

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.)

FANTAZMI a „Szellemes” + Labirintusok

„Elmetorna kurzus” **07**

7. téma: FANTAZMI a „Szellemes” + Labirintusok

A foglalkozás fő célja:

Szövegértelmezés gyakorlása (bonyolultnak tűnő szabályok logikai rendszerben, egyikből következik a másik, pontosítás, ismétlések szükségessége.)

Kézügyesség-kreativitás (tölcsérhajtogatás ragasztó nélkül, Ceruza-kezelés, rost-toll kezelés, filctoll-kezelés)

Irányok navigálás: pozíció-azonosítás, viszonylagosság, ha benn vagyok, ha kintről vezénylek

További konkrét célok:

Labi-feladványok megkedveltetése, a megoldás technikája több színnel, labirintus változatok, áthaladás és teljes bejárás, további feladványötletek gyűjtése

Labirintus átjárása (falsimogatással, Ariadné fonálával, történetek a görög mitológiából)

Általános célok: Figyelj rám, mert érdekeseket mondok. Én megterveztem, ti segítsetek végrehajtani. Feladatmegosztás, együttműködés, fegyelmetten szervezett csoport-munkában előre megtervezett menetrend végrehajtása (labi-rajzolás az iskolaudvaron)

=====

A legutóbbi foglalkozáson azt mondtátok, hogy rengeteg. Tényleg sok-sok játékba kóstoltunk bele, de a végére észrevettétek: Bár mindegyikben másképp kell gondolkodni a sikerhez, valójában a játékszabályok nem nagyon különböztek.

A verseny célja a legegyszerűbben megfogalmazva, „táblajátékos nyelven”: mindegyikben **a lépésképtelenség** volt. Az nyert, aki vagy leütötte, vagy beszorította versenytársa bábuit úgy, **hogymár egyikkel sem volt képes szabályosan lépni**. Különböztek persze a táblák, a bábuszámok, meg egy picit a lépésszabályok. Ám egy-két mondatban megfogalmazhattuk ezeket a különbségeket.

A most hozott egyetlen játékszabály, egymagában sokkal hosszabb, mint a legutóbbin megismert összes együttvéve. Első elolvasásra bonyolultnak is tűnik, de csak addig, amíg meg nem értettük az összefüggéseit. Tegyük egy próbát! Két csoportban: az egyikkel elkészítjük a játékot, (ebbe az ügyes-kezüek jelentkezzenek), a másik csoport (akik már nemcsak jól olvasnak, de meg is értik, amit elolvasnak) megfejtje azt, hogyan kell játszani. Lásd hozzá: „A szellemes két csoportban”

Ha már van szellemes játékunk, akkor játsszunk még a labirintusokkal is. Próbáljuk előben, átrendezve a termet úgy, hogy az asztalokkal kialakítunk egy labirintust, egy gyereket kinevezünk szellemnek, akinek az a feladata, hogy vakon (bekötött szemmel) kitalálja a labirintusból.

Lásd hozzá: „Találj ki a sötét labirintusból!” (kapcsolódólag: + mese a görög mitológiából.)

Aztán ki az udvarra és közösen rajzoljunk meg egy „minden utat bejárós” labirintust.

Lásd hozzá: „Labirintus az iskolaudvaron”

Vissza a terembe és egy rajzolós feladatlap... lásd hozzá: „Ki nevet a közepén”

Végül, befejezésképpen játsszunk még egy licitálósdit. Minden kölyök kapjon 15 db kupont, fabatkát..., amivel részt vehet egy labirintus-vásárolás árverésen. Az 1-1 példányban kinyomtatott labirintusokat ezen az árverésen lehet megszerezni, hazavinni... Otthon játszani-megoldani... Lásd 3 nehézségi fokozatban (ha lenyomott CTRL gomb mellett, a linkre kattintasz):

könnyű >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/073labi_konnyu.pdf

közepes >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/071labi_kozepes.pdf

nehéz >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/072labi_nehez.pdf

Összefoglalásként ismételjük át, amit a célkitűzésekből sikerült megvalósítani: nagyon ügyesek voltatok a bábukészítésben, a labi-rajzolós csoportmunkában, okosan megértettétek a Szellemes összetett játékszabályát, az alternatív célok logikai összefüggését, megismertétek a labik falsimogató trükkjét...

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

Osszuk ki az elkészítős és a szabályértelmezős feladatlapokat a csoportok önálló munkájához. Hagyjuk dolgozni őket, majd beszéljük át és értelmezzük közösen a dőlt betűvel írt magyarázatokkal.

Játékszabály (Alex Randolf: „Fantazmi” -azaz a „Szellemes”)

Ketten versenyeznek egy 6x6-os négyzetes elrendezésű tábla két oldalán egymással szemben ülve.
(Nagyon fontos, hogy egymással szemben ülnek a tábla két oldalán, mert ez nélkül nem működik a játékszabály.)

Mindkét játékosnak 8 db (szelleme=) bábuja van, amelyek az oldalukon egy-egy pöttyel meg vannak jelölve:
4 db piros pöttyel és 4 db fekete pöttyel.
(Látszólag teljesen egyformák a játékosok bábuja, de mindig úgy állnak a táblán, hogy a pöttyöt, tehát. annak a színét, csak a bábút vezénylő játékos láthatja.)

