

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.)

Hídépítősök

„Elmetorna kurzus” **09**

9. téma: Hídépítőök (Bridges, Connections, Hex, Cascades, Kaliko, Tantrix, Trax)

A foglalkozás fő célja:

Tanulópárok!!! Nagyon hasznos tanulási technika. Akkor értetted meg, amikor már el tudod magyarázni a társadnak. A közös értelmezés során kijavítjátok egymás hibáját, kettő elől nehezebb elbújniuk a részleteknek.

Otthon is játszható kreatív-gondolkodós játékok megkedveltetése. (Az alternatív versenycél megértése)

További konkrét célok: Kétszemélyes táblásjátékok általános versenyszabályai, udvariassági szabályai, előre gondolkodás, a másik fejével gondolkodás.

Általános célok: Adják tovább, ha megismertek valami érdekeset és használják... gyűjtsék az érdekességeket

A múlt foglalkozáson nagyon sokat dolgoztatok, rengeteg feladványt oldottatok meg.

Ma nem lesz egyetlen feladatlap sem, csak játék, de igencsak agyfúrtak. Én nem is tudtam választani közülük, hogy melyik legyen a kedvencem...

Ezért most kijelölök párokat, akik segítik egymást és közösen eldöntik majd, hogy melyik játék lesz az ő kedvencünk. *(A párokat úgy kijelölni, hogy mindegyikbe egy gyengébb és egy erősebb játékos kerüljön.)*

Kezdjük a **Bridges**-sel. (A HEX előtt, azért is, mert nemcsak hasonlít a legutóbb megismert vonalkázóshoz, de ugyanúgy is kell játszani vele. Csak hát a verseny célja picit agyfúrtabb. (Emlékeztessünk az Y-színezősre.)

Ebben a versenyben az nyer, aki a saját színével összeköti a két szemközti saját színű oldalát. Sötét a két szemben álló sötét oldalt és világos a két szemben álló világosat...

(Ceruzával néhány próbaparti a kijelölt párok, egymásnak magyarázva.)

Következzen a **Connections**. Szinte ugyanaz, mit a Bridges, de a versenycél alternatív.

Híd helyett, a zárt hurok is nyer. (Több partit is várjunk ki, mert ez egy nagyon jó játék!)

Jöhet a **mini-Hex** 7x7-es méhsejtes táblán.

(Elsőre ezt is papíron-ceruzával, de ebben már játszhatnak a játékosok azonos színnel is, „X” és „O” jelekkel.)

Ha nem lankad a figyelem, akkor még a **Cascades** (Ugyancsak „X” és „O” jelekkel.)

A próbajáték-sort függesszük fel és lazításként készítsük el a TRAX lapocskákat.

Javasolt a 30 db-os lapon párosával kivágni, majd félbehajtván a „színét és fonákját” darabonként ragasztani.

Praktikusan, előre méretre vágott és a félbehajtott elemek közé illesztett kartonlapocskákkal merevíthető.

Ha lusták vagyunk, akkor csak a 60 db-os minit kivágni (könnyen gyűrődő „egyszerhasználatosra”.)

Leggyorsabb, ha a 60-db-os készletet nyomtatva, szembeforgatva a leírás szerint ragasztóval merevítjük.

Próbajáték, ha már elkészült páronként legalább egy-egy 15 db-os (kétoldalú!) készlet.

(A kezdők nem használják fel az összes elemet, no meg: kérhetnek is kölcsön a szomszéd párostól.)

Beszéljük meg, hogy melyik tetszett leginkább és azt is, hogy nagyobb táblákon ezek még sokkal agyfúrtabbak (emlékeztessünk a CubiCup-ra)..., aztán rakjuk ki játékok A3-ra nagyított tábláit kupakkal, két színre festett gyufaszálakkal... a szabad partnerválasztásos játékhöz.

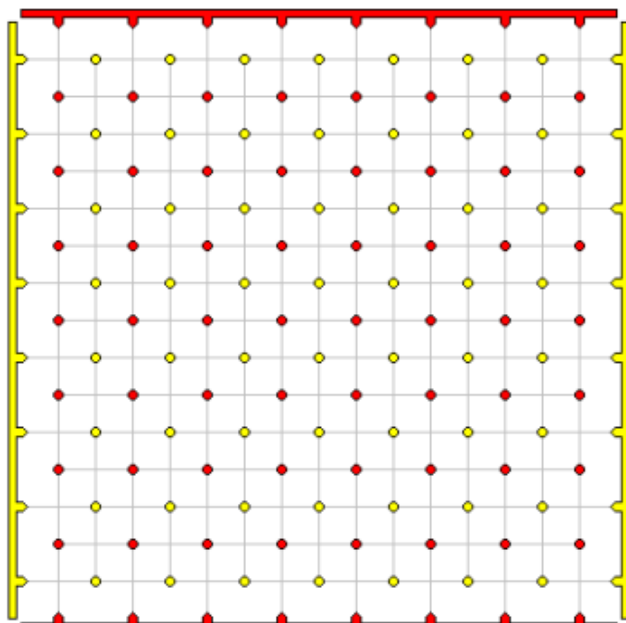
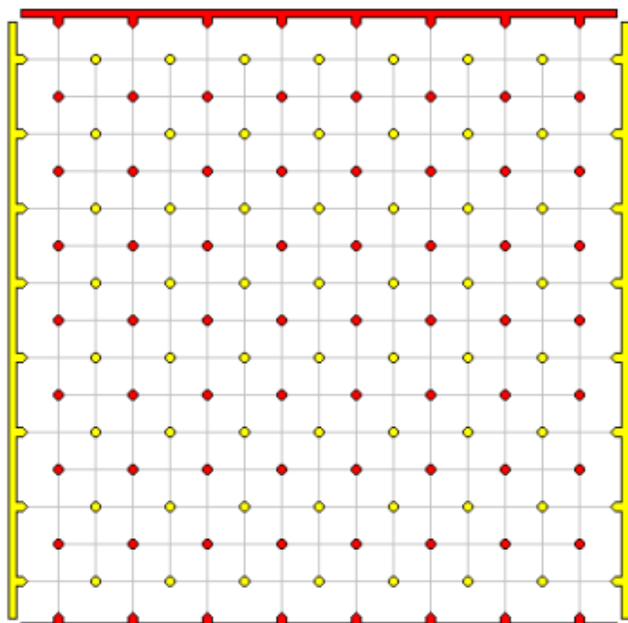
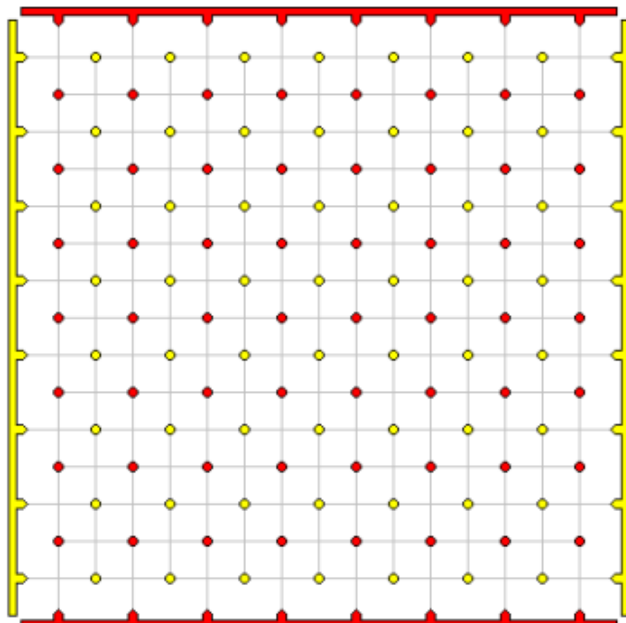
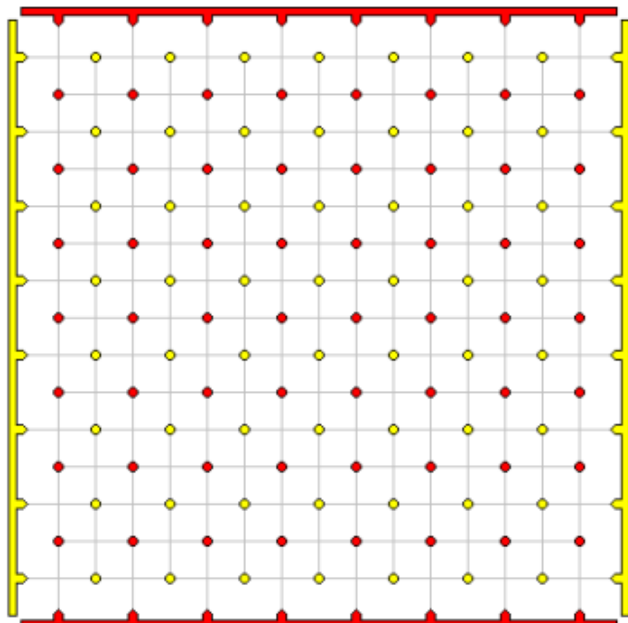
A mini-Bridges / Connections (6x5-ös) táblára A3 méretben két színű gyufaszálakkal jól lehet játszani.

A 11x11-es HEX-táblához A3-ban jók az iskolai számolókorongok és az ásványvizes kupakok is.

A **Kaliko** és a **Tantrix** nagyon szuper játékok, akár egy-egy külön foglalkozás idejét is betölthetik. Halaszthatjuk későbbre is, de semmiképpen se hagyjuk ki!

Összefoglalás: Hát? Ezek már egyáltalán nem pisis ovisoknak való játékok. Van köztük olyan is, amiből világbajnokságot rendeztek már... A következő foglalkozáson megpihenünk. Nem hozok új játékot, hanem átismételjük majd, mik voltak eddig a legérdekesebbek...

