

A Játéktan oldal indításakor belekezdtem egy játéksorrendet ajánló, elsősöket célzó „Elmetorna tanmenetbe”. Kevesek érdeklődését keltette fel. Azt ígértem: 30 lánknál folytatom. 14-ig jutott.

☹

Ezután raktam egybe a Játéktan jegyzetét. Ám abban, már 7-14 éves korosztály csoport-foglalkozásaihoz gyűjtöttem össze a szakköri kurzusok ötleteit.

Miután a másik, a szülőknek összerakott „picuris anyag” túl van az ezredik kattintáson (kb. 333 letöltésen), összevágtam újra az alábbi elsős játék-sorrend ajánlót.

**(A részletek, –sajna-, többnyire a Játéktan jegyzetre mutatnak, ahol keresgélni kell a kicsik szintjére...)**



**A „START” a pedagógus játékkismeretének megszerzésével kezdődik!**

*(A logikai és táblajátékok sajátossága, hogy már az autodidaktikus használatuk is „tehetségfejlesztő” lehet, de értő kezekben sokszoros hatékonyság érhető el velük a korán felismert talentumok esetén is.)*

**Az átlagot tekintve pedig, sokak számára lehet kudarcforrás, ami korai szelektálódást, leszakadást eredményezhet.**

Majd később, a felsőbb évfolyamokban az adott oktatási és nevelési célhierarchiával szinkronozva javasolt a játékokat tanrendbe állítani, most: az első évben a nehézségi fokra, a hátrányból érkezőknek is egyszerűen követhető és befogadható sorrendre kell sokkal nagyobb figyelmet fordítani.

**Az önképzési igényedet, tán sikerül felkelteni** egy példaként átgondolt elsős „tanmenet” célrendszerének bemutatásával... Mert hát miről is van szó? A legfontosabbak a „hogyan” tapasztalatok összegyűjtése (mindenek előtt: legyen érdekes, legyen érthető), de legalább annyira fontos a nevelési-oktatási cél (mit melyikkel, melyikkel mit) és ami sokkal több: ez utóbbiak **egymásra épített célrendszere**.

Ha (mint remélem) belátod, hogy csak alapos és széles játékkismeret birtokában lehet igazán varázsolni ezzel az eszköztárral, akkor szánj rá 20-30 órát az alábbi, teljességre törekvő, szándékom szerint reprezentatív (de elkerülhetetlenül szubjektívan kivonatolt) szabály-válogatás megismerésére:

[http://www.jatektan.hu/jatektan/\\_2012\\_006/bev.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/bev.pdf)

**(Tudom, hogy sok. DE elsöre, az sem semmi, ha csak 2-3 órányi elmélyedéssel átfutva megismered a „rendszer” és így később egy-egy adott konkrét játékhoz /játék-típushoz/ mankóként használhatod majd.)**

## 1. Pylos

Abszolút "JolyJóker" játék az ovisoktól a matematikusokig. Nagyon jól példázza az átmenetet az építő-játék és a szabály-játék között... Az ovisban: építőjáték, ill. egy elképzelt célt közösen elérő „váltakozva egyszer te egyszer én együttjáték”, az iskolában pedig: fegyelmezetten, figyelmesen, egymással versenyben zajló, tilos-szabad-kötelező szabályok betartásával folytatott játék között. Jó választás arra, hogy felkeltse az érdeklődést a tantárgy iránt, a szabályok fontossága-hasznossága iránt, (vannak benne kötelező, tiltó és megengedő szabályok, alkalmasan az iskolai szabályok megbeszélésére értelmezésére) és van annyira sikeres, hogy tanórán kívül is legyen készítésük játszani, élménybeszámolóban megtanítsák rá tesót, aput, anyut....

