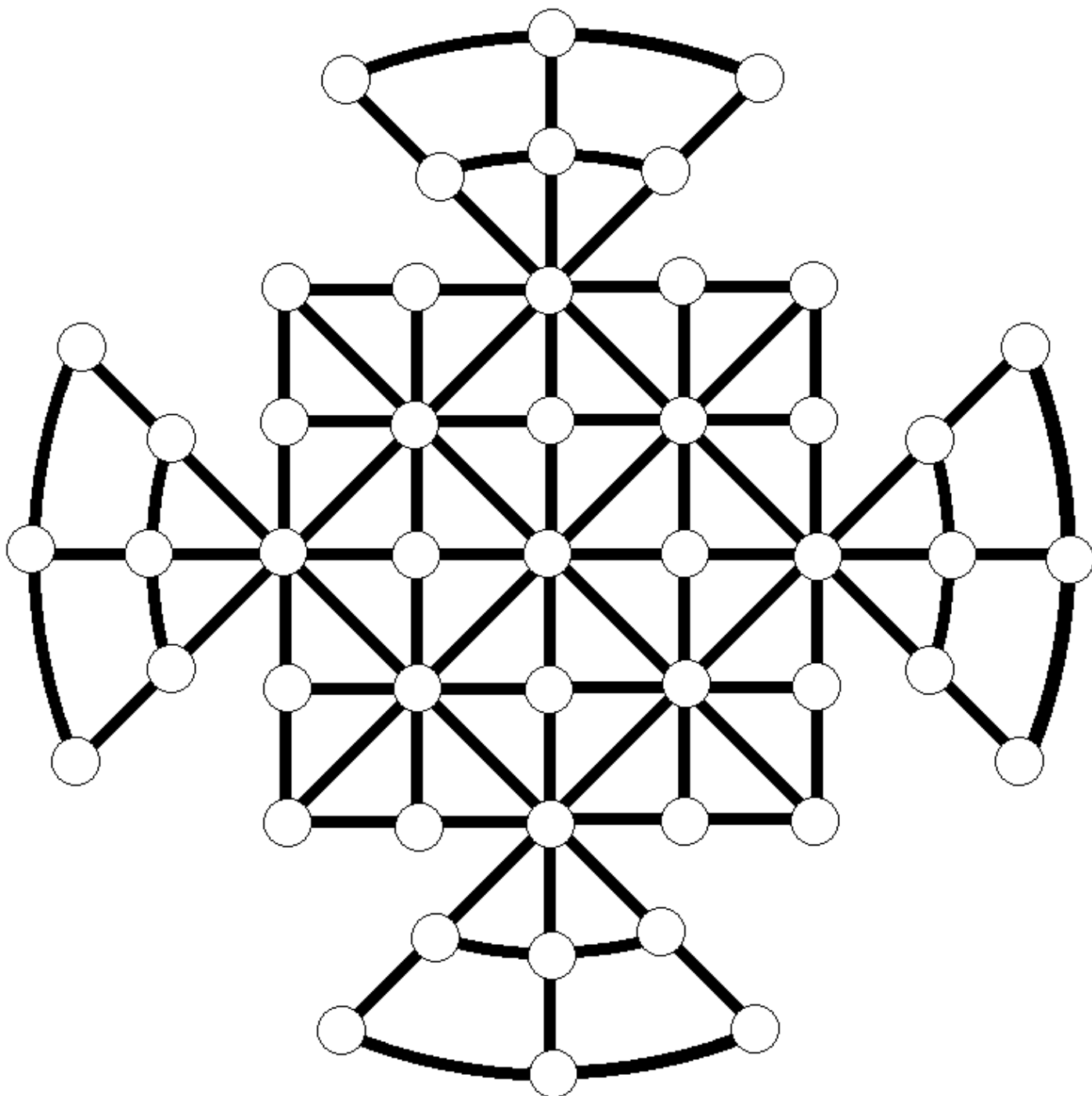
Két leopárd küzd a túlerőben lévő 24 tehenel szemben. Nyernek a leopárdok: ha 8 tehenet ütnek. Bármelyik játékos veszít, ha úgy beszorulnak a bábuik, hogy már egyikkel sem tud szabályosan lépni. A játék üres táblán indul, amire a leopárdokat vezérlő kezdési jogával, egyenként, váltakozva, tetszőlegesen választott üres helyre tehetik le lépésenként egy-egy bábujukat a játékosok.