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

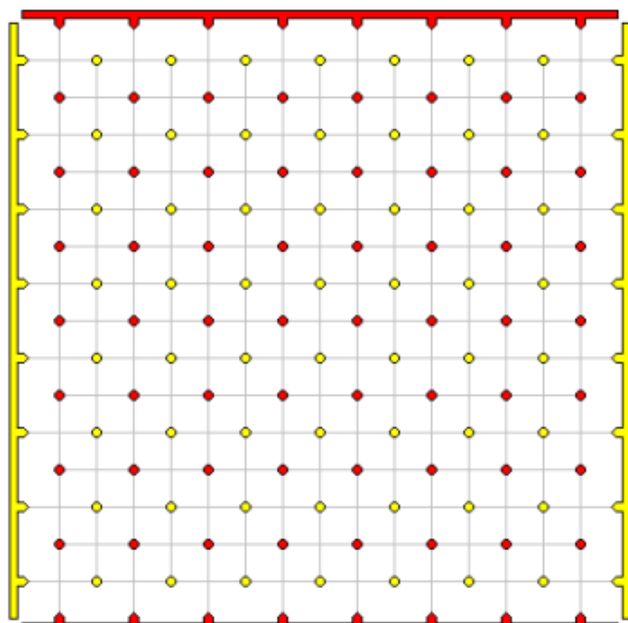


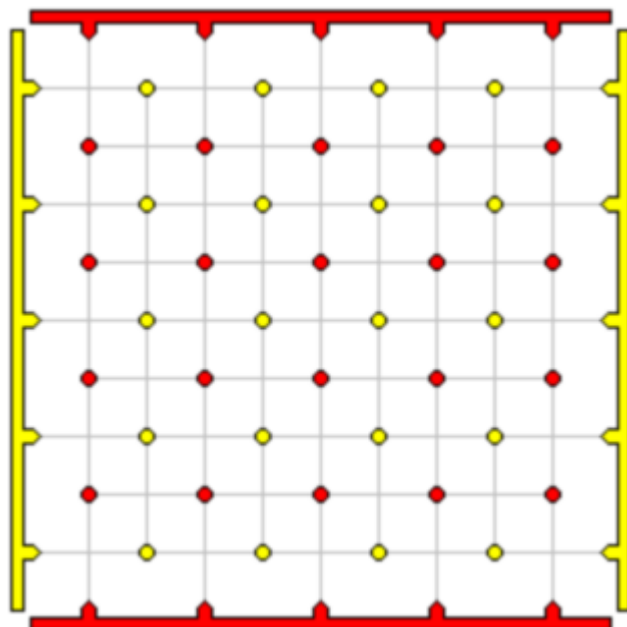
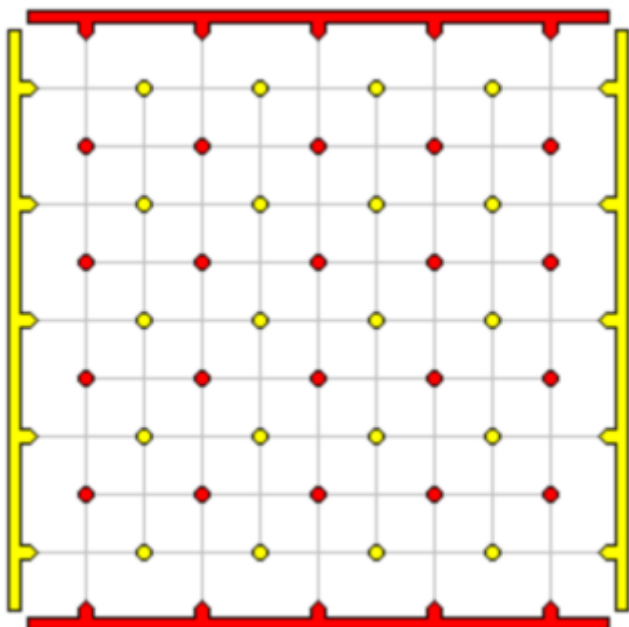
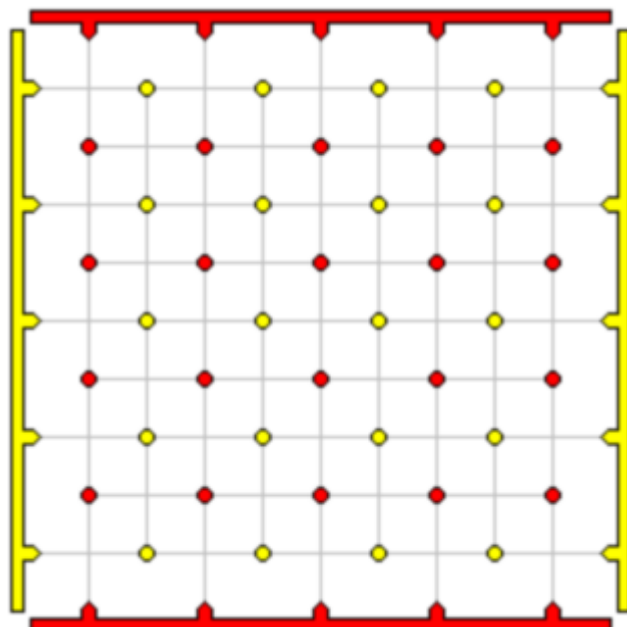
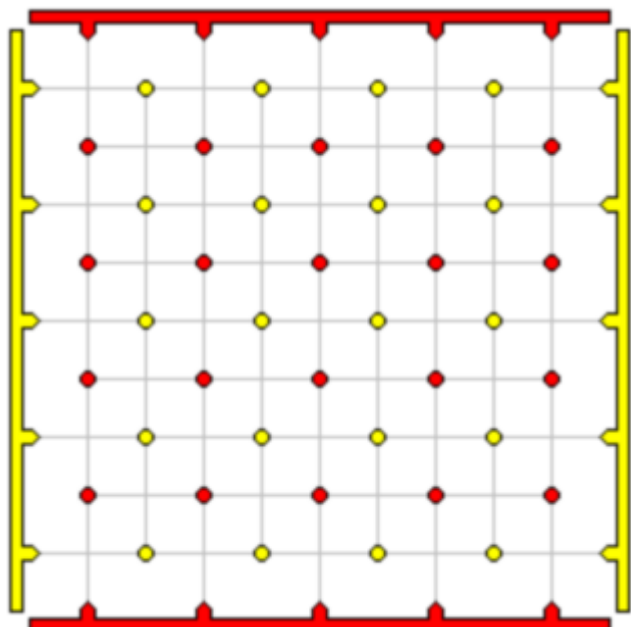
Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani.

Egy lépésben két (egymás melletti)
saját színű pötty köthető össze.

A verseny célja, mint a Hex-ben,
a saját átellenes oldalak
folytonos vonallal való összekötése



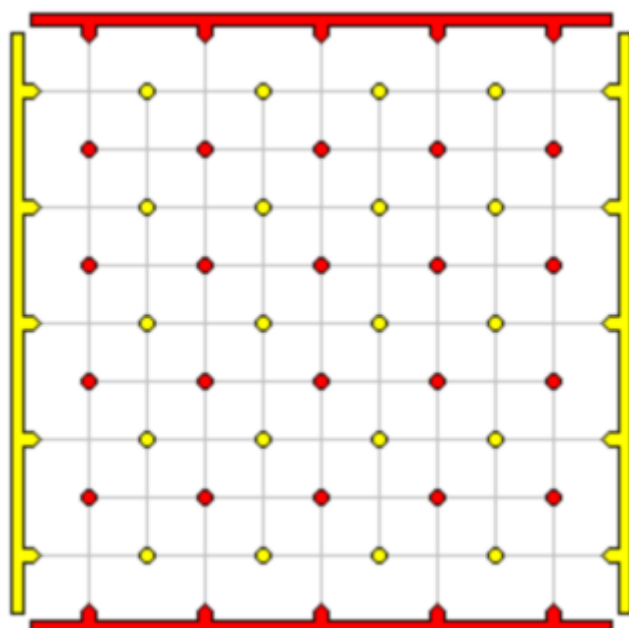


Connections:

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.

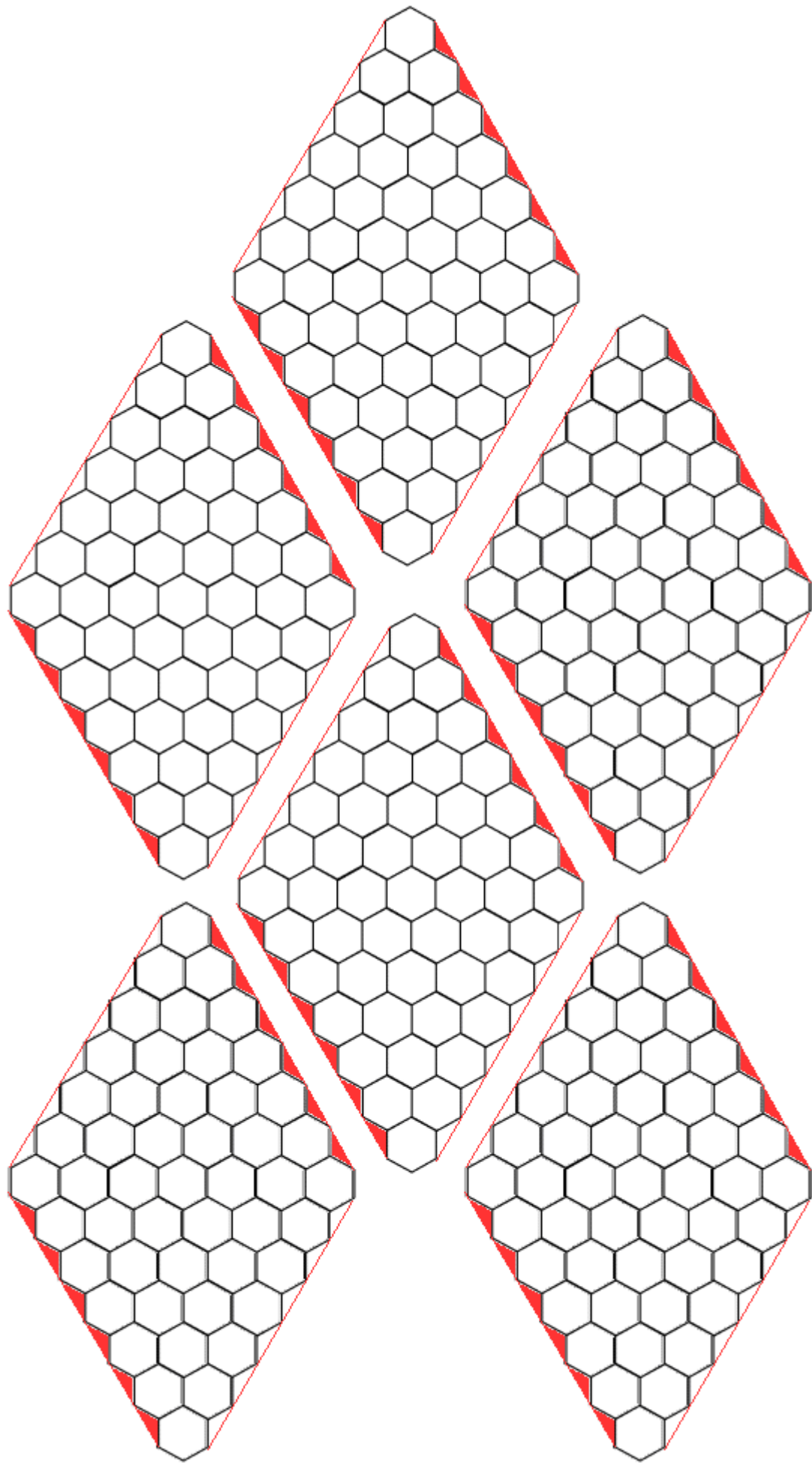
(Akár négyen is játszható, ketten-ketten ugyanazzal a színnel egy célért, de persze a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket...)