[http://www.jatektan.hu/jatektan/\\_2012\\_006/4\\_kezedetre.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/4_kezedetre.pdf)

## **2. Dobókockások (Ki nevet a végén, Kígyók és létrák)**

Többnyire már a családból ismert típus, vannak alapok és tapasztalatok, amiket hatékonyan lehet felidézni, közben értelmezni és megmutatni, hogy a szerencsejátékok csak akkor érdekesek, ha valami tétje, jutalma van a szerencsés győztesnek. Alkalmassak gyors lefolyású, észnélküli mozgásos élőjátékokra (átrendezett teremben a székek mezők, a gyerekek a bábuk és jelöljük ki egy Fortuna istenasszonyt, aki kénye-kedvére bemondja ki-mennyit léphet előre. „Dühítsük” fel a kölyköket a Fortunára. ) Ráérezhetnek, hogy „pisiseknek valók és unalmasak”. Ismerjék fel, hogy csak olyan játék megnyerése után örülhetnek, amit az okosság, a furfang, az ügyesség döntött el, de csodálkozzanak rá az emberi találékonyságra, ahogy a környezetből vett tárgyakkal hogyan modellezték le a véletlent: pl. kagylóval (india, szigetvilág), nádpálcikával (fáraók), beszéljünk a dobókocka eredetéről stb. Legyenek találékonyak, bátran mondják el ötleteiket játékszabály módosításra adott játék áttervezésére találjanak ki színesítő szabályokat! Lásd hozzá pl.:

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/picuriknak1.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/picuriknak1.pdf)

## **3. Lerakosgatók (Kutya-macska, KékNílus, Gyufakígyó, Coloring)**

Legegyszerűbb szabályjátékok, amelyekben a lemaradók kezdetben: elegendő, ha csak a saját lépéseikre figyelnek, „eljátszva egymás mellett”, az adott lépés szabályosságára koncentrálnak.

Kis segítséggel, hamar felismerik majd: célszerű úgy rakni, hogy „minél tovább játékban maradhassak”; azután majd arra is figyelni fognak, hogy a versenytárs lehetőségeit csökkentsék, akadályozzák.

Hatékony feldolgozás lehet a „közösön nagyon okosak vagyunk” módszerrel feltalálhatjuk a 4 játékot. Hiszen annyira kézenfekvően adódnak a szabályok: Üres táblára felváltva rakosgatva, mindig a második fogja feltenni az utolsót, ha az összes hely számossága páros... Versenyzéshez tehát kell valami korlát... Mondjuk az, hogy csak a sajátom mellé rakhatok... Sorra, mindegyik szabálya így kitalálható... Közben, ösztönözve a kreatív gondolkodásra... erre csak az ember képes... porba húzott vonalakon kavicsokat rakosgatva...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/lerakosgatosok.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/lerakosgatosok.pdf)

## **4 Előnyadósok (Nyuszi és Kuttyák, Rókvadászat, Pókháló, Róka és libák)**

Még egyszerű-mesével bevezethető játékok, de már bonyolultabbak, már figyelni kell a másik lépésére is. A lerakosgatókban üres táblát raktunk tele és nem mozdultak a bábuk, melyik tetszett a legjobban? Melyiket készítették el odahaza? Mese-beszélgetés felvezetés: „sok lúd disznót győz”... a számbeli főlény kiegyenlítheti az erőfőlényt (a nagyobb mozgás-szabadságot)... Kinek van több esélye? Változtass az egyes bábok számán, a menetmódján! Mit tapasztalsz? Házi feladatok: Találj ki egy új játékot új táblával! Találj ki mesét a játékhoz!

Állatmesék: La-Fontaine, Állatok: háziállat-e a bolha? Vadállatok és vadon élő állatok, madár, hüllő, hal, emlős, rovar, táplálkozási lánc. Hány gazella-csorda kell egy oroszláncsalád táplálkozásához, Halaknál milliárdnyi ivadék és kishal táplálja a kevés nagyobb ragadozókat. Egyensúly. Ausztrália: dingó-kutyák elszaporodása. Az ember környezetrombolása: Kínában a pandák kihalásának veszélyétől az esőerdőig... A szelektív szemét...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/picuriknak3.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/picuriknak3.pdf)

