

JÁTÉKTAN

főiskolai jegyzet

egy ma még nem létező tantárgyhoz

pedagógushallgatóknak

gyakorló pedagógusoknak

gyerekekkel foglalkozóknak

tehetség-gondozóknak

„Magyarázkodás” (ami, előszó helyett itt, most aktuálisabb)

Harminc éve biztatgatnak barátaim, ismerőseim: „Annyi jó játékot ismersz, kéne már írnod róluk egy könyvet.”

Az utánozhatatlan zseni, Vargha Balázs játékos könyvein nevelkedtem és ismerve hiányosságaimat tudom, hogy nem elég megérteni, tapasztalni, kitalálni, ötletelni, fejleszteni, sokkal több kell egy jó könyv megírásához. Pl.: az eredményeket közérthetően és megérthetően továbbadni. Élő szóban ez könnyű, hiszen folyamatosan ott a kontrol: a megértéstől csillogó szemek, vagy a további magyarázatot kérő pislantások. Ennek a kontrollnak a hiánya miatt volt sokaknak nehéz már a tablajatekos.hu-n, majd a jatektan.hu-n indított WEB-oldalaim hatékony használata is. Az újdonságok előzményeire, az „ismertekre” történő hivatkozásaim sok új látogató számára ismeretlenek voltak és maradtak.

(Nagyon bizonytalan vagyok ezzel a jegyzettel is. Mi az, ami felesleges, ami máshonnan is megismerhető. Egyáltalán, elvárható-e, hogy utána nézzenek az érdeklődők? Mi az, ami valóban új, egyedi és mik azok, amik kimaradhatnának belőle, de mégis szükségesek a megértéshez?)

A „könyv” megírására 2011-ben, egy antikváriumban kaptam a végső ösztönzést, amikor 2000,- Ft-os áron láttam kitéve, egy 1995-ben, „100 észjáték a cogitoys sorozatból” címen terjesztett kiadványomat. Utólag visszagondolva, az első (alig 70 oldalnyi) 300 példány alig egy hónap alatt fogyott el játszóházi bemutatóimon, majd a (már 110 oldalra) bővített második és harmadik változat, -négy év alatt-, 3000 példányban talált közvetlen felhasználói vásárlóra. Ezt a példányszámot is meghaladta a 2006-ban írt „Mini Játék Mester” c. zsebkönyvecském eladása, anélkül, hogy bármelyiket felkínáltam volna kereskedőknek.

Van tehát érdeklődés, ha rétegi igény is. Az már a közelmúlt döntése volt, hogy ezt a réteget elsődlegesen a pedagógushallgatók között keressem és nem könyv, hanem jegyzet formában.

A jegyzet-forma, dominánsan a tartalomra fókuszálva, egyszersmind tán bocsánatos felmentést ad stílusbeli hiányosságaim alól is. ☺

Abban bízva (is) állítottam össze, hogy lesznek a munkának nálam jobban hozzáértő folytatói, akik gyakorlati tapasztalataikkal kiegészítve fejlesztik tovább, részletezik, esetleg hatékonyabban felhasználható, tematizálhatóbb részekre is felbontják.

Mottóm, vágyálmom:

Ha van számtan és mértan, miért ne lehetne játéktan is?

*Ma is a szerencsés találatnak tartom az "elmetorna" elnevezést, amit úgy tudom, én használtam először az iskolai testnevelés analógiájára, a Magszter Magazinban javasolva egy interdiszciplináris, **logikai és táblás játékokkal dolgozó tantárgy** bevezetését 1997-ben.*

A szóösszetétel azóta széles körben elterjedt, bár... még „csak” a készségfejlesztő képésben.

*Akkor lennék elégedett, ha az "ELMETORNA" megmaradna egy iskolai tantárgy elnevezéseként és az ezt a tantárgyat tanítók képzésében pedig: **megjelenne a "JÁTÉKTAN", mint egy hiánypótló új szak..., játékkismerettel, óratervi példákkal, ajánlásokkal, gondolatébresztő ötletekkel...***

Bevezető/1 (válasz a „Miért?” és a „Miért így?” kérdésre)

Egyre több iskolában jelent már meg tantárgyként valamilyen játék. Többnyire azért (és az, és ott, és úgy), mert az oktatói testületben akadt valaki, aki (a pedagógiai képzettsége mellett) valamilyen játékból is rendelkezett ismeretekkel. Az elért sikerek azonban nem annak az egyetlen kiválasztott (Sakk, vagy Gó, vagy Bridzs, stb.) játéknak, hanem a játéktípusnak (azaz: a táblajátékoknak) a sajátosságaiból születtek.

A sokféle nevelési/oktatási célra, sok-sok játék között lehet megtalálni az arra leghatékonyabbakat. Ennek akadályja azonban, hogy a gyermekekkel hivatásszerűen foglalkozók nagyobb része egyáltalán nem, kisebb része is csak meglehetősen felszínesen rendelkezik az ehhez szükséges játékismerettel!

Az okok feltárhatók. Korábban nem volt olyan feldolgozás, amely az egész játékspektrumból reprezentatív esszenciát nyújt és tematikailag is rendszerezve, egyetemi szinten, hatékonyan továbbadható.

Egy-egy részterületre, például egy-egy sikeres versenyjátékra (a klubok életéből, a tehetségnevelő tevékenységéből) már kellő elméleti és gyakorlati tapasztalat gyűlt össze és a trendek, divatok (nem ritkán az üzleti marketing) egy-egy játéktípus, vagy játékcsalád oktatási és nevelési teóriáinak széles skáláját kínálják.

Ámde! A kiválasztódás esetlegességét jól jellemzik az egyetemi-főiskolai oktatásba már betörtek:

a „fajáték”, a „dráma-pedagógia”, a „sakk-oktatás”, a „népi játékok”.

Ahány téma, annyi féle jellemző kulcsszó. Egyik az alpanyagra, a másik a játéktípusra, a harmadik egy adott játékra, a negyedik meg a forrásra, ill. a felhasználóra hivatkozva nevezi meg magát...

...

„Figyelj! Ismered ezt a játékot?” „Ez a másik is érdekes!” „Ebben meg, azt lehet!” „Mutatnék még egyet!” „Ez olyan, mint..., de egészen másképp kell!” „Az egyik kedvencem!”

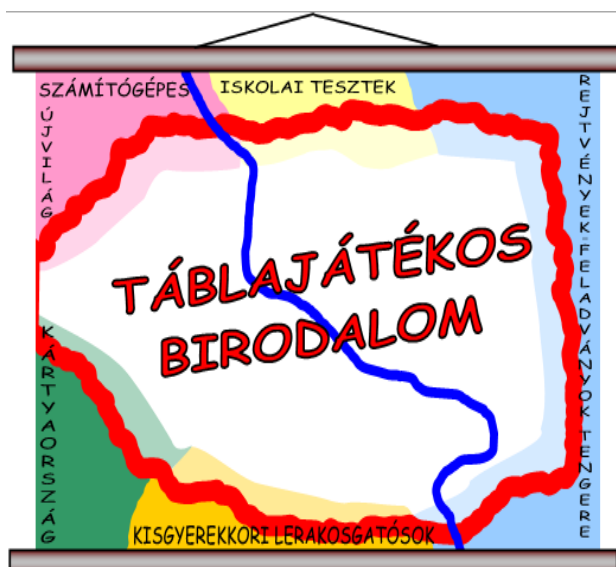
... Egyiket a másik után, egyenként próbálgatva, végeláthatatlan a sorban.

Többet és még többet megismerve, ismétlődik a kérdés: „Mi van még? Miért pont ezt? Van érdekesebb is?”

A teljességre törekvő válogatás nem egyenként tanít játékokat, hanem azokat egy-egy csoportban áttekintve, közös jellegzetességeik elemzése után jut el a konkrét specifikumokkal leírható egyedi elemekig.

*A tudományos rendszerezésben szokott „faleágazásos” (de itt alkalmatlan) csoportosítás helyett, **egy szemléletes térképes analógiát választottam:***

*A sok-sok táblajátékot, mint **városokat** modellező, az azokból a hasonlókat **megyékbe** csoportosító és az egymással közeli rokonságot mutató megyéket **tartományokban** ábrázoló meseszerű ötlet nem öncélú.*



Egy ilyen rendszer arra is alkalmas lehet, hogy egyetlen parti külső megfigyelője beazonosíthassa az általa korábban még nem látott játékot. Hasonlóan pl. a „kis növényhatározó”-hoz.

Néhány kérdés megválaszolása után

(Van, vagy nincs ütés? Üres táblára rakosgat, vagy lépeget is? Hogyan lépegetnek? Mi a cél-állapot?) egyre szűkülő körben rátalálhatunk azokra a hasonlókra, amikből, ez után már, pontosabban kiválasztható a speciális részleteknek is megfelelő egyedi.

Minél több táblás játékot ismerünk, annál inkább találunk bennük közös jellemzőket és egymástól elkülönítő sajátosságokat. Kérdéseket megfogalmazva, az azokra adott feleletek során kialakul egy rendszerképünk, amelybe beilleszthetők a későbbiek során megismertek... és értékelhetők az új felé nyitó ötletek is.

A térkép fehér foltjainak felfedezése előtt tekintsük át a csoportba-sorolás lehetséges szempontjait.

Különösebb konkrét játékmert nélkül is belátható, hogy a legkézenfekvőbbnek tűnő szempont, a rekvizitum látványának leírása. A „Mit? Mire?” vég nélküli ismétlődésekhez vezet, mert a játékok többsége nemcsak kisebb és nagyobb, de pl. más és más formájú és osztású táblán, akár alkalmilag kézbevett jelhordozóval is jól működik.

Más szempont választásához nézzük pl. a jellemzően üres táblán induló táblásokat, hiszen *bárki kitalálhat ilyen LERAKOSGATÓS játékokat, ha három kérdést megválaszol: **Mit? Mi célból? Hogyan?** .*

MIT („ahonnan”, a Nyitás)		MI CÉLBÓL? („ahova”, a CÉL)		HOGYAN? („ahogy” a JÁTÉK)	
golyót	1M	lépésképtelenség	1C	Tetszés szerint...	1H
kockát	2M	alakzat kialakítása	2C	Tilos a...	2H
korongot	3M	területszerzés	3C	Ha, akkor...	3H
bábút	4M	bekerítés	4C	Előbb..., aztán...	4H
alakzatot	5M	leütés	5C	Vagy..., vagy...	5H
színt	6M	rendezettség	6C	Megengedett, hogy...	6H
betűt	7M	célba-érés	7C	Csak úgy, hogy...	7H

A három kérdésre csupán a fenti 7-7 féle válasz variációja is több száz játékhoz vezet.

Lásd pl.: **4M + 1C + 2H** (*bábukat... + ki tudja tovább rakosgatni... + tilos egymás mellé...*) = „Kutya-Macska”

Valójában pedig, ezernyi ilyen létező lerakosgatós játék között keresgélhetünk egy adott, konkrét jellemzői alapján felismerhetőre. Az ezernyi LERAKOSGATÓS-ból a „**HOGYAN-ok**” (pl. a jellemző lépés-szabály) szerint is együtt-egyszerre mutatható be sok-sok hasonló játék, de legkevesebb átfedéssel a „**CÉL-ok**” szerinti szelekció eredményez áttekinthető csoportokat.

A./ Kezdjük a cél-elemekkel! Miben lehet versenyezni?

→ Lépésképtelen helyzet

A versenyzős táblás játékok mindegyike **az egyszer te, egyszer én**, váltakozva lépegetéssel működik. Vége a versenynek (a partinak), ha az éppen soron következő a lépés-szabály betartásával már nem képes azt folytatni, azaz un. **lépéskényszer** van. A lépésképtelenség többnyire a vereséget, ritkábban a győzelmet jelenti. (A verseny célja ugyanis, kevés kivétellel, megfordítható). Néhány játékban megengedett a **passzolás** (azaz a soron következő *lemond a lépés jogáról*) és olyan játékok is vannak, amelyekben a szabály írja elő azokat az eseteket, amikor *a lépésre következő kimarad*.

Voltaképpen az is lépésképtelenség, ha elfogynak a bábuk, pl.: mindet leütötték.

→ Ütés

Pontosabban: a versenytárs bábujának (szabályos) elvétele. Legkézenfekvőbb az, hogy a csaknem általános „**egy mezőn csak egy bábú állhat**” szabály szerint, *így csinál helyet* a lépő játékos a már foglalt mezőre érkező bábujának. A parti végét többnyire a versenytárstól elvett bábuk meghatározott mennyiségének begyűjtését; ritkábban, már egyetlen (jellemzően, az egyik kitüntetett) bábú leütése jelenti. Sok játékban pedig, valamennyi ellenséges bábút le kell ütni a győzelemhez, vagy a veszteshez.

→ Matt adás

A legismertebb ütési játék, a már ezernyi változatban létező *Sakk olyan sajátos versenycélja, amely az összes stratégiai táblástól megkülönbözteti*. A játék során a versenytárs adott bábuját (a királyt) nem üthető le, azaz megtámadásakor kötelező vele ellépni (**kilépni a sakkból**) és azonnal veszít (**mattot kap**) a játékos, ha erre már nem képes.

→ Beszorítás

A lépésképtelenség másik logikusan kézenfekvő esete, amikor pl. lerakogatásnál elfogynak az üres bábuhelyek, vagy pl. egy lépegetéses játékszakaszban a soron következő mindegyik bábuja úgy beszorult, hogy már egyiket sem képes (a lépésszabály betartásával) mozdítani.

→ Területfoglalás, bekerítés

Lényegét tekintve, szinte valamennyi lépésképtelenséggel végződő verseny eredményeként eltérő lesz a játékosok által elfoglalt mezők száma. Különösen a tábla megteltéig történő lerakogatások kézenfekvő célja a versenytárs bábuja által betöltöttnél több mező elfoglalása, de pl. a „csak az összefüggően érintkező terület nagysága számít” versenycélú játékokban a táblán kisebbségben lévő is nyertes lehet. A területszerzés sajátosabb esetei a körbekerítések, vagy pl.: az olyan lefedések, amelyekben összefüggő lánc-vonal hosszában versenyeznek.

→ Alakzat kialakítása

A területfoglalás speciális esetei, amikor nem a méret, hanem a saját bábukból kirakott alakzat formája számít. Ez, gyakori versenycél mind a *lerakogatás*, mind a *rendezés-lépegetős* játékokban. Sok játékban pedig, az adott alakzat elérése nem a verseny végcélja, hanem a lépés-szabályban valamilyen előnyt, vagy hátrányt eredményező rész cél.

→ Rendezettség

Leginkább az egyszemélyes feladványok célkitűzése, de lehet kétszemélyes stratégiai játékok versenycélja is.

→ Célbaérés

Az egyszerűbb (pl. a legismertebb dobókockás) játékokban valamilyen Start-Cél útvonalon történő verseny **„célja a célbaérés”** (*, aminek persze az utolsónak beérkező is lehet a győztese*). A győzelmet jelentő célbaérést leíró szabály vonatkozhat egyetlen bábunak egy adott mezőre érkezésére, de sok játékban olyan rész cél, ami adott területre érkezést valamilyen előnnyel díjaz.

→ Pontszerzés

Különösen a kártya- és dominó-alapú társasokban a szerencse-függést igyekeznek kompenzálni a több egymást követő és különböző pontokkal díjazható lejátszások összevont értékelése, de a pontozás egyszersmind (konkrét cél helyett) gyakorta eszközként is funkcionálhat: pl. a legtöbb számológépes egyszemélyesben, amelyekben az újra- és újra-játszásra, a rekord beállítására ösztönöz.

A fenti, némi elmélkedéssel különösebb játékkisérlet nélkül, kézenfekvően is kitalálható, **egyszerű** versenycélok (nyerő, vagy vesztes állapotok) elérése a játékok többségében el is dönti a partit, de sok olyan játék is van, amelyekben **alternatív** (legalább kettő egyenértékű, vagy hierarchikus) célelem valamelyikének az elérése, vagy **összetett** célok (több célelem egymás utáni, vagy egyszerre történő elérése) eléréséért folyik a kezdő állapotból induló versengés.

B./ Kezdő állapot

Leltározza a bábukát, áttekinti a táblát és ezeket egy „nyitóállásban” összerendeli, ahonnan kiindulva folyik a kitűzött cél elsőkénti eléréséért a verseny.

B./1. a bábu (általánosabban: jelhordozó)

Lehet közösen használt készlet és lehet enyém/tiéd elosztásban (azonos, vagy játékosonként eltérő színű bábukkal). Ez utóbbiak játékosonként gyakrabban megegyező, ritkábban eltérő (ez esetekben többnyire eltérő tulajdonságokkal is rendelkező) darabszámban. Bábuként általában egy-egy mező foglaltságát jelző kövekre, korongokra, figurákra gondolunk, de funkciótól függően, akár több mezőt betöltő síkbeli alakzatok, vagy dominóelemek, kártyalapok, akár betűk, számok; újabbak pedig, olyan elemek is, amelyek valamilyen szerkezetbe, konstrukcióba illeszkedve, aktívan alárendeltek a játékszabály szerinti működéseknek.

B./2. a tábla (általánosabban: játéktér)

A konkrétan megjelenő tábla nem mindegyik táblás jellegű játék nélkülözhetetlen tartozéka és sok olyan játék is van, amelyben a parti során változik a „virtuális” tábla mérete, aktív táblánál pedig: akár a tulajdonsága is. Formában és méretben sokféle, többnyire szabályos síkidomokkal jelzett, ritkábban térbeli szerkezetben, a jelhordozók lehetséges elhelyezését mezőkön, vagy a mezőkre osztó vonalak metszésein (rácspontokon), összefüggő, vagy több területen biztosítja.

Legtöbb játéknál a tábla csak kijelöli a játéktérrel (többnyire a bábuhelyekkel, ill. mezőkkel), de számos játék táblája egyszersmind: a mezők közötti közlekedési utakat is jelzi és meghatározhat célállapotot, stb.. Találkozhatunk „aktív” (a lépésszabály betartását gravitációval, vagy valamilyen mechanikus szerkentyűvel biztosító, könnyítő) táblákkal is. A számítógépek (a grafikus és újabban a 3D-s képernyők) elterjedésével, napjainkban már olyan táblák (játékterek) is megjelentek, amik „élő rekvizitumként” elkészíthetetlenek. (Lásd: korunk számos új játéka meg sem születhetett volna a számítógépek nélkül.)

Nyitásban, a játék indításakor vagy egy kezdőállásba rakjuk fel a jelhordozókat, vagy már a parti része a felrakás. Ez utóbbiak többsége, amelyekben a táblára került bábuk nem változtatják helyüket a játék során, papíron ceruzával is játszható pl.: nyomtatott „egyszerhasználatos” táblákon.

A kezdő állás a legtöbb játékban csak a gyakorlatlan, a játékkal még ismerkedő, kezdők számára ajánlott.

A játékot jól ismerők versenyein nagyon gyakori a közösen (pl. váltott lerakosgatással) kialakított nyitóállás.

C./ A játék: kezdőállapotból a célba vivő folyamat, azaz a játék mozgástera, cselekvési lehetőségei.

C./1. Lépés-szabályelemek: Lerakosgató, vagy lépegetéssel áthelyező (szomszédos mező, átugráló, alakzat-szerinti, stb.) és lehet még pl.: húz-dob véletlenes, cserés, gyűjtögetős, stb.

C./2. Ütés szabály: vagy nincs, vagy van, Ha van, akkor: vagy véglegesen levesz, vagy csak visszavesz és újra játékba hozhat. Általában, levesz és a helyére rak, de van hogy áthelyez, vagy átváltoztat. (Alkalmazható egy bábura, vagy bábu-csoportra, vagy akár a tábla egy/több mezőjére.)

C./3. A lépés-szabály elemek használata: lehet egyfázisú (egy lépésben egy elem mozdul), vagy többfázisú (egy lépésben egymást követő több elem) és vagy állandó a parti során, vagy akár meg is változhat.

Összefoglalva:

Mindegyik táblajáték tömör lényege: 1. Nyitás (ahonnan) – 2. Játék (ahogy) – 3. Cél (ahova)

Ami minden táblajátékban van, az nem a tábla, hanem a jelhordozó(k), vagy bábu(k). Azok, amikkel csinálhatunk valamit! Maga, a bábuhelyeket tartalmazó tábla akár hiányozhat is, de cél nélkül, valami, a „csinálásokkal” elérendő, előre meghatározott állapot nélkül, nincs játék.

Konkrétan pl.: a „Spangles” (megtalálható a térképen a lerakosgató tartomány, vonalnyerősök megyéjében.)

- (1.) a kezdéskor üres játéktérre, az egyik játékos világos a másik sötét színű háromszög alakú lapocskákat,
- (2.) egyenként váltakozva, oldalszomszédosan egymás mellé rakosgat, abban versenyezve, hogy
- (3.) melyikük helyezi el előbb három sajátját egy szabályos háromszög csúcsait meghatározó alakzatban.

Táblajátékot játszani lehet:

Gyakran egyedül (szoliterék, puzzle-k, rejtvények és valamennyi olyan, egyszerűbb páros játék, amiben a biztosan nyerő stratégiát keressük)

Többnyire ketten (jellemzően egymással versenyezve az adott cél elérésben)

Ritkábban többen („beszélgetősen”, vagy „versenyezve” => párok egymás ellen, egy mindenki ellen, mindenki mindenki ellen, ritkábban csapatok között is.)

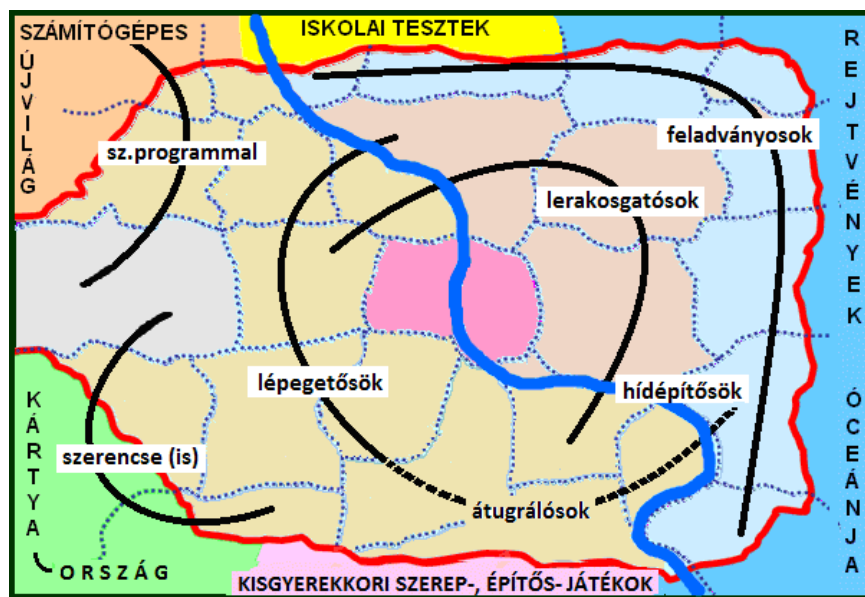
Bevezető/2 („in medias res”, de meseszerűen)

Valahol a rejtvények óceánja mellett, a kisgyerekkori szerep, lerakosgatós és építős játékokon túl, az iskolai tesztek és feladványokon innen, a kártya-ország és a számítógépes újvilág között terül el a:

Táblajátékos Birodalom.