A kezdéskor üres táblára tetszőlegesen rakják fel a játékosok piros és fekete jelzésű bábuikat a tábla feléjük eső két sorában úgy, hogy annak színét (azaz, hogy fekete, vagy piros pötty van-e rajta) az ellenfél ne láthassa.
(Fontos, hogy ne tudjuk ellenfelünk bábuiról melyik piros és melyik fekete, de még fontosabb, hogy ellenfelünk se láthassa a miénket.)

Ha már az összes bábu a táblára került, akkor felváltva léphetünk tetszés szerint bármelyik saját bábunkkal, mindig a szomszédos mezőre.

Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. Ütni persze, nem kötelező, de egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.
(Ez biztosan érthető, hiszen ennél egyszerűbb lépés-szabályt nem lehetne kitalálni.)

A leütött ellenséges bábunak megnézhetjük a jelölését.
(Csak ekkor tudjuk meg, hogy piros, vagy fekete pöttyöst ütöttünk).

Az nyer, aki

(1.) bármelyik piros bábujaival elgyalogol az ellenféloldali sarokra, majd, a következő lépésben, lelép a tábláról.
(Ez a játék lényege: pontosabban az, hogy sarokból lelépni csak piros bábuval szabad. Mikor nem tudunk egy piros bábunkkal ellépegetni a sarokra? Nehéz kérdés, pedig a válasz egyszerű: **akkor, ha az összes piros bábunkat leütötte az ellenfelünk.** Megfordítva: ellenfelünk sem lépegethet a piros bábuival azután, ha azokat mind leütöttük. Ebből következik a másik győzelemi szabály...)

(2.) Az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk piros-pöttyös bábuit.
(Ámde azt, hogy ellenfelünk bábuja piros-e, vagy fekete-e, csak akkor tudjuk meg, ha leütöttük. Túl egyszerű lenne a játék, ha nem büntetnénk azokat a „felesleges ütések”, amikor valamelyik játékos fekete bábút üt. Legyen hát az a harmadik cél-szabály, hogy...)

(3.) Sőt! Még úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes fekete-pöttyös bábunkat.
(...és ez, ugye, megfordítva is működő szabály: mi veszítettünk, ha mi ütjük le ellenfelünk összes feketéjét.)

Értsük meg, hogy az elsőre nagyon bonyolultnak tűnő szabály minden egyes mondatára szükség van a játékhoz. Mégpedig úgy, hogy az egyik szabályrészből következik egy másik szabályrész. Ezek a szabályok egy logikai rendszert alkotnak. Ha már értjük az összefüggéseket, akkor nem is lesz nehéz hiánytalanul elmondani...

Kezdjünk el egy próbapartit és látni fogjuk, hogy milyen egyszerűen működik a játék.

Elsőre, szerencsejátéknak fog tűnni: ha üthetek, akkor ütök és örülök a pirosnak, nem örülök a feketének.
„Pirosat ütni jó, feketét ütni rossz.”

Kiseb a feketék ütésének a kockázata, ha nem ütök addig, amíg egyik ellenséges báburól sincsen sejtésem arról, hogy milyen színű lehet.

Tehát, aki gondolkodva játszik, az **az ütés előtt megfigyeli a bábuk mozgását** és amelyik nagyon igyekszik a sarokba, az feltehetően piros (hogy onnan lelépve nyerhessen), vagy..., ...**vagy csak be akar csapni!**

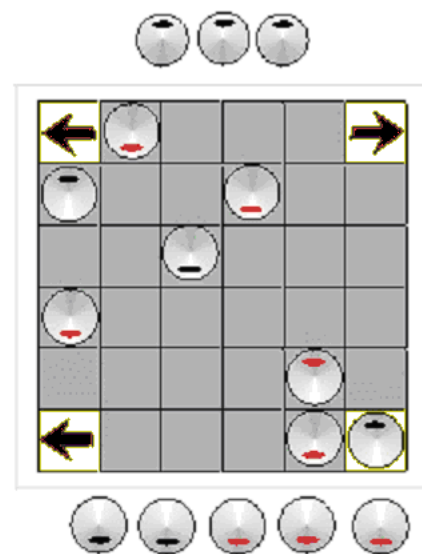
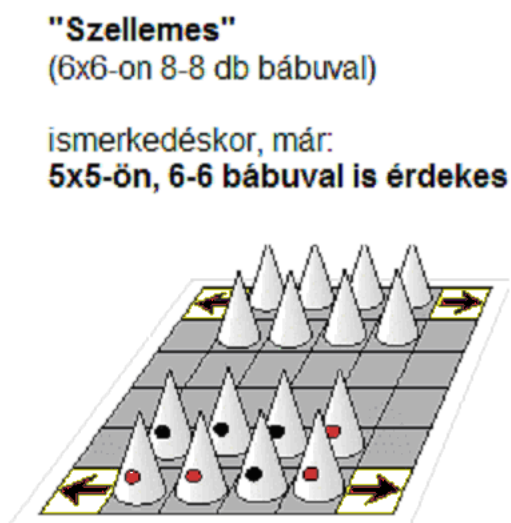


Amíg a másik csoport elkészíti a bábukat, addig fejtsd meg, értsd meg a játék szabályát!

Játékszabály (Alex Randolf: „Fantazmi” -azaz a „Szellemes”)

Ketten versenyeznek egy 6x6-os négyzetes elrendezésű tábla két oldalán egymással szemben ülve.

Mindkét játékosnak 8 db (szelleme=) bábuja van, amelyek az oldalukon egy-egy pöttyel meg vannak jelölve:
4 db piros pöttyel és
4 db fekete pöttyel.