## **5. Fantazmi a Szellemes**

Ez már összetett, hosszú és bonyolult szabály, de rendszer van benne. Megértjük, hogy a szabálypontok „együttműködnek”, egyikből következik a másik, értelmük van a lényegre mutatnak... (felnőtteknek is: pl.. törvények, KRESZ, alkalmazási példák, minták...) A Szellemes nagyon jó példa a bonyolultnak látszó szabályok összefüggéseinek felismeréséhez. Mikor nem tudok az egyik pirossal sem eljutni a sarokba? Ha nincs már pirosom. Következik: akkor is nyerek, ha leütöttem az összes pirosát.

Hívjuk fel a figyelmet a megalapozatlan (szerencse-függő) ütések elkerülésére. Jegyezd meg, hogy melyik bábu, hogyan mozgott a táblán, találd ki: vajon mit akarhat? „Ha gőzöm sincs, hogy piros, vagy fekete, akkor megvárom, hogy mit csinál. A sarokba törekszik? Piros lehet, de akár becsaphat is...”

Készítsük el fehér négyzetlapokból papírtölcséert formálva, alul behajtogatva, filctollal szemszáj és persze a pöttyökkel a játék bábuit fokozatosan adagoljuk a szabályait, találtassuk ki a következményeket...

Kézügyesség, négyzetre-tépés, hajtogatás, találékonyság, kreativitás

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/07labi.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/07labi.pdf)

## 6. Bridges-hidak, Ipszilon színezős-hidas

Ketten-ketten, közös, lépésenként egymásnak átadott papír-táblán színezgetős ceruzagyakorlat (is)..., akár úgy is, ha egyszerre két partit játszanak. (Egyik sem unatkozik, amíg a másik színez.)

Lehet-e döntetlen? Végy egy „4x4”-es egészen kicsi táblát és próbáld meg egyedül úgy behúzni váltott színekkel az összes vonalat, hogy ne legyen híd. Hát nem érdekes, hogy lehetetlen? Véges kimenetelű játékok.

Vegyék észre, hogy mini táblán versenyezve mindig a kezdő nyer. Nagyobb táblán nagyobb figyelem, de ezekben is mindig nyerhet a kezdő lépő. Hacsak nem hibázik... Az ilyen játékok többsége nagyobb táblán bonyolultabb lesz, de vannak határok, amiknél a túlzottan nagy tábla már unalmas lesz, mert nagyon hosszú partikat eredményez. A legérdekesebb játékok jól működnek kicsi táblán is. A bonyolult probléma kicsi hasonlóan leegyszerűsödik...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/09hidas.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/09hidas.pdf)

## 7. Dots-vonalkázós

Már elkezdtük a számlálás az írás tanítását, amihez hasznosak a játékos ceruza-kezelési gyakorlatok...

A vonalkázással megszerzett területek jelölhetőek kinek-kinek még nehezebben sikerülő betűkkel is... (játékosan ugye, ez most nem melő.)

A hidas Bridgesnél színeztünk, most vízszintes-függőleges „től-ig” pontos vonalat húzunk és még bele is írunk a négyzetekbe, lehet ugye betűket is... Ebben is közösen használjuk a táblát, de most ugyanazzal a színnel játszunk, ezért a megszerzett területet meg kell jelölnünk...

Ügyességi gyakorlatok: Különböző nagyságú négyzetrácsokon, kicsi jelek, nagy jelek..., aztán pl.: számoló rudakkal és számoló korongokkal. A megszámlálás: „szinkronozott” elvétellel, vagy szinkronozott kihúzással..., előtte becslés: melyik több. Azonnal indíthatunk versenyt is, minél több idő legyen a ceruzakezelés gyakorlására.

Négyzetenként írassuk be a birtok-jelzéseket, legyenek nagy és kisebb négyzetrácsos táblák.

Félidőben, (a gyorsabban haladóknak) adhatunk Bridges és Ipszilon színezős nyomtatott táblákat is.