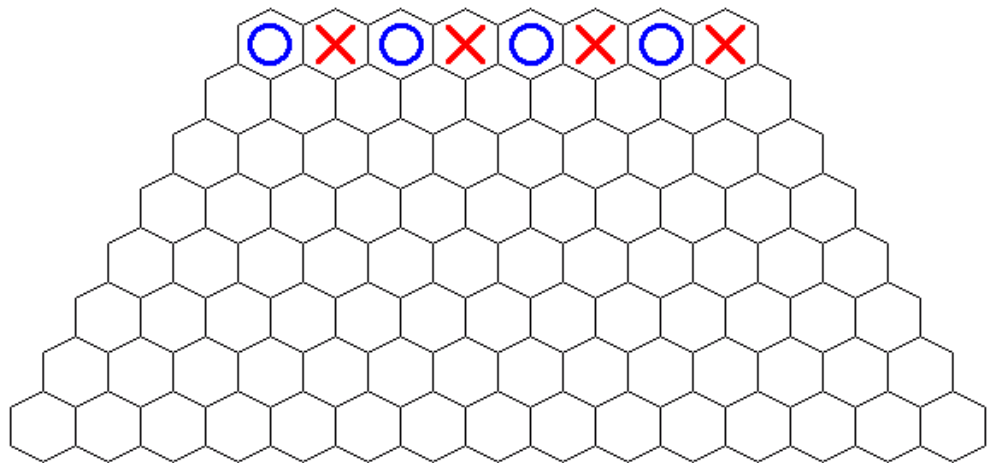
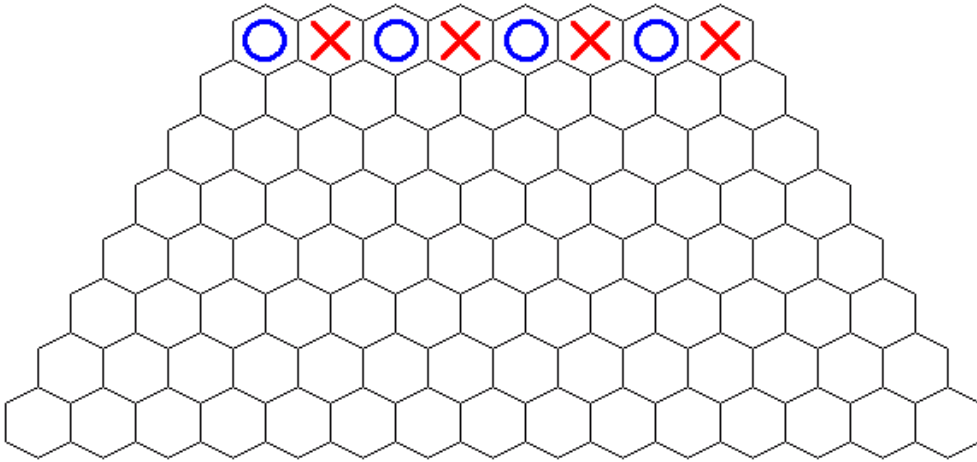
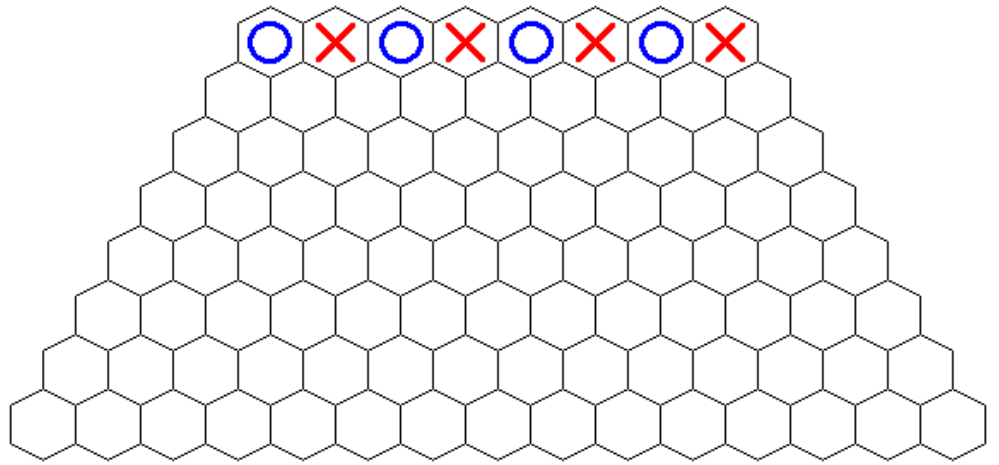
Haladók: játszhatják a nagyobb (Bridges-) táblán is.



Hex: Két játékos felváltva foglal el egy-egy mezőt. (Pl.: az egyik kék, a másik piros színű kört rajzol a tetszőlegesen választott „méhsejt” közepébe.) Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve köti össze egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

(A kezdési előny csökkentése céljából, tilos az első bábút a rövidebb átlóra tenni.)





Cascades:

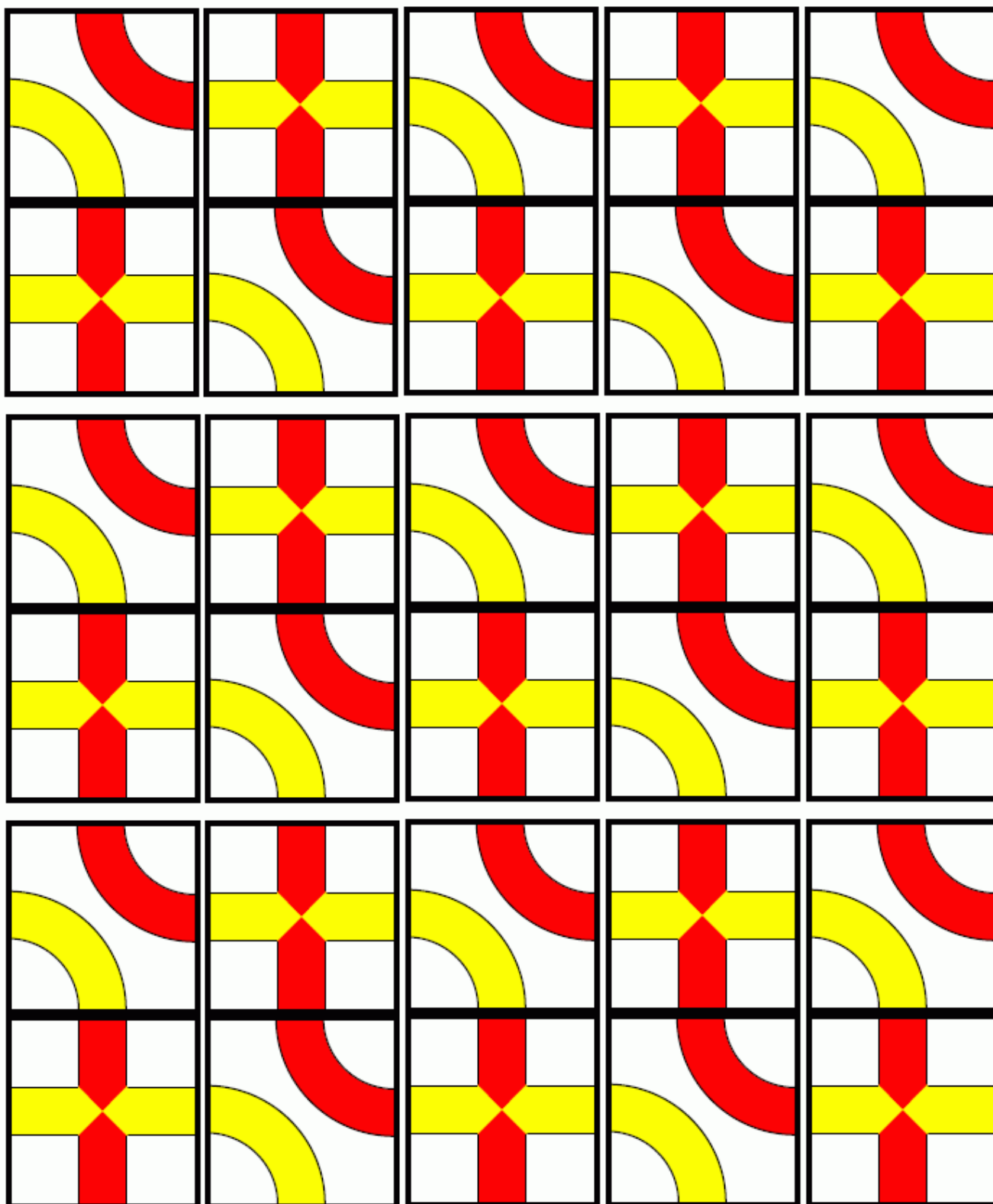
A felső sorban váltakozva elhelyezett sötét (X) és világos (O) bábuk nyitóállásából, a két játékos felváltva kétszer-kétszer következik lépésre.

Kivéve a kezdőlépést, mely nem dupla.

A bábuk csak lefelé „terjeszkedhetnek”(*) a szomszédos üres mezőre, de a két lépés jogosultsága tetszőlegesen megosztható a bábuk között.

Az nyer, aki az alsó sor mezőiből többet képes elfoglalni.

(*) értsd alatta: a lépésre következő mindig a saját bábuja melletti üres helyre teheti le újabb bábuját.