A kezdéskor üres táblára tetszőlegesen rakják fel a játékosok piros és fekete jelzésű bábuikat a tábla feléjük eső két sorában úgy, hogy annak színét (azaz, hogy fekete, vagy piros pötty van-e rajta) az ellenfél ne láthassa.

Ha már az összes bábu a táblára került, akkor felváltva léphetünk tetszés szerint bármelyik saját bábunkkal, mindig a szomszédos mezőre.

Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. Ütni nem kötelező, de egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.

A leütött ellenséges bábunak megnézhetjük a jelölését.

Az nyer, aki

(1.) egyik piros bábujával elgyalogol az ellenféloldali sarokra és onnan, a következő lépésben, lelép a tábláról.

(2.) Az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk piros-pöttyös bábuit.

(3.) Sőt! Még úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes fekete-pöttyös bábunkat.

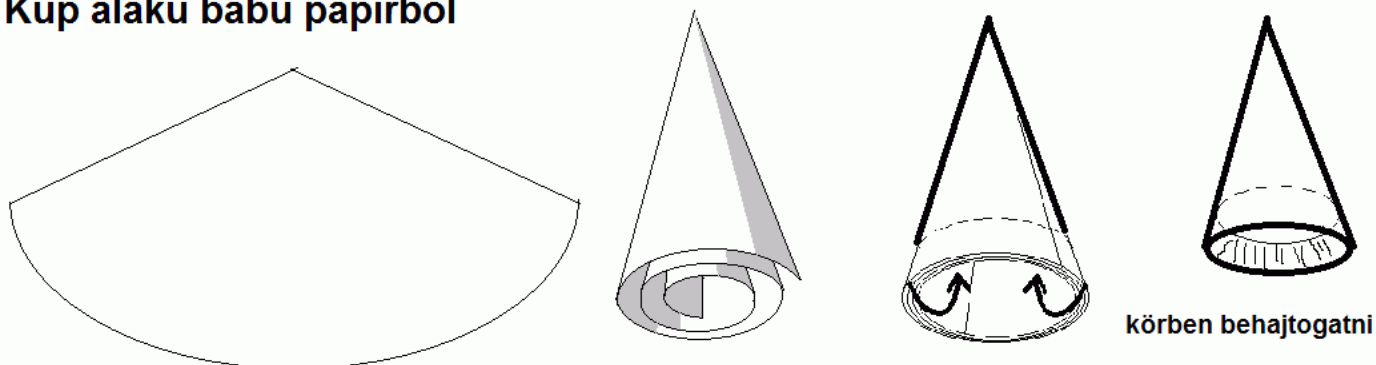
Amíg a játékszabályt olvasó csoport értelmezi a szabályokat, addig az „ügyeskezők” készítsék el a játék bábuit. Készletenként 12 db szellem-bábút.

A „Szellemes” bábuinak elkészítése:

Kúpszerű „szellem-figurákat” hajtogathatunk fehér papírlapokból.

Ha ügyesek vagyunk, akkor ragasztó sem kell hozzá, mert az alul nyitott kúp alsó peremét körben (több lépcsőben) behajtogatva, a bábu már nem fog szétesni.

Kúp alakú bábu papírból



Ügyesebbek: kb. 6x15 cm-es téglalap alakú papírlapból, alul 3 cm átmérőjű, kb. 5 cm magas kúpot hajtogathatnak.

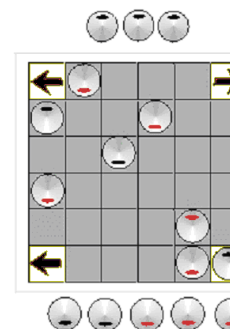
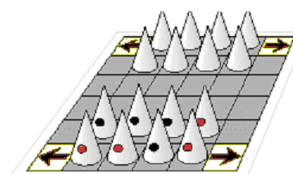
(Az ábra nagyobb táblát, több bábút mutat.)

A Szellemessel való ismerkedéskor elegendő játék-készletenként 12 db bábút hajtogatni, amikből 6-ot piros, 6-ot pedig fekete pöttyel jelöljük meg.

A hatos készlethez rajzoljunk 5x5-ös négyzetes táblát.

„Szellemes”
(6x6-on 8-8 db bábuval)

ismerkedéskor, már:
5x5-ön, 6-6 bábuval is érdekes



(A hozzá való 5x5-ös játéktábla legegyszerűbben, akár egy A4-es lap „harmonikásra” hajtogatásával, „lekörmölésével”, majd alapos kisimításával is elkészíthető... , de ha marad rá idő, mégiscsak inkább rajzolj egy táblát: a kúpok méretéhez illő nagyságú mezőkkel.)

Jegyezzük meg, hogy ezzel a módszerrel sok táblás játéknak elkészíthetők a bábuik, akár két különböző színű papírt használva is...

Labirintus az iskolaudvaron

Első ránézésre talán ijesztőnek tűnik a labi megrajzolása, de a szerkesztési lépéseket követve, alig 20-30 perc alatt felrajzolható és utána napokig használható...

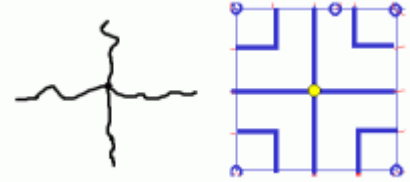
Hozzávalók

min. 40 cm-es mérőszalag, (A hosszabbal persze kényelmesebb.)
kréta és zsinór-spárga max. hossza kb. 3,5 m

Két madzagot csomózz össze és vágd le mind a négy szárát 80 cm-re.