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/08dots\\_gyufa.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/08dots_gyufa.pdf)

## 8. Ismétléses feldolgozás:

Észrevettétek-e, hogy a vonalkázásban már nem mondtam mesét? Fogalmazzuk meg az eddig ismert játékok szabályait úgy, hogy tábla, mező, bábu, általános szavakat használjuk, a kutya, cica,... hídelem helyett..

Lényeglátás:

Absztrakció! Modellezés! Lényeglátás! Tömör fogalmazás!

Minden gyerek személyre szabott fogalmazási feladatot kapjon, úgy mondja el az adott játék szabályát, hogy közben nem említhet állatnevet, ill. használja a táblás kifejezéseket... (Aztán-közben próbajáték.)

Értékelés, dicséret: osztálynak és egyénileg: Sokat tanultunk, sokat okosodtunk, óvodásból igazi iskolások lettünk. Jöhetnek a nehezebb, okosabbaknak való, még érdekesebb játékok.

## 9. MiniMalmok, Római-Kőrmalom, a „tradicionális”, meg a táblavarik

Szinte mindegyik kölyök malmozott már és (sajna) sokaknak volt benne kudarcélménye is. Miniket csak az első malomig..., aztán a tradicionális ismertetését is úgy kell tálni, hogy mindenkinek az újdonság élményét adja.

Hiányzik még a mese? Nos, mesélek, de ez már történelem, mégpedig játéktörténelem... angol eredetűnek tekintik, de már az ókori rómaiak is... a középkorban három lovag nagyon erős, sebezhetetlen egységet alkotott, az ugrálós szakasz pedig mint korunk gerillái...

Amire csak az ember képes: játékot is tervez-variál kitalál. És értékel, meg módosít: Rajzoljunk három koncentrikus háromszög-alapú malomtáblát! Egyenlőtlen lenne ezen a küzdelem, mert a stratégiailag erős pontok száma páratlan. Ezért terjedt el a legismertebb: három koncentrikus négyzetes. A szájhagyomány kiválasztja a megmaradásra legérdemesebbeket, de egyszersemind a legkönnyebben megjegyezhetőket is.

Vannak, akik többet tudnak. Rengeteg malomtábla van... Ti is tervezetek..., melyiket hány bábuval játszani, az következik a szabályból...

Házi feladat: válasz malomtáblát és rajzolj rá csatateret, folyót, dombot, várat a stratégiailag erős és gyenge pontok szemléltetésére...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/4\\_kezedetre.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/4_kezedetre.pdf)

## 10. Vonalnyerők (Amóba, potyogtatós Amóba, Tőtikék, begurítós Amóba)

Egyszerre tanulhatunk meg több egymással rokon játékot, ha előbb a az azonos (mindegyikben ugyanazokat) a szabályokat megismerve, külön egyenként már csak a sajátosságait (a különbségeket) értelmezzük!

Többnyire ismeretlenek, de a malomra alapozott „gondolkodós” felvezetés” felébresztheti az érdeklődést: „Mit gondoltok? Négyzetes táblán, felváltva egyenként rakosgatva hány elemből kell állnia egy nyerő-malomnak, hogy ne mindig a kezdő nyerjen?” A három azonnal kihúzható, a 4-nél pedig ugye be kell vezetni a „potyogtatós” lépés-szabály korlátot és persze eljutunk az 5-ös Amóbaig... Az Amóba-hoz összefoglalásként csoportok feladata lehet a (védhetetlen) nyerőállások összegyűjtése, ami folyhat akár versenyben is, melyik csoport talál többet... és ha már ilyen gyorsan megismertük...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/4\\_kezedetre.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/4_kezedetre.pdf)

(10/a) Trófea-gyűjtő verseny papíron-ceruzával szabályainak ismertetése: versenylap, szabad partnerválasztás, vesztes aláír, trófeapontok, értékelés: <http://www.jatektan.hu/jatektan/mte/hetpr1.html>

## 11. Mancala (praktikusan, a második félévben, amikor már van némi számolás-tudás...)

Kezdjük körbeállva egy kiszámolóssal: „ecpeckimehetsz” Hol kell kezdeni, hogy az előre tervezettnél végződjön?...

