

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.)

Dámák

„Elmetorna kurzus” **18**

18. téma: Dámák

a „paraszt” Dáma, a Set és az Alquerque v. Ostábla (meg még néhány érdekes, a gyakorlottabbaknak)

A foglalkozás fő célja: a játékosok megfigyelése, az eddig szerzett „kiválasztódást” jelző tapasztalatok megerősítése, ill. kontrollja. Különös figyelemmel: a kitartásra, a kísérletező kedvre, az érdeklődés lanygulására, a .nyerő/vesztő státusz feldolgozására, szerepformálására.

A dámajátékban szinte azonnal kiderül, hogy csak a szabályokat ismeri-e a játékos, vagy képes-e azokat használni is a maga előnyére. Egy, már az elején elrontott parti, szinte soha nem fordítható vissza. Nincs „pulzálás” (nincs kiegyenlítődés, mint pl. a Pylosban, amikor a hátrányom egyszersmind előny is lehet). A megszerzett előny könyörtelenül a végsőig fokozható. Az ütéses akció előtti helyezkedés, az ellen-akció megelőzése, ill. ütés elleni (sorba állós) bebiztosítás átgondolt előkészületet igényel.

Biztos vesztes az, akinek nincsen több lépéssel előre tervezett stratégiája.

Az 1-3 lépést előregondoló taktikai elemek már nem eredményesek és kevés a stratégiailag erős pontok felismerése. Ezek ugyanis változnak a parti során.

A mezők értékessége a rajtuk álló bábuk egymáshoz viszonyított elhelyezkedésétől is függ.

Belekerül az eszköztárba a „kivárásos taktika” (kinek fogy el előbb az ütközést még nem eredményező lépéslehetősége) és az „áldozat- taktika” (egyed adok többért, vagy csak egy minőségi előnyért).

További konkrét célokat most javasolt elhagyni: Koncentráljunk „csak” a játékosokra. Lásd: általános cél!

Általános cél: Kiválasztódás versenyzéshez, táblajátékos klubélethez, elmesportokhoz...

1. felvezetés:

Bárhol a nagyvilágban, ha egy játékfilmben feltűnik „valami gondolkodós játék”, az többnyire vagy a Sakk, vagy Rubik Ernő kockája, vagy a Dáma-játék.

A sakk mutatása talán egyértelmű, hiszen azok is felismerik, akik amúgy soha nem játszottak vele. A bűvös kockára pedig mondhatjuk, hogy korunk találmánya.

(Megjegyzendő, hogy erre mi magyarok érdemtelenül vagyunk büszkék, mert az első 5.000 db, mint „másfél évig eladhatatlan termék”, voltaképpen megbukott a magyar játékboltokban. Sok ilyenünk van, amiknek az értékét csak a külföldi sikerük után fedezzük fel.)

A Dáma? A világ szinte minden részében játsszák, de mi magyarok kevésbé ismerjük. Nohát: Ha egy filmben fekete és piros korongokkal tele táblán egy kézbe fogott korong a táblán kopogva ugrál... No! Az a Dáma-játék.

2. Találjuk fel közösen, az eddig ismert játékok szabályainak felhasználásával...

Az átugrálva leszedős Szoliterек egyszemélyes feladványjátékok. Játshatják ugyan ketten is egymás mellett egymásnak készített feladványok megoldásában versengve, de ez az elegánsan egyszerű lépés-szabály nagyon jól működik és döbbenetes kombinatív játékot eredményez egy közösen használt táblán is.

Legyenek egy közösen használt táblán két színű (sötét és világos) bábuk, valamilyen kezdőállásban, amiből a játékosok felváltva, ütéses szoliteret játszanak úgy, hogy mindketten az ellenfél bábuinak a leszedésére törekednek. A játék célja tehát a versenytárs összes bábujának leütése. Csaknem készen is vagyunk egy új játék kitalálásával.

Ámde, nem biztos, hogy minden kezdő állásból működik. Kell, hogy legyen egy olyan lépés-szabály is, amivel nem üt a bábu, hanem csak közelít az ellenfél bábujaéhoz. Két, a harcmező (a tábla) két oldalán egymással szemben álló (ülő) tábornok vezényli az egymással szemben harcrendbe állított hős katonáit, akik soha nem futamodnak meg (csak előre, csak egymás felé léphetnek). Amint összeér a két sereg, elkezdődik a kézitusá (váltakozva, átugrálva ütik egymást), ami elől a hős katonák soha nem térnek ki (ütéskényszer van, ha tud ütni, akkor is ütnie kell, ha azt követően kedvezőtlen helyzetbe kerül).

Azt a hős katonát pedig, aki eléri az ellenfél hátsó vonalát, kitünteti a tábornok és a továbbiak már lovas parancsnokként száguldozhat a harcmezőn...

3. A próbajátékot és a szabályok pontosítását kezdjük a „paraszt” Dáma mini (8x8-as) változatával.

A játék nevében a „paraszt” jelző korántsem a játékosokra utal, hanem a Sakk-ból is ismerhető gyalogos, egyetlen mezőnyi lépésére, ami ebben, a visszafelé is lépni tudó dámára is kötelező.

A világversenys „nemzetközi” Dámajátékában „kap lovat is maga alá” a közkatonából lett dáma. Hátrafelé is és előre is akárhány mezőt átléphet a táblán; mi több: az útjába kerülő egyetlen ellenséges bábút leüti, ha (a megkezdett haladási irányában) mögötte valahol üres mező van. Az ütés folytatása is kényszer: az ütés után azon a mezőn kell megállnia, amelyikről (ugyanabban a lépésben) tovább képes ütni. Sőt! A lépésre következő köteles azt az ugrás-sorozatot választani, ami a legtöbb ütést eredményezi. Ez utóbbi szabállyal lett a Dáma a világversenyshez méltó játék.