A birodalmat átszelő „hídépítősök” folyótól keletre az *üres táblán induló* játékok, a folyótól nyugatra *előre felrakott kezdő-állásból indulnak* a játékok.

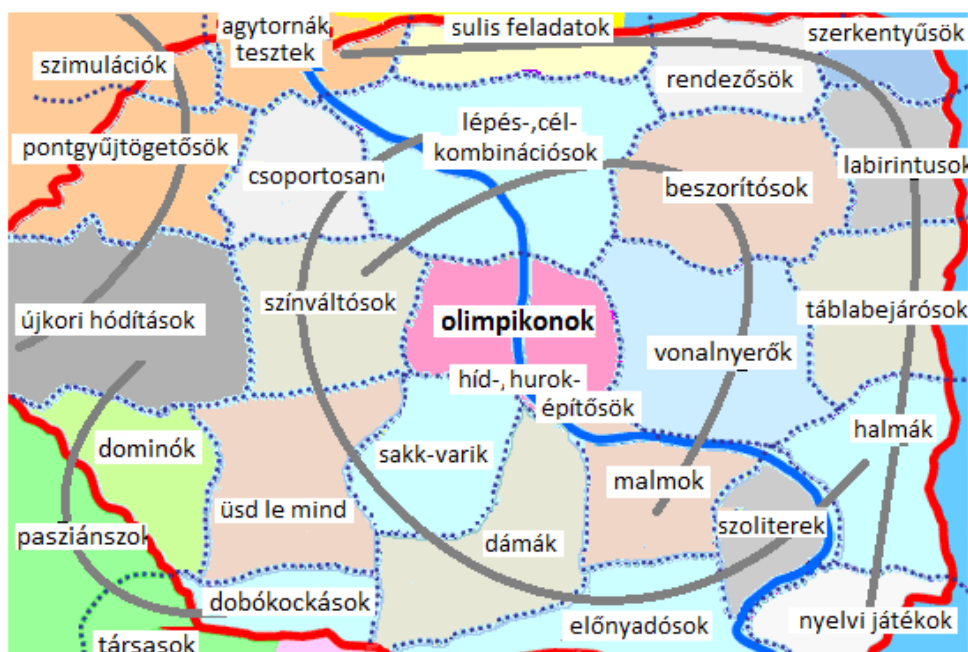
A birodalom társasjátékai nagyon kevés kivétellel kétszemélyesek, amelyeket szigorúan szabályozott „*egyszer te, egyszer én*” sorrendben, váltakozva piszkálgatnak az egymással játékos háborút vívó játékosok.



A harcmezőre (*táblára*) katonákat (*bábukat*) rakosgatnak a tábornokok (*versenyzők*) a „lerakosgatósok” tartományban, vagy egy előre felrakott kezdőállásból vezénylik őket a „lépegetősök” tartományban, valamilyen *cél* elsőnkénti eléréséért versenyezve egymással.

Ez a háború (*parti*) azonban csak egy megállapodott szabályokat betartó játék (és mindig „fairPlay”). Amúgy is, egyébként is, a birodalom békességben él mindegyik szomszédjával. Voltaképpen nincs is kicövekelte határa, hiszen nem lehet eldönteni, hogy a táblán játszott „feladványosok” tartomány játéka a szomszédos rejtvények óceánjához, vagy a határon túli iskolai, vagy számítógépes tesztekhez tartoznak e. A békességet jól jellemzi, hogy a számítógépes újvilág terjeszkedése nélkül, az észak-nyugati megye játékaik többsége (lásd a „sz. programmal” tartományban) meg sem született volna és kártya-ország is csak gazdagodik az áthúzódo táblás fejlesztésekkel a „szerencse (is)” tartományban).

A játékokat, mint „*városok*”-at, a verseny céljaik hasonlósága szerint csoportosító „megyék” határai sem átjárhatatlanok. Sok-sok rokon vonás van az egymással szomszédos megyék játékaiban, de még a távolabbi megyék játékaiban is fellelhetők hasonlóságok. Ebből a rendszerből kivétel a birodalom közepe, a *megye jogú főváros*, ahová a nemzetközi versenyzésre kiválasztódott játékok leszármazottjai, az „olimpikonok” költöztek fel.



„Ide nekem már egy játékot!”

*A türelmetleneket megnyugtatom.
„Ha eddig eljutottál, máris rengeteg játékot ismersz, legalábbis,
pici elmélkedés után, már rengeteget kitalálhatsz Magad is”.
Ha előre lapozol, akkor mintegy háromszáz leírását is megtalálsz.
Kérdés, hogy: ”Mit kezdesz velük?”*

Ez a jegyzet azért íródott, hogy a gyerekekkel foglalkozók számára megnyisson egy még napjainkban is kevésbé használt, döbbenetesen hatékony nevelési-oktatási eszköztárat.

Pedagógus kezében a játék eszköz; a felhasználásának célja van. Több ezernyi logikai- és táblás játék közül válogatva, talán nincs is olyan konkrét oktatási, nevelési cél, amihez ne találhatnánk közöttük segítséget.

Szükség van a kellő játékkismeretre, de **még fontosabb azt tudnunk, hogy mit akarunk megtanítani, mit akarunk begyakoroltatni...**, egyáltalán: mire lehet használni ezeket a játékokat az oktatásban (azon az általános közhelyen túl, hogy „fejlesztik a gondolkodást”).

Mit is előbb? A tyúkot, vagy a tojást?

A „mi mindent csinálhatunk a játékokkal” fejezetek nem érthetőek játékkismeret nélkül. A „játékok egymást követő bemutatása” során pedig a pedagógiai lényeg elmaradása miatt lehet hiányérzetünk.

A jegyzetben hátralévő két 20-fejezetes blokk olvasási sorrendjét ki-ki a tetszése szerint felcserélheti.

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.)

A „**Játékszabály-gyűjtemény**” blokk, a „Táblajátékos Birodalom megyéi” szerint csoportosítva sorolja a játékokat, olyan „nagybötűs és tömörített” szerkesztésben, ami a „felhasználóknak” **saját elolvasásra** tovább adható...

Mi másért is, ha nem azért, hogy a játékok megtanítása lehetőleg „csak” a kérdésekre adott magyarázatokra szorítkozzon...

Elmetorna foglalkozások nyitó-, záró- tesztje

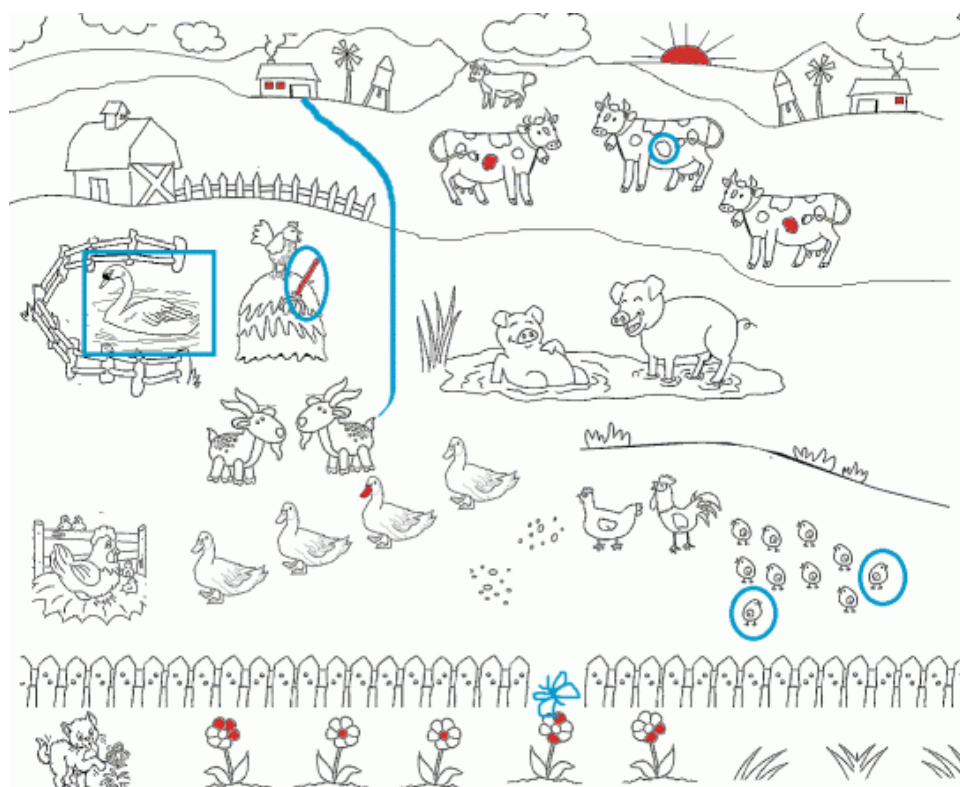
„Elmetorna kurzus” 00

Elmetorna foglalkozások nyitó-, záró- tesztje (még nehezen olvasó kicsiknek)










Sok tesztet néztem iskolakezdési tájékoztató felmérést célozva. Az elsőkét én most is úgy képzelem el, hogy még sem olvasni, sem írni nem tudnak, (szeptember van, most jöttek az oviból). Nekik készített (és nekem is tetsző), a kor szintjéhez szabott, érdekes-játékos tesztet nem találtam. Persze, lehet úgy, hogy a tanító néni felolvassa a feladatokat..., de én úgy csinálnám, hogy kiosztanék pl.: egy tanyasi állatokkal teli udvart ábrázoló rajzot és diktafonról/magnóról egy jól összerakott mesét indítanék el, amibe belefoglalmaznám a feladatokat. (Magnóról, azért, hogy az eredmények más csoportokéival összemérhetők legyenek, ill. egy későbbi fejlődési-kontrollban megismételve manipuláció-mentesen reprodukálható legyen.) A mese előtt persze megbeszélni, hogy feladatok lesznek, amit be kell majd rajzolni a képbe... (Lásd később, a konkrét mesénél, részletesebben.)

Az alábbi kép egy tantárgy-független és kvázi életkor-független, mesélősen előadott feladatsor megoldása. Logikai- és táblás játékokat használó kurzus eredményességének demonstrálására készült. A kurzus-nyitó és a kurzus-záró foglalkozásokon tervezett kitöltéssel. Különös tekintettel arra, hogy a mérni szándékozott: figyelem, koncentráció, szövegértés, probléma-felismerés, pontos precíz válaszadás, stb. helyett, ne az időközben megszerzett tantárgyi tudásnak és az életkorváltozás okosodásának hatásait mérjük vele.

A teszt hibátlan kitöltése egy átlagos felnőtteknek sem könnyű. Iskolakezdő korban 10-20 % -os, 8-9 éves korosztályban 40-50 %-os teljesítést becsülök az első kitöltéskor, amihez képest a kurzus zárásaként megismételt teszt (feltehetően) javuló eredménye jelentékeny különbséggel lesz hozzámérhető.



(NÉV) _____

	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>

— | — | — — | — | | — — —

Csak egyszer elmondani!

Arra vagyok kíváncsi, hogy mennyire tudtok figyelni. Ezért egy olyan mesét mondok, aminek a hallgatása közben feladatokat is megoldhattok.

Kezdjük azzal, hogy a meselapon jobbra fenn, aki tudja, írja be a nevét, vagy az ovis jelét.

Kövessétek majd a meselapon a történetet.

A legelső hosszú keretbe húzzatok egy vízszintes vonalkát akkor, ha egy négylábú állat **beszél(!)** a mesében és húzzatok egy függőleges vonalkát, ha **a beszélő(!)** állat kétlábú.

Felmutatom a (vastag filccel) kitöltött meselapot. Mire véget ér a mese, ehhez hasonló kitöltést várok tőletek is. Ez itt a jobb oldalon a **füllesztésgyűjtő**.

Ide, annak az állatnak a jele mellé kell majd rajzolni egy pici karikát, amelyik nem mond igazat.

A képbe is bele fogtok majd rajzolni. Hogy mit? A mese közben majd megtudjátok.

Van kérdés? Megértettétek?

Csak itt szabad magyarázni, beszélgetni, mutatni. Ezután abszolút önálló munka és csak az előre összealkott szöveg hangozhat el!

Többet nem segítek. Legyetek okosak és ügyesek.

Figyelem! Kezdődik a mese, de a meselapra csak akkor rajzolj és úgy, ahogy megbeszéltük.

Azt nem tudom, hogy hol volt, hol nem volt, de ezen a képen két kecske siránkozik.:

- Nagyon eltévedtünk, ide kerültünk az otthonunktól, messzire elcsavarogtunk.
- Ez nem a mi otthonunk. A házon, ahonnan jöttünk, mindig füstöl a kémény, szélkerék húzza fel a vizet a kútról **és a házunknak két ablaka is van(1)** a nagyajtó mellett.

Kérdezzük meg ezeket a libákat, tudják-e hogyan találhatunk haza.

A fekete csőrű liba rögtön felel:

- Ismertek olyan házi libát, amelyik a magasban röpköd? Hogyan láthatnánk mi a ti távoli házatokat?

A libák még tojást sem tudnak tojni.(1)

- Nem tudjuk, hogy ez a feketecsőrű, hazudik-e, vagy igazat mond, de biztosan nem akar nekünk segíteni. állapítják meg a kecskék.

Kérdezzük meg talán ezt a hattyút, aki biztosan tud repülni.

- Én **vadon élő(2)** állat vagyok, tudok repülni is, de nem ismerem ki magam a sok tanya között. Nem segíthetek. Kérdezzétek talán a disznókat, azok gyakran messzire is elcsavarognak.

- Kikérjük magunknak mondják a disznók. Mi nem csavargunk, sőt mindig nagyon jók vagyunk, folytonvást mosakodunk, mindig tiszták vagyunk, **sáros pocsolyába soha nem fekszünk és olyan, ételmaradékokból kevert, moslékot sem eszünk(2)** sohasem.

Ki kérdezte, hogy mit esztek háborodtak fel a kecskék. Mi csak a segítségeteket kértük, hogy hazataláljunk a kétablakos, füstölő kéményű házacskáinkhoz.

Nono rőfögte az egyik disznó: az evés fontos dolog. Különb is, **pont délidő van(3)**, megyek is falni valamit.

Hm. Hm. Már dél lenne? Néztek fel a kecskék az égre a napocsát keresve, de aztán meglátták az egy irányban vonuló tyúkcsaládot, tyúkanyót, tyúkapót meg a csibéket. Éppen látogatóba mentek a még tojásain ülő kótlóshoz.

Hallják azt is, amiről két csibike beszélget.

- Mi már nagyok vagyunk **sokkal nagyobbak, erősebbek és okosabbak, mint kakasapu(4)**. Járhatunk már külön is a magunk választotta úton.

-Micsoda butácska csibék

néztek egymásra a kecskék. Ezek biztosan ugyanúgy el fognak tévedni, ahogy mi, akik elcsatangoltunk otthonról.

No itt álljon meg mese!

Keretezd be (egyenes vonalakkal négyzetbe) a képen a vadon élő állatot(2)

és **karikázd be (rajzold körbe) azokat a csibéket, amik el fognak tévedni(1).**

(Nagy levegővétél...Nem több, mint 5-6 másodperces felolvasási szünet.)

Közben a kecskék is benéztek a kotlóshoz, aki elpanaszolta, hogy

-Egyes egyedül ülök csak itt és a testem melegével keltem ki a tojásokat, miközben hűtlen párom csak egy kazal tetején kukorékol, az összes tyúk királyának képzelve magát.

-Még hogy én hűtlen?

kiált oda messziről a kakas.

-Hűséges vagyok, mint egy kutya. **Időnként még ugatok és vicsorgok is, ha idegen téved a pitvarunkba(5).**

-Húha! Ha te valóban tudsz ugatni, akkor olyan kakukktojás vagy a kakasok között, mint ebben az állatokkal teli udvarban itt felejtett egyetlen szerszám. Éles szúrós, sebesülést is okozhat, még **embergyerek kezébe sem való(3).**

Mondták a kecskék, de aztán csak szomorú nyávogásra lettek figyelmesek.

-Lepkét kergettem panaszolta a cica, **és a puha talpaimmal nem tudok átmászni(6)** ezen az alacsony kerítésen sem, hogy visszajussak az udvarba. Pedig tudom, hogy valahol van rajta egy lyuk amin keresztül ide jutottam, de most sehol sem találok.

-No, ebben könnyen tudunk segíteni mondták a kecskék. Nézz arra a virágra, aminek két fekete szirma egymással szemben áll. Az mögött hiányos a kerítés.

- Nem találok.

Sírta vissza a cica. Ha alaposabban, jobban körülnézek, akkor

-Olyan virág is csak egy van itt, aminek a szomszédos szirmai feketék(7).

Álljunk meg megint a mesében!

Segítsetek a cicusnak! **Rajzoljatok egy lepkét arra a virágra, amelyik a középsőtől jobbra van(2)**, azután karikázzátok be azt a kakukktojást, amiből csak egy van az udvarban és „gyerek kezébe nem való”(3).

Amíg ti a lepkét rajzoltátok, a kecskék megtalálták a hazafelé vezető utat, mert felismerték a Bú Bő, Be hármás ikreket. A nagy legelőn találkoztak és ismerkedtek meg a három tehénnel még idejöttükben. Büszkén dicsekedtek, hogy

Mi bizony hárman, **még jobban is mint három tojás, úgy hasonlítunk egymáshoz(8).**

Pedig, ha jól megnézed, be is karikázhatod, **hogy miben különbözik a két valóban megegyező kettőtől a harmadik tehénke(3).** **(Nagy levegővétel...Nem több, mint 5-6 másodperces felolvasási szünet.)**

Most a mese végén már csak egy feladatod van: **rajzolj egy utat a hazatérő kecskéknek a házukig(1).**

Pontozás:

8 db „nemigaz”, a szövegben pirossal 1-1 pont

az 1. +2 pont (ha a fekete csőrű mellett), a 3. és a 7. +3 pont, a 8. +4 pont.

3 db logikai, a szövegben kékkel 2-2 pont

A 3. +2 pont (Ha csak az üres foltot karikázza), 1. ha karikázva, akkor +2 pont

3 db visszaemlékezős, a szövegben zölddel 2-2 pont

az 1. +3 pont és ha 2. ha keretezve, akkor +5 pont

Láb-figyelés:

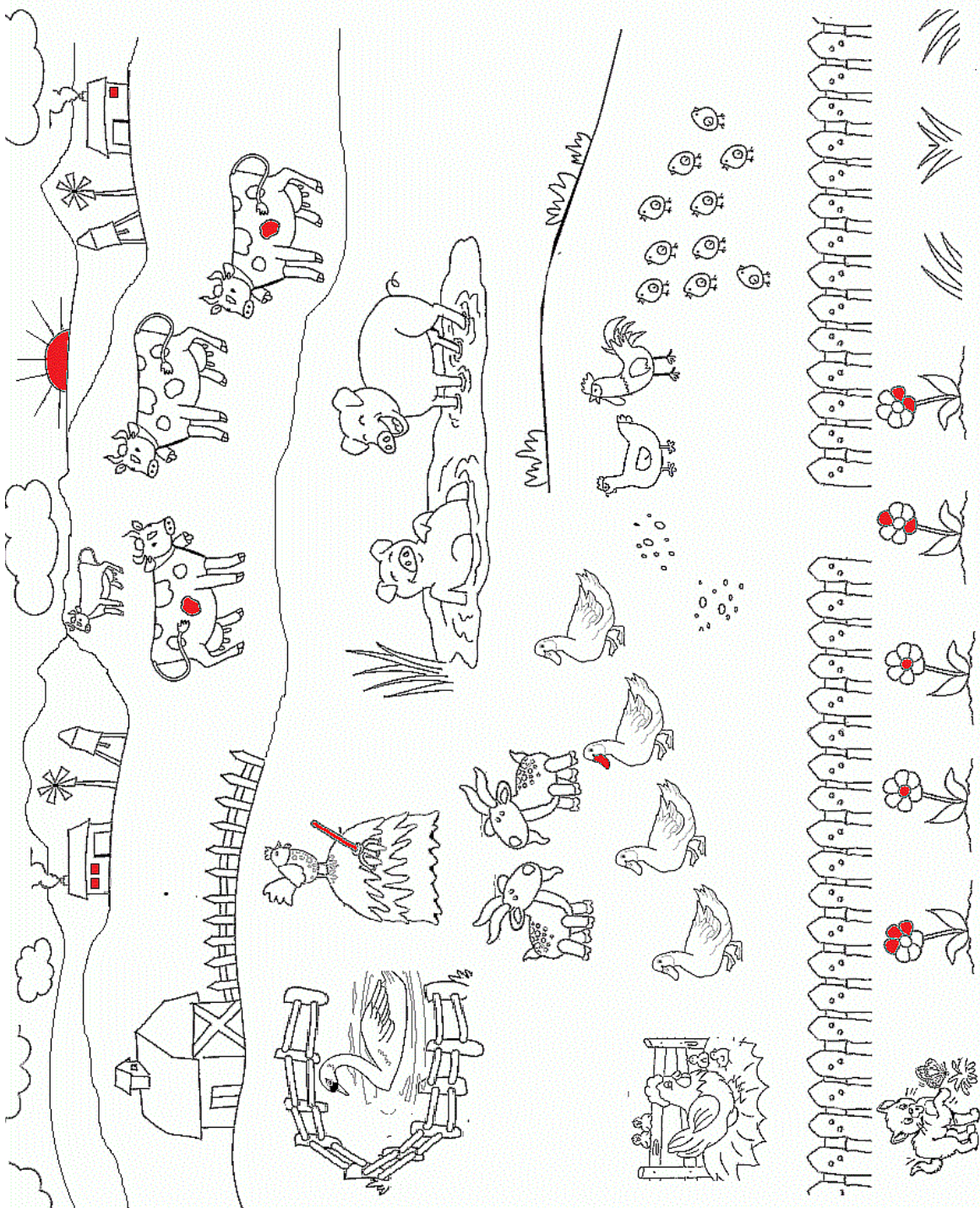
min. 8 néglábú és min. 5 kétlábú (10 pont)

6-7 és 3-4 (6 pont)










4-5 és 2 (3 pont)

2-3 és 1 (1 pont)

Szóbeli értékeléskor/megbeszéléskor csak dicsérni („Jóska észrevette, hogy csak a feketecsőrű hazudott, ami ugye nem jelenti azt, hogy mindegyik liba hazudik” „Panni nagyon szépen keretezte a hattyút” stb.)