Elsőre: 2x5-ön 3-3 magos indulással legyen az a szabály, hogy ha a versenytárs oldalán úgy landol az utolsó lerakott, hogy páratlan lesz a magok száma, akkor van rablás. Aztán próbáljuk ki úgy is, hogy (saját gyűjtőedények nélkül) 6 lépéspár után van csak rablás: pontosabban: a szemben lévőket páronként összehasonlítva: a tartalmat az viszi, akinek több van. Aztán úgy is, hogy az viszi, akinek kevesebb van. Ezután mutassuk meg a Bantumi szabályt.: 2x6-on 4-4 db maggal indulva.

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/mancala00.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/mancala00.pdf)

## 12. Labirintusok

Szimultán lehetősége: a mese alatt kifáradás észrevétele nélkül rajzolhat, járd be, de ne érh a falhoz! Írás-problémás lemaradók felzárkóztatása előnyomott labikon, esetleg már nem ceruzával... engelmeskedjen a toll is, a filc is...

Ha szellem, akkor múmia, labirintus, mitológia, Játék és rejtvény végig kíséri az emberi történelmet. Nevezetes labirintusok, labirintusos mesék, hiedelmek, Ariadne fonala..., stb.

Élőjátékkal folytatható: bekötött szemmel ki kell jönni a fal mellett 8-9 asztalból összeállított egyszerű labirintusból. Próbáljuk ki az „átmenő labit”, a „jobbra tilos” labit. Foglaljuk össze, hogy milyen módszert (falérintéses) alkalmaztunk. Mikor nem működik a falérintéses segítség? Nézőpontok: ha belül vagyok mit látok, és ha kívülről nézem a röntgenképet... Házi feladat tervezz egyvonalas labit: középpont-szimmetrikusan, belső szigettel

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/07labi.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/07labi.pdf)

## 13. Pentominó.

A hülye felnőtt azt hiszi, hogy ez könnyű, mert azt látják, hogy a gyerek szívesen rakosgat..., pedig ez a piciknél még alig több, mint „építés”...Nincs előkészület, nincs probléma-felismerés, nincs tervezés. Tanuljuk meg: ne kezdj neki terv nélkül! Értsd meg a feladatot; Mitől nehéz, mire kell figyelni, Vonj le következtetéseket; Ötletelj; Készíts megoldás tervet; Vizsgáld meg a megoldást és értékeld (jegyezd meg máskorra is) a módszert, amit alkalmaztál. Nagyon fontos, sok felnőtt sem tudja: az ember tervez, gondolkodik, mielőtt neki kezd valaminek elképzeleli, felméri a nehézségeket, megkeresi a könnyebbségeket, sorrendet állít fel.

Ezek a kirakósok érdekesek társasban is, akkor hát miért ne versenyezzünk? Az egyszemélyes kirakósoknál megtapasztaltuk, hogyan rontjuk el..., a társasban pedig már szándékosan rontjuk versenytársunk helyzetét, akadályozzuk...

Puzzleválogatás, pl.: Tangram, Kolumbusz tojása, Kereszt-félhold, Jigsaw-puzzlek

**Biztos siker: a Blokus!** Ne hagyjuk ki. Igaz, nehezebb (munkásabb) elkészíteni, de bízunk abban, hogy a tehetősebbeknek megvásárolják a szülők (hiszen együtt játszó családnak is nagyon ajánlott) és akinek van, az behozza játszani a többieknek is....

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/pentomino\\_ecakkal.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/pentomino_ecakkal.pdf)

#### **14. Tologatók** (négyzetes képes 3x3-as, Ki a garázból 'RushHour')

Ha már ki van rakva egy négyzetes puzzle, de egy eleme hiányzik, akkor egy újra-játszáshoz összekeverhetők úgy is, hogy a tepsiben (keretek között) össze-vissza eltolgatjuk.

