

# 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.)*

Ismétlés

„Elmetorna kurzus” **10**

## 10. téma: Ismétlés

### A foglalkozás fő célja:

**Átlépés a játékok „absztrakciós” tárgyalására!!!** (Az állatos bábukat felválthatják sötét és világos bábuk, a mesés-szerepjátékos kapcsolatnak már „csak” időnkénti színesítő információ-rögzítő funkciója van, helyettük regék, mondák, mitológia, életkép-példázatok és egyre több tantárgyi kapcsolat ismeret-anyaga)  
**Játékszabályok „nagyos”, „táblajátékos” átfogalmazása** (körítés nélküli lényeg, általánosított szóhasználat)

### További konkrét célok:

Beszéd-készség, lényegre törő fogalmazás, „szinonimák”, hasonlóságok, különbségek, általánosítás.  
A „sok” áttekintése, csoportjellemzők, csoportba sorolás, halmazok, halmazok „metszete” közös része

**Általános célok:** Önbizalom, büszkeség, már sokkal többet tudok, a saját teljesítmény felismerése. Nagyon nem mindegy, hogy mit és mivel játszunk! Igény az újdonságokra...

---

1. Rendezzünk a teremben egy kiállítást az eddig megismert játékokból. Kb. 20 játékot rakjunk ki...  
Éreztesük és örüljünk, hogy ezek már mind a miénk...

2. Járjuk körbe, „ízlelgessük”, csoportosítsuk őket: Van térbeli, síkbeli, van gondolkodós és szerencse, küzdhetünk azonos számú bábuval és úgy is, hogy egyikünk több, a másik kevesebb bábuval játszik.  
Vannak táblák, rajta bábuhelyek (mezők), bábuk, vagy még többet mondó általánosan: jelhordozók.

3./a Szabályok ismétlése. Egy, a játékok neveit cetlikben tartalmazó, „kalapból”, egy kölyök kihúzza egy játék nevét és „táblajátékos nyelven” elmondja a játékszabályát. *(Ügyeljünk a sorrendre! A nagyok, azok közül is a legelőrehaladottabbak, kezdjék, hogy mire a legkisebb sorra kerül megtanulhassa tőlük.)*

3./b Azért is, hogy ez ne legyen olyan unalmas, szervezzük meg játékosan, 3-4 tagú csoportokat egymással versenyeztetve: *Kihúzza egy játék nevét, de csak a szabályát mondja el „táblajátékos nyelven”. A többi csoport figyel és amikor már felismeri, hogy mi a játék neve, azt felírja egy papírra és feltartott kézzel jelzi... A teljes szabály elhangzása után, az elsőként jelző csoport 3 pontot a második 2 pontot, a harmadiknak jelentkező csoport 1 pontot kap. Aki a szabályt elmondja, az 10 ponttól indul, de minden olyan szóért, ami a bábu helyett állatot, golyót, kockát, stb-t mond, azokért 1-1 pontot le kell vonni tőle és a maradékot kapja a csoport. A kinti táblán vezessük a pontozást, miközben mindenki kerüljön sorra a szabályelmondásban.*

4. Keressünk általános tulajdonságokat, ismételjük át a 2. alattit. Rendszerezzünk, csoportosítsunk, azután: töltsék ki a csatolt halmazos feladatlapot.

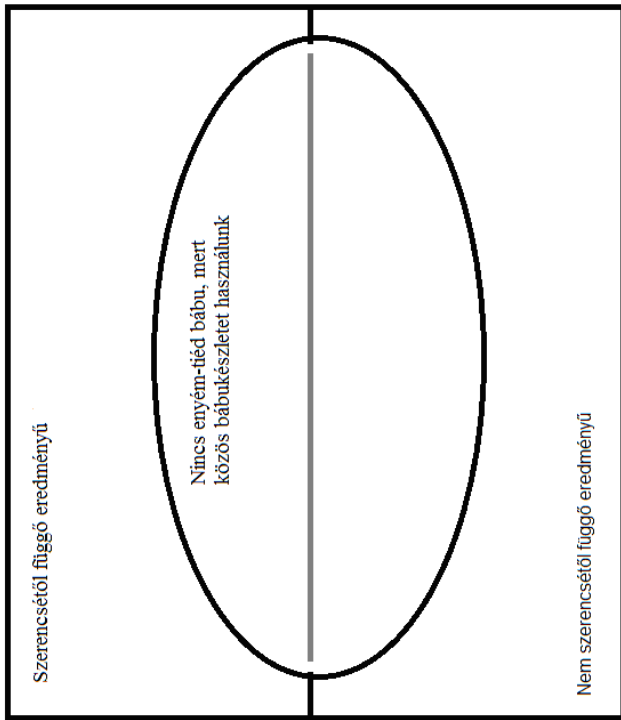
5. Szavazzunk a játékok érdekességi sorrendjére, de „csoportküldöttes” módszerrel: Mindegyik csoport nevezzen meg 5 játékot, 1-től 5-ig pontozva (5 a legjobb).