(NÉV)

- _____ 
- _____ 
- _____ 
- _____ 
- _____ 
- _____ 
- _____ 
- _____ 
- _____ 

golyós Pylos

„Elmetorna kurzus” 01

1. téma: a „golyós” Pylos

A foglalkozás fő célja:

Érdeklődés felkeltése a foglalkozás iránt. Gondolkodós versenyjátékok. Felkészítés a foglalkozás-sorozatra. Általános szabályok: rend, fegyelem, figyelem, ne zajongj, ne rongálj, ne...,

További konkrét célok:

Egy otthon is játszható, szabadidős „hasznos” játék megkedveltetése. Igény felkeltése! Szintfelmérés és „nézz utána” kíváncsiság felkeltése Pylos > piramis > Egyiptom > fáraók gondolati láncban.

Fogalmak a Pylos kapcsán: négyzet, gúla, golyórakás, emelet, földszint, emelés, spórolás,...

Táblajátékos fogalmak bevezetése: tábla, mező, bábu, felváltva, egyenként, kezdés, cél.

Irányok és relatív helyzetek összefoglaló áttekintése: mellette, oldalszomszédosan, átlósan, fel, le, jobb, bal, vonalban, sor-irányban, oszlop-irányban, átló-irányban,...

Szabályok szükségességének belátása. Milyen szabályokat ismerünk? Különbség a szabály és a szokás között.

A szabályok megváltoztatásának a szabályai, megegyezés, közös érdek, esélyegyenlőség, fairplay.

Az elmetorna foglalkozások szabályai: azt szabad, ami nem zavar másokat.

Csak olyant, amit nem bánod, ha veled is....

Számlálás nélkül: készségi szintű összehasonlítás, több/kevesebb 15-ig, „ránézésre” a darabszámok 5-ig.

Versenytaktika, a tábla mezőinek összehasonlítása, erős és gyenge pontok. Lehetőségek számbavétele, hány féle különböző állás lehetséges az első lépéspár után? 16-ból 2 teljes varijának lebontása, tükörkép, szimmetria, elforgatás figyelembevételével.

Ha tetraeder is, akkor: minta utáni építkezés. Összehasonlítás a kockával.

(Miért tetra-, miért hexa-, az ikozaeder és a foci, esetleg még a platonai testekről...)

Általános célok: Modellezési igény kiváltása. (Jó lenne ezt otthon is játszani!) Szabad ötletelés (Mivel lehetne még ezt játszani?) Kreatív-kezdeményszerző gondolkodás, probléma felismerése. (Mikből építhető gúla?)

1. Párok (szabadon választva) **üljenek le azonnal a játékokhoz és játsszanak építőjátékként!** Segítség: 30 db golyóból építsétek fel váltakozva, egyenként a piramist. Ne kapkodj! Az elgurult golyót szedd fel!

Ez egy nagyon jó játék, ha összetörik, vagy elveszik golyó, akkor már nem fogsz tudni játszani vele!

1/a. Nem unalmas ez így? **Legyen verseny! Az nyer, aki a csúcsot felteszi.** Egy próba parti után, gondolkodtatás: páros-páratlan, ki teszi fel a csúcsot? Poén: „Légy udvarias, add át a kezdés jogát és jutalmad a győzelem.” Közben gondolati láncban: piramis, téglatest, golyó, kocka, ókor, Egyiptom, fáraó...

2. A felrakós spórolásos szabály bevezetése és újra játék, addig, amíg mind rá nem jön, hogy ne csináljon emeletet. Bemutatni : magasabbra csak akkor szabad, ha alul ott a négyes... Közbeni magyarázatkor, fogalmak: sarok, közép, emelet, jobbra, balra, tábla, csúcs, gúla. Vegyék észre, hogy: jó ez a szabály, ezzel már versenyezni is lehet és nem mindig a kezdő fog veszíteni.

3. Csak ezután vezethető be a négyzetes szabály. Bemutatni : levételnél: a „rombolni tilos” szabályt! A fedett (alátámasztó) golyó nem vehető le. Párcserékkel több partit lejátszani. Partik közben körbejárás, a kényszerítőzés és a csiki-csuki négyes megmutatása. (Olyan állás, amikor bármit lép a versenytárs, rákövetkezőleg kialakítható a négyes.)

Közben figyelmeztetés a hangoskodásra. Ne kapkodj! Akkor nyúlj a golyóhoz, amikor már tudod, hogy hova rakod. FONTOS! **Nem illik: pl.: több golyót a kézbe venni.** Versenytársunknak mindig látnia kell, hogy nekünk hány golyónk van még és te is figyeld azt, hogy hány van még a táblán kívül a versenytársadnak. (Fairplay)

4. A gyorsabban előrehaladókat, kb. a fele kölyköt kiválasztani a tetraederes feladathoz (a többiek tovább játsszanak) **Lásd a tetraederes feladvány leírását.** Egy versenybíró stopperral, egy az ellenőr, a többieknek egy-egy perc próbálkozás. Önállóan 5-10 percig. Aztán odamenni segíteni a csúcsok azonosítása, stb.

5. A két kölyökcsoportból **párok alakítása**, aki már megismerték a tetraedert, mutassák meg az újaknak. Előbb próbálja az új önállóan, aztán a beavatott **(ne a megoldását mutassa, hanem)** vezesse rá az általa is megtapasztaltak szerint.

6. Visszatérve a golyós Pyloshoz. Kinek tetszett? És az kinek, amikor az elején csak építőjátékként ismerte? Ugye, hogy egy-egy jó szabály milyen hasznos? Értelmet adott a játéknak...

Beszélgetés a szabályok szükségességéről. Milyen szabályokat ismerünk. Aztán (fontos!) a szabályok megváltoztathatósága, de **soha nem parti közben.**

Játszottunk az emeléses szabállyal, majd csak egy új partiban vezettük be a négyeses szabályt.

7. Játsszunk még a Pylossal? (A nemleges válasz az figyelmeztetés: abszolút kudarc!)

Újra játék, de már **négyes csoportokban: kettő játszik, kettő figyel és nem beszél bele!** Aztán csere.

Közben: Hogyan előnyös kezdeni? A stratégiaerős pontok elfoglalása, az állások azonossága, szimmetria, tükrökép, a kényszerítőzés, stb., ami belefér. Körbejárva, belemagyarázni a partikba. Ügyelve a fogalmak előzetes bevezetésére és megértetésére : tükrökép, szimmetria, hadállás, sarok, emelet, stb.

8. Kihúzogató és színezős feladatlapok (Javasolt megfordítható kétoldalasan.)

Már a 7-9 éveseknek is elgondolkodtató, szemléletes élmény együtt látni a Pylos kezdésének teljes variációját.

A látszólag különböző állásokban fel kell ismerniük az elforgatással, vagy tükrözéssel azonos helyzetbe hozhatókat. Az állás-rengeteg után, várhatóan döbbenetes felismerés lesz, hogy mindössze 3 féleképpen lehetséges az első lépés...

Beszéljük meg, hogy: az első lépéspár utáni 32 lehetséges állás inkább csak elméleti, mert néhány parti után észrevehető, hogy hátrányba kerül az, aki nem valamelyik középső mezőn kezd.

A gyakorlatban csak 2 féle „nyitás” van.

Ha marad idő, akkor **még feladatok** pl.: rakj fel 11 db golyót úgy, hogy még nem volt emelés, de a 12. már csak lyukra rakható (5 lyukas állás). Azután keress 4 lyukas állásokat is! Rakj fel csiki-csuki állást!

9. Kedvkeltés, ötletek otthoni elkészítésre .

Ezt a játékszabályt mivel lehet még játszani? Pl.: Otthon gyufásdobozokkal. Sőt! Még kártyalapokkal is működik, mind az emelési, mind a visszavételi szabály. A borsószem és a kökény nagyon picuri, de pl. diókból is felépíthető a gúla, (könnyen be is festhető, ha előtte pl. ecettel lemossuk) csak egy játékmű kell hozzá, pl. vastag filcre bőrlukasztóval, de egy vattaszerű anyag is elegendő... Legjobb talán gyurmából: sodrott henger egyenlő hosszakra vágva, golyót formálva, picit kiszikkasztva. (Papírra rajzolt táblán is tapad annyira, hogy !)

10. Mi mindent tanultunk?

Sok játékunk lesz, de vigyázni is kell rájuk, ha azt akarjuk, hogy máskor is játszassunk velük.

Játék közben nem zavarjuk hangoskodással a lépésen éppen gondolkodó többieket.

Megértettük, hogy miért fontosak a szabályok.

Láttuk, hogy nevezetes pontok azonosításával, könnyen leutánozhatunk mintákat.

Megértettük, mi az a tükrökép, a szimmetria, az elforgatás, mely hadállások azonosak.

Közben számoltunk is, de már számolás nélkül ránézésre is tudjuk, hogy 3,4,5, vagy 6 golyót látunk.

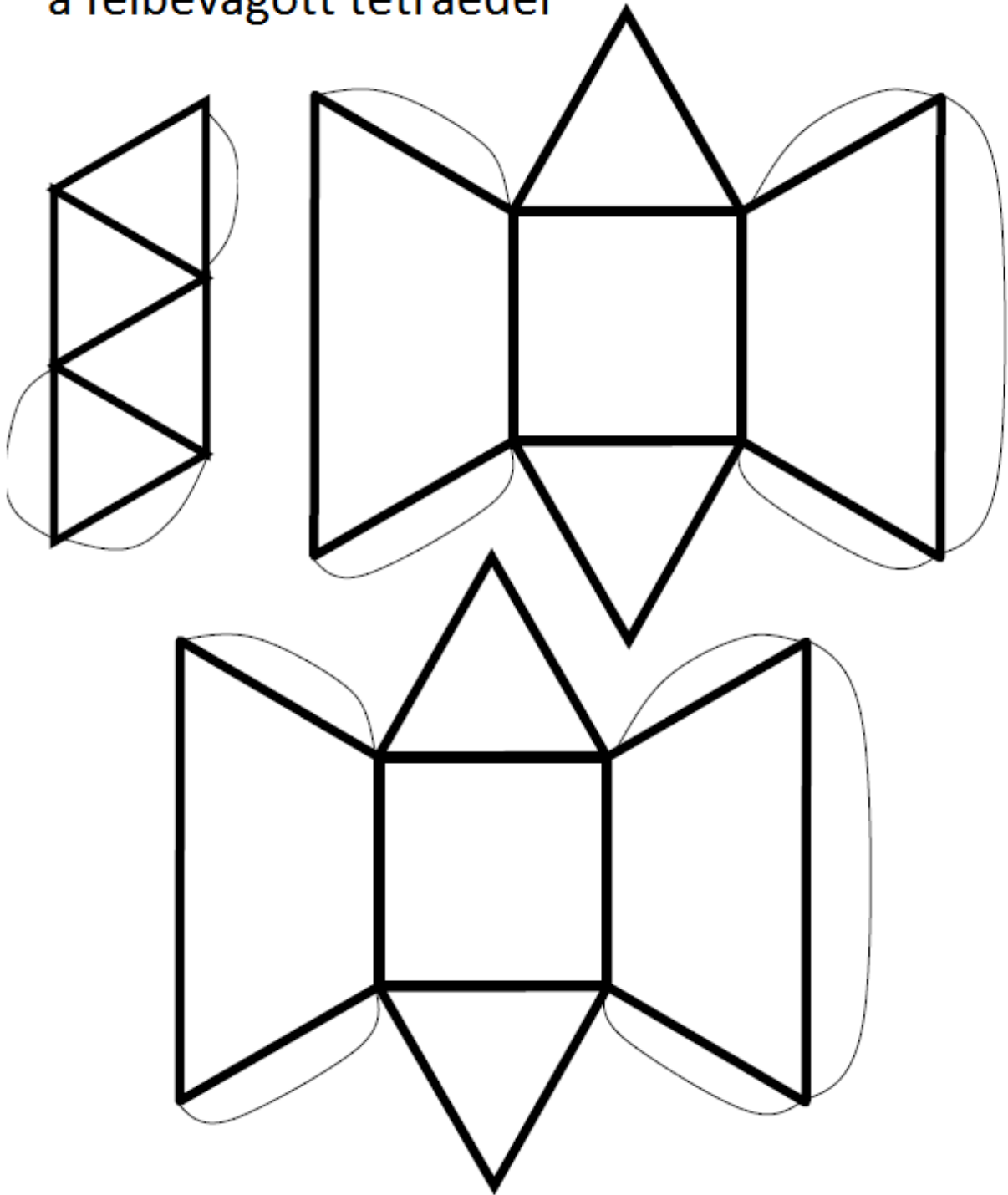
A további játékok megértéséhez szükséges fogalmakat, a kétszemélyes játékok általános szabályait egy új játéknál már nem kell újra elmondani, mert tudjuk: felváltva, egyenként, kezdés, cél,...

11. Leltározás: 15-15 golyó játékonként, összerakás, rendcsinálás.

Tudatosítani: ezek a mi játékaink, biztosan fogunk még jókat játszani velük.

Esetleg megbeszélni, hogy szabadidős foglalkozásokkor hol kitől lehet kikérni majd a játékokat...

a félbevágott tetraéder



Nyomtatás után, másold kartonlapra, -pl.: a csúcsokat tűvel átszúrva...- majd a vonalak mentén meghajtogatva ragaszd össze a három téridomot, vagy készítsd el fából...

Nem talákoztam még ennél elegánsabb térbeli kirakóssal, amelyben mindössze két db-ot kell összeilleszteni... A két azonos alakú és méretű testből az „okoskának” sem sikerül 1-2 percen belül egy tetraédert kirakni.

Mégsem az eleganciája miatt népszerűsítem ezt a feladványt. Sőt! Elsősorban azoknak szánom újragondolásra, akik ismerik. Gondolják már át: milyen ostobán hangzanak az alábbi a segítő szándékú instrukciók: **„Nem igaz, hogy nem tudod megoldani!” „Jól figyelj meg!” „Légy ügyes!” „Nohát, csak okosan!”**

Pedig... Maradandó élmény, (nem erőszakolt túlzással) életre szóló tanulság lehet a „minta utáni építkezés” demonstrálását célzó, némi oktatási-ismeretközlési szándékkal vezérelt tálalás.

Az alábbi „móka”, eddig még mindig működött a bemutató játszóházaimon:

A „kinél van stopper?” felkiáltásra jelentkezők egyike lesz az egyik versenybíró, (igyekszem olyat választani, aki becsülhetően ritkán –netán még soha sem- jutott irányító szerephez).

A hangoskodásra gyülekezőknek megmutatom a két testet és a kicsinyített méretű kirakandó mintát, az alábbi versenyt hirdelve (hangosan, hogy a további érdeklődőkhöz is eljusson):

„A versenyzők körbeállják az éppen soros próbálkozót, vele együtt gondolkodhatnak, de tilos hangoskodni, vagy segítő-félrevezető utasítást adni... Mindenki 1-1 percig próbálkozhat...”

Ajándékot ígérek a versenybíróknak és a legrövidebb idő alatt kirakónak, majd azt választom ki másik versenybírónak, akiből kinézhető, hogy a legesélyesebb lenne a győzelemre.

Amikor minden érdeklődő összegyűlt, megismétlem a szabályokat:

„A soron következő leül és a stopperos versenybíró, indítva az időmérést, a két kezébe adja az elemeket. Ha 1 percen belül megoldja, akkor a másik versenybíró feljegyzi a nevét és a megoldási időt. Sikertelen a próbálkozás, ha letelt az 1 perc. Ekkor feláll és leül a következő...”

Megismétlem, hogy nem tilos lesni-körbeállni, de aki hangoskodik, vagy beledumál, azt a versenybíró kizárja. A feladat ismétléseként: „Az egyiptomi piramisok négyzet alakú gúla, milliányi kőből..., ez itt csupán 2 db kő és háromszögalapú olyan gúlát lehet belőlük kirakni, mint a kicsinyített minta, aminek minden lapja szabályos háromszög..., (ugye ez a legegyszerűbb platonai test, a tetraeder..., azaz négy egymással egybevágó lapú...)”

Ezután magára hagyható a csoport, mindaddig, amíg valamennyi benevező sorra nem került..

(Eddig még, mindig elég rövid volt az 1 perc ahhoz, hogy ne akadjon sikeres megoldó.)

A kudarcos, de tovább drukkoló kirtartókhoz visszatérve, „a nincs is megoldás” reklamációra kiválasztom a legkevésbé gyakorlottnak ígérkezőt és leültetve, előbb a mintát adom a kezébe:

„Számold meg, hogy hány hegyes csúcsa van a tetraedernek!”

(Gyakorta háromról indulunk, aztán egyetértően megállapodunk négyben.)

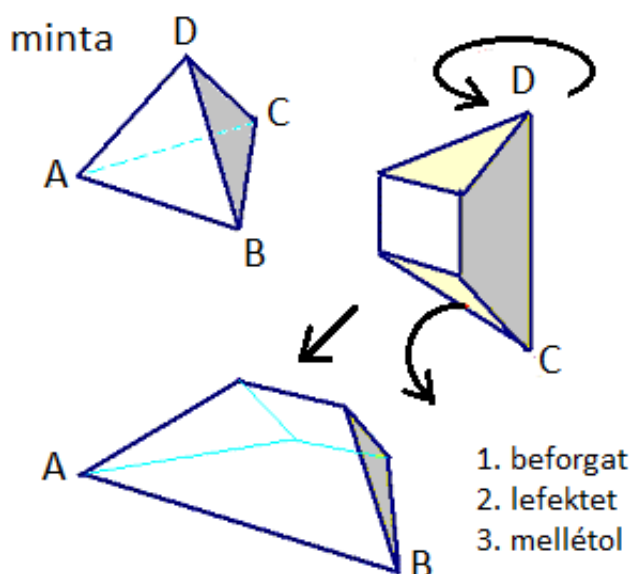
„Tedd le az asztalra és nézd meg jól, hol vannak ezek a csúcsok!”

Miután leellenőriztük, hogy 3 db csúcs az asztalon van 1 db meg felette, csak akkor adom a kezébe az egyik elemet: „Ennek hány olyan hegyes csúcsa van, mint amit a mintán számoltunk?”

(Némi elemzéssel/értelmezéssel megegyezünk, hogy 2 db, mert a többi nem annyira hegyes.)

„Nos, a másik ugyanilyen elem hány hegyes csúcs van?”

(A válasz mindig helyes, hiszen mint két tojás úgy azonos a két elem.)



Még mindig csak az egyik van a kezében, amit lerakatok az asztalra és megszámloljuk, hogy a kirakandó tetraedernek már két hegyes csúcsa ott is van az asztalon. Megkérdem: „összehasonlítva a mintával, hova várod a hiányzó két csúcsot?”

Mutassa az egyik keze két ujjával. Tartsa ott az ujjait, amikor a másik kezébe adom másik fél darabot:

„úgy rakd-forgasd mellé, hogy az egyik hegyes csúcsa az asztalon, a másik hegyes pedig felette fenn legyen, ahogy az ujjaid mutatják.”

5-10 másodpercen belül sikerül, a többiek is kézzől-kézre adják... és közben végighallgatják a tanulságot: a minta szerinti építkezésről, a részek összehasonlításáról, azonosításról, egyező tulajdonságú pontokról, hozzáfűzhető szimmetria, tükörkép, meg még amihez van türelmük...

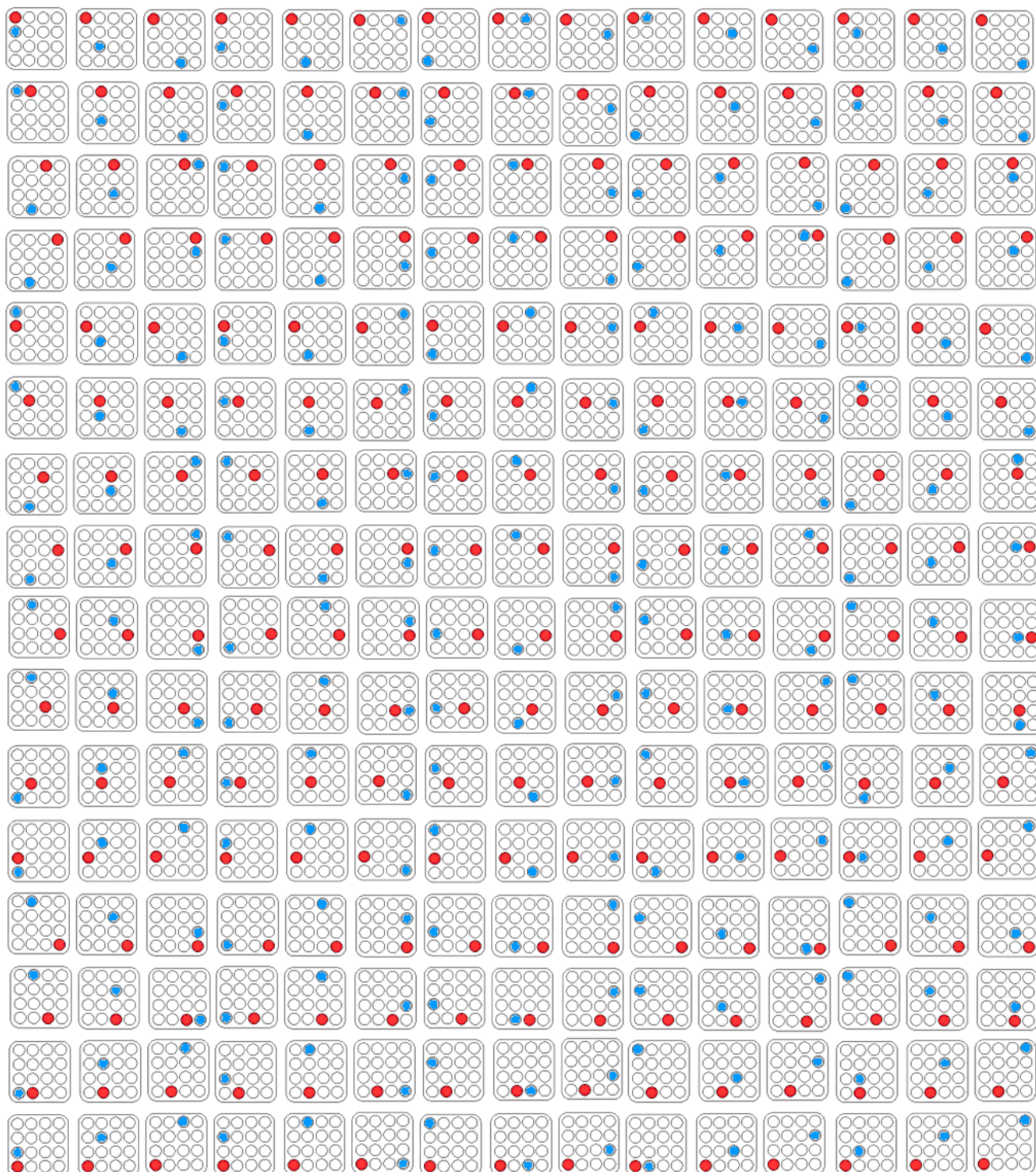
A golyós Pylos különböző hadállásai az első lépéspár után (1. próbálgatással)

16 sorban, soronként 15 látszólag különböző állás az első lépéspár után.