A csomót úgy helyezd el az földön, hogy attól négy irányban a labi helyigénye kb.: 2m, 4m, 4m, 3 m.

Egy gyerek tartsa helyén a csomót, másik négy húzza ki a madzagot és mellette máris felrajzolható a labirintus szerkesztési középpontja.



A szerkesztési közepet kiegészítve a négy sarok-vonallal, kijelölhetők a körívek középpontjai.

A középpontban rögzített zsinórvégtől az ív irányban kifeszített zsinór mentén felmérhetők az ívek távolságai, majd az így kapott jelölésektől kifeszített zsinór mentén felrajzolhatók az ívek.

A köríveket ketten úgy, hogy az egyik a középpontban tartja a spárga egyik végét, amíg a másik az onnan lemért távolságban, a kihúzott zsinórt követve rajzol...

Lehet akár „büntiként” is használni, start-cél bejárással, de versenyezni is lehet benne...

Pl.:

Lépjenek be négyen az ábrán jelzett helyekre.

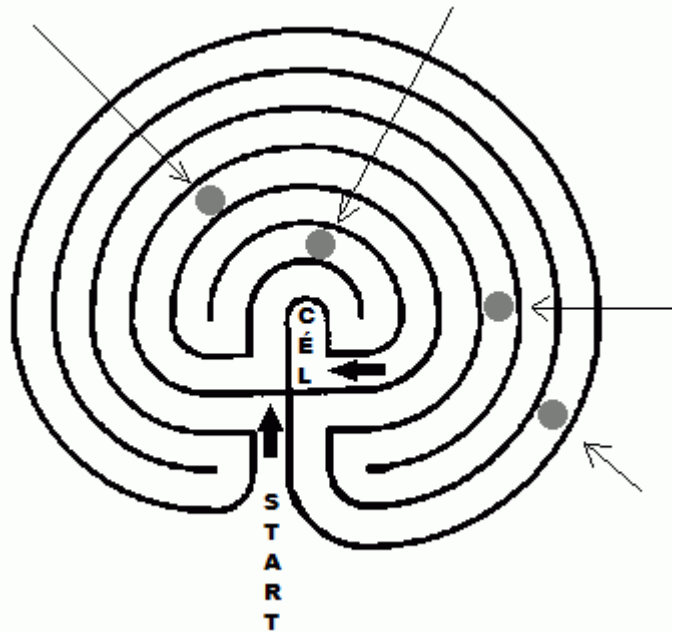
A nézők körbeállva hangosan számolnak...

A bennlévők a számolás ütemére egyszerre (szinkronban) lépegetnek...

Közben lehet fogadásokat kötni arra, hogy ki ér be előbb a célba.
(A rossz irányban indulón persze a káröröm...)

Lehet játszani dobókockával is.

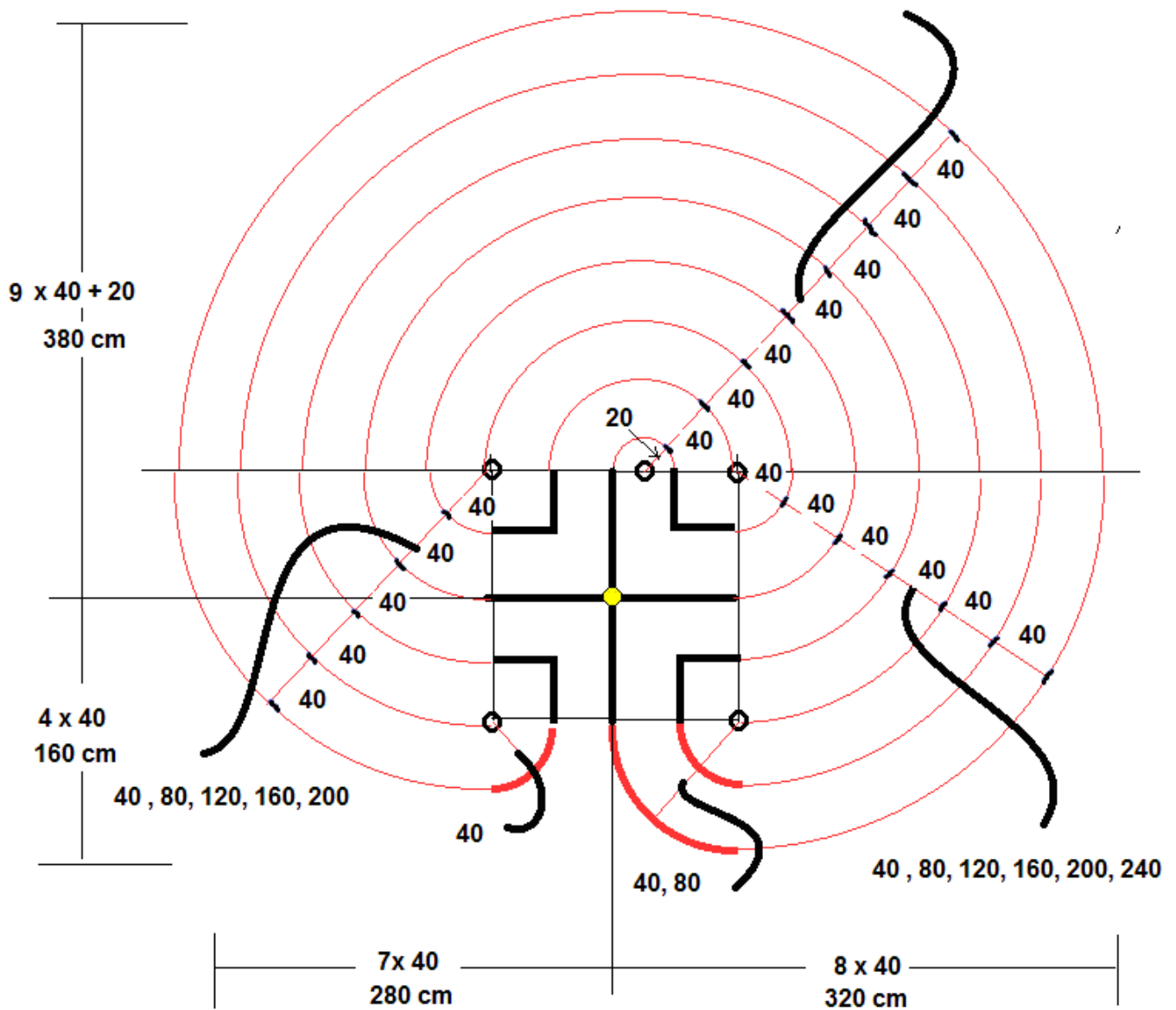
A versenyzők a dobott értéket a terület tetszőlegesen választott pontjáról a közép felé lelépve foglalják el starthelyeiket...