A pepita színezésű négyzetes elrendezésű táblát úgy rajzoltam meg, hogy a nem használt fehér mezők picik, a sötéteken pedig a bábuk átlósan közlekedhetnek. A4-es lapon is játszható ásványvizes kupakkal (*)

A dámáknak sok-sok változatát kitalálták már, de kevés kivétellel, ezeken is többnyire az átlós lépés-szabály szerint játszanak.

()A tologató lépésekkel játszható táblásoknál (pl. a malmoknál)*

az iskolai számolókorongok jól használhatók, de a felvétellel, kiemeléssel indított lépéseknél könnyen elcsúszkálnak a mozgatni nem szándékozott lapos könnyű korongok is.

A „finom-motorika” fejlesztése hasznos, de kényelmetlen és eltereli a figyelmet a lényegre koncentrációtól.

A komfortos játékhasználathoz kell, hogy legyen vastagsága a bábuknak.

Erdei sétán gyűjtött makk-szemek kalapjai pl. már egészen kicsi táblán is jól működő bábuk a gyerekeknek.

(Ha válogatjuk és gömbbé párosítjuk, egészen jól beválnak akár a golyós játékokhoz is.)

A Set már egy „kakukktojás” a dámák között. (Nincs is benne katona-dáma átváltozás.)

A versenys célja sem feltétlenül az összes ellen leütése, elegendő az ellenfél kezdő állásának legtávolabbi pontját elfoglalni a teljes értékű győzelemhez.

Az Alquerque (nálunk inkább „Ostábla” néven ismert), különösen a kezdőktől kíván igen nagy figyelmet.

Sajátos szabálya, hogy: ha a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, büntetésképpen ellenfele leveheti azt a korongját, amellyel ütni tudott volna, sőt még léphet is egyet.

Ezen a foglalkozáson kivételesen, magunk rendeljük össze a párokat. Legjobbkat a legjobbakkal, a lemaradókat a lemaradókkal. A szokásosan ajánlott „egy figyel / kettő játszik” szereposztású hármas csoportokat is mellőzzük. Közben, körbejárva, direktben (a teljesítmények alapján) jelöljük ki az újabb párokat.

(A kurzus vége felé figyeljünk a kiválasztódásra. Nem tragédia, ha lesznek unatkozók, tereljük őket a jobbak partijaihoz nézőnek, szurkolónak. Itt az ideje, hogy a legjobbak irigyelt tekintélyét megerősítsük.

A következő, záró foglalkozáson, a fordítgatósokkal, a mostani kudarcélmény felejtethető lesz.)

Ha van Internet-kapcsolat, akkor a legjobbak próbálkozzanak program ellen is:

Erősen játékos Alquerque: <http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/2003/java/juegostablero/alquerque.html>

Paraszt dáma „szurkoló TV-s nénivel”: <http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/0onldama/dama.html>

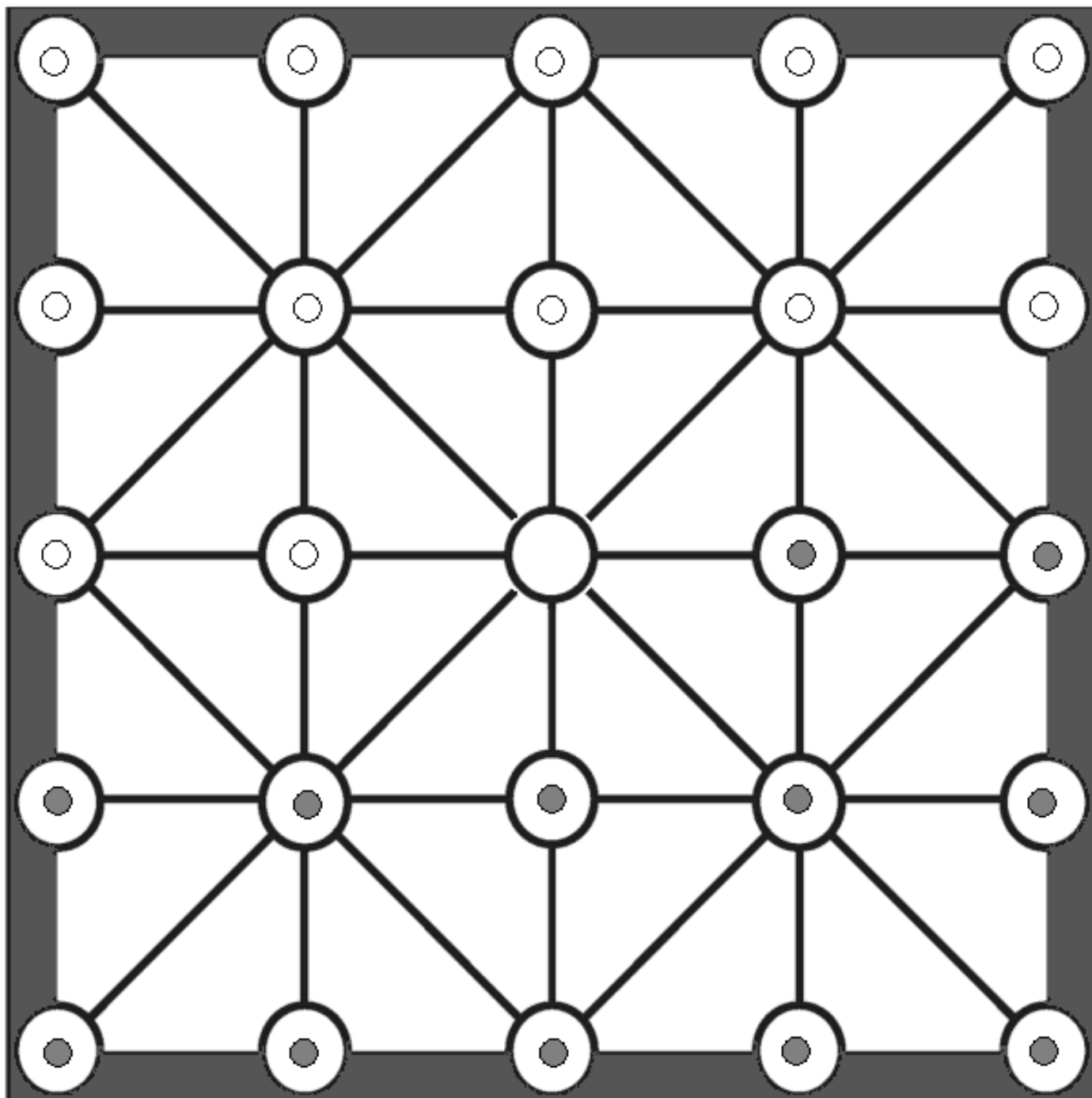
Paraszt dáma + ötletes változattal: http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2038/chekers.html