Valóban $16 \times 15 = 240$ féleképpen lehet elkezdni a 4x4-es golyós Pylos egy partiját?

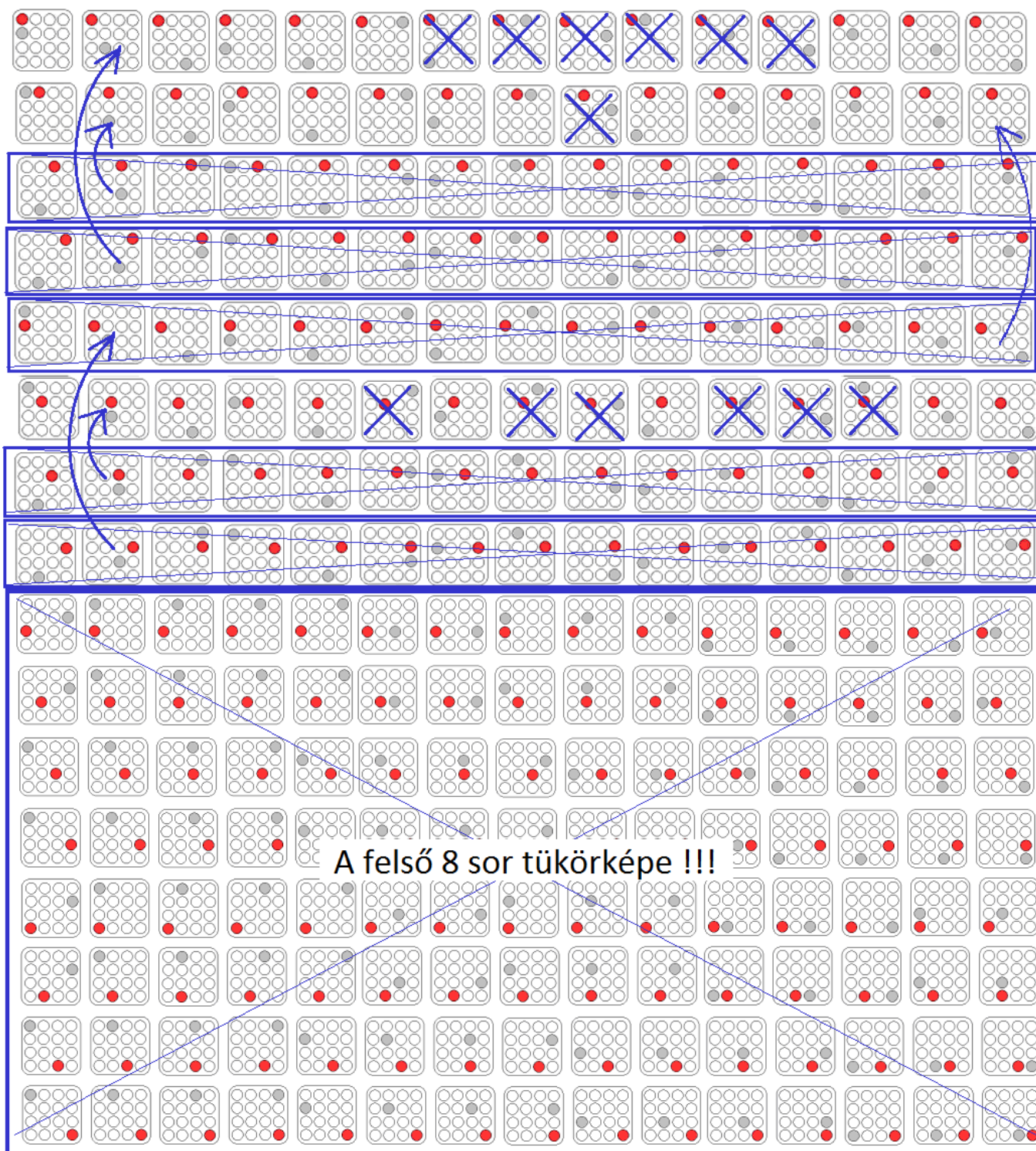
Vizsgáld meg alaposan, hasonlítsd össze őket, és ha valamelyikből (táblajátékosként) két ugyanolyant találsz, akkor az egyiket húzd ki!

*Keresd egymáshoz képest elforgatott, tükrözött állásokat és gondoldj a „Hegylakó”-ra ☺
Húzz ki annyit belőlük, hogy „csak egy maradhat”.*



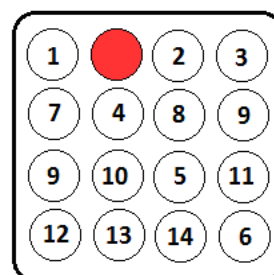
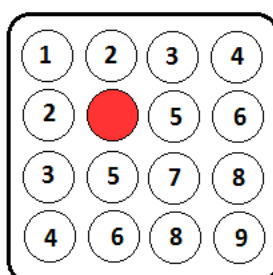
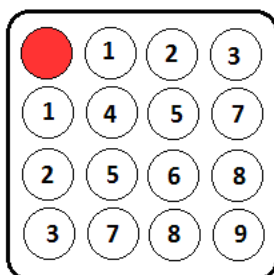
Ha belebonyolódtál, akkor nézd a következő oldalon (vagy a feladatlap hátoldalán) másképp!

Az 1. Feladatlap megoldása (összesen $9 + 9 + 14 = 32$ különböző)



A felső 8 sor tükörképe !!!

A 2. feladatlap megoldása $9 + 9 + 14 = 32$



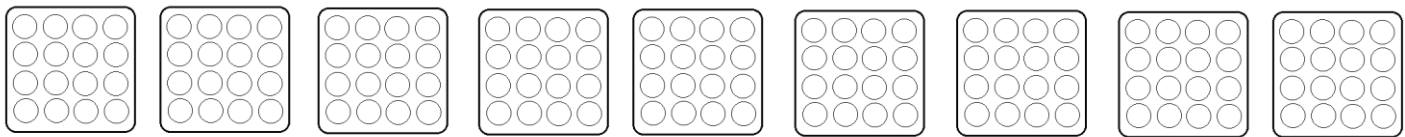
A golyós Pylos különböző hadállásai az első lépéspár után (2. gondolkodva)

1. Feladat

Az első golyót összesen hány féleképpen lehet lerakni? Rajzold be az alábbi táblákba!

Figyelj arra, hogy ne legyenek közöttük elforgatással, vagy tükrözéssel azonos helyzetbe hozhatók.

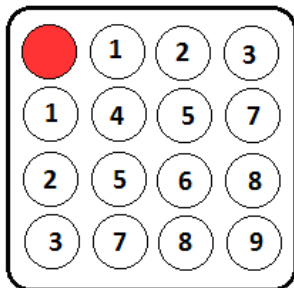
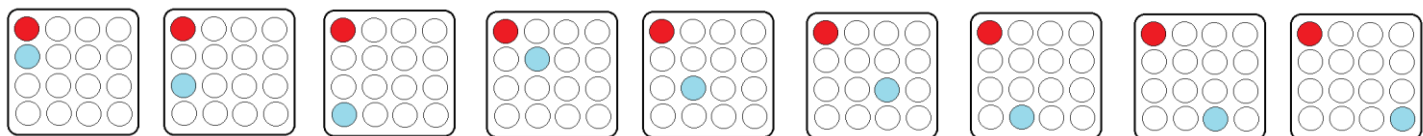
(A nem használt táblákat hagyd üresen!)



Minta a 2. feladathoz:

Az első golyó mindegyik táblán a bal felső sarokban van.

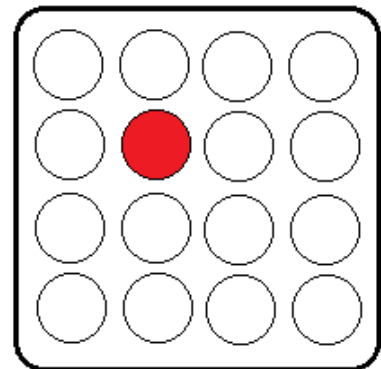
A második golyó felrakása után, az egymástól különböző összes állás ide lerajzoltam:



A fenti minta 9 állását összefoglaltam egyetlen ábrába.

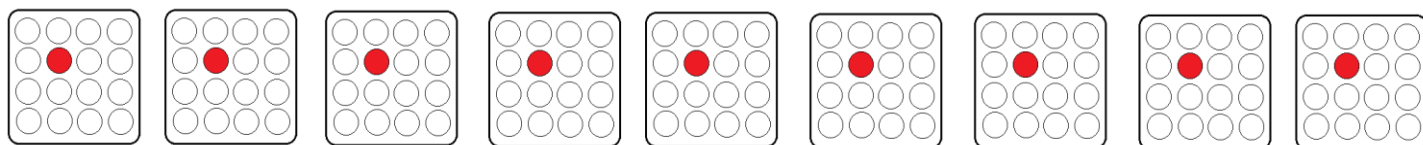
<<<< Úgy, hogy az elforgatással, vagy tükrözéssel azonos helyzetbe hozható állásokat ugyanazzal a számmal jelöltem.

Ha megoldottad a 2. feladatot, akkor töltsd ki az összefoglaló ábrát >>>



2. Feladat A fentihez hasonlóan színezd be az alábbiakat.

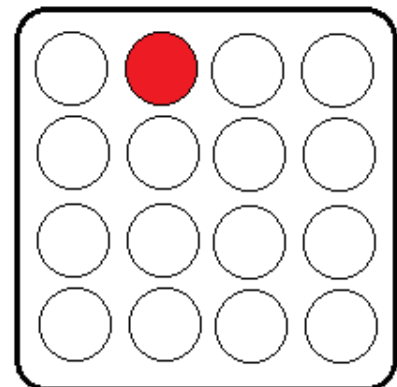
(Figyelj arra, hogy ne legyenek közöttük elforgatással, vagy tükrözéssel azonos helyzetbe hozhatók.)



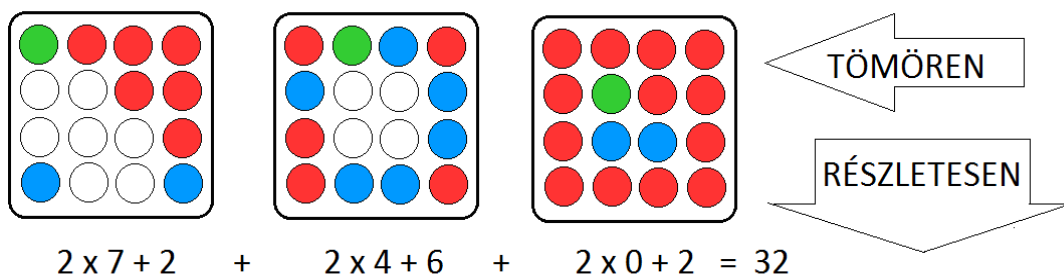
3. Feladat

Próbáld meg gondolkodva kitölteni az összefoglaló ábrát, anélkül, hogy külön-külön megrajzolnád az egymástól különböző állásokat.

*Megsúgom, hogy pontosan 14.ig tart majd a helyes számozás
Megtalálod-e, hogy melyik kettő mezőre kerülnek azonos számok?*



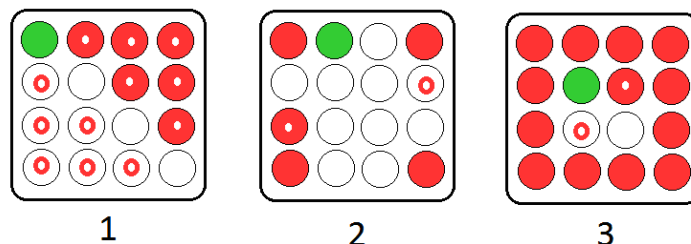
A golyós Pylos különböző hadállásai az első lépéspár után (3. ahogy a gyakorlottak...)



TÖMÖREN

RÉSZLETESEN

Ha nem számítanak a színek, akkor az első két golyó 21 féleképpen állhat a táblán:



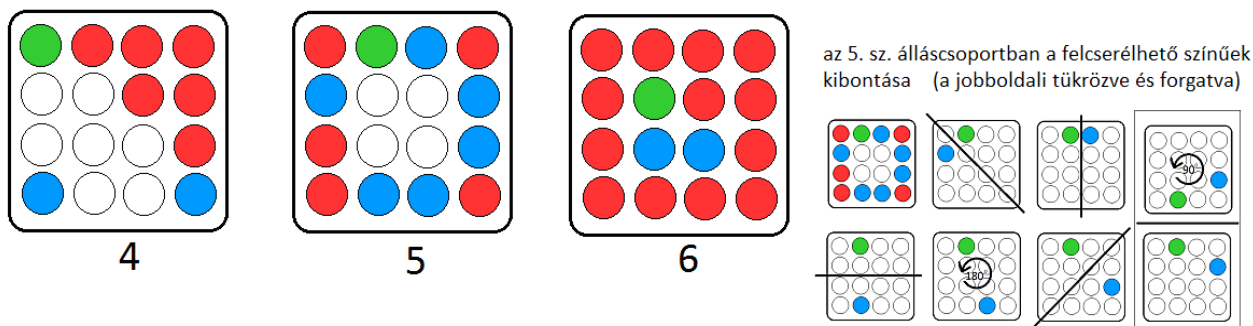
Az 1. ábrán a bal felső sarokban áll az első táblára rakott golyó. A másikat még 15 szabad helyre lehetne lerakni, de a sötéttel (pirossal) jelöltek kiesnek, mert az átlóra szimmetrikus állások nem különbözőek egymástól. A maradék pedig már csak **9 féle egymástól különböző állást jelent.**

A 2. ábrán a felső sor második oszlopában áll az első táblára rakott golyó. Az itt fennmaradó 15 üres helyből kihúzandók a sarkok, mert olyan állások már voltak az 1. ábrán is. És még 1 hely kihúzandó, ami egy másiknak csupán az elforgatása (lásd a jelölteket). Így a 2. ábrán **10 különböző állás van összefoglalva.**

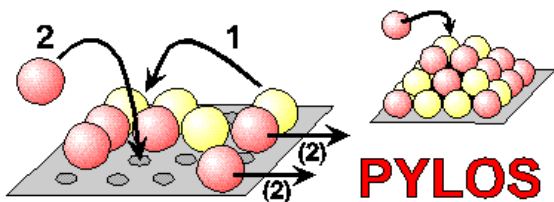
A 3. ábrán a második sor második oszlopában áll az első táblára rakott golyó. A 15 üres helyből az 1. és 2. ábrában már meglévő állásokat kihúzva csak három marad, amiből kettő egymással tengelyesen szimmetrikus. Így a 3. ábrán összesen **2 újabb, az előzőektől különböző állást látunk.**

9+10+2=21, Tehát összesen 21 különböző állásban lehetséges 2 db golyót elhelyezni egy 4x4-es táblára.

Vegyük figyelembe még, hogy egy kétgolyós állás, a golyók színétől függően, voltaképpen két állást jelent. Pl.: más az, ha világos van a sarokban és más az, ha sötét áll a sarokban..., hacsak ...
... hacsak: nem szimmetrikusan (felcserélhetően) helyezkedik el a két golyó a táblán.



A 4. sz. ábrán (ami a 3. sz. ábra szabad helyeit ismétli) a sarokban álló helyzetéhez viszonyítva a kékek jelöltek tükrösek, azaz nem különböznek egymástól a színek felcserélésével sem. Tehát csak a fehéreket kell duplán számolni, a kékeket csak egyszer. Így az 1. sz. ábra **2x7+2=16** féle állást foglal össze két színű golyók esetén. Hasonlóan az 5. ábra alapján **2x4+6=14** és a 6. sz. ábrán mutatott szimmetria alapján további **2** állás lehet csak különböző, ami **összesen 32 db.**



**Négyzetelrendezésű, 4x4-es táblán 15 db sötét és 15 db világos, gömb alakú, "építőkövekre" van tervezve az eredeti rekvizit...
ám, akár kártyalapokkal is jól játszható!**

A játékosok az építőkövekből felváltva egyet-egyét a táblára téve, piramist építenek, abban versenyezve, hogy melyikük rakja fel az utolsó követ a csúcsra.

(Pontosabban: amelyik játékosnak az építkezés befejezése előtt elfogynak el a kövei, az elvesztette a partit. Még pontosabban: **Lépéskényszer van! Aki nem tud lépni veszített.**)

A lerakás közben két szabály alapján spórolhatnak köveikkel:

1. Lépésnek számít, ha a táblán egy **magasabb szintre** (egy már kialakult négyes tetejére) a korábban táblára tett **saját** kő "felhelyezése". Ez akkor tehető meg, ha az más köve(ke)t nem támaszt alá: bontani tilos. (Lásd pl.: világos 1- jelű lépését.)

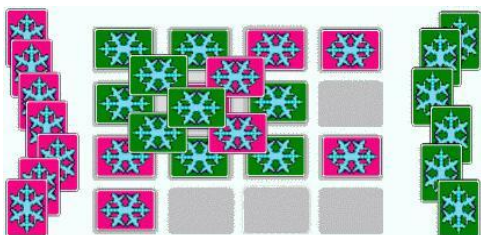
2. Ha pedig bármely szinten (négyzetalakban) egymás mellé sikerül tenni négy saját követ, akkor a korábban felrakott **saját kövei közül 1, vagy 2 db levehető**: akár az éppen letett kő is, de olyan nem, amely a levételével bontást okozna. (Lásd: pl. sötét 2-lépését, melyben levehette volna az éppen lerakott követ is.)

Megjegyzések, szabálymagyarázatok:

Vegyük észre, hogy ez utóbbi szabály megengedő jellegű! A négyest létrehozónak nem kötelező levennie két szabad követ. Ha úgy ítéli meg, hogy kedvezőbb számára a sikeres folytatáshoz, akkor 1 db-ot is levehet, sőt: el is állhat a levétel jogától.

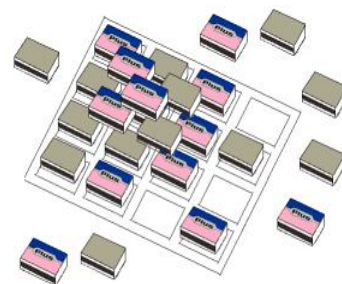
Nagyon ritkán (tapasztalatlan ellenfél is kell hozzá) előfordulhat, hogy egy lépésben két négyes is kialakulhat. Ekkor is csak az egyik jogán vehető le, azaz max. 2 db kő.

A bontási tilalom a rombolásra vonatkozik. Két kő levételekor a fokozatos bontás megengedett, azaz egy felső kő és annak alátámasztója (ebben a sorrendben) levehető, feltéve hogy az alátámasztó felett más kő már nincsen ami legurulhatna.



Akár kártyával is játszható, ha van pl. két pakli francia-kártyád. (Ezeket, az összekevert paklik szétválasztásának egyszerűsítése céljából, eleve úgy árulják, hogy a két pakli hátoldala különbözik.) 15-15 lapot leszámolva már csak a 4 x 4 -es játémező elhelyezkedésében kell megállapodni és máris játszható.

Voltaképpen kártyalapok helyett dominókkal, vagy akár gyufaskatulyákkal is jól „működik”, de persze kellemesebb a golyós kivitel. Pl.: ideális méretű játékot készíthetünk pingpong labdákból, melyekhez a táblát pl. vastagabb szívószálakból is kirácsolhatjuk.... Egészen tetszetős golyószerű bábuk készíthetők kindertojás-kapszulákból (gondolom még ma is rengeteg található minden gyerekes lakásban), ha levágunk a magasabb oldalából kb. 1 cm-t és egy egy üdítőitalos kupakot ragasztunk bele nehezekként (gyurmával/kittel), majd újra összenyomjuk (előtte, a befogadó felet forró vízben megpuhítva)...



Nyáron, víz mellett, játszottuk már homoklabdákkal is (a fele golyót időnként nedvesítve)...

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

A közös "felfedezések" egy-egy játék megismerésével kezdődhetnek...
Sokféleképpen tanítható meg egy-egy új táblajáték.
Sajnos, sokak számára már maga a szó is, hogy "tanulás", riasztólag hat.
Hát még az, ha el kellene olvasni a néhány mondatos játékszabályt! (***** megj. lásd lent**)

Játszóházi bemutató : PYLOS

Többen állnak a demo-tábla körül, hát elkezdem a játékszabály bemutatását.

- Pont annyi golyó van a tábla mellett, amennyiből egy olyan piramis építhető fel, melynek a tetején egyetlen golyó lesz. Az nyeri a játékot, aki egy felváltva, egy-egy golyót lerakosgató építkezés befejeztével, ezt az utolsó golyót felteszi...

Többnyire eddig jutok, amikor elhangzik az első "tökjő" és hogy, "játszunk egy partit!". A két legtürelmetlenebb (úgy vélik, már mindent megértettek) máris elkezd rakosgatni a golyókat a táblára, amikor megkérdem: -

Kezdeni, vagy másodikként lépni előnyösebb ebben a játékban? Ha 15 világos és 15 db sötét golyó van, akkor ki teheti fel a 30. golyót? Gyors a válasz: "hát a kezdő lépő", közben pedig rakosgatják tovább a golyókat, hiszen folyik parti, pedig a hibás válaszból is belátható: már a kezdéskor eldőlt ez a verseny.

Rávezető kérdések következnek:

- tudjátok mi az páros és páratlan szám?
- persze (mondják, és rakosgatják tovább a golyókat)
- én azt szoktam mondani, hogy ez, így, egy férfias játék.
(No, erre leáll a parti, valami szokatlant hallottak)
- ki rakja az első golyót?
- az első
- a másodikat?
- a második
- a harmadikat?
- a harmadik, (majd kis zavar után helyesbítés) illetve az első
- és a huszonkilencediket?

Kis tanakodás után megegyezünk, hogy minden páratlan számú golyót a kezdő lépő tesz a táblára, így a 30., az utolsó golyóval mindig a másodikként lépő nyer. Értelmet kap, a korábban elhangzott, "férfias" jelző is: hiszen aki udvariasan átengedi barátnőjének a kezdés jogát, nyerni fog...

(Dehogyan mondtam volna olyant, hogy a "gondolkodós játékok fiúsk".)