A labival való ismerkedéskor érdekes lehet az is, ha ketten (az egyik a célból visszafelé, a másik a startból befelé) lépegetnek szinkronban és nézők tippelnek arra, hol fognak találkozni.

No persze, az is felmerülhet, hogy időre, versenyben, ki-ki milyen gyorsan járja-futja be ...

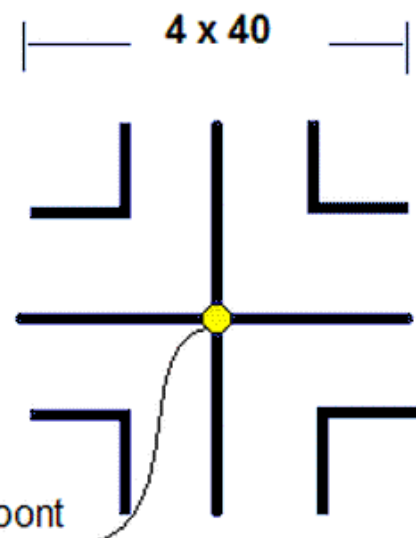
☺



Alapadat: 40 cm széles járatból számolva
Kb. 6 m x 5,5 m krétázható pl. aszfalt

1. Kijelölni a szerkesztési középpontot.
2. Felrajzolni a belső (4x40) x (4x40) bázist.
3. Kimérni és bejelölni az ívek sugarait...
4. Felső félkörök adott zsinórhosszakkal...
5. Jobboldali és baloldali negyedkörök...
6. Alsó záró ívek...

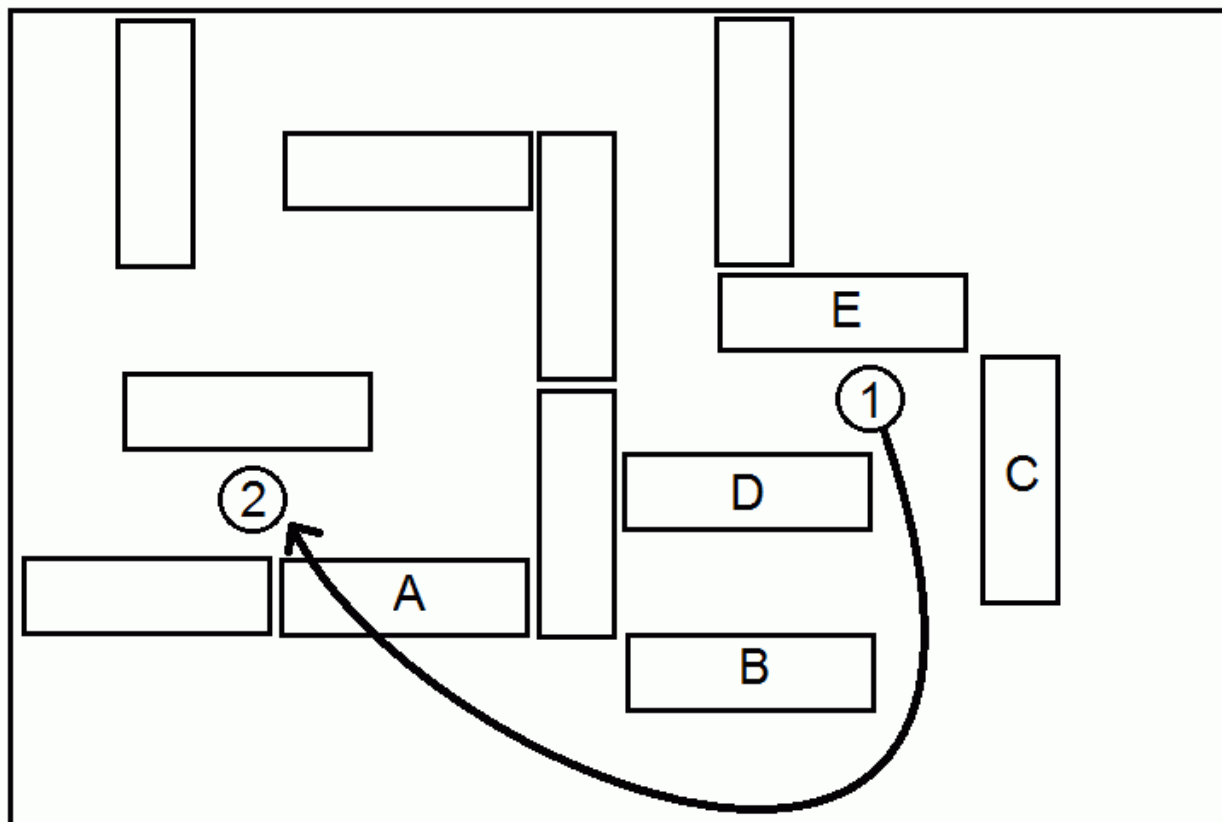
szerkesztési középpont



Találj ki a sötét labirintusból!