Zillions-válogatás: <http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/damak.html>

Dáma-feladványok mg egy szupi proggi letöltés: <http://www.jatektan.hu/jatektan/z2005/damasuli.html>

forrás: Nagylaci: <http://www.jatektan.hu>

Alquerque (ejtsd:alkerk), vagy **Ostábla**



A partit világos kezdi, amikor egyik korongját az üres mezőpontra áttolja.

Lépésszabály: A kiválasztott, megfogott korongot a szomszédos üres mezőre kell áttolni: előre, oldalirányban, vagy átlósan-előre (átlósan- hátrafelé nem), vagy ha lehet (ütéskényszer van) az ellenfél egyetlen, szomszédos mezőn álló korongját átugorva leütni. Ütni hátrafelé is kötelező, de ütéssorozat nincs, azaz egy lépésben egy korong vehető le.

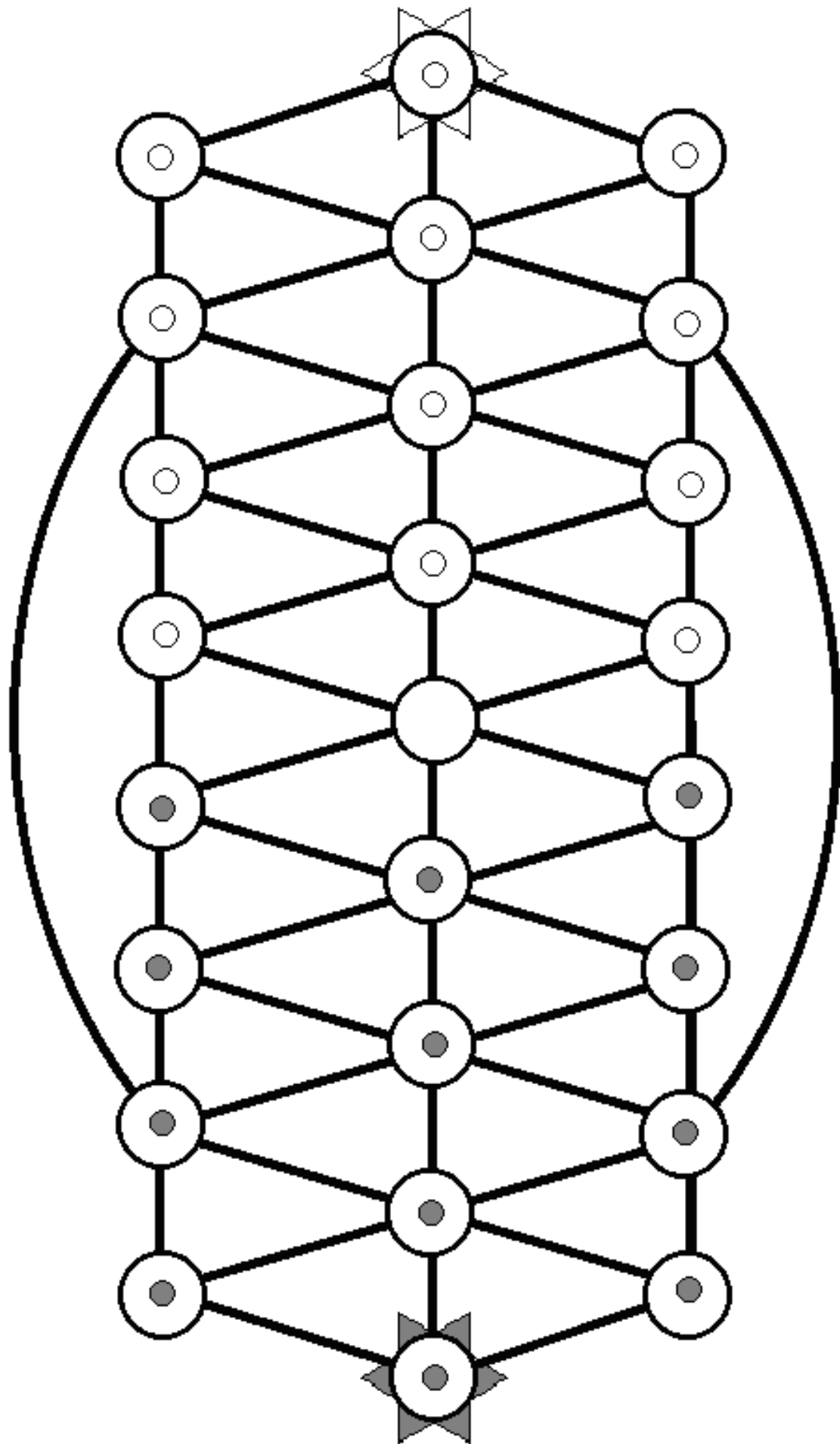
Az ellenfél térfelének alapsorába jutott korong (itt nem változik dámává), csak ütéssel mozdulhat el helyéről: oldalirányban nem léphet tovább.