A figyelem újra a szabályokra irányul, most már meghallgatják és gyorsan megértik az első spórolós szabály lényegét:

1. magasabbra feltehető, egy, már a táblán lévő saját golyó is, ezzel megfordulhat a kezdési előny, hiszen a táblán kívül megmarad egy golyó, ami majd jó lesz a piramis tetejére...,

Felcsillannak a szemek. Megértették, így már van értelme a versenynek, már felsejlenek azok a "kényszerlépések", amikor nem tudja elkerülni a soron következő, hogy ne hozzon létre négyest az ellenfelének. Leszedik a golyókat és újra nekifognának a játéknak, amikor mondom: még egy utolsó szabály van, amit "kárörvendős", vagy "szuperspórolós" szabálynak szoktam nevezni:

2. ha saját négyest sikerül kialakítani, akkor lehetőleg két darab saját szabad golyó.

Pontosítjuk: Megmutatom a négyes kvadrátos elhelyezését, tisztázzuk, hogy sorban nem számít és, hogy az a szabad golyó mely nem támaszt alá másikat (alulról bontani tilos). Érdeklődve figyelik, amikor, összefoglalásként, még felrakok egy helyzetet: ha pl. világos "sumákolna" és megvárja, hogy ellenfele rakja le azt a négyest, melyre majd spórolósan ráteheti egyik golyóját, akkor hátrányba kerül...

A korábbi "tök jó" megismétlődik, ám micsoda különbséggel! Csillagszemmel rebben szét a csapat párosokra és a táblákon egymásutánban legalább négy-öt parti következik...

A továbbiakban már, többnyire működik az "önkiszolgáló" bemutató is. A játékosok táblát váltanak és böngészni kezdik egy másik játék szabályait tartalmazó néhány mondatos lapot, vagy kéri mutassak másik játékot is...

Könnyebb persze azokkal, akik már ismernek néhány táblás játékot. Számukra alig néhány szóban is érthető lesz az új játék alapötlete, célirányos pontosító kérdéseik valamilyen hasonló játék szabályaival való összehasonlításból fakadnak. Ők azok, akik megdöbbennek, hogy a bemutatón egyszerre tucatnyi újdonsággal is találkozhatnak. Megdöbbenően kevesen vannak!

A többség számára (sajnos) a még malmok is (különösen, a tradicionálistól eltérő táblák) "újdonságnak" minősülnek. Bemutatóim statisztikája szerint: 100-200 látogató közül tán ha egyetlen olyan található, aki már játszott életében dámapartit.

(*) Bemutatókra olyan játékokat választok, amiknek szabályai négy sorban leírhatók és azok -jó nagy bötűkkel- fel is vannak ragasztva a játékokra. Ez, a fenti, még "HarryPotter születése" előtt történt.**

Ma már, a srácok elolvassák a kiírt szöveget, a szülők/felnőttek -kevés kivétellel- továbbra sem...)

Pylos (egy „JollyJóker” játék, az óvodai építőstől a versenyzhető szintig)

a./ Bemutatás négy egymásra épülő fokozatban (az előző megértése utáni továbblépésekkel):

0. csak „egyszer te, egyszer a társad” és örülsz, hogy közösen felépítitek...,
1. csak az „emelős szabály”, ki tud jobban figyelni-spórolni...,
2. a „négyes levétel”-lel kiegészítve, már kényszerítőzéses stratégia...,
3. a 7x7-en kezdéssel, két sorral mélyebbre nő az elágazásfa (Lásd: az utolsó oldal alján.)

(Megjegyzem: Az eredeti fejlesztésben a sorosan elért négyesért is visszavehet. Nekem ez kicsi elegancia-hibának tűnik, mert különben a játék mindegyik szabálypontja koherens a többivel, ill. azok ésszerűségét erősíti, azokkal egyfajta logikailag is jól játszható rendszert alkot. Pl.: a kvadrát-bünti a magasba törő piramis építése közbeni együttműködésre készítet. A soros kényszerítők ritkábban vezetnek emeletre-lépéshez. Annak meg, hogy a csúcst is tartalmazó ferde élen mind a 4 db golyó egyszínű, már nincs jelentősége, hiszen a partit már megnyerő, miért venné ezután vissza 2 db golyóját?)

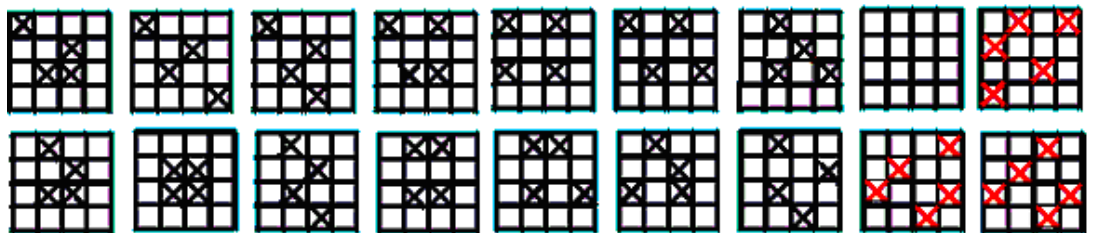
b./ A nagyobbakkal is érdekes lehet a 0-tól 3-ig fokozatok átbeszélése-értékelése, ha felismerik pl.: azt, hogy a 2. és 3. között lényeges különbség van: a 2-ben közös táblán de csak a sajátunkra figyelve versenyzünk, amíg a 3-ban már megpróbálhatjuk befolyásolni ellenfelünk lépéseit.

c./ Nézz a táblára! Világos vagy? Gondolkozz előbb sötétként! Ha sötét lennél mit lépnél? Aha. No de világos vagy, most te lépsz, így megakadályozhatod, hogy azt lépje ami jó lenne neki...
Miért jó ha megakadályozod? Sok játékban messzi a vég, nem látunk el odáig. Ilyenkor már az is közelebb visz a nyereséghez, ha olyat lépünk, ami ellenfelünknek rossz. A sok kis ilyen rossz a vereségéhez vezethet. Minden lépés után nézz bele a szemébe. Ha összeráncolja a homlokát, nem tetszik neki, akkor léptél jól. Ha nevet, akkor valószínű rosszat léptél... stb.

d./ Elemezzük ki, miért és hogyan van ez a 7x7-es kezdés.

Feladványok

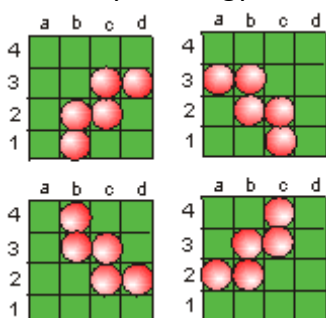
a./ Rakj fel az első szintre „ötlukas” állásokat (olyanokat, hogy még nincsen kvadrát, de a következő rakással már nem kerülhető el. (Lásd és értsd meg a négylukasokat, hogy most a szín nem számít))



b./ 12 db is és 11 db golyó is lerakható úgy a "földszintre", hogy a rákövetkező lépő már csak "lukra" teheszen. Bizonyítsuk be, hogy ezek között az állások között nem lehet olyan, melyben a 4x4-es tábla három sarka üresen marad! (Tehát olyan állásokról van szó, melyekben még nincsen kvadrát, de már nem is tehető le újabb golyó kvadrát kialakulása nélkül.)

Ha üres pl. 41 és 44 (két szomszédos sarok), akkor kell lenni golyónak a 31,32,42,33,43,34-en, melyekből a négy középső kvadrátot alkot. Ez ellentmondás, tehát nem csupán három sarokra, de már két egymás melletti sarokra is igaz a feladat állítása.

c./ Bizonyítsd, hogy a „W” –s állások, emelés nélkül, ötlukas álláshoz vezetnek.



Négy féle „W”-s állás lehet:

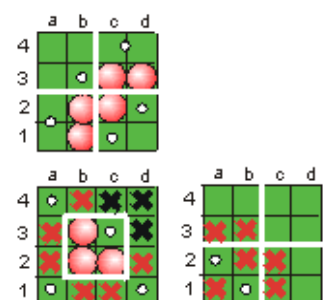
vagy a: b1,b2,c2,c3,d3;

vagy a: c1,c2,b2,b3,a3;

vagy a: b4,b3,c3,c2,d2;

vagy a: c4,c3,b3,b2,a2

Voltaképpen ugyanazok, csak elforgatva...



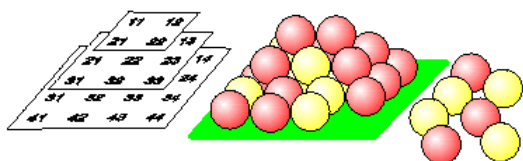
Az egyértelmű, hogy bármely, a már közvetlen emelés előtti lépés állását tekintve, a szétválasztott négyesek mindegyikében legalább egy-egy luk lesz. A mutatott állásban (a feladványunk bármelyik ábrájának elforgatásával kapott esetben) a jobb alsó negyedben még egy további ötödik luk is lesz.

Sőt! Más esetben nem is lehetséges ötlukas állás, mert:

1. A középső négyesben biztosan kell lennie 1 db luknak (lenti baloldali ábra).
2. Abban a negyedben amelybe a középső négyes lukja esik, nem lehet több luk. (fekete X-ek)
3. Abban a negyedben, ahol a sarok üres, soha nem lehet két luk (piros X-ek), mert 4.
4. Két luk nem lehet egymás mellett (, csak átlósan).

Következmény: **Csak abban a negyedben lehet két luk, melynek szomszédos negyedeiben az érintett negyeddal szomszédosan nincsen luk.** (Lásd a jobb oldali ábrát, ami pont megfelel a feladványunknak!)

d./ Egy félbemaradt játékban, nem tudjuk, ki következik, csak azt, hogy innen már egyik játékos sem hibázik.



Mi lesz a következő lépés?

Sötétnek is világosnak is legjobb lépése:

kívülről a 31-re

Különösen sötét számára csábító a 41-32 felhelyezés, de ezzel elveszti azt az egyetlen nyerési lehetőségét, hogy a harmadik szinten kikényszerítse majd a győzelemhez vezető négyesét. Ha világos következne 43-31-el, akkor bár pillanatnyilag növelné előnyét, végül elvesztené a partit. Bárki lép, kívülről kell tennie és akkor van esélye a nyeresésre.

(Megjegyzendő: Világos biztosan nyer ezzel az indítással, sötét csak akkor, ha rákövetkező világos "kívülről" a 44-re tesz. Ez a lépéskombináció elkerülte a feladványkészítő figyelmét. Így némileg csökken a feladvány eleganciája, de alapvetően igaz, hogy a 31-es pozíció elfoglalása mindkét játékos számára kulcsfontosságú.)

Mit is fejleszt? A közhelyes „hát a gondolkodást” mellett, ami beugrik még: „hát a térlátást” ...

Hát persze, de ha megindul az agyunk... sok-sok érdekesről mesélhetünk-beszélgethetünk közben.

a./ Nagobbaknak pl.:

3 dimenzió ábrázolása 2 dimenzióban... Ha lerajzolom, vagy képen látom, honnan tudom, hogy ezt térben kell elképzelni? Ha ingatod a fejed, két szemmel nézve a golyókat mögéd látsz. **Hologram-technika**, azaz síkbeliek-e a pl. a zárjegyek? Korábbi technika: jobb/bal szem **kék/piros szemüveg** és a megfelelően színezett síkbeli alakzat térbe beugrik. Eszköz nélkül: **árnyékolás**. Két lehetőség is: csak a testet, vagy annak árnyékát is. Amire árnyékot vet, az hátrébb van (vagy lásd a mozgás ábrázolását **vetett árnyékkal animálva** a pattogást...).

Aztán a színezés..., ha csak egy kört látunk, de tudjuk, hogy az egy golyó, akkor hogyan is látja az agyunk? Gyerek-kifestőkönyvben a labda egyszínű kör, vagy ott a felcsillanó pont is a golyón Műszaki ábrázolásban: kis ívek berajzolása, vagy a piktogramokban csupán a felcsillanó pont és **az iskolázott agyunk adja a golyóérzetet.**

Aztán: hogyan írhatnánk le az állásokat és partikat? Két-dimenziós táblán a sor-oszlop pozíció tényleg olyan kézenfekvő? Előfordulhat, hogy érdemes **vektorokkal ábrázolni-lekövetni**. Ha egy bábu többlépéses mozgását ábrázoljuk, akkor a táblára egy folytonos nyíl-sort rajzolunk. (Hogy is néz ki, ha pl.: adott pontból mindig előbb előre lép kettőt és jobbra hármát? Rajzoljuk fel a nyilakkal és írjuk le számokkal.) Hogyan számszerűsíthetők a nyilak? Vegyük észre, hogy összeadhatjuk az azonos **koordinátákat**, akkor **eredőként** eljutunk a véghelyzetbe. Miben hasonlít és miben különbözik a vektoros és a koordinátás lekövetés? Hogyan nézne ki, ha csak az egyik irányra vagyunk kíváncsiak, pl.: át a „túloldalra” versenyeken, akkor ugye a másik irány számaitól függetlenül vizsgálódhatunk. (Lásd **fizika-mechanika összetevőkre bontás**)

Működnek-e a megállapításaink térben is? x,y,z , koordinátákkal és vektorokkal. A partik időben történő lefolyásának rögzítése már a negyedik dimenzió... ezt is tudnánk ábrázolni?

Más téma: a **szabályozás automatika** alapjai (a játék egyik érdekessége).

Analógiában(?) legyen a **hibajel(?)** az, hogy sok golyóm van már a táblán. (Ennek ugye az ellentettje, a **komplementere(?)**, hogy a kevés golyóm van kinn, tehát vesztesre állok.)

A **beavatkozás** az, hogy a többségből következő pozíció-előnyöm visszavételhez, ill. spóroláshoz vezethet.

Hasonlítsuk össze, miben különbözik egy ütéses játéktól, amelyben: minél több bábumat vesztettem el, annál kevésbé van már lehetőségem javítani az eredményemen.

b./ Kisebbeknek is pl.:

Pylos>>> Piramis, piramis>>>Egyiptom>>> fáraók,... gondolati lánc

Fogalmak: : négyzet, gúla, golyórakás, emelet, földszint, emelés, spórolás,...

Táblajátékos fogalmak bevezetése: tábla, mező, bábu, felváltva, egyenként, kezdés, cél.

Írányok és relatív helyzetek összefoglaló áttekintése: mellette, oldalszomszédosan, átlósan, fel, le, jobb, bal, sorban, oszlopban, vonalban, átlósan,...

Számlálás nélkül: készségi szintű összehasonlítás, több/kevesebb 15-ig, „ránézésre” a darabszámok 5-ig.

Lehetőségek számbavétele, 16-ból 2 teljes varijának lebontása, **tükörkép, szimmetria, elforgatás** figyelembevételével. Versenytaktika, a tábla mezőinek összehasonlítása, erős és gyenge pontok

Szabályok szükségességének belátása. Milyen szabályokat ismerünk? Mi a különbség szabály és szokás között.

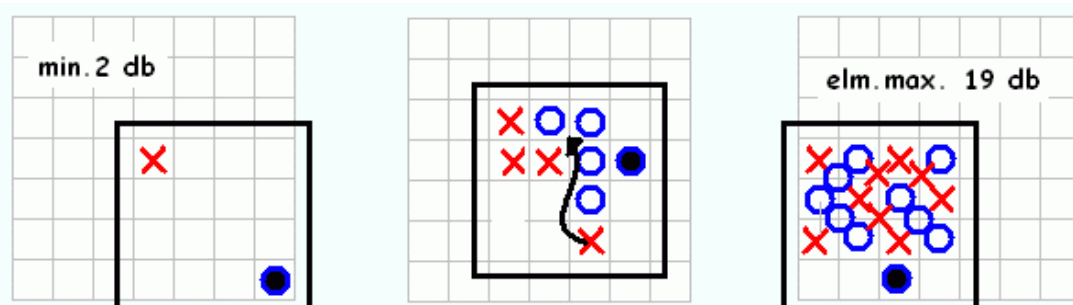
A szabályok megváltoztatásának a szabályai, a megegyezés, a közös érdek, az esélyegyenlőség, a fairplay.

Azt szabad, ami nem zavar másokat. **Csak azt, csak olyant, amit nem bánod, ha veled is....**

Országos és magasabb szintű versenyezéshez ajánlott: PYLOS (a "7x7-es nyitással")

Megsokszorozza a kezdő lépések variációit, ha: egy 7 x 7 -es tábla közepén nyit a kezdő és a váltott lépések során foglalják el a játékosok az alsó szint 4 x 4 -es táblarészét, amin folytatódik(***) és befejeződik majd a küzdelem. (Ezzel a nyitási szabállyal elkerülhető, hogy a gyakorlott játékosok első lépéspárja szinte mindig a tábla átlójának két középső mezőjére essen.)

***Leghamarabb: már az első 2 db, -átlósan egymástól két mezőnyi távolságra-, letett golyó után, de elméletileg az is lehetséges, hogy csak a 19. golyó letétele után.
(Közben pedig, -lásd a középső ábrán-, az a mező is élőnek számít, ahonnan esetleg emelés történt).



(Papíron ceruzával "O" és "X" jelekkel egy 7x7-es rácson kezdődik a parti és ha kialakult azon egy 4x4-es táblarész, akkor annak megfelelően rakják fel a kezdőállást a 4x4-es táblára.)

3*3*3 mini (kockás) Pylos

„Elmetorna kurzus” 02

2. Témakör: golyós Pylos ismétlés és 3*3*3 mini (kockás) Pylos

A foglalkozás fő célja: A Nyerőstratégia fogalma, megtalálása 3x3x3-as kockás Pylos-ra. (Faleágazásos elemző technika, változatok számának becslése, kibontása, (visszaútalással a múlt foglalkozásra): a mezők értékelése.

További konkrét célok:

Összehasonlítás „külcsín és belbecs”, „megjelenés és tulajdonság”, „arra emlékeztet”, „úgy néz ki, mint”, „úgy működik, mint”, „úgy, de egészen másképp”, „hasonló”, „különböző”, „azonos”, „minta”, „modell”,...

Kocka és gömb tulajdonságai; jellemző formák a természetben.

Kockaépítmények, elemek darabszáma, térfogata,

Ismétlés, további megerősítés: tükörkép, szimmetria, forgatás, mezők-értékelése

A versenyjátékokban legalább egy lépéssel előre gondolkodni... Az ellenfeled szempontjából is lásd a táblát, és akadályozd a jó lépését...

Táblajátékos fogalmak: „kényszerítőzés” Nyerő és vesztes szerepek gyakorlása, viselkedési szabályai.

Ha kaméleon kocka is, akkor a 3x3x3-as kocka különböző elemei (sarok, közép, oldalközép...)

Kár lenne kihagyni: a minta utáni színezést, a kockapalástot, a dobókocka esélyeket 2 db kockával...

Ha dobókocka is, akkor gyakorisági diagram: a dobott értékek összegének gyakorisági eloszlása.

Könnyebb lesz megértetni majd a dobókockásoknál a kagylódobások eredményeinek valószínűségi eloszlását.

Általános célok:

Legyenek kíváncsiak (figyeljenek rám) a játékok közbeni információkra, mert azok is érdekesek, elgondolkoztatóak, humorosak...

Figyeljünk a másokra, értsük meg, amit mond és fedezzük fel a benne az általunk még nem ismertet.

Ismerjük meg, hogy mihez értenek a társaink, mi mindent tudhatnak, miről szeretnek beszélgetni?

=====

1. Játszottatok otthon a Pylossal? Megmutattátok valakinek? Képek a piramisokról, golyók helyett kockákkal... Felmutatni a CubiCup „**trükkös**” tábláját, amin olyasmi lesz az élére állított kocka-alakzat, mint a golyógúla...

Beszéljük meg, hogy mennyivel jobban hasonlít ez a piramisokra...

2. Próbáljunk meg játszani vele, de **csak iciri piciri táblán, 3x3x3-as piramist építve.**

Ellenőrizzük le, hogy minden szabályunk működik-e, amit a golyós Pylos-ban megismertünk?

Ismételjük át a szabályokat, átfogalmazva négyszögről-háromszögre, vezessük be a „**kehely**” fogalmát.

Rögzítsük, hogy most csak a „trükkös” tábla közepén 3x3x3 méretben folyik a parti.

Induljon egy verseny, hármas csoportokban: egy figyel, majd a parti győztesével játszik. Mindig a parti győztesével játsszon a korábban kimaradó. A kezdés jogát pl. Kő papír ollóval döntsék el.

Csak annyi partit (kb. 4-6) játsszanak le, hogy mindenki legalább kétszer játszhasson.

3. Aztán új versenyszabály: **mindig a talpon maradó kezd.** További kb. 10 partit játsszanak le így.

Közben körbejárva gondolkodtatni. (Ne énrám nézz! A lépésed után, mindig a versenytársad szemébe nézz!

Ha összeráncolja a homlokát, akkor jót léptél... Mit lépnél, ha te lennél a másik színnel? Hogyan tudod megakadályozni, hogy versenytársad ezt lépje? (Esetleg a nyerő és vesztes szerepek viselkedési szabályai.)

Megfigyelni, hogy volt-e, aki mindig talpon maradt, aki mindig nyert, ha ő kezdett?

Hogyan csinálta?

4. Kezdjük el közösen gondolkodni, beszéljük meg: Hány féleképpen lehetett kezdeni? És az arra lehetséges válaszlépések milyen különböző állásokat eredményeznek? (Sem az elforgatott, sem tükrözött állás nem különbözik egymástól, mert az „**ellenjáték**” válaszlépéséhez ugyanazt kell átgondolni.)

Értelmezzük az elágazásfát, majd: **színezős falebontásos feladatlap**. Ketten (nagyobb kisebb párban).

A gondolkodó ember első lépése: a stratégiaileg legerősebb pont elfoglalása. (Hadvezér, domboldal, stb.) Lássuk be, hogy jó kezdés biztos győzelem. Oldalközépen kezdve, lássuk be, a teljes elágazásfa lebontásával segítségével hogy nincs esélye a válaszlépőnek. **A nyerőstratégia színezős feladatlapja**. Hát? Így átgondolva nagyon könnyű nyerni! Ez tényleg siker lenne? **Vessük is el ezt a játékot!** No, akkor, most, menjünk haza?

5. **Egyéni munka, kockaszámolás színezős feladatlap** Mutatok egy érdekeset. Nézzétek a trükkös táblát! Egy ilyen végtelen nagy táblára rátettem egy nagyítót. Mit láttok a nagyító alatt... Hát nem érdekes? Beszéljük meg mit értünk azon, hogy” az agyunk iskolázott...” Most már hazamehetünk?

6. Ha már itt vannak a kockák, csináljunk velük valamit. **Három csoportba osztva fessenek be három Kaméleon kockát!** (Feladatlap elmagyarázása: Kiterített palást és kocka élek és csúcsok) Ha elkészült (ellenőrizzük, hogy nincs-e hiba és) oldják meg. **A csoportok szedik szét az azonosakat, pl. egy szint követve: sarkok, oldalközépek... és rakják össze!**

7. Mit lehetne még csinálni ezekből a kockákból? Pl.: dobókockára is pöttyözhetjük.

Mire jó a dobókocka? Lesznek majd dobókockás játékok is, de játéktábla és bábuk nélkül is sok kockajáték van. Pl.: lehet fogadni a dobás értékére, különösen akkor, ha több kockával dobunk.