Élőjátékhoz rendezzük át a termet az asztalok labirintust képező elhelyezésével.

Az ábrán egy 12 asztalos elrendezés, amiből sorrendben a B, C, D, E jelűek (asztalhiány esetén) elhagyhatók.



Kitalálós változatban: egy játékost állítsunk az „1”-el jelölt helyre, majd kössük be a szemét és vezessük el a „2” –vel jelzett pozícióba. (Közben csendesen emeljük ki az A-asztalt, majd rakjuk vissza.)

1. Ami kézenfekvő, úgy kell kibotorkálnia, hogy nem ugrik át az asztalokon...
2. A nézők közül egy kiválasztott navigálja: „előre”, „jobbra”, „balra” szavakkal.

A kihozós, vagy célba ér és visszajön változatban:

1. Egy bekötött szemű játékos induljon el az „1” pontból, azzal a feladattal, hogy hozza ki a „2” pontban elhelyezett tárgyat. (Ölje meg a minotauruszt!)
- 2.a/ Mutassuk meg az oldalkövetős trükköt.
(Belépéskor egyik kezét folyamatosan a labi egyik oldalán vezetve egészen biztosan ki fog találni.)
- 2.b/ Beszéljük meg, hogy az „oldalsimítós” trükk, csak a labi egy részének a bejárására alkalmas.
(Pl.: Nem sikerülhet vele belülről kiutat keresni, ha egy „sziget” mellől indul, és csak körbejár.)

mese a görög mitológiából

Minosz krétai király akinek palotája **Knosszoszban** állt, ő volt az első görög király aki a görög szigetvilágot hódításai során magának tudhatta. A monda szerint neki született a félig ember félig bika alakú fia, a Minotaurusz. A krétai király, Minosz magához hívatta **Dédaloszt** aki építőmester volt. Megparancsolta neki, hogy építsen egy palotát. Épített is egy zezugos palotát Knosszoszban, a Labirintust ahova Minosz elrejtette a szörnyszülött fiát. Ám a király, hogy titka ki ne tudódjon, megtiltotta Dédalosznak, hogy elhagyja Knosszoszt. Ám ő mindenáron menni akart. Ki is eszelte, hogy viasszal és mézzel madártollakat erősít össze és szárnyra kapva megszöknek fiával **Ikarosszal**. Ám mielőtt szárnyra kaptak volna, megparancsolta fiának nehogy közel repüljön a naphoz, mert megolvad a viasz és a mélybe zuhan. Megszöktek, szárnyra kaptak. Ikarosznak azonban annyira megtetszett a repülés, hogy egyre magasabbra repült. A nap megolvasztotta szárnyait és a Földközi tengerbe zuhant. A monda szerint a **Földközi tenger e részét Ikaroszról nevezték el, Ikáriai tenger névre**.

Minosznak volt egy másik fia **Androgeosz**, aki elhatározta, hogy az Olimpiai játékokon mindenkit legyőz. Így is történt, viszont ez az athéni királynak Égeosznak nem tetszett és megölette a győztest. A krétai király haragra gerjedt fia halálán és flottájával megtámadta a szárazföldi görögöket. Az athéniak békéért esedeztek. A béke Minosz király ultimátumával ért véget, miszerint minden 9. évben az Athéniaknak 7 ifjút és 7 lányt kell küldeniük a Minotaurusznak áldozatul. Az athéniak királyukat tettéért meg is gyűlölték. Ekkor tért haza Égeosz idegenben nevelkedett fia, **Thészeusz**, aki a panaszáradatot halván elhatározta, hogy a következő hajóval el megy krétára, hogy megölje a szörnyszülöttet. Felszállt a 7 ifjút és 7 leányt szállító hajóra amin a fekete zászló lebegett a gyász jeleként. Megígérte apjának, ha sikerrel tér haza akkor fehér zászlóval fog hazahajózni. Krétára érkezvén az áldozatokat Thészeusszal együtt elvezették. Minosz lánya **Adriadne** meglátván Thészeuszt rögtön beleszeretett. Még aznap éjszaka beosont hozzá a börtönbe és felajánlotta neki, hogy szökjenek meg kettesben. Égeosz fia azonban nem akarta cserbenhagyni társait ezért Adriadné egy kardot adott neki, amivel megölheti a Minotauruszt és egy fonalat, amivel kitalál majd a Labirintusból. Így is történt. Megölte a Minotauruszt, az Athéni fiatalokkal és Adriadnéval együtt hajóra szállt és elindultak Athén felé. Útközben megálltak egy szigeten pihenőre. Adriadné elfáradt és mélyen elaludt. Thészeusz elfelejtve, hogy életével tartozik a lánynak, ott felejtette a szigeten. Mikor felébredt zokogva átkozta szerelmét. Meghallotta ezt egy isten, **Dionüszosz a bor és vígság istene** s megmentette a lányt, Thészeuszra pedig felejtést bocsájtott. Az athéniak a győzelmet ünnepevén a hajón elfelejtették kicserélni a fekete zászlót fehérre. Égeosz egy sziklaszirten várta a hajót, ám amikor megpillantotta, hogy a hajó fekete vitorlákkal tér vissza a tengerbe vetette magát. **A monda szerint róla nevezték el az Égei tengert.**

Ki nevet a közepén?