SETH A kezdő állásból váltakozva, egy-egy bábujaival felváltva lép világos és sötét.

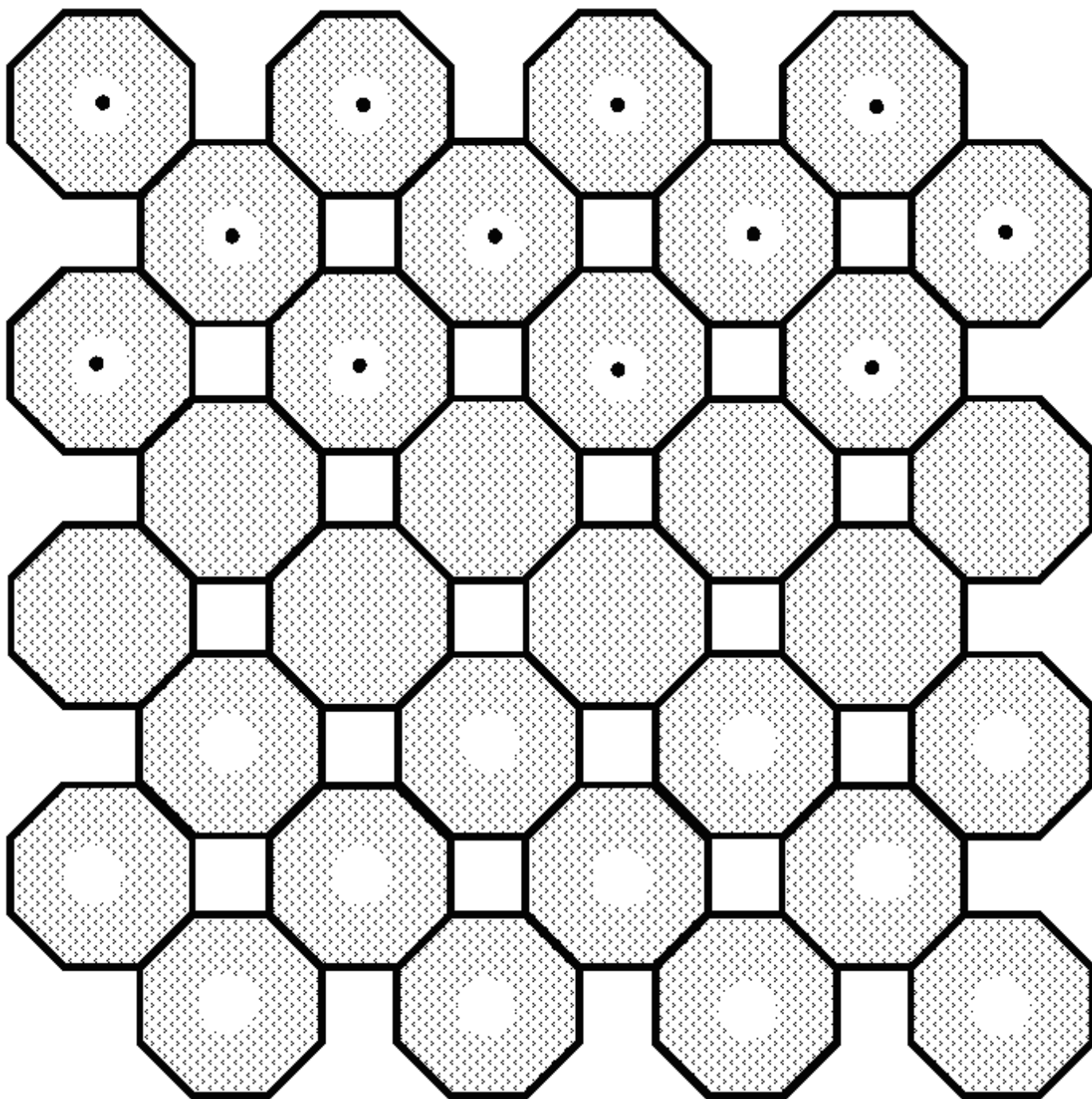
Az nyer, aki elfoglalja a versenytárs „házát”.)

Egy bábu a vele szomszédos üres rácspontra léphet, ill., a szomszédos ellenséges átugorva leüti.

Útés-, sőt: sorozatütési kényszer van.