Egy kockával nagyon-nagyon sokszor dobva és feljegyezve az eredményt ugyanannyiszor lesz fölül mindegyik szám. (*Esélyegyenlőség analógia*). Ámde, ha kettővel dobunk és az összeg (vagy a szorzat) számít, akkor...? (*Hátrányos helyzet analógia*) Arra hasznos fogadni, ami a leggyakrabban várható eredmény. Feltétlen keressük meg előbb ezt az összeget, mielőtt egy ilyen fogadásos játékba belekezdenénk. **Diagram-készítés feladatlap**. Aki ezt tudják, azok sokat nyerhetnek egy összegre-fogadáson, mert sem a 2-re, sem a 12-re nem tesznek.



8. A kockaszámolás feladatlapból mindenki kapjon egy színezetlent, hogy megmutathassa otthon... A három kaméleonkockát kapják meg azok, akik... (?) Úgyis pofára megy, mindenkinek vannak kedvencei, **DE!** Esetleg rendezzünk egy titkos szavazást, vagy talán a kisorsolás illik ide leginkább: nevek a kalapba és a három szerencsés nyertest kihúzzunk. No! Ugye jó, hogy nem mentünk haza? Igaz, hogy gyorsan végeztünk a 3x3x3-as kockás Pylossal, de egészen érdekes dolgokat ismertünk meg

9. Ismételjük át:

Hasonlóság nemcsak külsőleg lehet, de pl.: a tulajdonság, a használat és pl.: táblajátékok szabályai is... Stabil piramist építettünk trükkös táblán és kipróbáltuk rajta a golyós Pylost. Piciben is működött a szabály, de az elsőnek lépő nagyon könnyen nyerhetett benne.

Ismételtük, megértettük, hogy mi az a szimmetria, az elforgatás és a tükörkép. Ezek a táblás hadállásokban nem jelentenek különböző helyzeteket („mert elforgatásnál a tábla másik oldaláról nézve gondolkodunk.) Megismertük a fa-leágazásos elemzést, meg azt is, hogy stratégiaileg különböző erősségű pontok vannak a táblán. **Ezt, ezután már minden játéknál keresni fogjuk**. A továbbiakban is, ha valami hasznosat észreveszünk és megtapasztalunk, megjegyezzük, hogy hasonló esetekben újra használhassuk a „trükköt”.

(Megj.: Ha visszatérőleg állandó helyen vagyunk, akkor nagyon jó emlékeztető, a TACEPAO-s módszer.)

Mókás volt a Kaméleon kocka, de még jobban tetszett, hogy másképp is láthatunk dolgokat, mint a valóság, mert „az iskolázott agyunk gyakorta be is csaphat...”

A két dobókockával való dobás összes lehetőségének számbavételekor megjegyeztük, hogy a 7 hatszor többször fordulhat elő, mint a 2, vagy a 12.

10. Kár, hogy nem játszottunk többet a trükkös táblán, mert talán nagyobb méretben, több kockával, már biztosan nem lesz olyan könnyű nyerni benne. Ezt, a következő foglalkozáson majd kipróbáljuk.

Tegyük el a játékokat, hogy legközelebb a ezekkel folytathassuk... Csináljunk rendet...

Feladatlapok („fa-struktúrárs” beszélgetéshez)

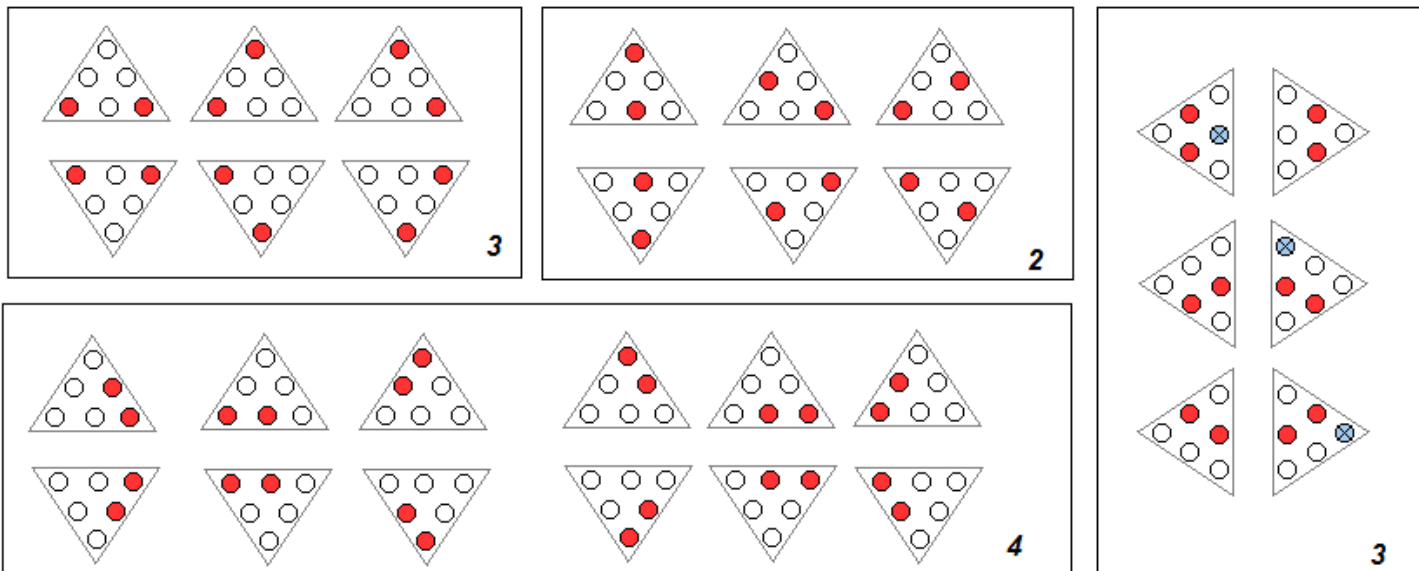
1. Mindegyik táblán 2 db piros (sötét) bábu van.

Egy-egy keretben: a forgatással, tükrözéssel, vagy más nézőpontból tekintve: mindegyik azonos.

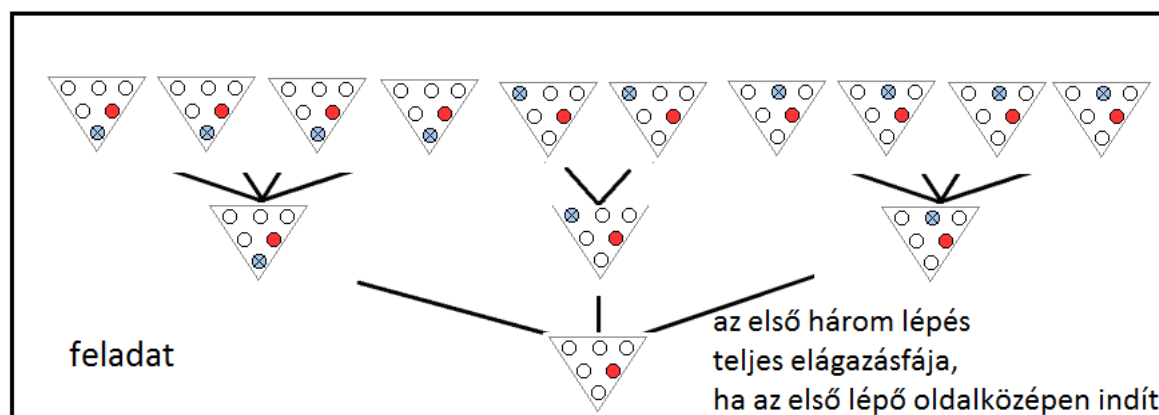
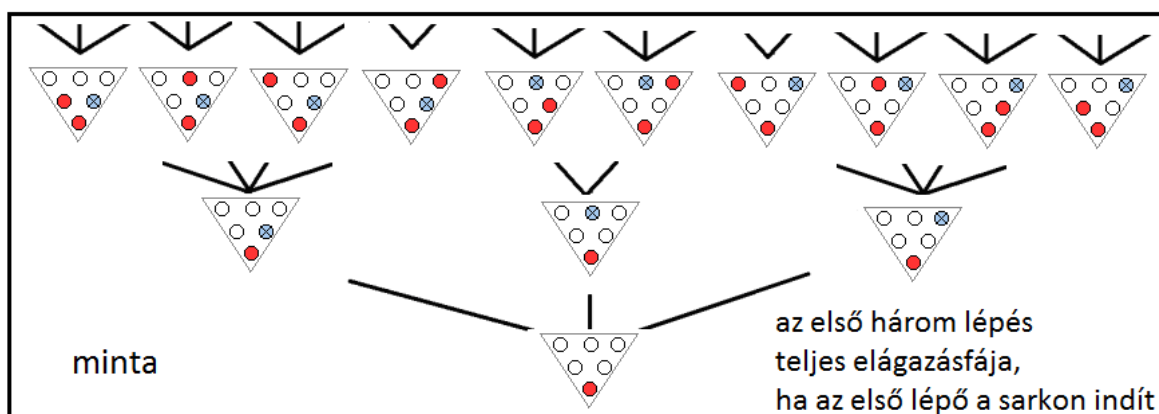
A keretekbe írt szám azt jelzi, hogy hány féleképpen lehetséges 1 db másik színű bábút lerakni a táblára úgy, hogy azok már egymástól különböző állások legyenek.

Lásd mintaként: a függőleges keretben összesen csak három ilyen különböző állást lehetett bejelölni.

Hasonlóan, színezd be te is a másik három keretben a lehetséges különböző állásokat!



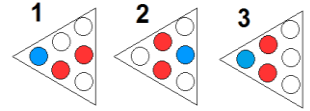
2. Felül a minta, alul a feladat. Ha már megértetted a mintát, akkor az aló ábrán: előbb színezd be, hogy hova kerülhet a következő piros(sötét) bábu, azután jelöld be, hogy a fa hány ágon szélesedik tovább felfelé.



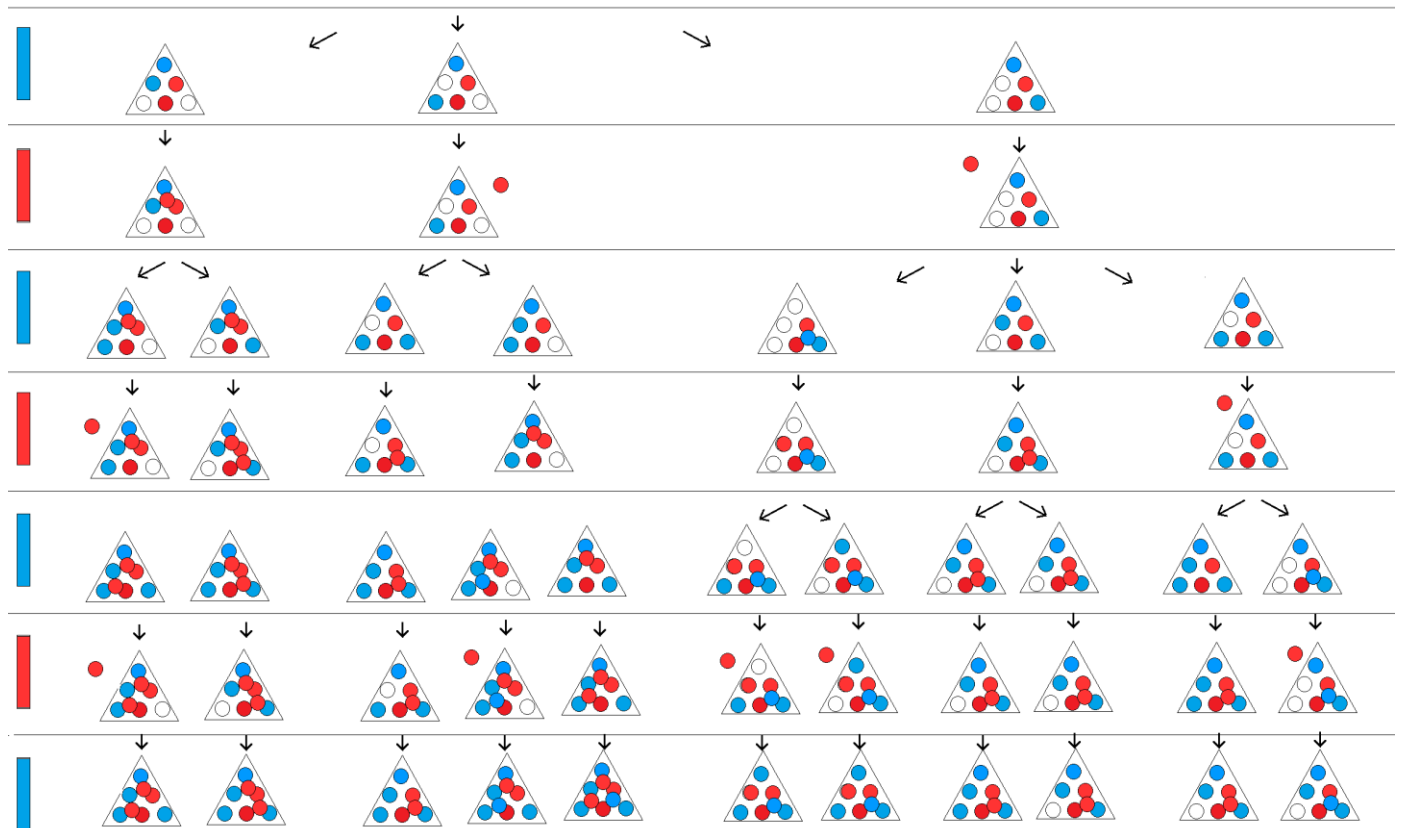
Az elsőnek lépő (a kezdő) játékos nyerő stratégiája (3x3 kockás Pylos) *a kétoldalas feladatlap „színe”*

A mezők tulajdonságainak vizsgálatával már megállapítottuk, hogy a sarokpontok kevésbé értékesek. Váltakozó, egyenkénti lerakosgatással, a kezdő lépő mindig el tud foglalni kettőt a középső mezőkből és...
...és az után már: kelyhek fenyegetésével irányíthatja a parti folyását.

Ha piros középen kezd, akkor a kék lépésétől függően ez a három féle folytatása lehet a partinak. Az első kettőben piros biztosan nyer, ha nem hibázik. A 3.-at pedig elkerülheti(***)

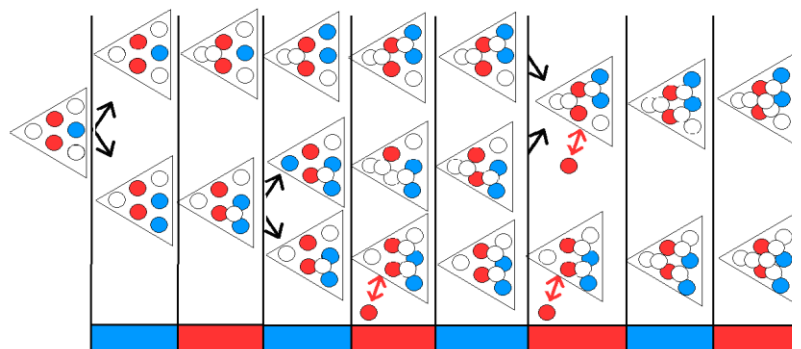


1. A piros kezdett. Kék a sarokra rakott. Piros az alábbi ábra szerint folytatta és nyert.
(Kövessd végig, lépésenként levezetve az egymást utáni, ill. elágazó hadállásokat!)

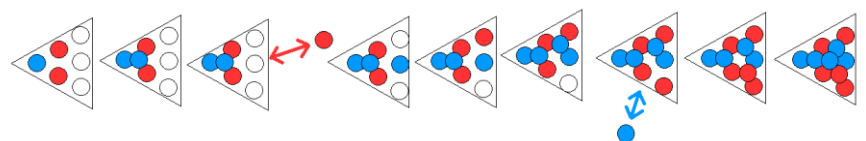


2. A másik nyerő hármask esetén az elágazások a következők: >>>>

Hajaj!!! Jajjjajjjaj!
Ennek félig elvesztek a színei!
Ámha, megértetted az 1. alatti ábrát,
akkor be fogod tudni színezni a hiányzókat...
Fordítsd meg a lapot! (Vedd elő a feladatlapot!)

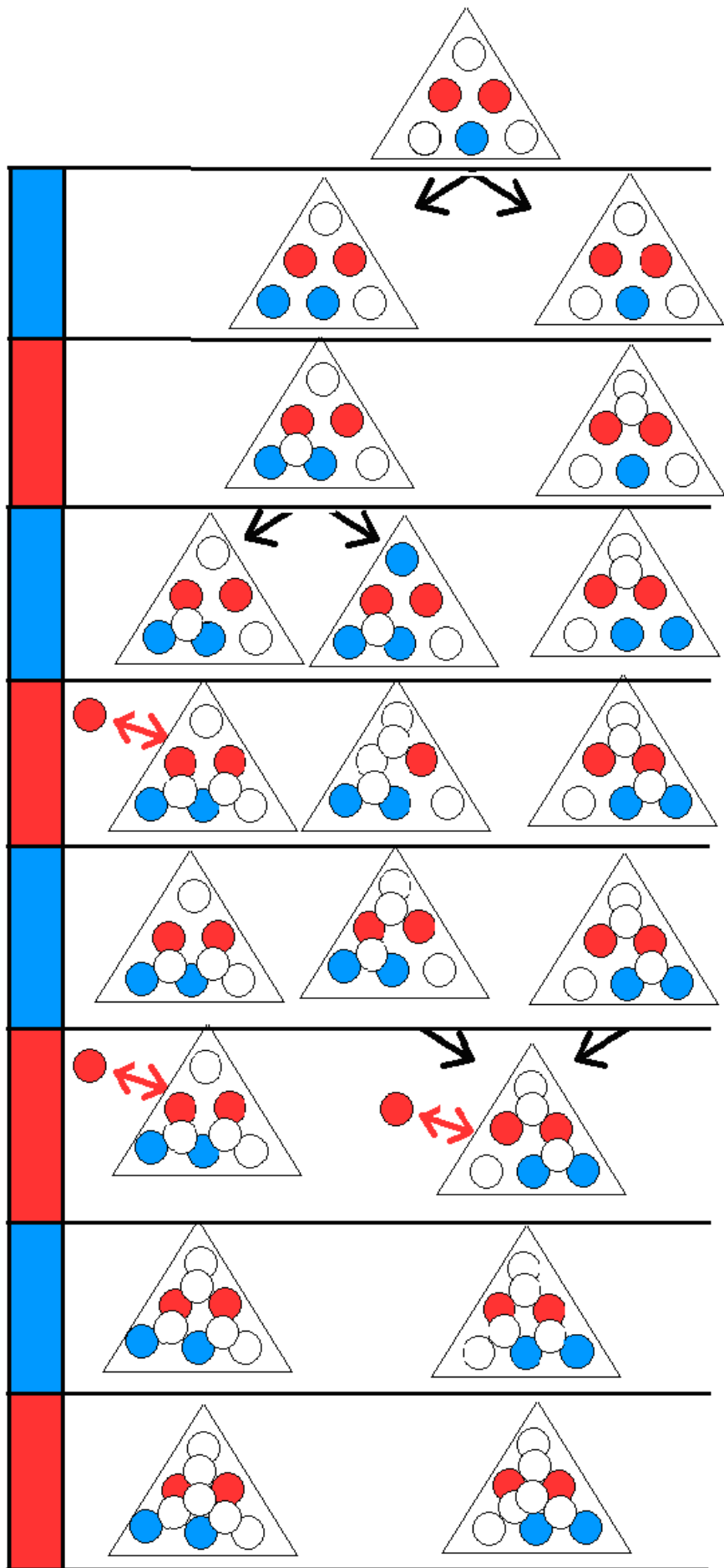


3. Ebből a kiindulásból kezdve a piros veszíteni fog (kék már szinte nem is hibázhat):



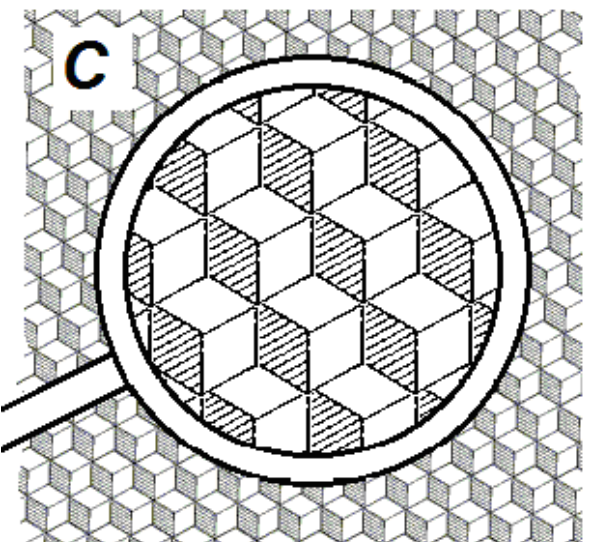
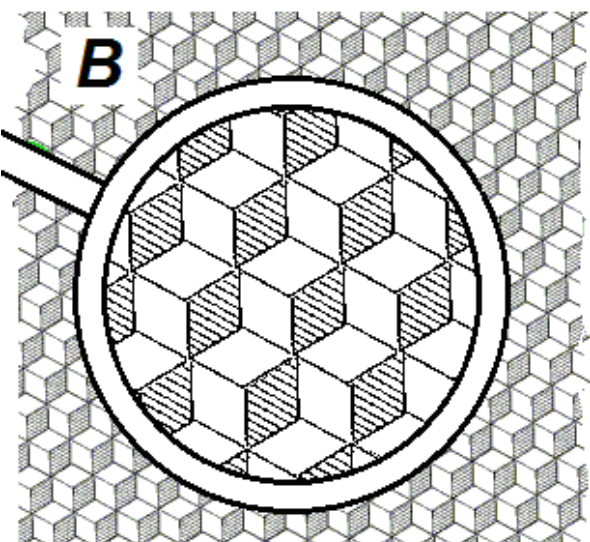
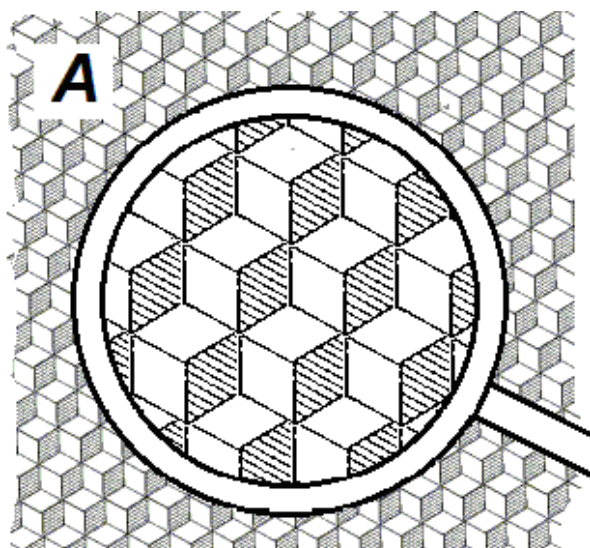
(***) Ha kék első lépésével a sarokra rakna, akkor piros az 1. szerint játszik tovább.