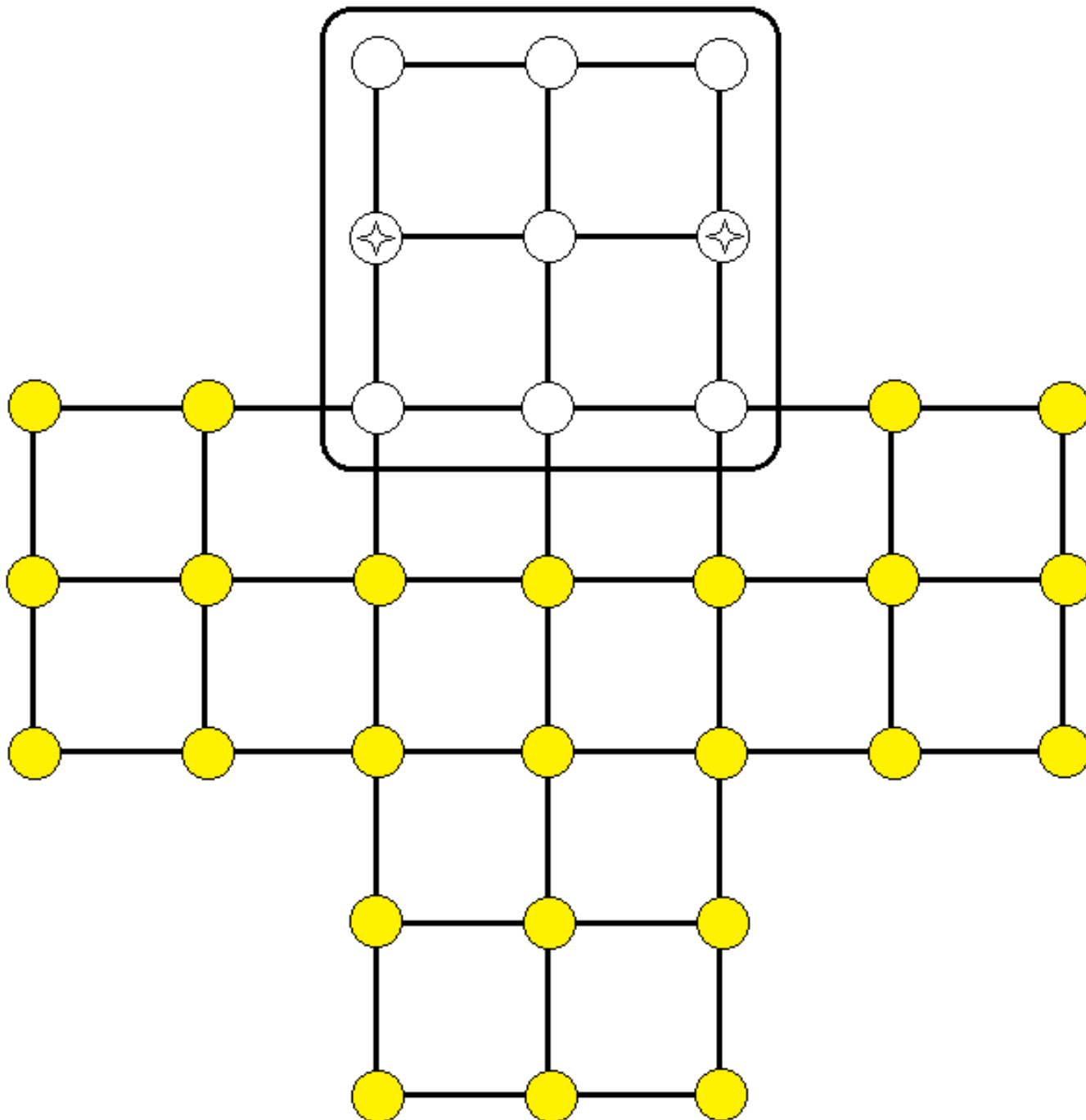
Ha már a két a leopárd a táblán van és az azokat vezérlő játékos, ha lépésre következik, akkor:

vagy az egyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre,  
vagy ha ott úgy áll tehen, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti.(\*)

Ha a táblán kívül már elfogytak a tehenek, akkor a tehenek a szomszédos üres mezőre léphetnek. (Átlósan is).

(\*) Nincs ütés-kényszer, de: ha egy ütés elindult, akkor azt (amíg lehet, további tehenek átugrásával, ugyanabban a lépésben) folytatni kell.





Gyakorlottabbaknak: **Várjáték (Ostrom, vagy Festungs-spiele, vagy Fortress)**

A támadó nyer, ha sikerül a várnak mind a kilenc pontját elfoglalnia, vagy a védőket bekerítenie.

A védő nyeri a játékot, ha a támadók számát kilenc alá sikerül leütnie. (\*)

A küzdelem előre felrakott állásból indul. (A várnak 2 védő, a többi mezőn 24 támadó van.)

A támadó, a lépésben kiválasztott bármelyik "harcosával" csak előre, vagy csak oldalra léphet a szomszédos üres mezőre (de hátra és átlósan nem). A védők léphetnek előre is és hátrafelé is.

(\*)A védő a mellette álló támadót átugorva (ha mögötte üres mező van) azt kiüti. (Átlósan is.)

A játékban ütőkényszer van, azaz ha a védő több lépéslehetőség közül is választhat, akkor kötelező azt választania, amely ütést eredményez. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatni kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező mellett újabb támadó üthető. (Beleértve az irányváltásokat is.)