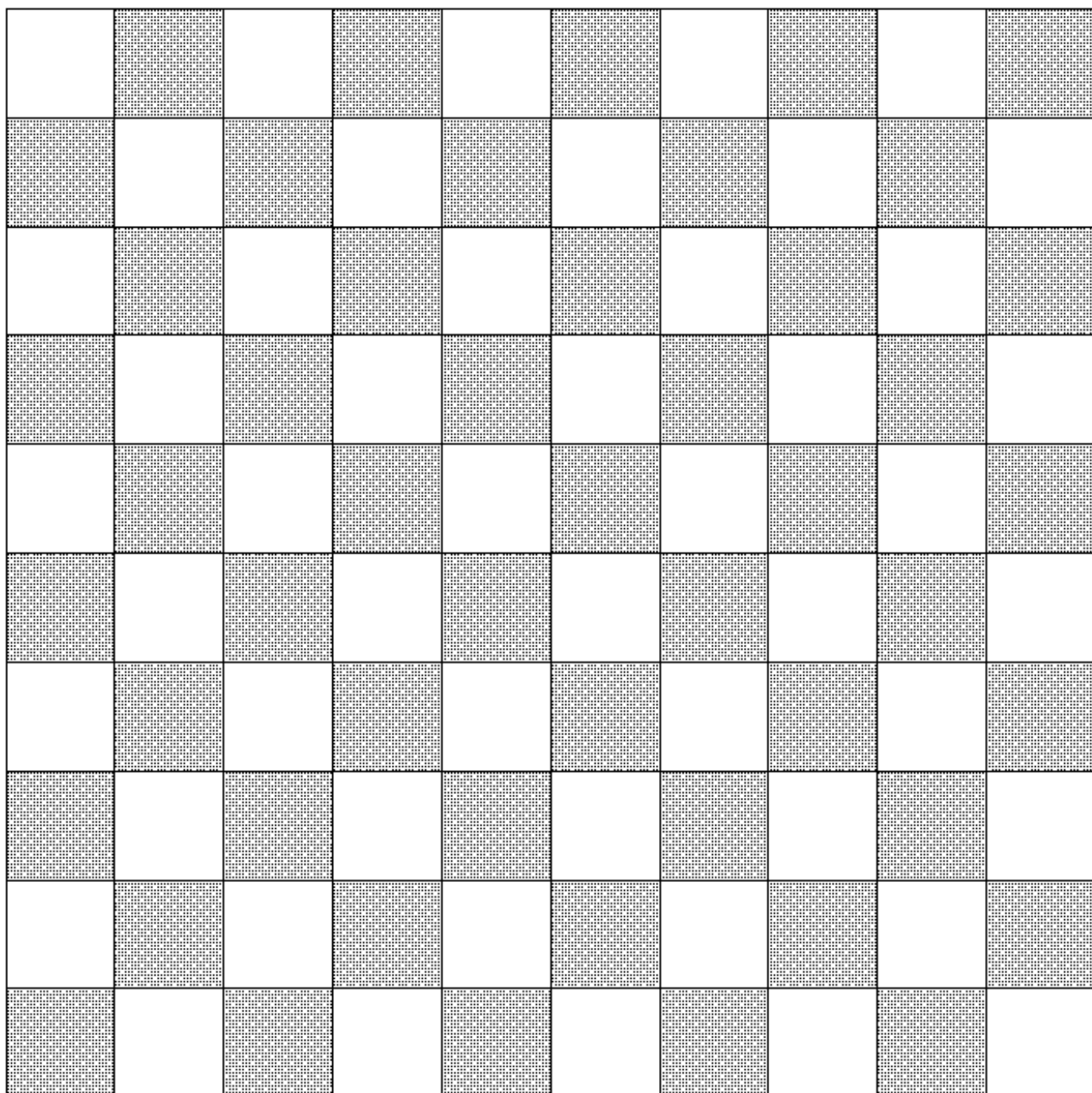
mini „paraszt”-Dáma



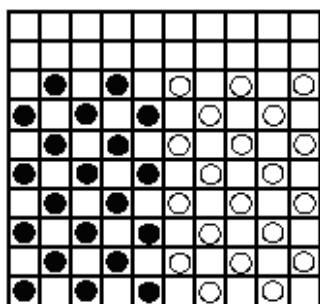
(12-12 db bábu, sötét, ill. világos + „dáma-jelzés”)

Kezdőállásból, az egymással szemben ülő sötét és világos játsszik, olyan korong alakú bábukkal, amelyeknek a fonák oldalán valamilyen jelzés van.

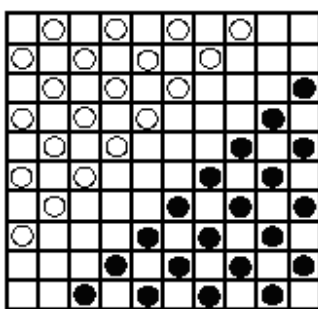
A bábu csak átlósan előre (sötét lefelé, világos felfelé) a szomszédos mezőre léphet, vagy egy ellenségest átugorva, azt leüti. Ugrássorozat/ ütéssorozat kötelező, (ha van további ütéslehetőség, akkor folytatni kell a lépést). Az ellenfél oldalára jutott bábugból lesz "dáma" (megfordított korong), aminek az a kiváltsága, hogy visszafelé is léphet. Lépéskényszer van: az veszít, aki beszorul, vagy akinek az összes bábugját leütötte az ellenfele.



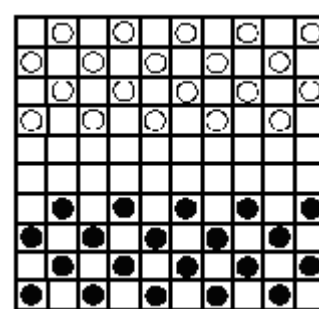
Kezdő állások:



Nemzetközi dámajáték



Sarkos dámajáték



Egyirányú dámajáték

Nemzetközi Dáma

(10 x 10 -es játékmezőn, 20-20 korong, amiknek az egyik oldalát jelzéssel kell ellátni.)

