

„VONALKÁZÓS” mini-háromszöges kicsiknek (játssz velük: ügyesedjenek, okosodjanak)

Végy elő gyufaszálakat és pl.: bab-, kukorica-, kávé- szemeket, (vagy rakd tele a táblát valami apró csokival...) Az előbbiekkal jelezhetitek kié a terület, (az utóbbiakat pedig az szedheti le, aki bekeríti ☺).

Szabály, mint a négyzetes táblán játszottaké: egyenként váltakozva rakják le a játékosok egy-egy mező egy-egy oldalának "kerítését". A mező azé lesz, aki az utolsó bekerítő részt behúzza...Vajh' mi lehet a verseny célja? Fontos szabály, hogy aki „területet rabolt”: annak kötelező egy új vonalat is húznia.

Egyszemélyesen (ügyeskedve): próbálja telerakni óvatosan a táblát úgy, hogy ne csússzanak el a gyufaszálak.
Kétszemélyesen (gondolkodva): mit lép majd az ellenfelem... és utána mit tehetek én...

Sok-sok lejátszott partiban lehet-e döntetlen eredményű?

Hány gyufa rakható le úgy, hogy az ellenfél még ne tudjon rabolni?

Ez hány lépéspár? Hibátlan játéknál a nyerhet-e a kezdő?

Mi lehet a nyerőjáték stratégiája.

Maximum hány lépéspár hosszú lehet egy parti, ha egy lépésnek tekintjük: a folyamatos rablást (meg a +1-et).

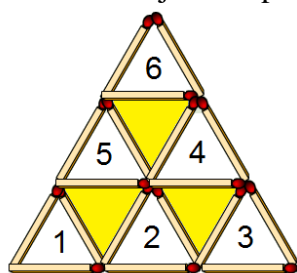
Gondoljátok végig és lássátok be, hogy az összes 18 db (6x3) kerítéselemből, a felét sem kell lerakni, ha az utolsó lépést, amikor a maradék terület mind elrablásra kerül: „csak végigmutatjuk, ill. megbeszéljük”.

Játékfejlesztőknek, rejtvényfejtő felnőtt profiknak: Nem indul meg az agyad..., ha a gyufaszálakat nyilaknak képzeled? (Nagyobb táblán, nyíl-folytonos irányban területfoglalás, nyíl-folytonos irányban célba-érés, ???)

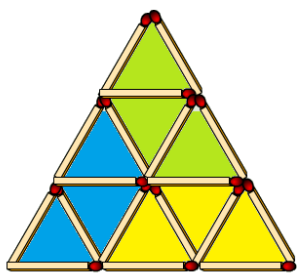
Továbbgombolyítandó ötletek:

Már 4-5 lejátszott parti után kezdjük el beszélgetni...

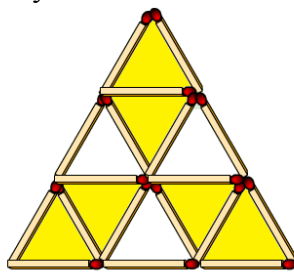
1. Sok-sok lejátszott partiban lehet-e döntetlen eredményű?



6 x 3



3 x 7 - 3



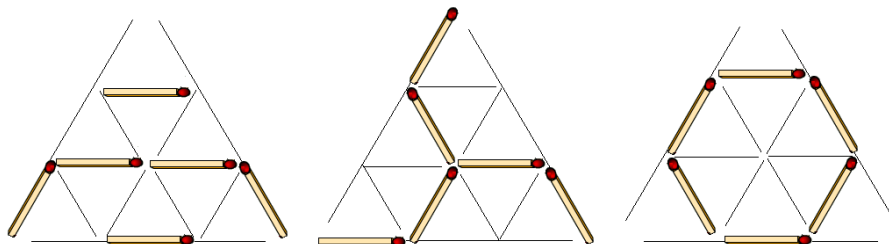
3 x 5 + 3

Hány mezőt lehet lerabolni?
Eloszthatók „testvériesen”?

Hogyan számoltad ki?
Nézd az ábra színezését és
találd meg a csoportokat.

2. Hány gyufa rakható le úgy, hogy az ellenfél még ne tudjon rabolni?

Figyeld meg az ábrát!
Miért is nincsen rajtuk
sehol két gyufaszál
hegyes-szöveget alkotva?



Ez hány lépéspár? Ki rakta az utolsót? Ki következik lerakásra ezekben az állásokban?

Lehetséges-e, tudsz-e még másfélét is kirakni?

Először próbálkozz gyufa áthelyezéssel! (Emlékezz: Milyen szögben is rakható le!!!)

3. Vizsgáljuk az új gyufa-alakzatok azonosságait, különbségeit... Valóban különböznek?

Figyeljünk a középpontos tükrözésre, a szimetriára, az elforgatásra...

Fordítsuk el óvatosan a táblát és vegyük észre: attól, hogy máshonnan nézzük, még ugyanaz az állás marad. Amik egy nézőpontból különbözőnek látszanak, lehetnek azonos tulajdonságúak...

4. Elemezzük a partit! (Tényleg elég a kezdőnek csak arra figyelnie, hogy ő raboljon először?)

Hogyan nyerhetne mégis a másodiknak lépő?

(Felkínálhat egy területet rablásra azért, hogy azután a versenytársa kerüljön hátrányba.)

Egyetlen partiban hányszor fordítható meg a hátrányos helyzet?