A visszarendezés során vegyük észre, hogy a lyuk vándorol... Ezzel csinálhatunk helyet a mozgáshoz. Logikai feltétel-lánc lépésről-lépésre: ehhez az kell, ahhoz meg amaz, amazhoz meg ... ha kész a terv, akkor indulhat a végrehajtás.

Egészen másképp kell gondolkodnunk, mint pl. a sarkokat és széleket kereső cikk-cakkos Jigsaw-puzzleknél...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/15tologatos.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/15tologatos.pdf)

15. órarenden kívül szervezzünk egy hétpróbás versenyt, a trófeagyűjtés és pontozás szabályaival, meghívva rá szülőket, szurkolókat...

Lényeg pont, mint azt a vonalnyerőknél egy játékban már kipróbáltuk, de most a versenytagon szereplő hét féle játékból két-két partit játszhatunk szabad partner-választással. Az a nevelői siker, ha nem lesz szükség tanári beavatkozásra, egymás között alkudoznak, megegyeznek, eldöntik a vitákat...

#### **16. kecske-káposzta-farkas, 3 kannibál-3 misszionárius, pingvines 3-asok mama és picik**

Az „átkelősök” még többnyire koraiak, voltaképpen a teljes leágazásos fastruktúrát kell megérteniük. DE próbáljuk meg: Nézzük végig az összes lehetséges kezdést és húzzuk ki a tiltottakat. A kecskés egyetlen folytonos logikai láncban megoldható. 1. három alternatíva közül csak egy, a kecskével kezdő lehetséges. 2. Visszamegy és akár a (A) káposztát, akár a (B) farkast viszi át, mindkét esetben vissza kell hoznia a kecskét. 3. Ekkor is csak a kecske maradhat, ezért a másikat átviszi, majd 4. visszajön a kecskéért.

A kannibálosnál már az első lépésben elágazás van, mert két féle kezdés is lehetséges...

A helycserés 'TrafficJam' brekusokkal 2x3-mal kezdve, majd 2x6 ig növelve már bevezetés a halmákhoz: Kezdhetjük rendhagyó módon az óra előtti szünetben, szabadban, mozgással, bakugrásokkal... Aztán az órán megbeszéljük.. A lyukvezetésekénél visszafelé gondolkoztunk, azt vizsgáltuk, hogy mi kell ahhoz, hogy közelebb jussunk a célunkhoz, és összeállt a lépések sorrendje. Az átkelősöknél a tiltásokat is figyelembe véve az elágazásokat vizsgáltuk... Igen, itt is visszafelé kell gondolkoznunk. Mi lehet az utolsó előtti ugrás? És az azelőtti, amivel az az állapot kialakul...?

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/16atkelos\\_halma.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/16atkelos_halma.pdf)

#### **17. Csillag-Halma hármásban, négyzetes-sarkos Halma kettesben**

Nézzünk még néhány helycserés feladványt. Idézzük fel a TrafficJam-ot! Mutassuk meg az 'English 16' .ot visszalépés tiltásával, majd megengedésével, aztán, ha úgy sem sikerül, akkor fedezzük fel:

Ó! Hát ebben versenyezni is lehet, ha egy táblán többen is játszunk... Alkossuk meg, beszéljük meg a szabályokat, ha csak a saját bábu ugorható át és ha bármilyen bábu átugorható... Ha átugrom, sőt: az ugrás-sorozat lehetőségét kihasználom, akkor gyorsabban célba érek... Azonnal felsejlik az érdekessége..., máris próbálhatjuk akár hármásban is a Csillaghalmát, majd mutassuk meg a kétszemélyes négyzetes sarkos változatot...

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/17soli\\_halma.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/17soli_halma.pdf)

#### **18. egyszemélyes átugrálós szoliter** (háromszöges, féltáblás, egyszerű feladványok négyzetes táblán)

Ez már a dámák felvezetése, de azok előtt még gyakoroljuk az ugrás-sorozat utolsó lépéseit.