Induló állásban a sakktábla fekete színezésére emlékeztető elrendezésben vannak felrakva a korongok, amelyek a parti során csak a sötét mezőkön mozognak.

A világos mezők végig üresen maradnak. Ezért is terjedt el a pepita színezésű sakktáblamező, de itt a szemben ülők bal keze felé esik a sötét színű mező.

(A sakktáblán ez fordítva van).

A játékosok egy-egy korongjukkal (bábujukkal) felváltva lépnek.

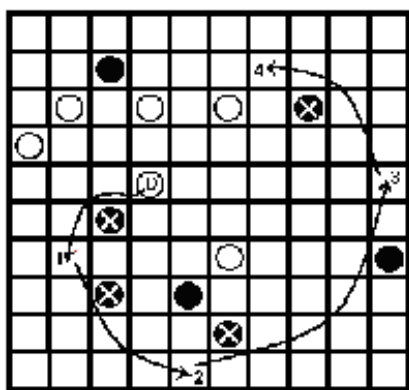
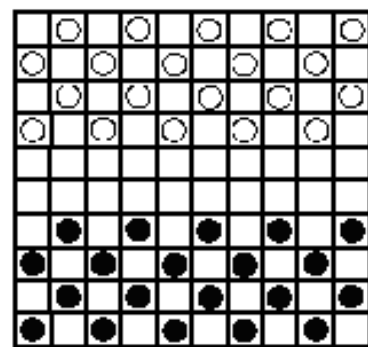
A verseny célja az ellenfél bábuinak leütése, vagy beszorítása.

A bábuk mindig csak a szomszédos mezőkre, átlós irányban előre léphetnek.

Ütni úgy lehet, hogy a mellette lévő ellenséges bábút átugorva, üres mezőre érkezik a saját bábunk.

Ugrani, ütni hátrafelé is szabad (sőt kötelező), de a saját bábút tilos átugrani.

Az a bábunk, amelyikkel a lépés befejezéseként eljutunk a tábla tőlünk távolabbi oldalára, a következő lépésben dámává változik. (*) A korong hátoldalára tett jel, a korong megfordításával tehát "dámát" jelez.



A dáma kiváltsága, hogy egy lépésben irányváltoztatás nélkül akárhány üres mezőt átléphet. A dáma mozgása útjában álló magányos ellenséges (akár dáma, akár közönséges) korong átugrással kiüthető, majd a mögötte lévő üres mezők bármelyikén megállítható a dáma futása.

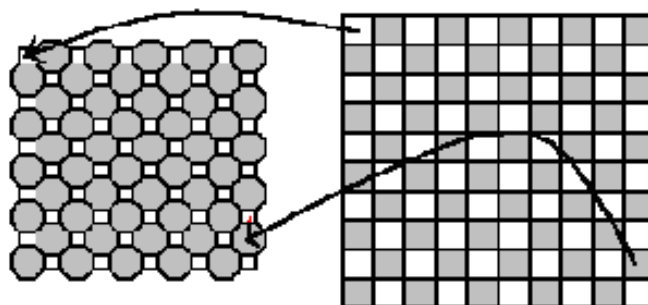
A játékban ütéskényszer van, azaz, ha ütni lehet, minden esetben ütni kell. Ha pedig az ütés után olyan mezőre érkezik korongunk, amelyről bármely irányban tovább haladva, további ellenséges korong üthető ki, akkor (ugyanabban a lépésben) az ütés-sorozatot folytatnia kell.

Ha a játékos egyszerre több irányból is tud ütni, akkor a legtöbb ütést eredményező lépést kell választania. (Ha ez egyenlő, akkor azt, amellyel több dáma üthető ki.)

Többnyire vitákra adhat okot a szabályértelmezés, ezért rögzíteni kell: ha egy bábu ütéssel jut az utolsó sorba, csak akkor változik dámává, ha további ütésre már nincs lehetősége, különben csak "átmenetileg" tartózkodott az alapsoron, hiszen mint a lépést-ütést megkezdő közönséges korong kell folytatnia az ütéseket.

Mielőtt elkezdenénk a nemzetközi dámajáték játékmezőjének megrajzolását, vegyük észre, hogy sem a nyitóállásban, sem később a parti során nem használjuk a világos mezőket.

A legegyszerűbben elkészíthető 10x10-es négyzetrács helyett, egy (az ábrán mutatott) kisebb nagyságú játékmezőn is működik a játékszabály, amikor a kis négyzetek a fehér mezőket, a nyolcszögek a sötét mezőket jelölik.

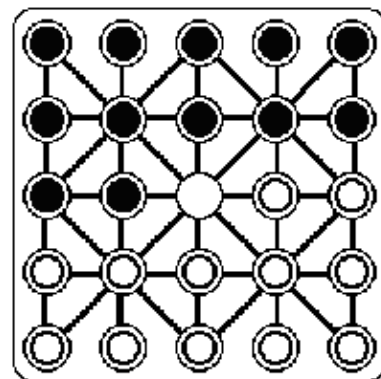


Nemcsak a tábla mérete lesz kisebb, de eltekinthetünk a mezők színezésétől is...