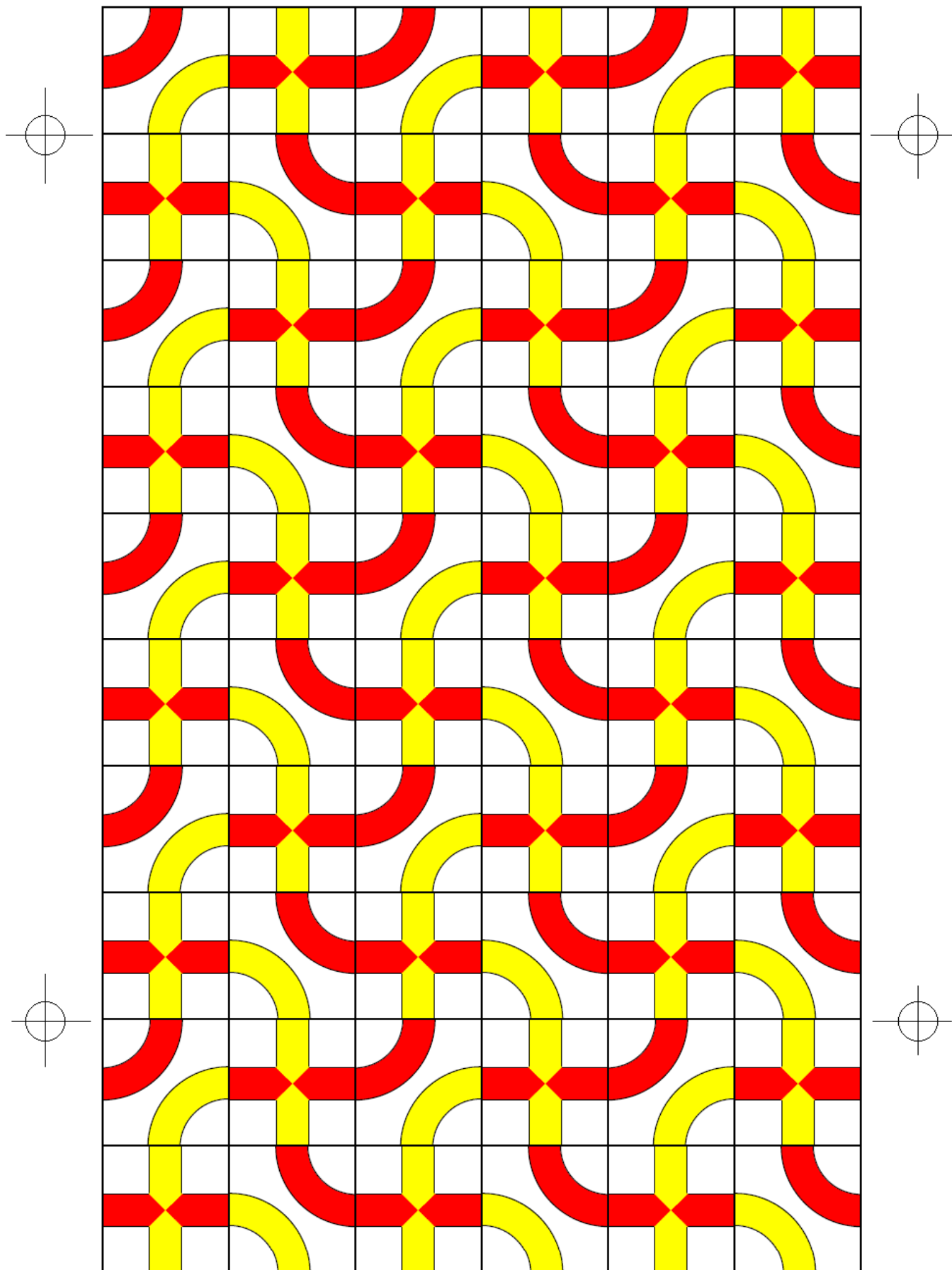


mini TRAX (15 db félbehajtott lapka egyik oldalán kereszt, a másikon ívek)

Az induláskor üres asztalközépre, felváltva, **egymás mellé** raknak fel 1-1 elemet a játékosok. Az nyer, akinek a saját színéből előbb sikerül **vagy egy zárt hurkot, vagy egy legalább 6(***) mező hosszú** (két oldalán a folytatásra nyitott) **folytonos útvonalat** kiépíteni.

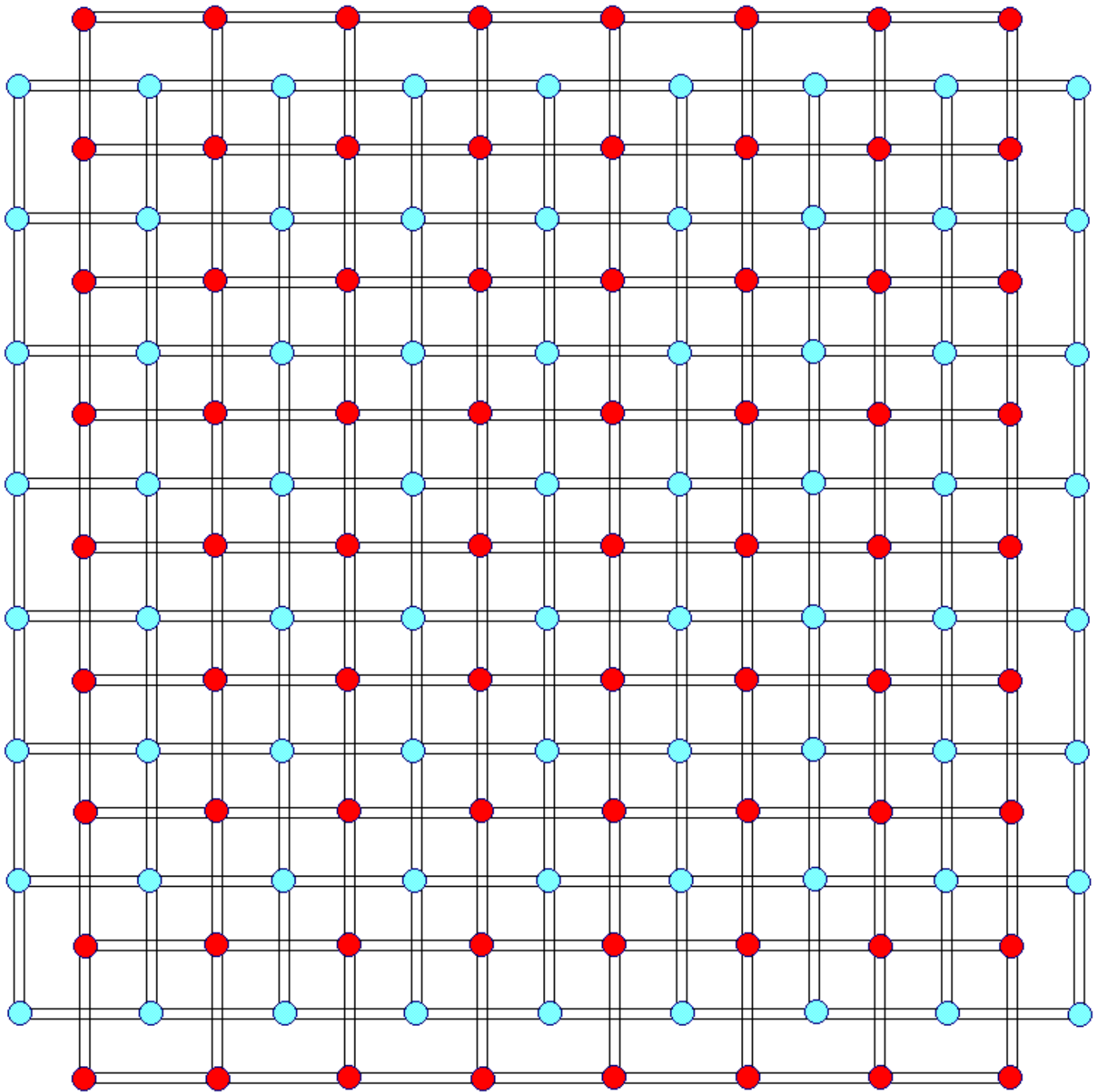
(***) gyakorlottabbaknál: 30 db kétoldalas lapkával 8 hosszú).

Fontos szabály: Új elemet tilos úgy a táblára tenni, hogy különböző színű vonalak találkozzanak. Ez utóbbiból következik, hogy amikor a letett elem (és környezete) egyértelműen meghatározza minek hova kell kerülnie, akkor: ugyanabban a lépésben a kiadódó elemeket is le kell rakni.



TRAX elkészítése

Nyomtasd ki két példányban, majd egy tűvel szúrd át az illesztési pontokat. A két lap, mint színe és fonákja, az illesztési pontok segítségével, egymással szembefordítva, összeragasztható. Ha keményítős (pl. liszt-víz „kovászos”) ragasztót kensz közéjük és lepréseled, akkor a száradás után, kartonra ragasztás nélkül is kemény lapocskák lesznek.



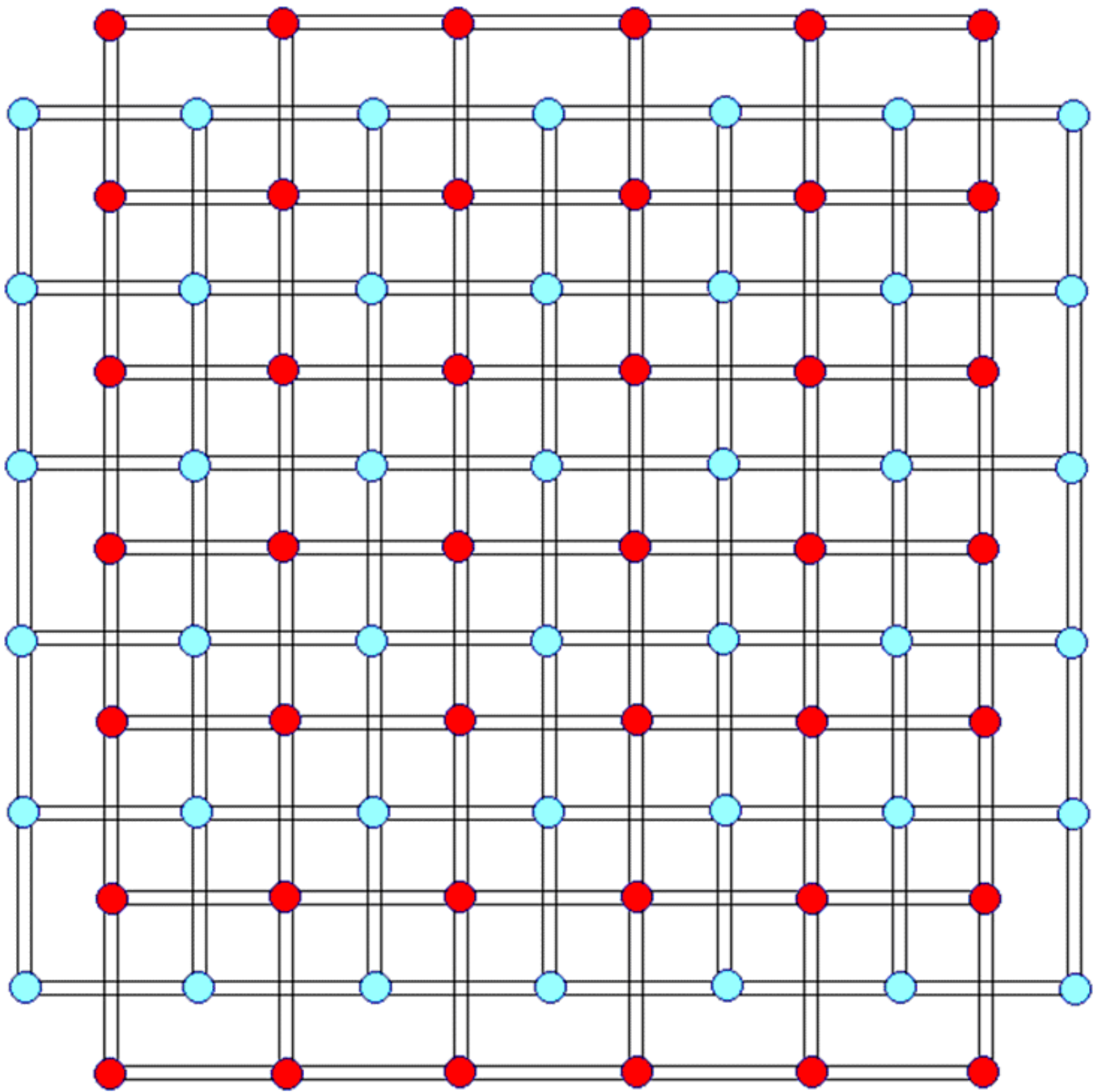
Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani. Egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pötty köthető össze.
A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját ártellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése

Connections (maxi)

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.