5. Összefoglalva és alkalmazva a megállapításainkat:

Maximum hány lépéspár hosszú lehet egy parti, ha egy lépésnek tekintjük a folyamatos rablást (meg a +1-et).

Legkevesebb hány lépéspár egy parti?

Mi a különbség a lépés és a lépéspár között? Biztos hogy számolhatunk lépéspárban?

(Minden lépésre lesz ellenlépés?)

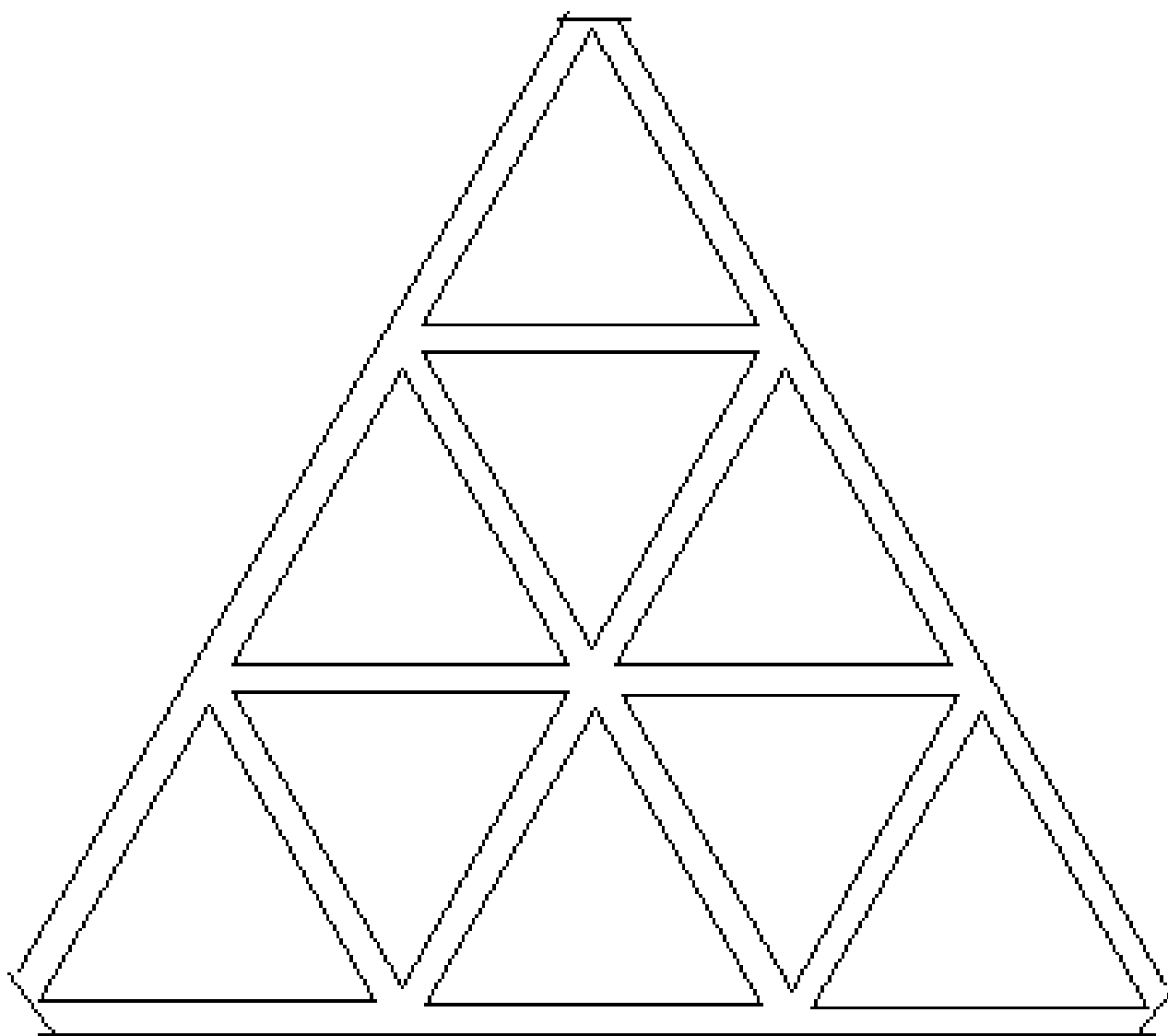
Egy óriási táblán játszott ilyen játék a 333. lépésben ért véget. Ki nyerte?

6. Gondoljátok végig és lássátok be, hogy az összesen 18 db (miért is 6x3 ?) kerítéselemből, a felét sem kell lerakni, mert az utolsó lépést, amikor a maradék terület mind elrablásra kerül:

„már nagyosan-okosan, csak végigmutogatjuk, ill. megbeszéljük”.

7. Fairplay-esélyegyenlőség! Ezek után akarsz-e még ilyent játszani velem, vagy játék nélkül is elég, ha feldobunk egy érmét: fej, vagy írással eldönteni melyikünk lép először, mert az azutánra már mindketten tudjuk a „csíziót”? Ámde, mással játszanál-e ilyent?

Észrevennéd-e, hogy ő is átgondolta már mindazt, amit mi most megbeszélünk?



)

DOTS-vonalkázós játéktábla

A felső táblán gyufaszálakkal, többször is játszhattok, ha az elfoglalt területet pl.: félbetört gyufaszálakkal jelzitek (egyiketek a sima, a másik a gyújtós-végű felekkel).

Az alsó három tábla mindegyikén egyszer játszhatok ceruzával.