A halmák után kézenfekvően jön az ötlet: ha átugrom, akkor leveszem...

Ugye, hogy lehet ezzel a szabállyal egy ütéses játékot alkotva versenyezni is? Ámha, az lesz a versenyjáték szabálya, hogy egy lépés addig tart, amíg üthetünk, akkor nem árt ahhoz kicsi gyakorlat, hogy „lássunk a táblán”.

Látni fogjuk, hogy nem mindegy, merre indulunk és az sem, hogy milyen sorrendben ütünk.

Nocsak! Kitaláltuk az átugrálós szoliter-feladványokat: amikben az induló elrendezést kell egykét lépéssel leütni...

Nem is olyan könnyű.

[http://www.jatektan.hu/jatektan/2012\\_006/szoliter.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/szoliter.pdf)

### 19. Népek dámái Seth, Alquerque, Parasztdáma (Ez a legnehezebb játéksalád!)

A szoliter-feladványoknál ráérezünk egy nagyon változatosnak ígérkező páros átugráló-leütős játékra. Vegyük elő a „Nyuszi és kutyák”-at! A nyuszi helyére a kutyákkal középpont-szimmetrikusan rakjunk 3 db cicát, amik ugyanúgy csak előre léphetnek, mint a kutyák és vezessük be az egyet átugrok és leütöm szabályt. Hamar észreveszik: „Kivárok, amíg átugorhatom és leüthetem...”

Az első próba után duplázunk meg a táblát és növeljük a bábuk darabszámát is kétszeresére, majd térjünk át a Seth táblára!

Csodálkozunk rá, hogy miért is jelenhetett meg egymástól függetlenül, minden földrészen ennek a játéknak valamilyen változata... Színesítő ötletként jelöljük ki az induló állásban egy bábút, ami eleve rendelkezik a dáma kiváltságaival, majd váltsunk át arra, hogy a kiváltság megszerzéséért meg kell küzdeni..., azaz vezessük be a dámává történő „előléptetést”.

[http://www.jatektan.hu/jatektan/ 2012\\_006/18damak.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/18damak.pdf)

**20. Az év végén és a dámák megismerésével már a gyorsabban haladók elkerülhetetlen igénye lesz valamilyen bajnokság!** Verseny pl.: 8x8-as táblán játszott paraszt dámából. (Ez a legnehezebb játéksalád, ezért a sokak kudarcélményét csökkentő céllal „talponmaradós” versenyt javasolnék, amelyben „mások hibáiból is tanulhatunk, egy-egy parti nézőkénti követésekor...”)

„Talpon maradós” módszerrel: 4-5 fős csoportokba osztott versenyzők közül csoportonként a parti győztese ülve marad, a partivesztes átadja a helyét a következő kihívónak, de a többiek is tovább figyelnek... A csoportonkénti talpon maradók aztán egymással egyenes kiesési párosítással...

Közben a már versenyben nem lévők (sikertelenségüket feledve) nézőként nem csak követhetik, de... szurkolhatnak, fogadásokat köthetnek... Értékeléskor beszéljük meg, hogy ezzel a gyorsított versenyformával csak a bajnok a biztos...

Azok között is lehet a második mai legjobb, akiket a mostani bajnok már korábban kiejtett...

<http://www.jatektan.hu/jatektan/mtte/talp.html>

**21. Reversi** 6x7-es négyzetes táblán... gyorsak a partik, és (nem tudom a magyarázatát, de azt tapasztaltam, hogy) a parti-vesztesnek sincs különösebb kudarcélménye, ezért javaslom a dáma helyett, inkább ezt az év záró játékanak.

A játékszabály lényege szinte egyetlen mondatral rögzíthető: „Ha a vezénylő tábornok nem tudja megvédeni a katonáit, akkor azok átállnak az ellenfélhez...” Talán ez az első olyan (már igencsak kombinatív) táblás játék, amihez egy jól működő mankót, könnyen érthető nyerő-stratégiát (program-algoritmust) is mutathatunk...