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

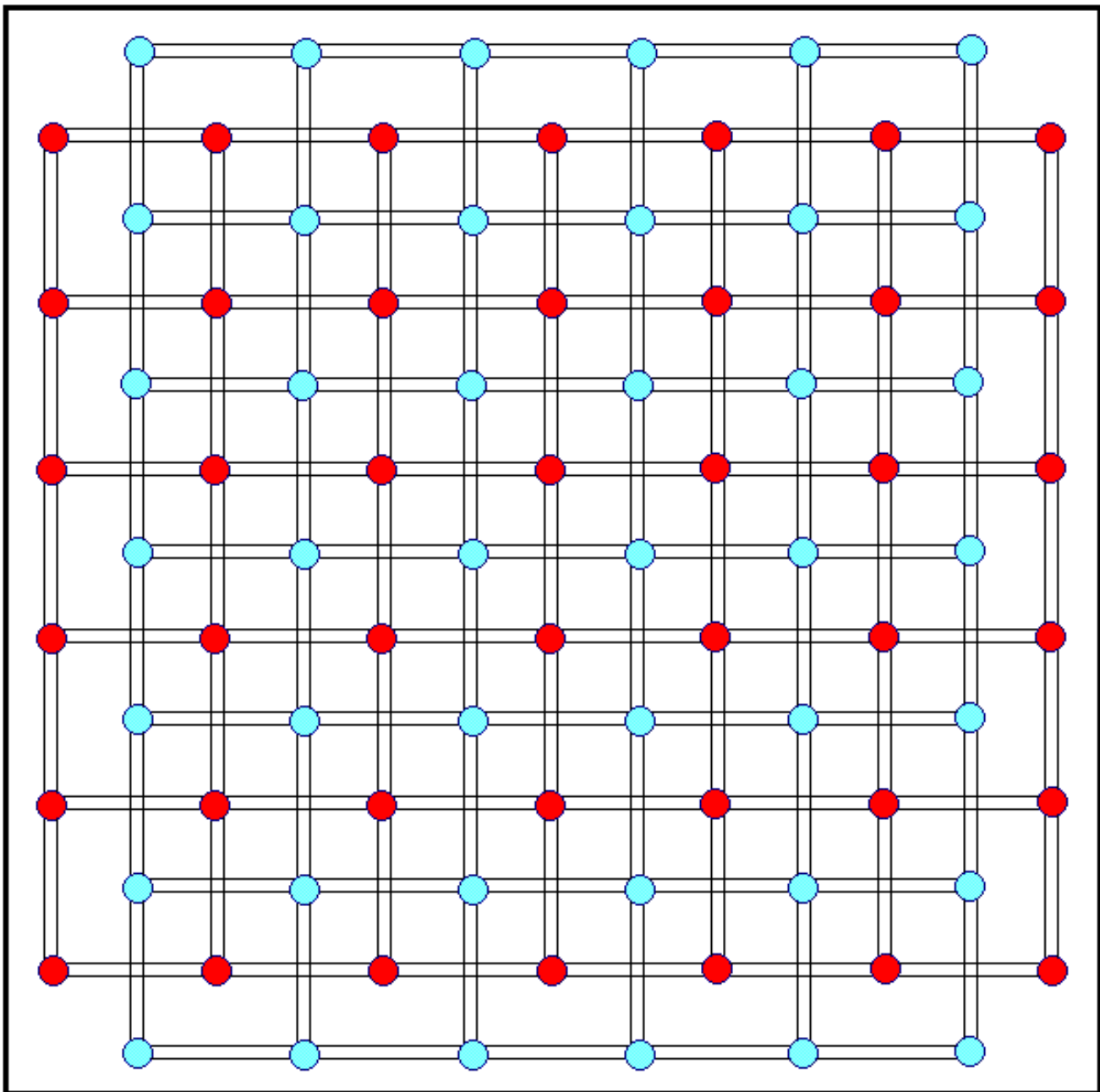


(mini) Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani. Egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pötty köthető össze.
A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját átellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése

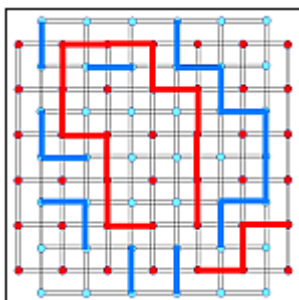
Connections

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.



„Connections”

Végy két különböző színű ceruzát (pl. pirosat és kéket)! Kezdje a partit pl. a pirossal játszó, aki egy vonalkával vagy vízszintesen, vagy függőlegesen összeköt két tetszőlegesen választott egymás melletti piros pontot. A késsel versenyző ugyancsak választ két, egyetlen vonalkával összeköthetőt, de ő a kék pontok közül... Váltakozva egyenként húzzák a vonalkáikat úgy, hogy azok nem metszhetik egymást.



A versenycél alternatív: vagy az nyer aki a saját színéből zárt hurkot alakít ki, vagy az, aki a saját színéből álló folytonos vonallal összekötötte a tábla két oldalát.

(A mutatott állásban az nyer, aki éppen lépésre következik.

Ha piros lép, akkor azonnal ki tudja alakítani a nyerő zárt hurkát, és kék is beteheti a két szemben álló kék oldalt összekötő nyerő láncának hiányzó elemét.)

Hex (mini)

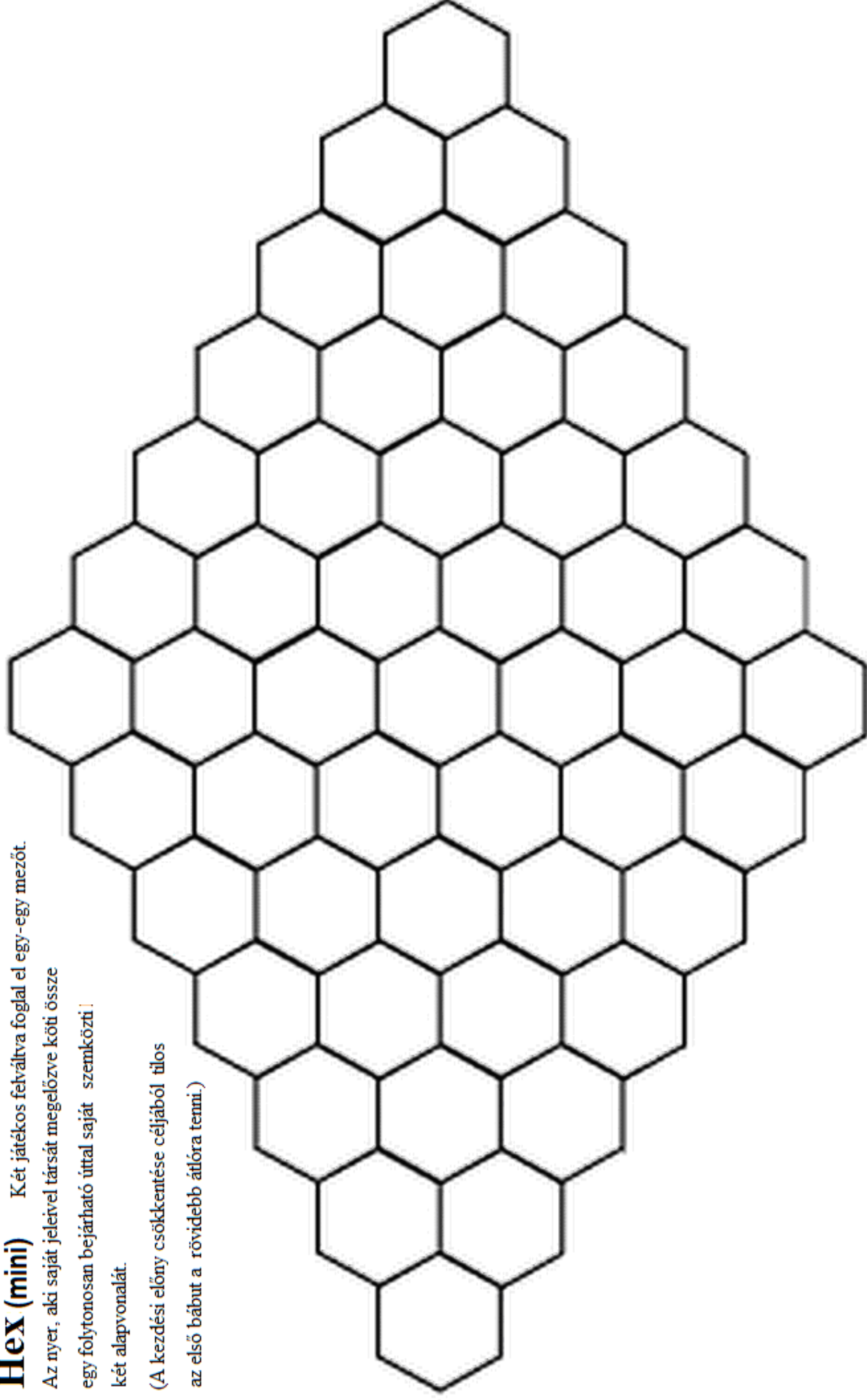
Két játékos felváltva foglal el egy-egy mezőt.