Alquerque /ejtsd:alckerk vagy **Ostábla** (5 x 5 -ös játékmezőn, 12-12 korong)

Az "ősdámá"-nak, vagy "tizenkétköves"-nek is nevezett játékban, a kezdőállásból világos és sötét korongokat elmozgató, játékosok célja, hogy a lépésszabály betartásával:
az ellenfelük összes korongját kiüssék, vagy beszorítsák.

Induló állásban csak a játékmező középső pontja üres, a többi mezőponton (a játékosok közötti tábla két térfelén elválva) egymással szemben vannak felrakva sötét és világos korongjai.



A partit világos kezdi, amikor egyik korongját az üres mezőpontra áttolja.

Lépésszabály:

A kiválasztott, megfogott korongot a szomszédos üres mezőre kell áttolni: előre, oldalirányban, vagy átlósan-előre (átlósan- hátrafelé nem), vagy ha lehet (ütéskényszer van) az ellenfél egyetlen, szomszédos mezőn álló korongját átugorva leütni.

Ütni hátrafelé is kötelező, de ütéssorozat nincs, azaz egy lépésben egy korong vehető le, kivétel a figyelmetlenséget büntető lépés ritka esetét. **(!)** lásd később.

Az ellenfél térfelének alapsorába jutott korong (itt nem változik dámává), csak ütéssel mozdulhat el helyéről: oldalirányban nem léphet tovább (előre, vagy átlósan-előre lépve pedig már "levenné magát" a tábláról).

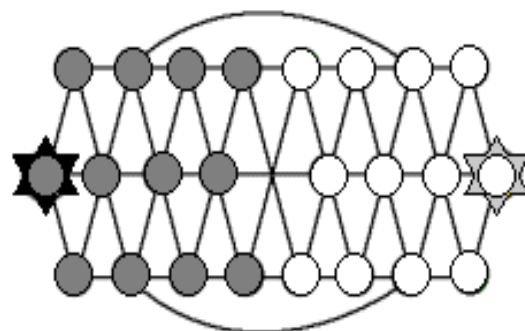
***(!)** Sajátos szabály, hogy ha a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, Büntetésképpen ellenfele leveheti azt a korongját, amellyel ütni tudott volna, sőt még léphet is egyet.*

Seth (Cél nem az ellenfél összes bábujának leütése, elegendő „csak” a nyerőpont elfoglalása)

Az ábra a kezdő állást mutatja.

A tábla két szélső rácspontja a sötéttel, ill. világossal játszó által elfoglalandó "nyerőpont".

Az ábrán jobbról balra játszó világos nyer, ha elfoglalja a bal oldali (fekete színű) nyerőpontot, illetve sötét nyer, ha a jobb oldalt...



Bármely bábu a vele szomszédos üres rácspontra léphet, ill., a szomszédos/magányos ellenségest (vonalban) átugorva leüti. Ütés-, sőt: sorozatütési kényszer van.

A dámajáték valamilyen formája szinte minden nép játékaiban megtalálható.

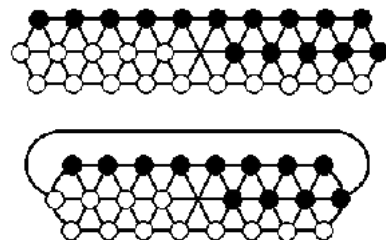
A Polinéziai Szigetek bennszülöttei, Új-Zéland őslakói, Ázsia, Afrika, Észak- és Dél-Amerika játékos elméi mind-mind ismernek valamilyen átugrával leütős jellegű "gondolkodós" játékot.

Válogatás az érdekesebb dáma-változatokból

"Harcoló kígyók"

(Mexicói*, egyes források szerint Észak-Amerikai*,
mások szerint Dél-Amerikai* indián eredetű.)

A játék egzotikus elrendezésű tábláin, a bábuk a szomszédos szabad mezőpontokra léphetnek, vagy az egyenes vonal mentén átugorva ellenfelük bábuit, kiütik azokat.



(*) Egy-egy játék eredetével kapcsolatosan gyakran találunk ellentmondásokat különböző szerzők munkáiban. Miután (újabb tények feltárása nélkül) egyik "autentikus tábor" álláspontját sem korrekt erősíteni, a „játékismeret” tanítása során javasolt "csak" a szabályok változataival foglalkozni. Összességében ugyanis, talán a leghelyesebb, ha az évszázadok (évezredek) óta űzött játékokat egyetemlegesen emberi-szellemi örökségünknek tekintjük, nem bonyolódva bele az eredetek többnyire eldönthetetlen vitáiba, hiszen: még a legújabb korunk játékeinak (találmányok) elsőbbségi kérdései sem rendezhetők egyértelműen.

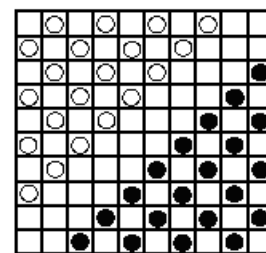
A különböző változatokban viszont itt-ott "kincset" találhatunk.

Sarkos dámajáték (10 x 10 -es táblán, 20-20 korong, amiknek az egyik oldalát jelzéssel kell ellátni)

A saktáblaszerű színezéssel elképzelt játéklemező sötét mezőpontjain zajlik a küzdelem, amelynek szabályai "csupán" kezdőállásban különböznek a nemzetközi dámajáték szabályaitól. Induló állásban az üresen hagyott átló két oldalán a sarkok felé helyezzük el a korongokat..

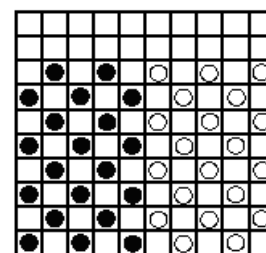
Minden egyéb szabályt illetően a nemzetközi dámajátéknál bemutatottakat kell alkalmazni.

