



FELADVÁNYOSOK

A számítógépek elterjedése előtt a „Szerkentyűsök” voltak a legkevésbé táblásoknak tekinthetők.

A kézbevevett működő-piszkálható szerkezetük indítottak a bennük hordozott, általában: valamilyen logikai feladvány megoldására. (Furfangosan nyíló/záródó dobozok, "szedd szét és rakd össze" mechanikus rejtélyek, a Rubik kocka világsikere nyomán lettek egyre szélesebb körben kedveltek.) Ennek a játékszaládnak általános jellemzője, hogy maga a konstrukció hordozza a logikai feladványt, Egy (semmi másra nem is használható) szerkentyű biztosítja a szabályok (a peremfeltételek) betartását. No meg, ami tán a legjellemzőbb: demonstrációs eszköz (a működő szerkentyű) nélkül, ritkán éreznénk késztetést a megoldásukra.

A „Rendezősök” legtöbbször tologatós és/vagy kapcsolgatós feladványjáték.

(Nagyon közeli a rokonságban a 'szerkentyűsökkel', de ezek) többségének kifejlesztését már inkább a számítógépek megjelenése inspirálta, bár némelyikük gép, ill. vezérlő-progi nélkül is érdekes, mint táblán jelhordozókkal játszott feladvány.

A „Sulis feladatok” szinte mindegyikéhez kapcsolható némi 'iskolás jelleg'. Ide sorolva pl.: az egy-egy tantárgyi ismeret szemléltetését, begyakoroltatását célzó játékok mellett, pl.: a kreativitást mérő IQ-teszteket is.

Korunk játékaiban új világot nyitott a számítástechnika... és **amennyiben képesek vagyunk a képernyőre is táblaként tekinteni, akkor ide sorolhatók a számítógépes programok által vezérelt feladványok megszámlálhatatlan sokasága is.**

A repertoár, alapvetően, még nem sokat változott és nem is mondhatni szélesnek: "rendezd át", "szedd szét", "szabadítsd ki", "juttasd a célba", "rakd össze"... , de típusonként már sok száz féle ötlettel színesítették a fejlesztők...

A korábbi, klasszikusnak tekinthető, rendezős feladványok, iskolai tantárgyakhoz kapcsolható demonstrációs játékok is fokozatosan áttelepülnek a számítógépes képernyőkre. A számítógépes program egyre kevésbé ismer lehetetlent. **Az élő, kézbe fogható rekvizitumokat felváltják az interaktívan kezelhető képek, ábrák.**

Valljuk be! Mennyivel mókásabb egy térképismereti játék, ha (Darts-) nyilakkal tippelhetünk a keresett városra? Mi több, azonnal megjelenik a km-ben kimutatott tévedésünk és a tévedéseink halmozott összértéke is..., ami újabb játékos próbálkozásra sarkall, a korábbi rekordunk megdöntésére. És akkor még nem is említettük, a TOP-listákat, a hozzájuk kapcsolható díjazások versenyek nyerményeinek csábítását.