Válasszanak a csoportok „küldötteket”, akik egy nyilvános „küldött-gyűlésén” a csoport nevében fognak szavazni. Legyen egy „választási bizottság”, akik 4 db titkos szavazólapra felírják a küldöttek által „hozott” mindegyik játék nevét. A szavazólapokon a küldöttek titkosan kijelölik az általuk legérdekesebbnek tartott hármat. Az ebből összesített eredményhirdetés alapján lesz aranyérmes, ezüstérmes, bronzérmes játék.

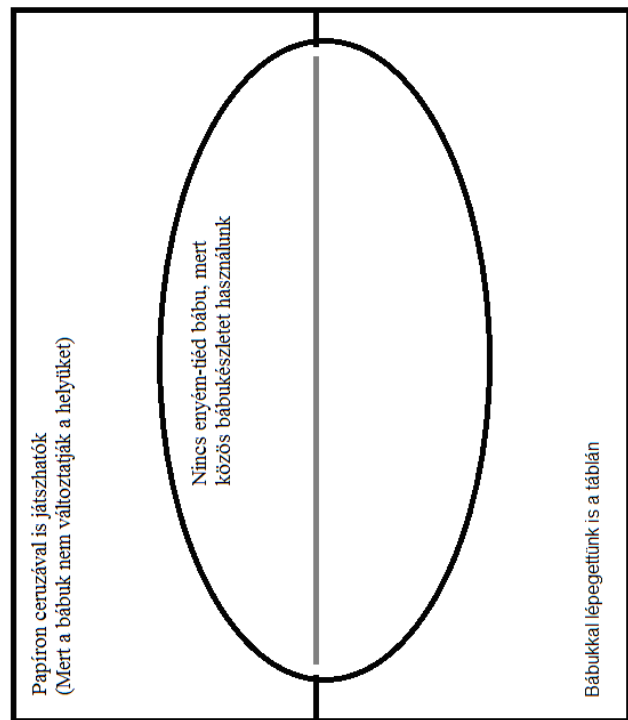
6 Szabad játék (verseny?), a foglalkozás végéig, közben körbejárva, kérdezgetve: miért is pont ez tetszik?

**(Nagyon-nagyon hasznos lehet, a következő foglalkozásokhoz.)**

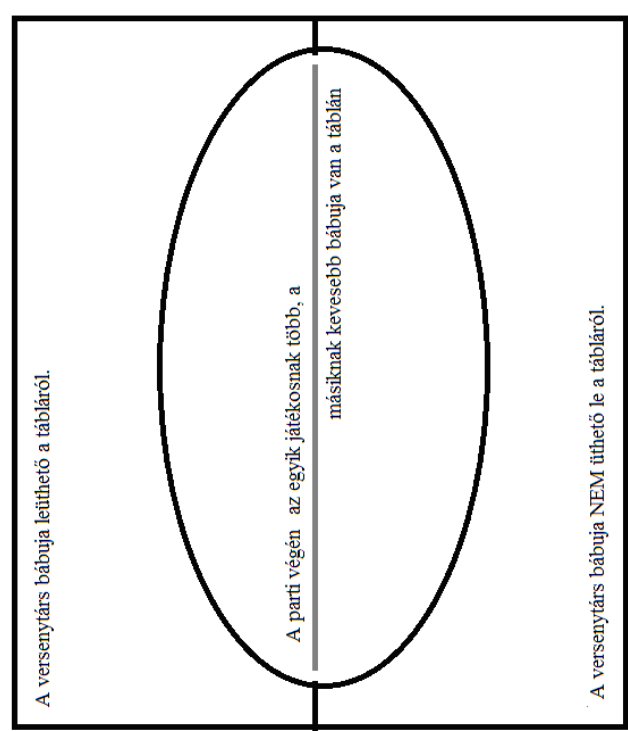
**Összefoglalás:** Készen, boltban vásárolt játékunk talán nem is volt, magunk készítettünk el sokféléit. Az internetről letölthető, vagy rajzoló programmal készített táblákat nyomtattunk, azokon egészen jól lehetett játszani. Mindenkit megdicsérni! Sokat okosodtatok, ezután már az igazán nagyok játékait is élvezni fogjátok.