Az nyer, aki saját jelével társát megelőzve köti össze

egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

(A kezdési előny csökkentése céljából tilos

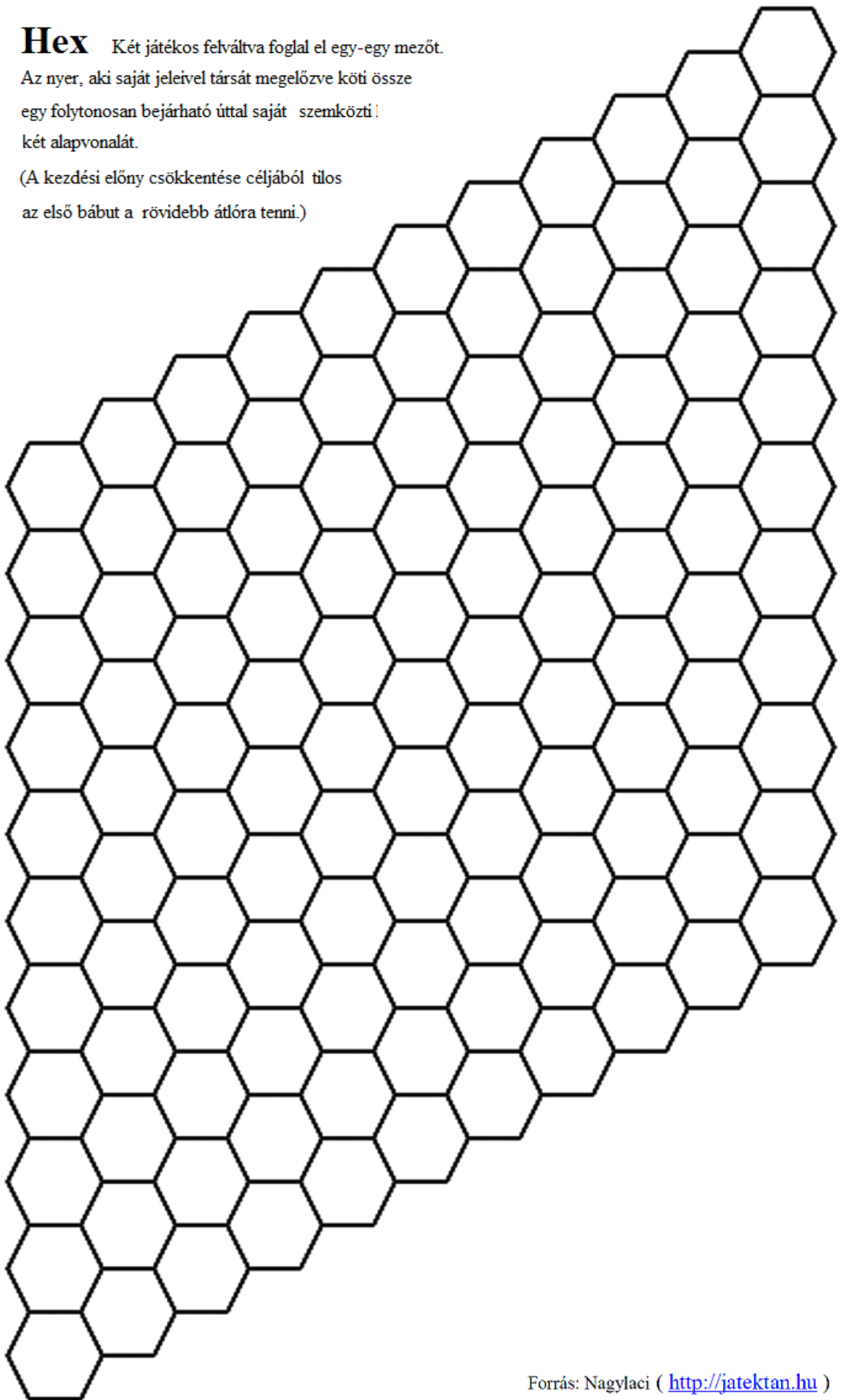
az első bábút a rövidebb átlóra tenni.)



Hex

Két játékos felváltva foglal el egy-egy mezőt.
Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve köti össze
egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti
két alapvonalát.

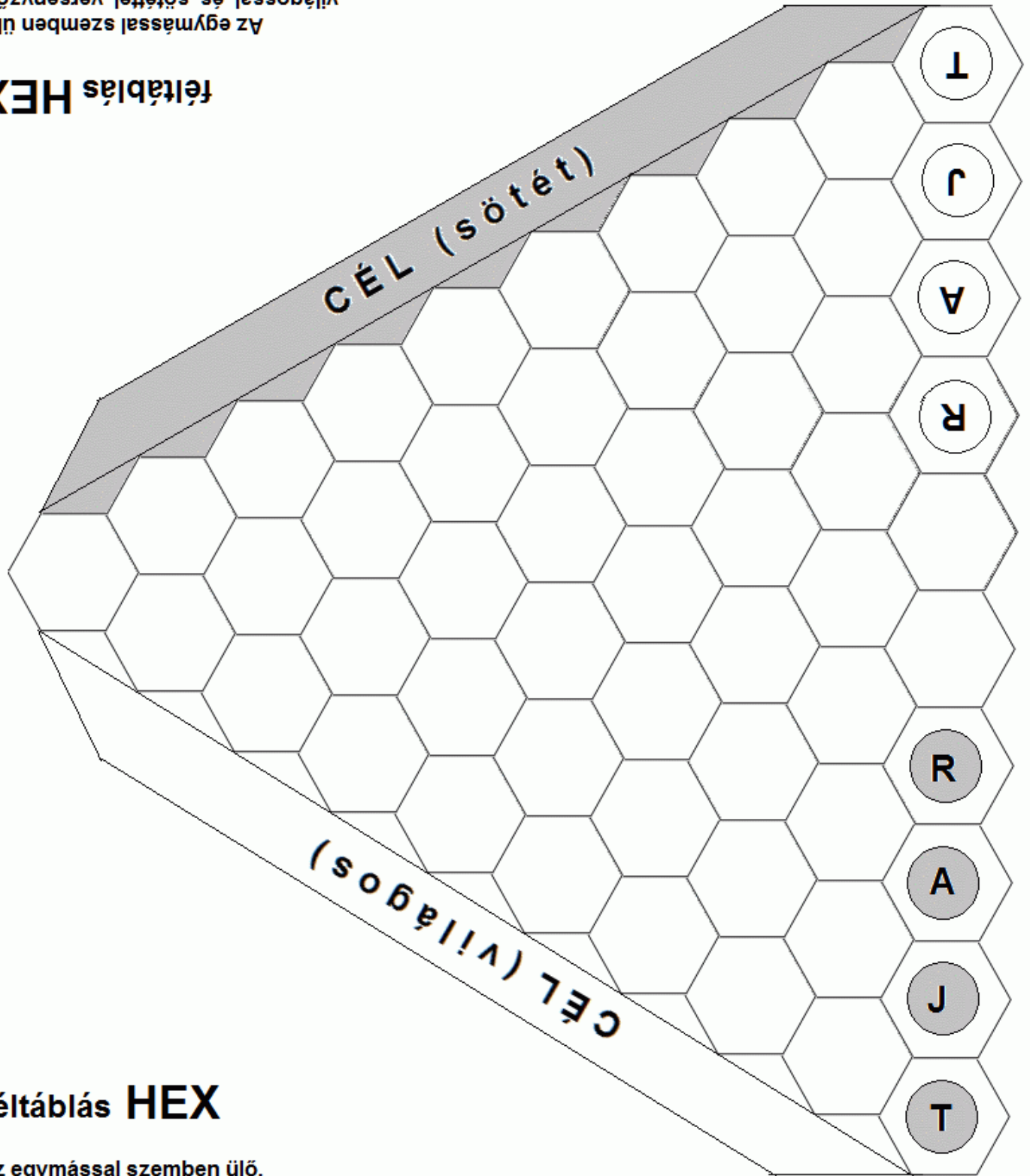
(A kezdési előny csökkentése céljából tilos
az első bábút a rövidebb átlóra tenni.)



Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát (a RAJT-tól a CÉL-ig).

féltáblás HEX

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

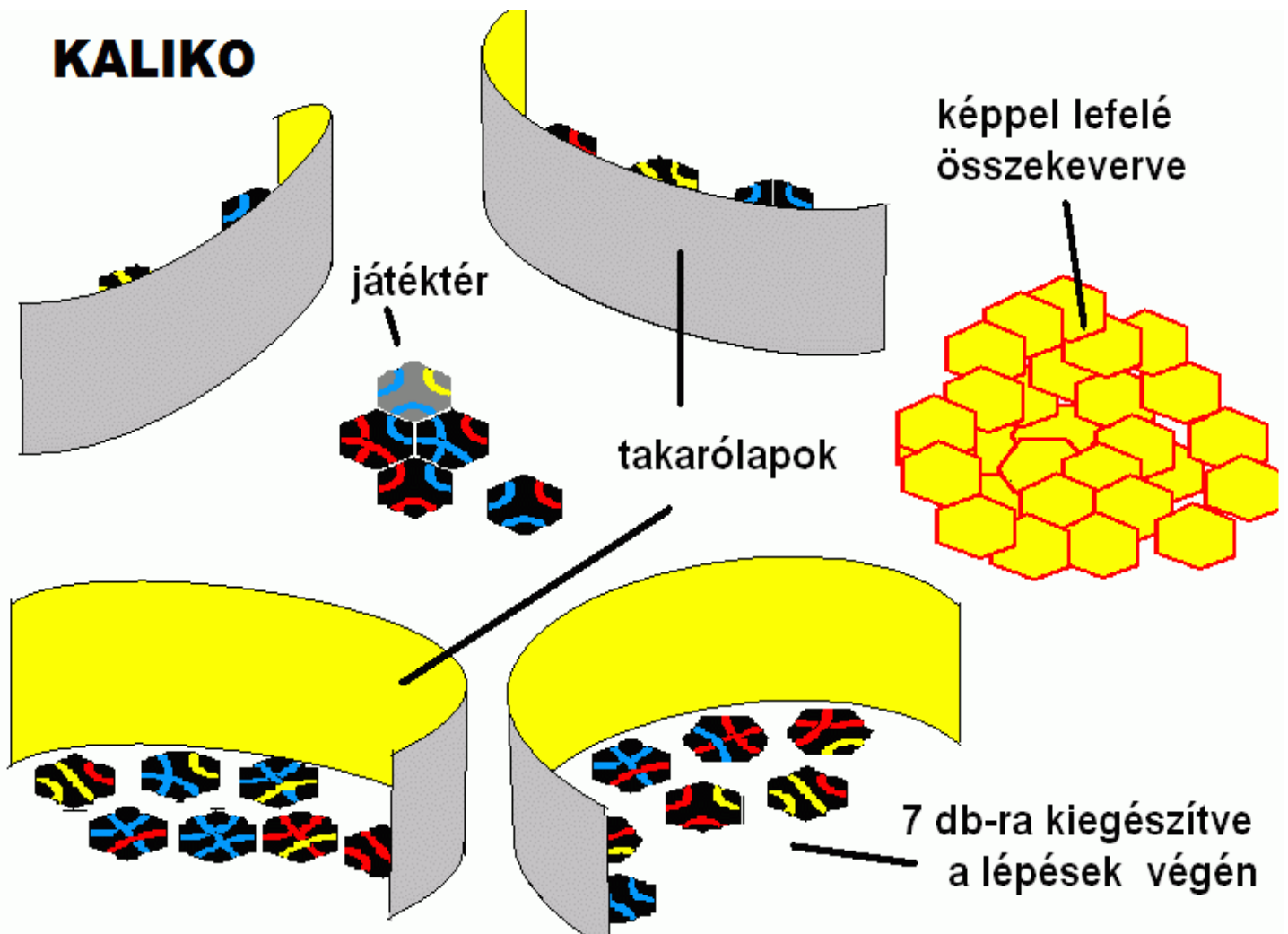


féltáblás HEX

Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát (a RAJT-tól a CÉL-ig).