Csupán az induló állás megváltoztatásával is egy egészen új játékhoz jutottunk...



Egyirányú dámajáték (10 x 10 -es táblán, 20-20 korong, amiknek az egyik oldalát jelzéssel kell ellátni)

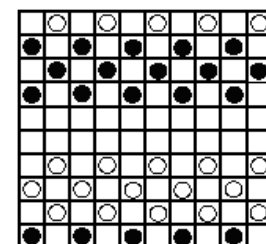
Itt, a játszma során nem egy-mással szemben, hanem egy irányban haladva igyekeznek egymás korongjait kiütni a játékosok. Tehát mind világos, mind sötét korongok alulról felfelé igyekezve, a legfelső sorban válnak dámává. Az egyirányú mozgás ellenére a korongok előrehaladása folyamatos ütközésekkel jár és ez a nemzetközi dámajáték egyéb szabályait változatlanul hagyva is szokatlanul újszerű védekező, ill. támadó stratégia kialakítását igényli.



Ejtőernyős (v. lengyel) dámajáték (10x10 -es táblán, 20-20 korong, egyik oldalukon jelzéssel ellátva)

Indulóállásban: úgy rakják fel korongjaikat a versenyzők, hogy a hozzájuk legközelebb eső sort kölcsönösen "átengedik" ellenfelük korongjainak. Ezek lesznek az "ejtőernyősök", akik "csapatukkal" szemben haladva egy, vagy több ellenséges korongot kiütve, az "ejtőernyős akció" után visszatérve, közönséges katonaként harcolnak tovább.

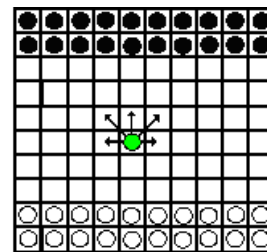
Ha bármelyik katona eljut a tábla legutolsó soráig, a dáma kiváltságait élvező "tisztté lesz kinevezve"...



Gótikus dámajáték (10 x 10 -es játémezőn, 20-20 korong, amiknek az egyik oldalát jelzéssel kell ellátni)

A játék célja, mint valamennyi dámajátékban: az ellenfél lépésképtelen helyzetbe kényszerítése (vagy beszorítással, vagy az összes korong leütésével). Itt, a közönséges korongok öt irányban léphetnek és üthetnek, csak hátrafelé nem (a tábla összes mezőpontja használatos).

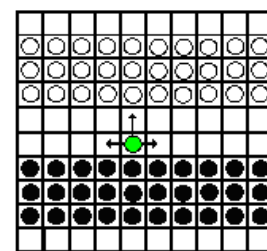
Dámává ugyanúgy válhatnak a közönséges korongok, mint a nemzetközi dámajátékban, de ez a dáma nem léphet több mezőt egyszerre és nem üthet ki távolabbi korongot. Kiváltsága, hogy minden irányban léphet és üthet (mint pl.: a király a sakkban).



Török dámajáték (10 x 10 -es játémezőn, 30-30 korong, amiknek az egyik oldalát jelzéssel kell ellátni)

A játékosokhoz közelebbi sor üresen hagyásával három sorban felállított indulóállásból az ellenfél kiütése, vagy beszorítása a feladat. Lépni csak előre, vagy oldalirányban szabad, vagy a szomszédos üres mezőre, vagy az egyedülálló ellenfelet átugorva és így leütve. (Tehát itt az átlóirányú, a jellemzően dáma-lépés, nincs megengedve.)

A tábla utolsó sorában a korongok "vezírré" változnak és ugyanazokat a "kiváltságokat élvezik", mint a dámák a nemzetközi dámajátékban, ám mozgásuk a sakkjáték bástya lépéséhez hasonlít.



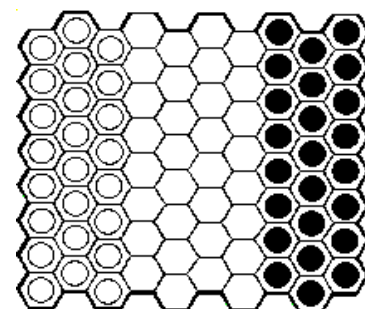
A kísérletezők számára érdekes lehet kipróbálni, hogyan működik kedvenc játékunk háromszögletű, vagy pl. a hatszög - elrendezésű játémezőn. Mind a sarkos, mind az egyirányú, mind az ejtőernyős változatok egészen másként fognak "viselkedni"... Kedvkeltőnek nézzük a gótikus dámajáték hatszögletű- játémezős változatát:

Lépes dámajáték (hatszög alakú tábla, 24-24 db korong, amiknek az egyik oldalát jelzéssel kell ellátni)

Itt is valamennyi mezőn folyik a küzdelem, melynek célja az ellenfél korongjainak leütése, vagy beszorítása.

Indulóállásban a versenyzők felé eső táblaoldalakon 3-3 sorban helyezkednek el a korongok.

Lépés: balra, jobbra, bal-előre, jobb-előre megengedett, hátrafelé nem. A korongok a tábla utolsó, a legtávolabbi sorában változnak dámává... Minden egyéb szabályt illetően a nemzetközi dámajáték alatt megismertek értelemszerűen alkalmazhatók.



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

(felhasználva: „50 TÁBLÁS JÁTÉK” Zdzislaw Nowak, Gondolat Könyvkiadó Bp.1982