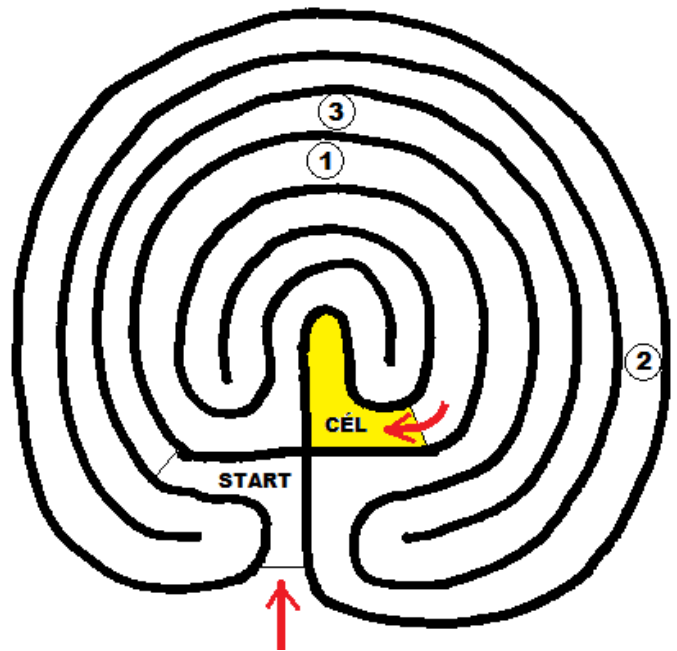
Képzeld el, hogy ez a kép egy célba érős (libajáték-szerű) versenyzős játék táblája!

A játszma úgy maradt félbe, hogy a három versenyző megegyezett:

az a győztes, aki a legközelebb áll a célhoz.

(No persze nem „légvonalban”, hanem a kijelölt útvonalon haladást feltételezve.)

Hányas számú játékos lett a nyerő?

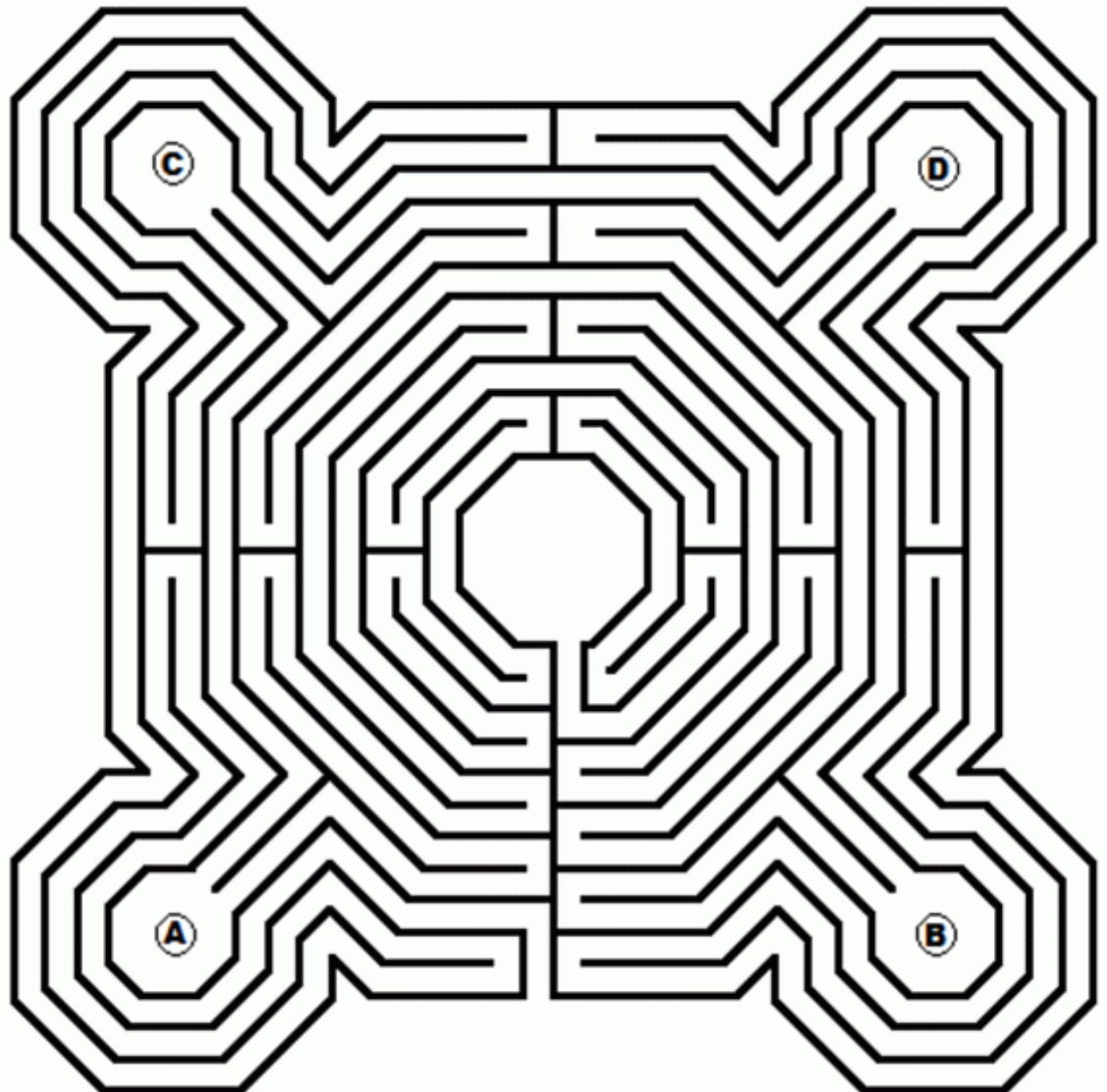


Ez már egy nehezebb labirintusos tábla.