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

KALIKO

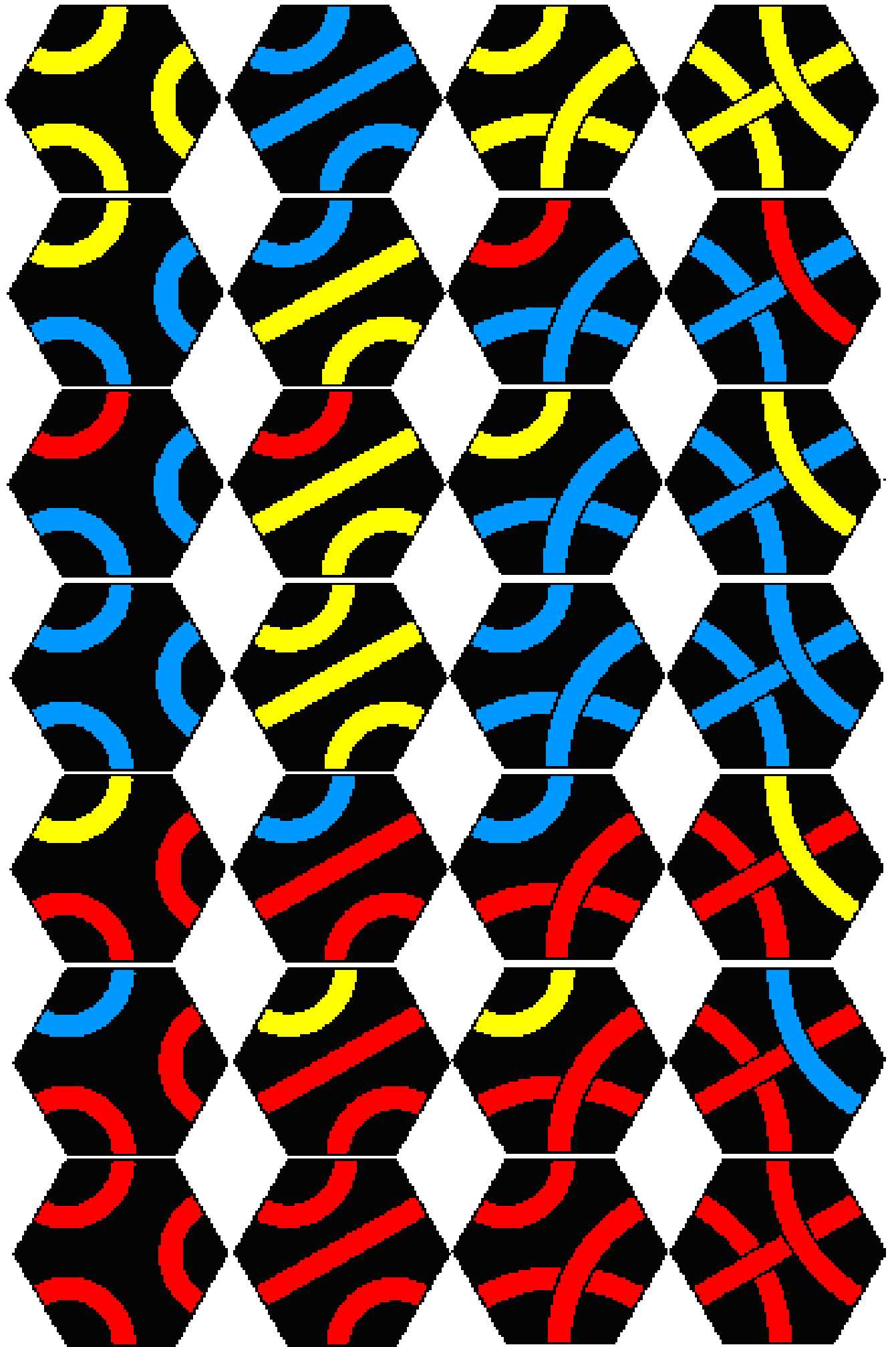


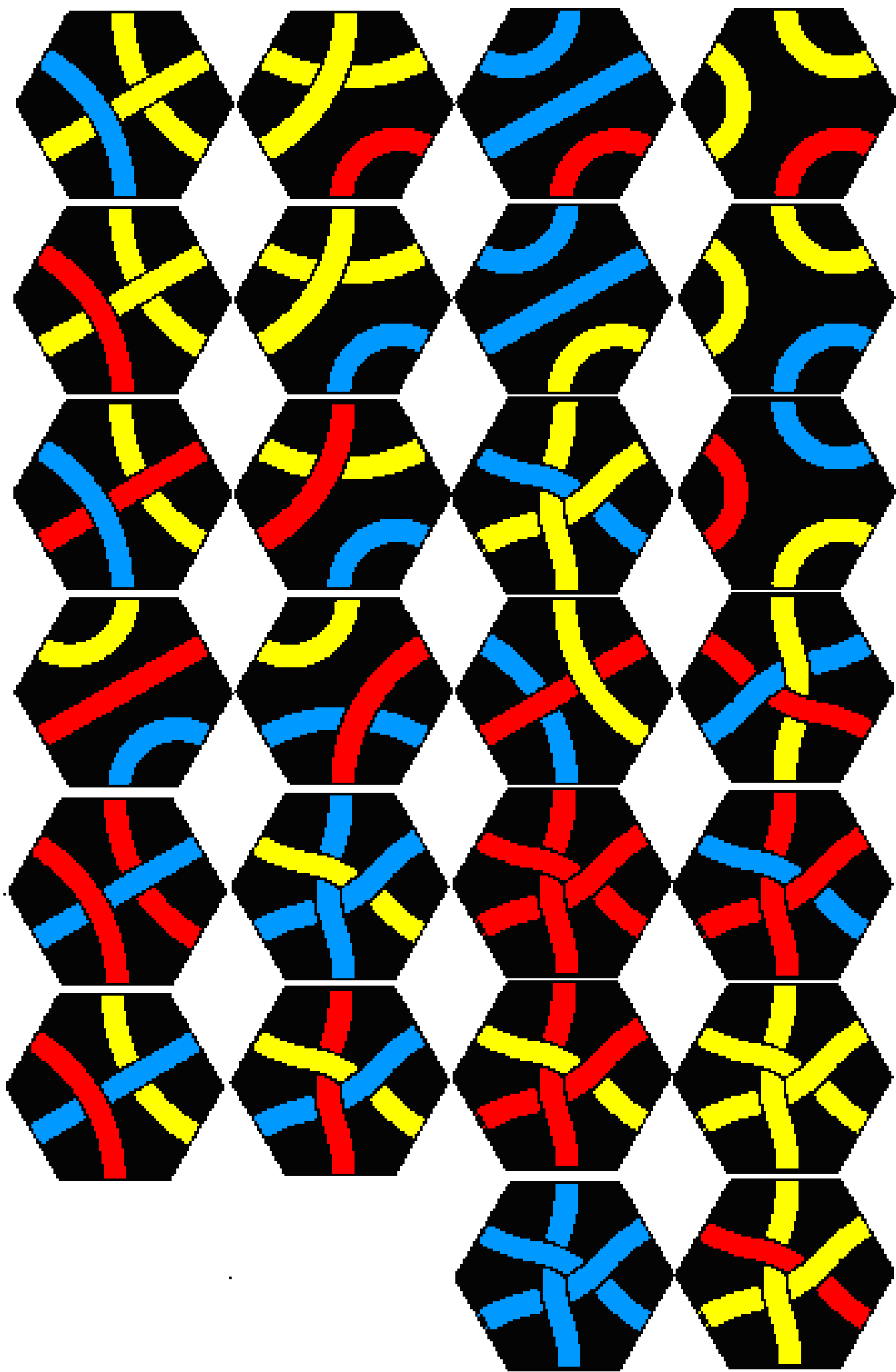
Ha rád kerül a sor, akkor 7 db véletlenszerűen húzott elemed van, amikből tetszésed szerint, de csak úgy rakhatsz a táblára, hogy a már fennlévők egyik vonalát visszazárd velük (persze mindig csak azonos színek találkozhatnak).

Lásd a játéktér az első lépés után!

A szürke volt a véletlenszerűen választott induló elem, ahonnan késsel indított a lépő. A 3 db sötétjét csak akkor teheti le, ha a negyedik kis ívvel vissza is csatlakoztatja a kék vonalat a szürke elemhez:

Lépés pontértéke: 6 (mert 6 db elem halad át a kék vonal) + 3 (mert aktív x elemet is tartalmaz) és mindez duplán, mert zárt hurkot képez; azaz ebben a lépésben összesen 18 pontot kap a lépő.