Félig még nincsen beszínezve...,
 de ha ismered a 3x3x3-as „kockás Pylos” szabályait, akkor sikerülhet befejezned.
 A felső (három-bábús) állásból kezdve, a piros győzelméig pótold ki az állások hiányzó színezését!
 Sokat segít, ha egy-egy állás előtti és utáni helyzeteket is értelmezed.)



„Síkban a térbelit...” feladatlap

(Ha egy üres, de végtelen nagy CubiCup-táblát fényképeznél le felülről nézve, akkor az, valami ilyesmit ábrázolna)



1./ Nézd meg jól az „A”-jelű képet!
Hány olyan **teljes** kockát látsz,
ami nem lóg ki a nagyító alól?

*Használd színes ceruzát.
Színezd be a teljes kockák felső lapját.
Ellenőrizd! Biztos, hogy csak olyant színeztél
be, amiből egy picit sem hiányzik?*

2./ Most nézd figyelmesen a „B”-jelűt!
Azon hány teljes kockát látsz?

3./ No és hány van a „C” jelűn?

4./ A „C”-jelű melyik másikkal a tükörképe?

5./ Lásd be, hogy
a „B” jelű is ugyanaz, mint az „A” jelű.

(Forgasd el a lapot 180 fokkal!)

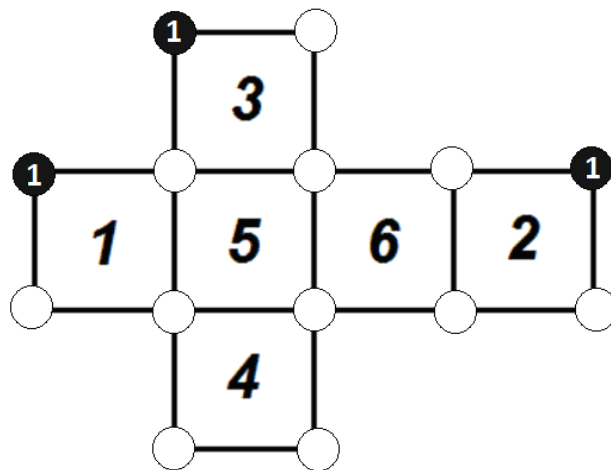
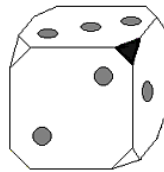
Hogy is van ez? Ugyanaz van mindhárom képen, mégis másképp látjuk, mert az agyunk „iskolázott”. Iskolázott? Sok-sok gyakorlás után megszokta, hogy a testeket síkban, többnyire felső nézetből ábrázoljuk, legtöbbször balról érkező megvilágításban. Ezért ugrik be a szemünk a rajz értelmezésekor kocka felső oldalára.

„Kaméleon kocka” feladatsor A./, B./, C./

A./ feladat: a kockapalást

A kiterített kockapaláston
a 14 db köröcske
a kocka 8 db csúcsát jelöli.

Írd be a körökbe
2-től 8-ig, hogy melyik ezek.



*Sötéttel az elsőt bejelöltem.
Ehhez hasonlóan, jelöld azonos
számmal az egy csúcshoz tartozó
köröket!*

Egymással szemben álló lapok:

és

és

és

Az ugyanazon csúccsal érintkező lapok:

1. és és

2. és és

3. és és

4. és és

5. és és

6. és és

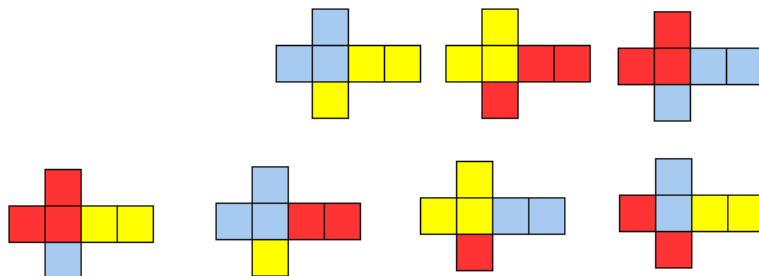
7. és és

8. és és

B./ feladat készítsd el a kaméleon kockát!

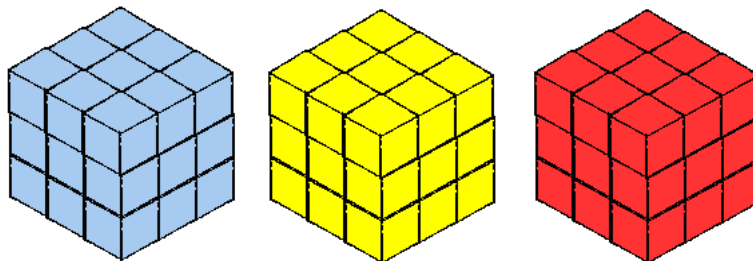
Végy 27 db kockát,
amelyeket az ábrán mutatott
kiterített palást szerint színezz be.

A felső sor szerint 1-1 db-ot
Az alsó sor szerint 6-6 db-ot



*(pl.: festék-pöttyel, vagy öntapadós
színes papírral...)*

Az így kapott kicsikből összerakható
egy 3x3x3-as nagy kocka úgy, hogy
a másik két szín nem látszik.



C./ A megoldás nagyon egyszerű lesz, ha

1. Eldöntöd, hogy melyik színben akarod összerakni a kockát.
2. Kiválasztasz a 8 db olyant, ami majd a sarkokra kerül.
3. Kiválasztasz 12 db olyant, ami majd az él-középekre kerül.
4. Kiválasztasz 6 db olyant, ami majd az oldallapok közepére kerül.
5. (A megmaradó bármilyen egyetlenke pedig, jó lesz középre, hiszen úgysem látszik.)

Kockázás pontértékre

Üljetek körbe! Egy hatlapú dobókockával fogok dobni. Mindenki írja fel egy papírra, hogy hányas lesz a dobott érték. A következő fordulóban már csak azok maradnak játékban, akik eltalálták. Ők újra tippelhetnek a papírjukon... és így tovább, amíg csak egyetlen játékos marad talpon. A győztes csokit kap. Ha mindenki kiesik, akkor újra kezdjük.

Tegyünk 2-3 próbát és állapítsuk meg: ez így lassú és unalmas.

Kevesebb forduló lesz, ha két kockával dobunk és a dobott értékek összegét kell eltalálni. Próbáljuk ki, aztán gondolkodjunk. Elsőre azt vegyük észre, hogy most 1-től 12-ig választva, kevesebb tipp lesz megegyező.

Aztán! Számoljunk: mikor lehet pl. az összeg 2 és milyen dobásértékek összege ad ki pont 7-et. Értsük meg, hogy a 2+5 és az 5+2 két különböző dobáseredmény, nem úgy, mint pl.: a 6+6)

Nos. Akkor hát:

Milyen eredményre a legokosabb fogadni, ha 2 db, az oldalain 1-től 6-ig számozott kockával dobott értékek összegére kell tippelnünk?

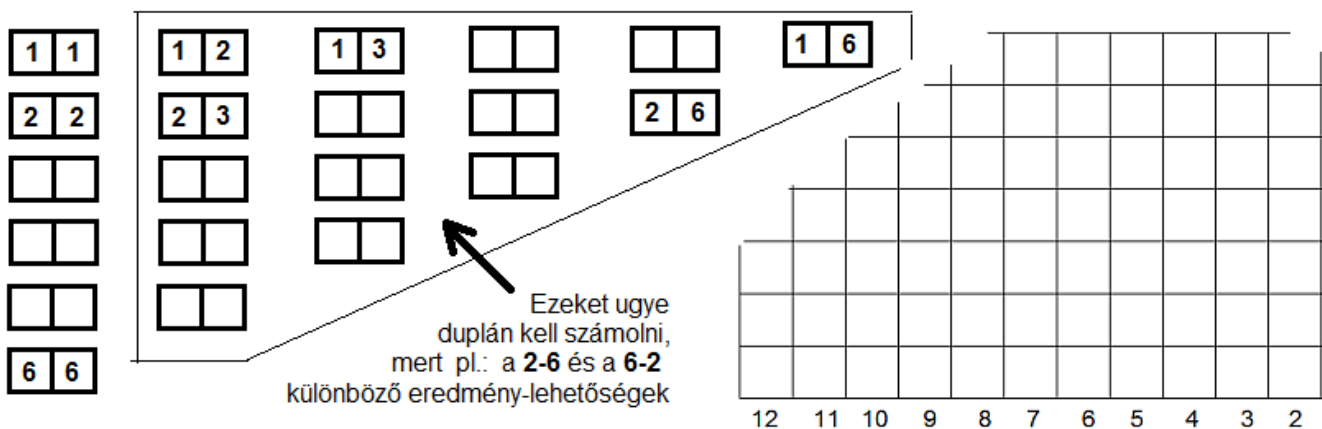
Készítsük el a gyakorisági táblázatot

Összesen hányféle kimenete lehet 2 db kockával történő dobásnak?

Hány olyan van ezek között, amikor mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja?

A kicsi négyzetekbe elkezdtem beleírni a lehetséges dobás-eredményeket.

- Értsd meg a bejegyzéseim rendszerét és írd be a kicsi négyzetekbe a hiányzó számokat!
- A gyakorisági diagramban, az összeget mutató számok felett, színezz be annyi négyzetet, ahányszor előfordul az adott összeg a kockapárok között.
(Pl. Karikázd be azokat, amik összege 7 és számold meg. Majd másik színnel a 6 összegűeket...)



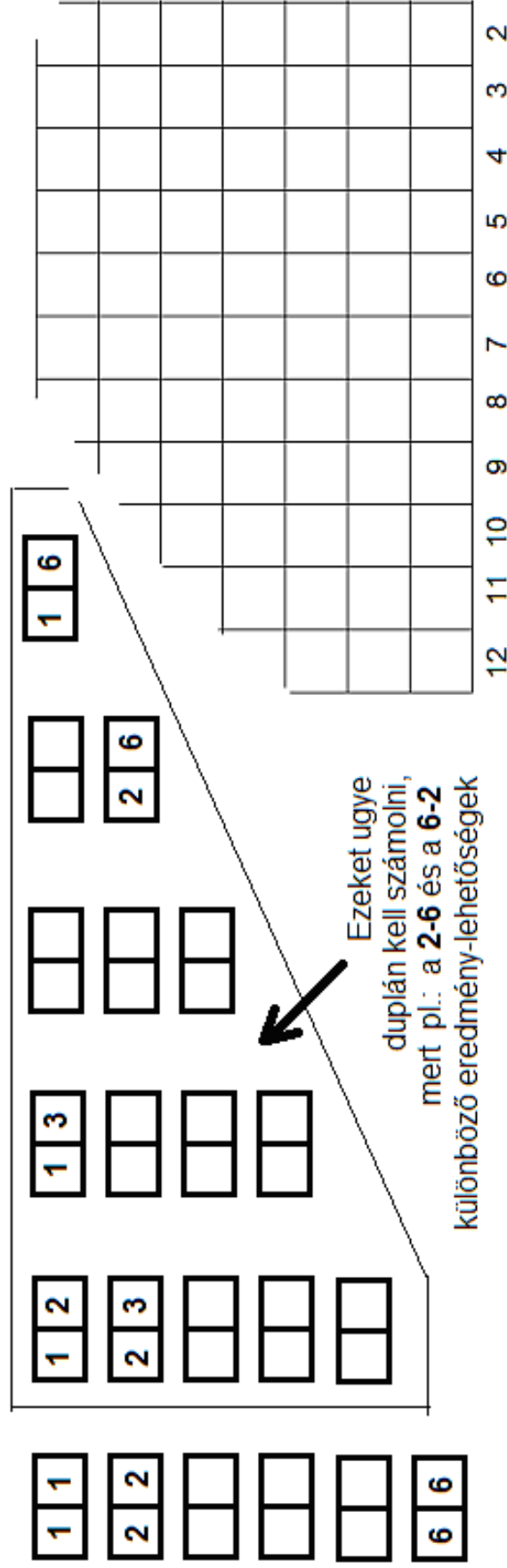
Ezután, egy összeget eltalálós játékban, te milyen összegre fogadnál?

...és milyenre akkor, ha 5 alatti összegnél háromszoros és 9 felettinél négyszeres a találat nyereménye?

A kicsi négyzetekbe elkezdtem beleírni a lehetséges dobás-eredményeket.

1. Értsd meg a bejegyzéseim rendszerét és írd be a kicsi négyzetekbe a hiányzó számokat!
2. A gyakorisági diagramban, az összeget mutató számok felett, színezz be annyi négyzetet, ahányszor előfordul az adott összeg a kockapárok között.

(Pl. Karikázd be azokat, amik összege 7 és számold meg. Majd másik színnel a 6 összegűeket...)



3. Összesen hányféle kimenete lehet 2 db kockával történő dobásnak?
4. Hány olyan van ezek között, amikor mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja?
5. Összesen hányféle különböző összege lehet 2 db kockával történő dobások értékeinek?
4. És hány féle, ha a pontértékeket összeszorzozzuk?
- 5.1. Írd be a szorzások lehetséges eredményét, egymástól vesszővel elválasztva: _____

CubiCup (a „kockás Pylos”)

2005-ben láttam először ezt a játékot és ott azonnal, máris, vitába keveredtem fejlesztőjével...

A feltaláló és gyártó, Kovács Gábor részben szerény, részben büszke indítatásból határolta el magát javaslatomtól, miszerint: feledje el (az egyébként nem rosszul kitalált) „CubiCup” nevet és bátran terjessze ezt a zseniálisan felépített ötletet az akkor már ismert és világsikernek tekinthető („golyókból piramist építő”) „Pylos” kockás továbbfejlesztéseként.

Azóta is sajnálom, hogy nem voltam picit erőszakosabb a vitánkban. Különösen azért, mert ma is úgy gondolom, hogy egy ismert „márkanév”-re utalással, sokkal gyorsabb és még sokkal sikeresebb lett volna ennek a „JollyJóker” fejlesztő-játéknak szélesebb elterjesztése.

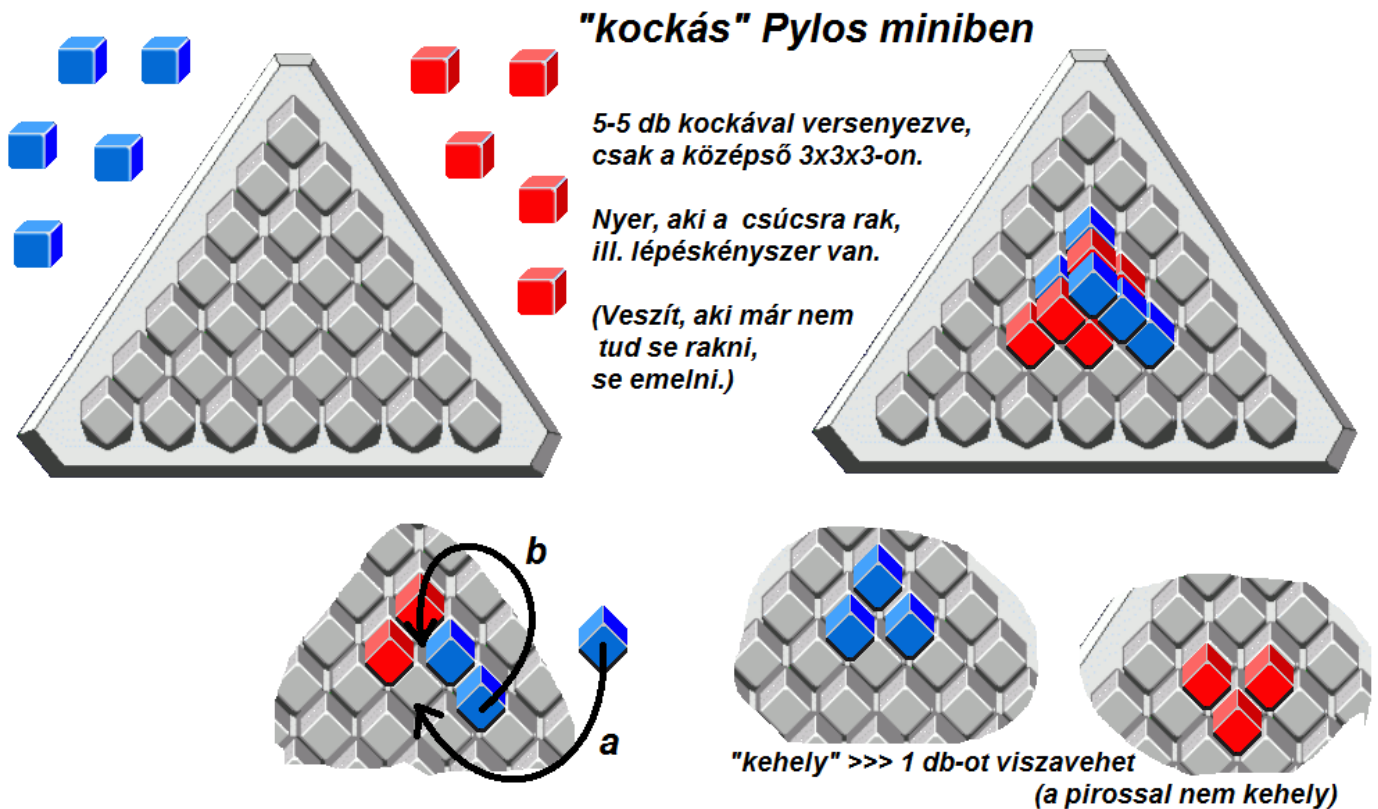
Nagyon kevés olyan kétszemélyes stratégiai táblás játékot ismerek, ami az óvodásoktól a matematikusokig minden szinten a siker biztos reményében ajánlható. A „CubiCup” ilyen.

Döbbenetesen elegáns, egyszerű játékszabálya szerint is jól versenyezhető.

Azok pedig, akiknek már „megvan” a golyós Pylos, próbálják csak ki a „CubiCup”-készlettel, a kockákra aktualizált szabályokkal, a következő fokozatokban:

1. A keretet üresen hagyva, csak a középső 3x3x3 mezőn játszva, 5-5 db kockával.

(„Kvadrát” helyett, itt hármas „kehely” van és a kialakítója csak 1 db kockáját veheti vissza...)



Kék lépése: vagy tetszőlegesen rak egy kéket kívülről, vagy magasabbra áthelyezi egy kockáját a táblán.

(a) kelyhet alkot, visszaveheti egyik kockáját. (b) magasabbra áthelyez, kint megmarad egy kockája.

Csak addig érdekes, amíg rátalálsz a biztos nyerőstratégiára. Ám, ez a nyerőstratégia már 6-7 éves szinten is megérthető.

Egyszerűsége veri a 3x3-as „TicTacTo”-ét. Nem ismerek ennél alkalmasabbat az elágazás-fa bemutatására. Az első bábu 2 féleképpen (sarokra, vagy nem sarokra) rakható a táblára. Az alsó szint betelte (emelés nélkül lerakott 9 bábu) mindösszesen 6 különböző állásban lehetséges (miközben a lépések sorrendjét is leíró elágazás fa, -már 3 db bábu lerakását követve is-, 20 féle partit mutat).

A legegyszerűbb 3x3x3-as méret kiválóan alkalmas elforgatott, tükrözött, szimmetrikus hadállások azonosságának bemutatására, megértésére...

Intellektuálisan is érdekes, ha a játékosok egy táblán, egyszerre három 3x3-alapú „piramist” építenek:

2. Középső 3 mezőt üresen hagyva, a sarkokon 3 db piramis építése, 15-15 db kockából.

(Itt is marad az emelési szabály, de kehely kialakítója a versenytársa táblán kívüli kockáiból vesz el egyet és a verseny célja is megváltozik: a több kockát rabló lesz a győztes.)

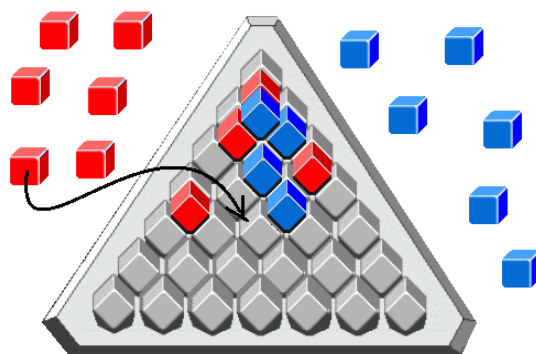


3. A tábla 4x4x4-es alapján játszva, 10-10 kockával.

(Mint az 1. fokozatban, a 3x3x3-as, azzal a –passzív játék elkerülését eredményező- kiegészítő szabállyal, hogy a versenytárs kelyhének kialakulását kötelező akadályozni.) A golyós Pylosnál egyszerűbb?

4x4x4 kockás Pylos

*Kehely-megakadályozási kényszer!
Piros nem emelheti egyke követ magasabbra a táblán, mert köteles kék kelyhének kialakítását akadályozni.
Piros kívülről rak... (ami után kék sem emelhet, mert akkor már piros fenyeget kehelyalakítással...)*



4. A tábla 5x5x5 alapján játszva, 17-17 kockával.

(Mint a 3. fokozat, de olyan a kezdő állásból, amiben a tábla középvonalán 1, (esetleg mindhárom) mező semleges kockával betöltött. Ezzel elérhető az is, hogy a stratégiaileg azonos értékű mezők száma páros lesz.) A golyós Pylosnál bonyolultabb?

5. A teljes táblán 6x6x6-on, 28-28 kockával játszva azonban, már többnyire unalmasan hosszúak lennének a partik, hiszen a minimálisan 28 lépéspár (az emelések és visszavételek miatt) akár duplájára is növekedhetne...

... és ez a CubiCup-os ötlet elegáns zsenialitása! A kelyheket külső készletből lezárni köteles szabállyal (ami szerint, egy lépésben több kocka kerül a táblára) a partik lépésszáma élvezetesen játszható szintre csökken. (Elkerüli, azt a gyakori fejlesztői, ill. felhasználói hibát, ami egy nagyobb, több mezős táblán intellektuálisan igényesebb versenyt vár, miközben az csak unalmassá degradálódik.)