Ebben is megtalálod, hogy kinek van rövidebb útja még a célba éréshez?

Előbb, csak úgy „nézegetéssel” próbáld megsaccolni, hogy ki a nyerő, azután...

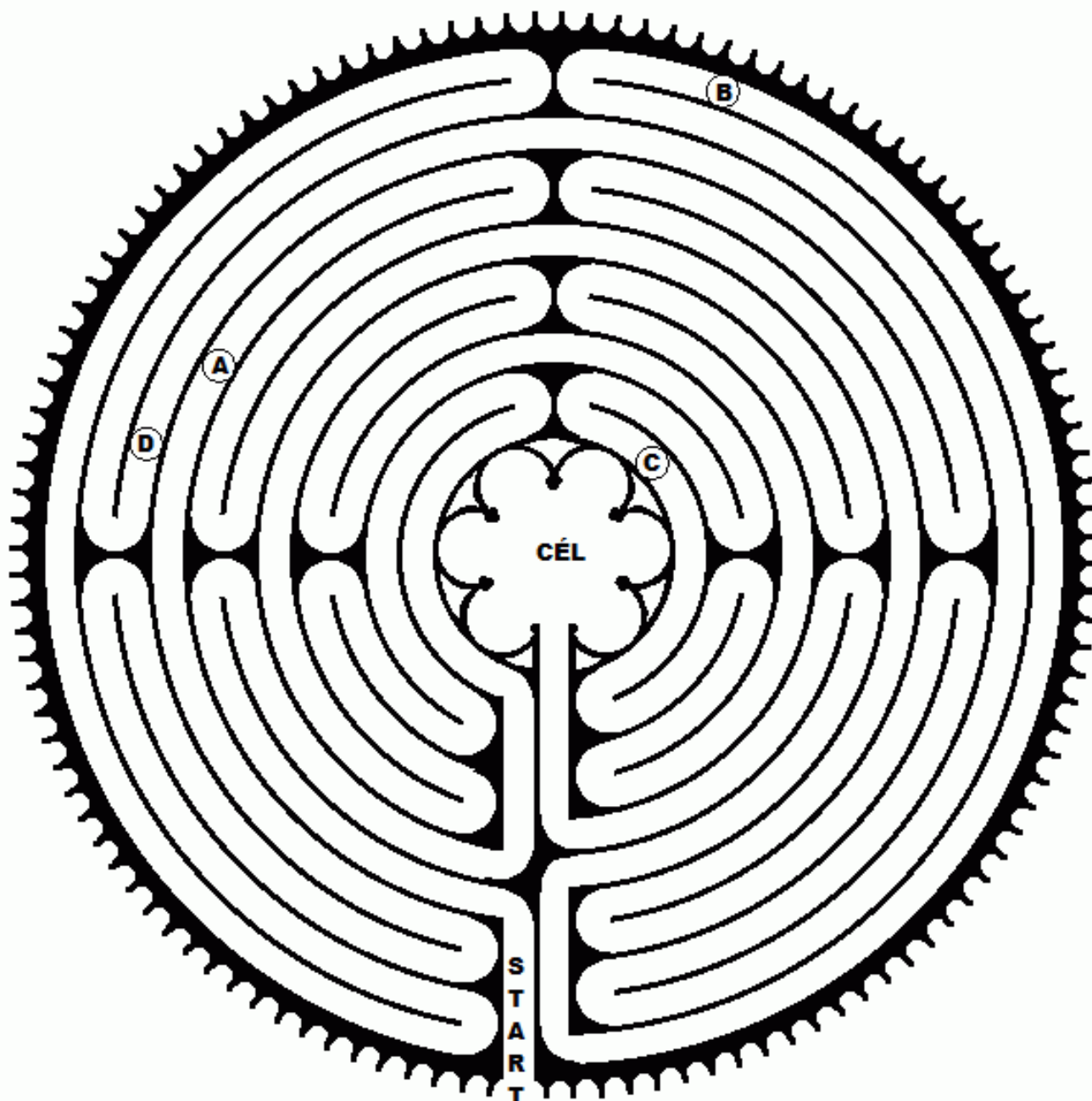
...ellenőrizd úgy, hogy négy színnel végigkövetet az A, B, C, D helyen álló bábuknak a célig vezető útvonalát.



Rádás feladat, mint az előző kettő.

Először itt is próbáld megbecsülni, hogy melyiket várod győztesnek, azután...

... vedd elő a színes ceruzáidat.



Ha van Internet-kapcsolatod, akkor sok-sok labirintusjátékot találsz a hálón.

A JÁTÉKTAN oldali válogatást itt találod (ha pl.: bemásolod egy böngészőbe az URL-címet.)

könnyű >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/073labi_konnyu.pdf

közepes >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/071labi_kozepes.pdf

nehéz >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/072labi_nehez.pdf

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