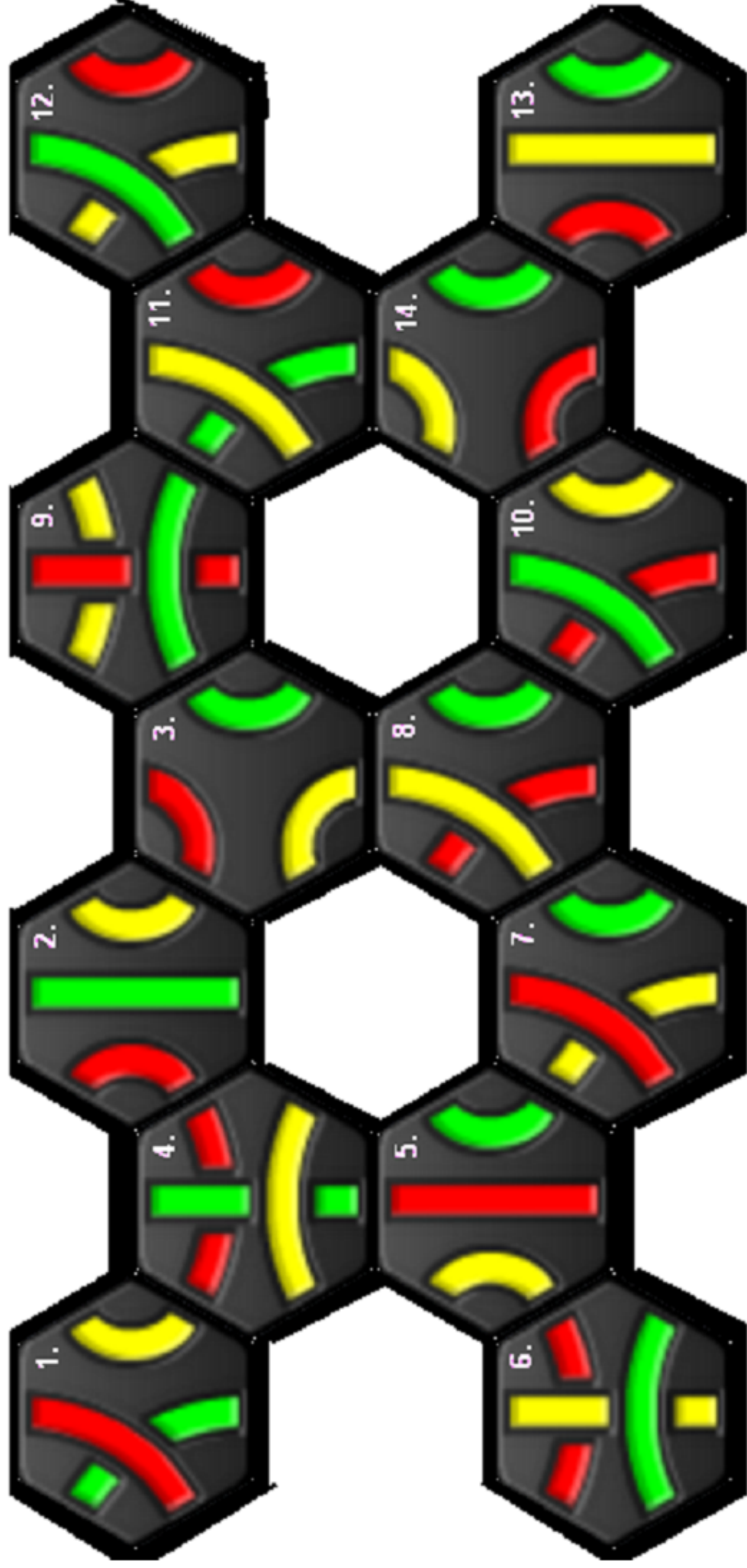




T a legegyszerűbb TANTRIX –feladványok

Az-elemek úgy vannak sorszámozva, hogy szétvágás után egy tucat (egyre nehezedő) feladvány oldható meg velük....

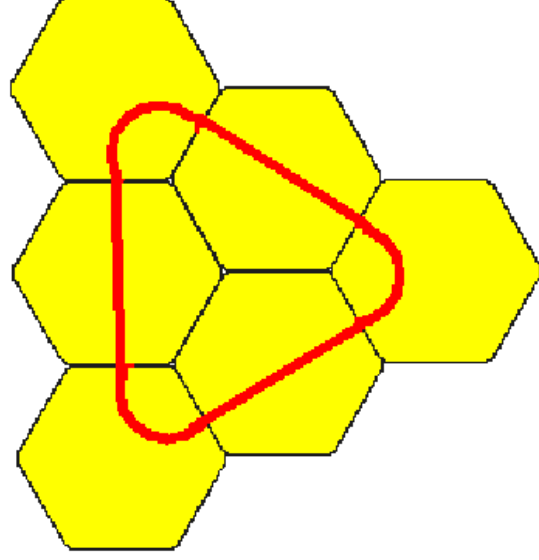
1. Vedd az első hármat és alakíts ki egy zárt hurkot!
2. Vedd az első négy elemet és alakíts ki egy zárt hurkot!
3. Vedd az első öt elemet és úgy alakíts ki zárt hurkot, hogy oldalszomszédosan is azonos színek találkozzanak!
- 4.-12. Végy minden megoldott feladvány után egy (sorszámban következő) további elemet és úgy alakíts ki zárt hurkot, hogy oldalszomszédosan is azonos színek találkozzanak.



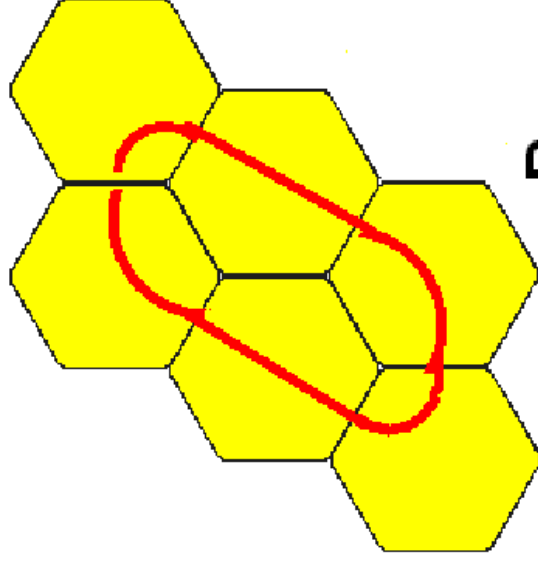
1. előbb képpel lefelé fordítva megkeressük a lehetséges elrendezéseket,
2. leltározunk, hogyan és milyen elemekből lehet a zárt hurok,
3. a színenkénti készletletárral összevetve, kizárjuk a hurkot nem alkotó színeket.

"leltár" 6 db elemnél
(ha van megoldás)

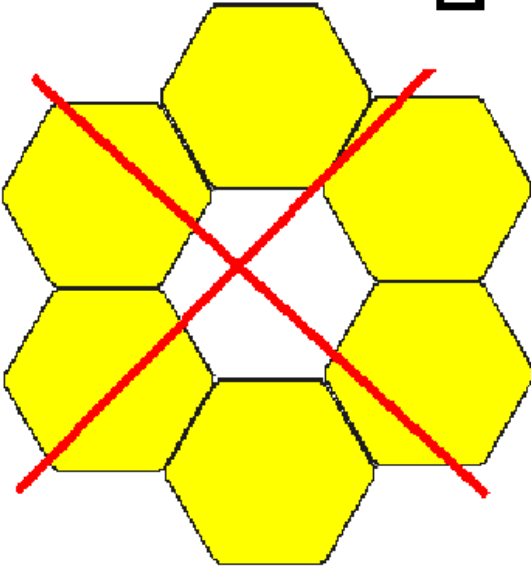
	A	B	C
egyenes	3	2	0
kicsi ív	3	2	2
nagy ív	0	2	4



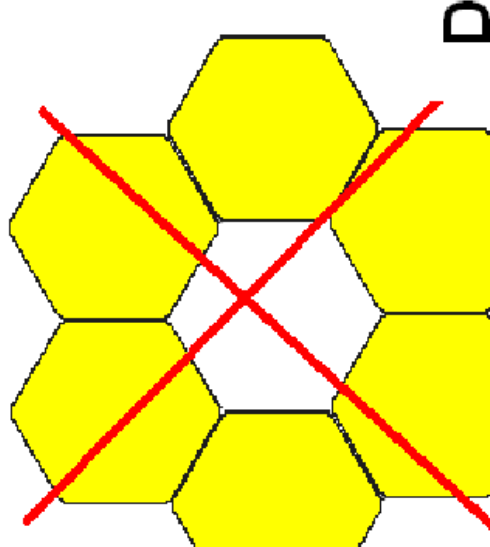
A



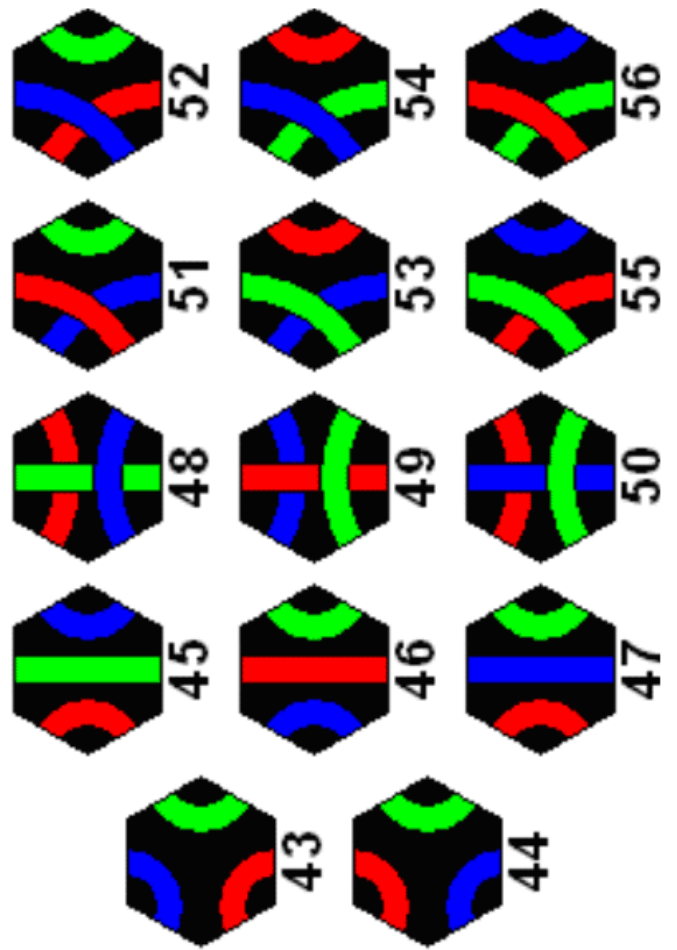
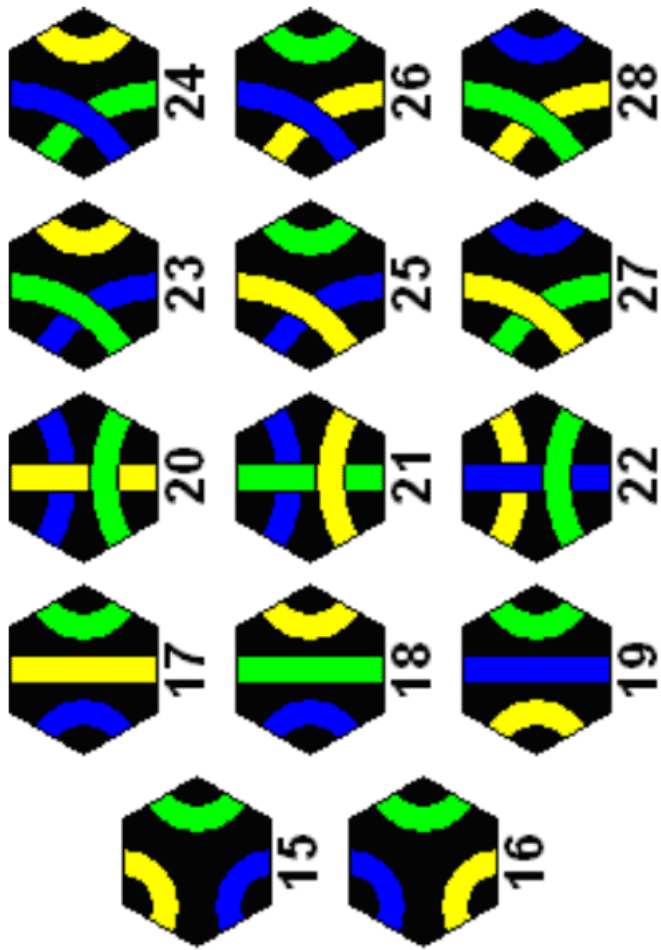
B



C



D



T E L J E S T A N T R I X K É S Z L E T