Csoportos játék során, a kicsik szintjén „generál sikeresen működik” az a taktika, ha mindegyik mezőnek értéket adunk a stratégiai erőssége alapján és lépésről-lépésre a legnagyobb értékűek közül választunk... A pulzáló részeredmények ellenére (hol kevesebb, hol több) győztesként nevelhetünk a végén...

(Persze, hogy professzionális szinten nem működik, de 8-9 év alatt szinte általánosan.)

[http://www.jatektan.hu/jatektan/ 2012\\_006/reversi kezdoknek.pdf](http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/reversi_kezdoknek.pdf)

## A SIKERES OUTPUT (A CÉL)

Az 1. osztályos elmetornán edződött kisiskolás kölykök előtt már felsejlik, **hogy minden összefügg mindennel és mindenki tehetséges valamiben.** Sikerült beilleszkedniük az oviból az iskolába, többnyire csökkentek az indulásbeli különbségek, a hátrányosan indult tehetségesebbek felzárkóztak, de a lemaradók is kíváncsibbak és érdeklődőbbek lettek. Növekedett a szókincsük, beszédkészségük, keresik a lényegyet és próbálnak lényegre törően fogalmazni. Fejlődött a kezűgyességük, kreativitásuk, kezdeményeznek, ötletelnek, bátrabbak a kapcsolatteremtésben...

Még csak néhányan kezdenek megtanulni kérdezni, részletekre rácsodálkozni, megfigyelni, kiszorgálni magukat, önállósodni, szétszedni, boncolni, saját véleményt alkotni, de az ezekre irányuló **igény már mindegyikben kialakult.** Kinek-kinek a kezdeti szintjéhez képest **nőtt az önbizalma, az önuralma, jobban**

**túri a kudarcot, de keresi a sikert**, nőtt a kitartása, a türelme és könnyebben fegyelmezhető. Többnyire kezdik megérteni a szabályok szükségességét, elfogadják és betartják azokat, egyszersmind **kritikusabbak és különösen érzékenyek az esélyegyenlőségre, a faiplay-re.**

Persze már elkerülhetetlenek a közben kialakult (kifejlődött) különbségek. Fel kell figyelnünk azokra, akik már pl. a sakk a gó után, a komolyabb versenylehetőségek után is érdeklődnek. Kezdenek kiválasztódni az ügyeskezők, a találékonyabb-kreatívabb felfedezők... Belőlük lesznek a következő években a kezdeményezők, szabadidő ötletelői, a csoportmunkák irányítói, de szolidárisak és megértők lesznek a társaikkal (**mert megélték, hogy valamiben mindenki tehetséges**) és megtalálják majd feladatukat a többiek segítségével, tanításában, amivel maguk: még gyakorlottabbak, még okosabbak lesznek és minél többet tudnak, annál többre lesznek kíváncsiak (**mert ugye ráéreztek arra, hogy minden összefügg mindennel**) ... Kérdeznek, kíváncsiskodnak, de a kapott válaszokat már maguk értékelik, felülbírálják pl. a reklámokat, **kevésbe manipulálhatók, nem rohannak el az érdekes, a szép mellett, felfedezik a részletekben rejlő gazdagságot**, aztán ha jól folytatják, akkor hamarosan jó értelemben vett „vitakozó érvelő” problémás kamaszok lesznek.

=====

*Ha átfutottad, feltehetően érdekelt, hasznosnak találtad, de közben sokat bosszankodtál.*



*Ez utóbbiért bocsí'! Tudom, hogy összecsapott, gyorsan (alig 5 óra alatt) összeollózott az anyag, általában a linkek tartalma is több a kelleténél.*

*Ámha, többen segítenétek, elküldenétek tapasztalataitokat, óraleírásaitokat, akkor már karácsonyig összerakható lenne egy, a rögeszmém szerint hiánypótló, kezdők számára is jól használható anyag...*



*Sok sikert! Barátsággal, Nagylaci*