

„Élő-bábus” játék

*Akkor igazán sikeres, ha a nézőknek tudunk adni feladatot is...
Pl.: valamilyen megosztásban végzett (szervezett) csapatmunka...*

A képeken (egy hejőkeresztúri Hétpróbáson a versenylap-értékelés alatt játszott) „élő-bábus” Isola.

A 6x8-as táblán a két játékos, a sor/oszlop széleken (hurkapálcával felszerelve) a segítők.

Lép a táblán a "bábu" és bemondja a blokkolni szándékozott mező "sorában" és "oszlopában" álló két (egyébként a partit szurkolva követő) nevét, akik áthaladva a táblán, a találkozási pontjukon keresztet alkotva leteszik hurkapálcáikat...



A túl picire sikeredett táblánkon meglehetősen mókás balett-mozdulatokkal kerülgették a hurkapálcákat. Ha szerveznél saját köreidben egy ilyen élő játékot, akkor legalább 80x80 cm-es mezőméretben gondolkozz.

: -)

Ezt a másik ötletet, nem próbáltam ki, de úgy gondolom:

*kezdetben mókásnak tűnik majd,
aztán, ha rájönnek a miértjére,
akkor a tét nélküli szerencsejátékokat elutasító,
életre szóló „dögunalom-élmény” marad meg belőle...*

Jó időben, menjünk ki a levegőre és játsszuk élő bábuval”.

Az udvaron krétával felrajzoljuk a király-játék tábláját. (Teremben pl. 20 db papírlap lerakásával is kijelölhető.

Legyen két 8-8 tagú csapat, a csapatokban 6-6 kölyök bábunak, 1-1 vezénylőnek, 1-1 ellenőrnek, aki figyeli, hogy az ellenfél betartja a szabályokat.

A többi gyerekből válasszunk a „dobókockát”. Ők sorban váltakozva lesznek Fortuna.

Ideálisan: 3 Fortuna közül az egyik az A csapatnak, a másik a B csapatnak kedvezzen, a harmadik semleges, pl. álljon háttal a játéknak, úgy mondja be a „dobás-eredményt”, hogy nem látja az aktuális állást.

Próbáljuk befolyásolni úgy a játékot, hogy észrevegyék mennyire nem kiszámítható, mennyire véletlenszerű így ez az egész és szinte alig van befolyásuk az eredményre.

Lássák be, hogy ez bizony nagy iskolásoknak már nem izgalmas ez a játék, még így élőben játszva sem.



The RoyalGame of Ur (British Múzeumban őrzött 4600 éves tábla)

Hasonlítható a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van. Kezdkor: a táblán kívül.

A bábu, a dobásértéktől függően, az 1,2,3,4 mező egyikére lép a táblára, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke:

„csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

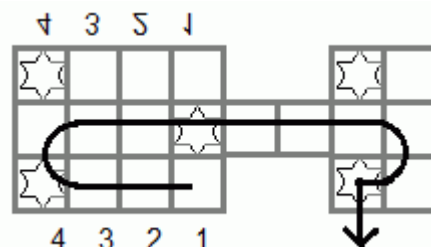
Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuval leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu állhat” szabályba.

Ellenfél bábuja érkeve, ha az nem védett (azaz nem rozettás=rózsa-ablakos) mezőn áll, akkor kiütöd, de újra játékba hozható.

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuval is lelépheted az értékét.

A bejárando útvonalból csak a térfélválasztó 8 db mező közös a versenytárséval. A be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



Az utókor okoskodta ki a fenti játékszabályt (ami nem ad választ a tábla –feltehetően- funkciókat hordozó-mintázatára. Valójában gőzünk sincs, hogyan játszhatták.