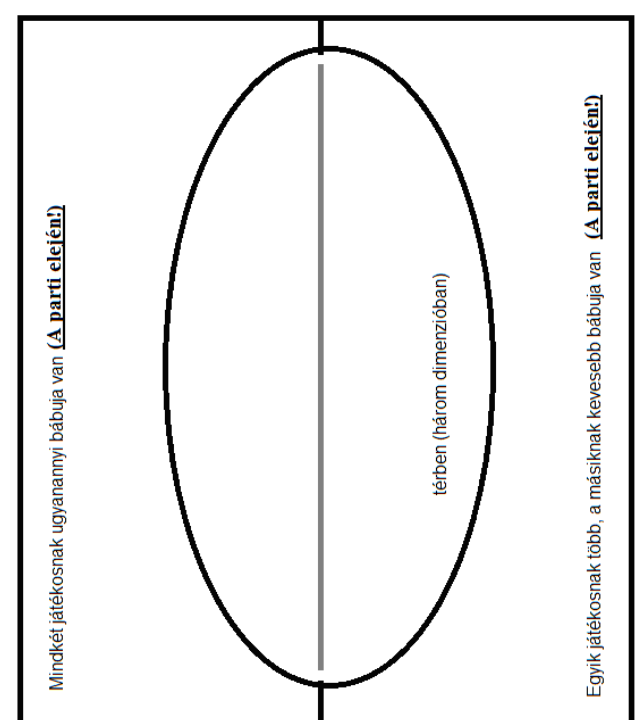
- Senet
- Trax
- Kutya-macska
- Fantazmi
- CubiCup
- Coloring
- KékNilus
- Dots-vonalkázós
- Kígyók és létrák
- Connections
- Ipszilón
- Pachisi



**Írd bele minél több játék nevét az ábrákba, a logikailag megfelelő részbe!**  
 (Olyant is írhat, ami nincs az ábrák között felsorolva, de figyelj arra, hogy a ketté osztott téglalap az ellipszis alatti "él".)



- Pylos
- Róka és Libák
- Fantazmi
- Pókháló
- CubiCup
- Kígyók és létrák
- Coloring
- Préri
- Kék Nilus
- Kutya-macska
- Kutya és liba
- Bridges(hidak)
- Rókaadászat
- Dots-vonalkázós



**Szabad játék során is használhatjuk a megismert csoportos verseny forduló-párosításait:**

**Gyors csoportverseny 4 féle játékban A,B,C,D csoport között, csoportonként 4 játékosal:**

Mindegyik játékból csak 2 példány szükséges.

Játékosok számozása:

„A” csoport: 1,2,3,4 „B” csoport: 5,6,7,8 „C” csoport: 9,10,11,12 „D” csoport: 13,14,15,16

A csoportok között kisorsoljuk, hogy a négy féle játék közül, melyik csoport, melyikkel nem fog játszani.

(Pl. a négy játék nevét tartalmazó kalapból húznak a csoportok vezetői.)

	az „A” nem játssza		a „B” nem játssza		a „C” nem játssza		a „D” nem játssza	
	a játék neve		a játék neve		a játék neve		a játék neve	
I. forduló	5-9	7-15	10-13	3-16	2-8	1-14	4-11	6-12
II. forduló	6-13	8-11	2-14	4-12	3-15	7-16	5-9	1-10
III. forduló	10-14	12-16	1-11	9-15	4-5	6-13	2-7	3-8

4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik.

1. A csoport oszlopába alá írd be, hogy a sorsolási eredményt. Annak a játéknak a nevét, amellyel a csoport nem játszhat!
2. Mindegyik játékos 1-től 16-ig számozott rajtszámot kap, amik alapján értelmezendő a fordulók játékos párosítása.
3. Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a győztes csoport betűjelét a párosításuk elé.
4. Az csoport lesz a nyertes, amelyik betűjele a legtöbbször fordul elő a kitöltött táblázatban.

=====

*Kevésbé kötött a „trófeás verseny szabad partnerválasztással:*

**Gyors egyéni verseny 4-8 féle játékban, (vagy adott játékban kötött partiszámmal) szabad partnerválasztással, de trófeapontokkal:**

A versenyzők itt is rajtszámot kapnak, meg egy versenylapot, amire táblázatosan fel vannak jegyezve a játékok. A parti vesztese aláírja a győztes versenylapját. Kiértékeléskor minden versenylapon össze kell adni az aláírások számát. Ez az alap, majd következik a trófeaértékelés: minden aláírás mellé az aláíró versenylapjáról beírandó annak alap-pontszáma...

=====

*Szabadabb versenyforma, amikor a passzívabbak nézőként szurkolhatnak*

**Gyors „talpon-maradós” verseny egy adott játékból, 4-6 fős csoportokon belül, majd a csoportgyőztesek között:**

A győztes ülve marad, a parti vesztese átadja a helyét a következőnek...

=====

**Legkevésbé kötetlen, ha *mindenki kap 20-20 db zsetont, amiből a parti megnyerésére kötött egyedi kialakított fogadás szerint ad át x db-ot a vesztes a győztesnek.***