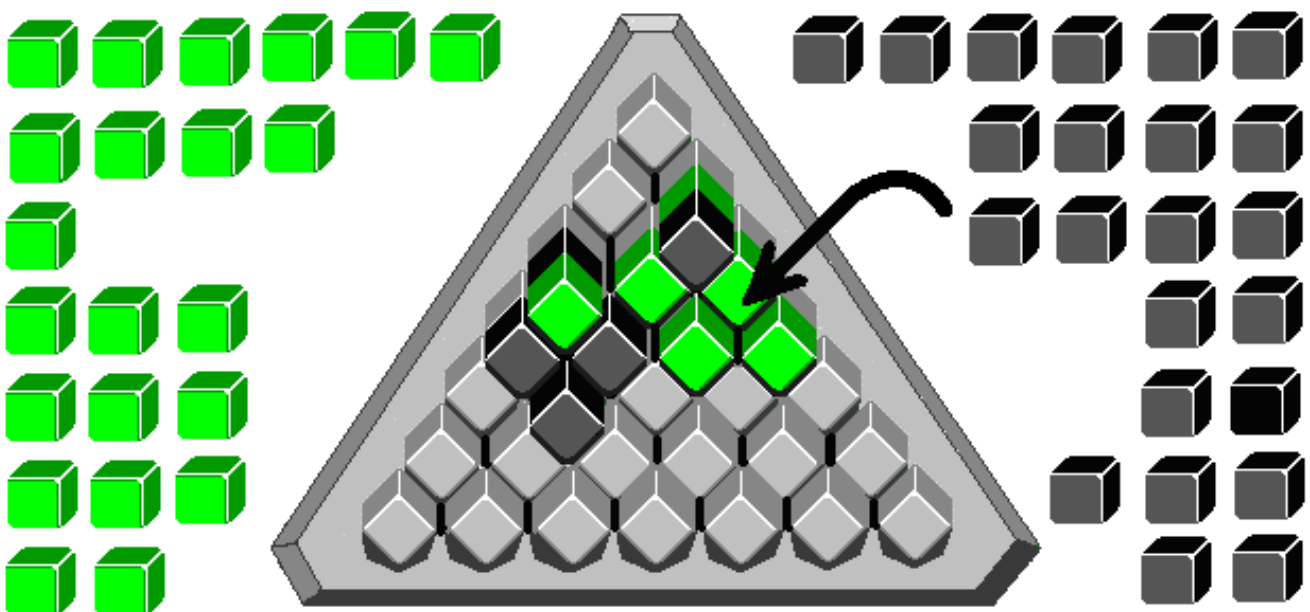
CUBI CUP

A tábla úgy van kialakítva, hogy arra sarkaikra álló kockákból egy 56-elmes „piramis” építhető fel. Mindkét versenyzőnek 28-28 db kockája van, amiket egyenként, felváltva "lépve", a táblára raknak.

Az nyer, aki az utolsó kockát felhelyezi a piramis csúcsára.

A "kinek fogy el hamarabb"-verseny spórolási szabálya, itt, olyan lépéskényszer, ami többlet-fogyást eredményez.

A lépésre következő köteles lezárni a versenytársa által épített egyszínű "kelyhet"(*), azaz: a táblára még nem rakott készletéből egy kockáját ráhelyezni a nyitott, azonos színű hármaskörre és ezután még (ugyanabban a lépésben) egy újabb kockáját is (most már szabadon választott helyre) le kell raknia.



(*) Lásd az ábrán: a nyíllal jelölt zöld kelyhet, amit fekete köteles lezárni.)

A 4x4x4-es, az 5x5x5-ös „kockás” Pylos, és a 6x6x6-os CubiCup

„Elmetorna kurzus” 03

3. Témakör: A 4x4x4-es, az 5x5x5-ös „kockás” Pylos, és a 6x6x6-os CubiCup.

A foglalkozás fő célja: Magunk, a saját tapasztalataink alapján döntsünk és ne bízzunk meg vakon az ajánlásokban (a reklámokban).

Tetszett volna, meglegédünk volna vele, és szegényebbek lennénk-e, ha csak a 4x4x4-es kockás játékot ismertük volna meg?

Lássuk be, hogy kockával kevésbé érdekes a Pylos emelési és visszavételi szabálya. A 3x3x3-as inkább csak egy rejtvény volt. Versenyzésre nem alkalmas.

A Pylos és a CubiCup kedvenc lehet, de ahhoz még sok mást is ki kell majd próbálnunk...

És persze, vétek lenne kihagyni az egység-kockákra épülő térfogat-modellezést: Kocka, köbözés, térfogat, hosszúság egység, térfogategység

További konkrét célok:

Megmutatni, hogy kisebb táblán is működnek a játékok. Nemcsak működnek, de a kisebb táblán hamarabb észrevesszük a tulajdonságaikat és könnyebben nyerhetünk benne.

(Ha mi nyerhetünk könnyen, akkor a versenytársunk is! Ő se hülye! Csak a kezdés jogán dőlnek el a partik.)

Egy-egy táblajátéknak van optimális „mérete”, amikor még nem unalmasan hosszúak a partik, de már kellően bonyolultak ahhoz, hogy lehet velük versenyezni is.

(Bonyolult dolgokat kisebbre egyszerűsítve, könnyebben megértjük... Lényeglátás!)

Más célból, másként nézve, elforgatva, oldalára fektetett kockagúlán mutatva... (könnyebben átlátható a szerkezet és alap nélkül is építhető.)

Bonyolult sorozatképzés logikájának bemutatása, táblázatos algoritmussal, hány kocka kell egy 15 emeletes gúlánhoz? Logikai részekre bontás és a gondolkodási folyamat lekötése táblázattal, **azután automatikus kitöltés**. (Algoritmus-készítés). Hogyan néz ki az „algoritmus-táblázat” oldalra döntés nélkül?

Kreativitás-következtetés: ha a Fáraók korában felfedezték volna a kockák sarokra állított építését, akkor milyenek lennének a piramisok? (Háromszög alapúak, ugyanannyi kőből magasabbak...)

Alaposan megismertetni és megkedveltetni a CubiCup-ot. (Generációs játékok: unokáinknak is megmutatjuk. Versenyjáték lesz belőle is és a Pylosból is.)

Miért zseniális ez a magyar találmány? (Nem hosszú a parti, fordulékony: akinek sok kockája van fenn, az könnyebben tud kelyhet elérni...) Mi az a találmány?

Általános célok: Soha nem azonnal nekikezdeni! Előtte megérteni, hasonló ismerttet keresni, összehasonlítani és értékelni, tervet készíteni.

=====

1. 3x3x3-ban nem volt versenyezhető. Ámde, ha **egyszerre játszunk 3 táblán**? Picinykét módosítsunk a szabályon, a versenycélon. A kehely kialakítása után nem a tábláról, hanem a versenytárs kockáiból vesz el és a többet rabló nyer... Próba-partik és értékelés: Hú! Ez egy másik játék, szinte nem is hasonlít a Pylosra, de úgy tűnik, hogy elég jól lehet versenyezni. Játsszunk még egyet!
Végső értékelés: Nem rossz, de a golyós jobban tetszett...

2. Nézzük **meg nagyobb méretben 4x4x4-en, működik-e a golyós Pylos játékszabálya!**

Az első próbajátékokban kiderül, (ha nem akkor segítsünk), hogy előfordulhat passzív játék. *(Két játékos két különböző helyen épít kelyhet, amiből levesznek és újra építik... levétel és újra kehely, a végtelenségig.)*

Az elkerülésére vezessük be azt a szabályt, hogy: **a kehely kialakulását azonnal meg kell akadályozni.**

Párokban 2-2 parti, váltott kezdéssel.

Értékelés: Ez sem rossz, szinte úgy működik, mint a golyós, de az azért golyós jobban tetszett.

3. Mi lenne, ha még növelnénk a méretet? Mekkora növeljük?

Két csoportra osztva, az egyik játszik, a másik figyel: **A kicsik 5x5x5-ön játszanak, a nagyok kritikusan figyelik és észreveszik, hogy páratlan a földszinti mezők száma...** (Páros játéknál igazságtalan előnyt biztosít a kezdőnek, aki amúgy is előnyben van azzal, hogy kezdeményezhet és így ő irányíthatja a partit...)

Szabály kézenfekvő kiegészítése: **kizárunk játékból három mezőt a földszinten, amit nem használunk...**

A kicsik játszanak, a nagyok csak figyelik és „beszólnak”, ha a lépő nem akadályozza meg a kehely kialakítását. Tanár körbejár, táblajátékos fogalmakat használva magyaráz, udvariasság szabályt ismétel („ne vegyél többet a kezvedbe”), irányfogalmak: fel, le, balra, sarokba, stb.

4. Néhány parti után, a nagyokat összegyűjtve, párokat alkotva, ketten-ketten, egy-egy feladatlap használatával kiszámítják, hogy **15 emeleteshez hány kocka kell.**

(A kicsik játszanak tovább, a most már begyakorolt „kehelyakadályozós” szabály szerint.)

Rávezetés a táblázat kitöltésének algoritmusára. **Jól értsék meg a formalitását** úgy, hogy betaníthassák rá a kicsiket, anélkül, hogy megértenék, hogy mit és miért úgy.

Próbáljuk ki! Párokban egy-egy nagyobb egy-egy kicsit vezényeljen úgy, hogy azok kitöltsék a táblázatot.

Vegyék észre a formális automatizmust, amit egy számolni tudó robottal is ki lehetne tölteni.

Aztán beszéljük meg, hogy nagyon hasonlóan, ugyanígy működik a számítógép is. Nem érti, hogy miért, de végrehajtja a programot, ha az „ő nyelvén” írja meg a programozó. Közösen beszéljük meg az eredményt. (Azt is, hogy egy ilyen módszerrel az is könnyen kiszámítható az is, hogy pl.: hány kőből épültek fel a piramisok...

Közben: darabszám és térfogat, egységkocka, stb. fogalmak szükség szerinti magyarázata.)

Fantáziálás érdekességként megmutatjuk az oldalra fektetett piramis lépcsőzését, mesélünk a burkolási munkákról, fényesre csiszolásról..., **kreatív-logikai következtetés beszélgetés a piramisokról:** „ha ismerték volna a trükkös alapot, akkor a ma látott piramisok háromszög alakúak és még magasabbak lennének”...

5. Visszatérve a játékra: Lássuk be, hogy a 6x6x6-nál nagyobb méretben játszani a Pylos szabályok szerint, már roppant unalmas. Sőt! **Ötleteljük ki közösen a CubiCup szabályát.** *Hogy is volt a Pylosnál a visszavételi szabály? A táblán kívüli golyóimat növeltem a versenytársaméhoz képest. Az, hogy nekem legyen több, úgy is elérhető, hogy nem én veszek vissza, hanem az ellenfeletem kötelezze a szabály, hogy soron kívül is tegyen még a táblára. Az első esetben a visszavett bábuk újra táblára rakosgatásával ugye hosszabb lesz a parti, a másik esetben, ha gyorsabban fogy a versenytársam lerakható bábuj, az meg rövidíti a partit. A hatásuk pedig ugyanaz: előnyt ad annak, aki a jutalmazott helyzetet eléri. (Arról a másik kiegyenlítő hatásról se feledkezzünk meg, hogy akinek több bábuj van a táblán, az meg könnyebben kezdeményezhet, irányíthatja az eseményeket. Voltaképpen, ez a kiegyenlítő hatás is azonos mind a két játékban.)*

Hármas csoportokban játék a CubiCup-pal, a már szokásos módon: Egy figyel, kettő játszik. Most azonban, a győztes adja át a helyét és utána ő nemcsak néz, **hanem joga van belebeszélni az általa legyőzött lépéseibe,** (mit persze az nem köteles végrehajtani...) Aztán a szokásos értékelés, megállapítva: Ez egészen jó. Gyors, változatos, akinek több van a táblán, az ugyan vesztesre áll, de könnyebben kényszerítheti ki a kelyheket...

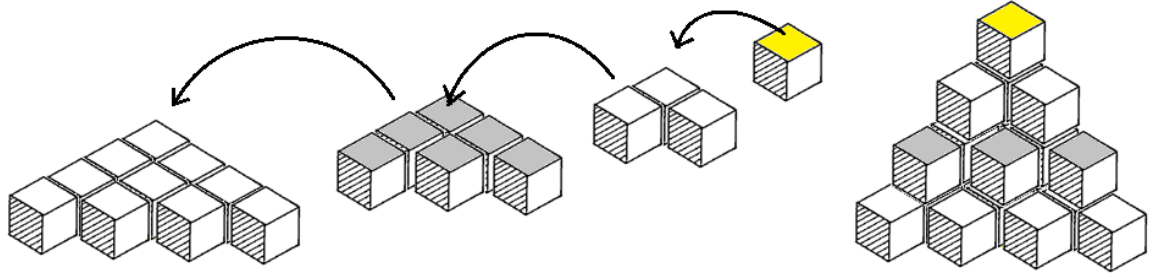
6. Mutassuk meg a „**Soma**” kockát, színezés nélkül és színezéssel. (Egy készlet mindig jó, ha kéznél van, mert a kölykök nagyon kedvelik.) A „Maya-piramis” (Azték? Inka?) még nehéz, de a 2 db 7x4-es már sikerülhet.

7. Összefoglalás: Képzeljük el, hogy kapunk egy 3 db-os 3x3x3-as kockákból piramisokat építő játékot! Tetszeni fog és sokat játszunk is vele, mert nem rossz. A 6x6x6-os CubiCup-ot akkor is sokat játszunk, ha csak a Pylos szabályát ismerjük, pedig... Pedig láttuk, hogy még sokkal érdekesebb és még sokkal érdekesebb a fejlesztő által kitalált szerint. Tanulság: csak akkor fogjuk tudni jól kiválasztani a kedvencünket, ha már sok játékot megismerünk. (A reklámok mindig csak azt az egyet dicsérik, amit el karnak adni. Lehet jobb is ,olcsóbb is.) Közben abba is belekóstoltunk, hogyan működhetnek a számítógépek. Kapnak egy utasítás-sort, amit anélkül hajtanak végre, hogy bármit is értenék abból, amit hibátlanul végégszínálnak.

Szinte észre sem vettük, hogy már begyakoroltuk, biztosan értjük, tudjuk, hogy forgatással, szimmetrikus tükrözéssel látszólag más képet mutató hadállások, voltaképpen ugyanolyan tulajdonságúak.

Az ábra jobb oldalán mutatott **4-szintes** építményt összerakhatjuk úgy, hogy négy rétegben egymásra rakjuk az ábrázolt szintek $10+6+3+1=20$ db kockáját.

(Pont olyan, mintha a 4x4x4-es kockás piramisnak az alját nézve, azt az oldalára fektetnénk.)



Számold ki, hogy hány kocka kell akkor, ha a szintek száma 15?

Figyeld az ábrát és értsd meg az alábbi táblázat celláinak képzési szabályát! **Folytasd, töltsd ki a 15. sorig!**

Szintek száma	Eggyel alacsonyabb szint növekménye	Az adott szint növekménye	Összes növekmény	Eggyel alacsonyabb szintszámú piramis térfogata	Adott szintszámú piramis térfogata
1	0	1	1	0	1
2	1	2	3	1	4
3	3	3	6	4	10
4	6	4	10	10	20
5	10	5	15	20	35
6	15	6	21	35	56
7	21	+	= 28	+	= 84
8	28		36	84	120
9	36		45	120	165
10...					
11...					
12...					
13...					
14...					
15					

Két piramist építettem, az egyikhez hatszor több kockát használtam, mint a másikban. Hány szintesek voltak ezek a piramisok?

Beszélgük meg, értelmezzük:

Tudod-e, hogy mi a különbség a szint és az emelet között?

Egy kétemeletes ház hány szintes? És ha alá is van pincézve?

Hogyan értelmezzük az alagsort, és hogyan a pincésort?

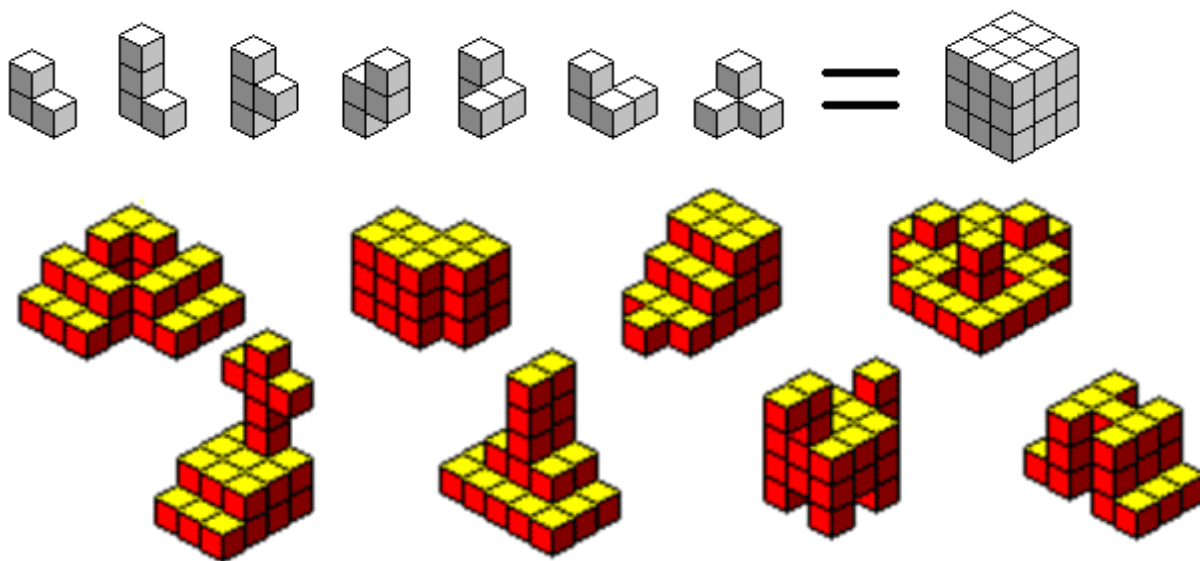
Bizony-bizony ilyen kérdésekkel a felnőtteket is zavarba lehet hozni.

Ezért beszélünk „földszint”-ről és „emelet”-ről, ritkábban „pince-szint”-ről.

Aztán még ugye találkoztunk már van olyannal is, hogy „félemelet”...

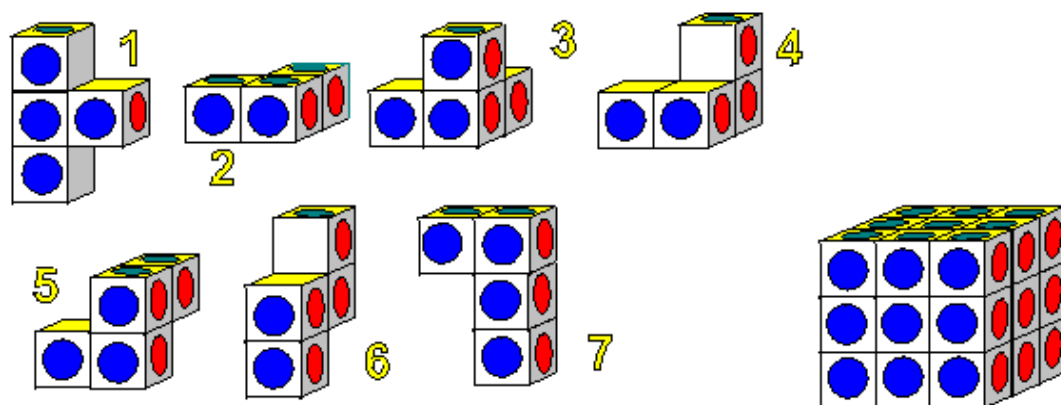
Soma (ejtsd „Szóma”) feladványok

Készítsd el (ragaszd össze kicsi kockákból) az alábbi 7 db építőelemet, amiből pontosan (és nagyon sokféleképpen) kirakható egy 3x3x3-as kocka. Meg még, sokféle más érdekesebb minta is, mi több: magad is kitalálhatsz velük „másokat idegesítő”, hasonló feladványokat.



Aminek csak egyetlen megoldása van

A "szokásos" soma-elemek úgy vannak beszínezve, hogy egyetlen színhelyes megoldás létezik. (A színezés "korrekt", azaz nem ötletszerű. Pl.: a piros oldalról nézve a belső lapok is pirosak.)



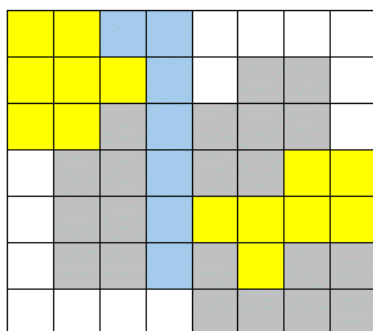
1. A mutatott pozíciókban az elemek a hat oldalról nézve azonos színűek, tehát elforgatás nélkül összerakva: színhelyes lesz a kocka.
2. Az 1., 6. és 7. "átmenő" elemek felső, összesen 4 db köréhez 5 db, az alsó 3 db-hoz: 6 db hiányzik. (Egy-egy oldalon 9-9 db van.)
2/a A többi elemen fent/lent: 2: 3/3, 3: 1/3, 4: 1/3, 5: 2/2 db kör van. Úgy kell csoportosítani, hogy felülre 5, alulra 6 jusson belőlük.
2/b Kiszámolható, hogy ez csak úgy lehetséges, ha a 2-es elem felső körei fent, a 3 és a 4 jelű alsó körei lent vannak.
3. Az alulra kerülő 3 és 4 két féle lehetséges (3x3-ból nem kilógó) összerakásából az egyikben ütközne az 1 és a 6 jelű elem.
4. A másik összerakáshoz a 7 már csak egy féleképpen tehető le, majd a 6 jelű és utána 1 megint csak egyféle módon rakható le.
5. Végül 5 és utána 3 helye is egyértelműen adódik.

Külön érdekessége, hogy nehezebbnek tűnik, mint a színezetlen, mégis sokkal egyszerűbb a megoldása. Voltaképpen a színhelyesség lecsökkenti a forgathatóságot, így magának a 3x3x3-as kockának az összerakása is sokkal egyszerűbb feladat lesz.

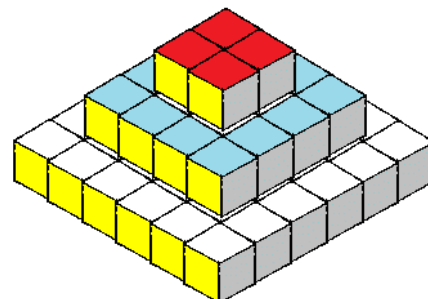
Ezzel ellentétben, sokkal nehezebb színhelyesen összerakni azt a 3x3x3-as kockát, ami 6 db 7-jelű elemből és egy 3-kockányis oszlopból áll, mint a színekre tekintet nélküli kockát.

„Maya piramis” Lépcsős piramis 8 db építőelemből

A bal oldalon egy 8x7-es téglalapot látsz kockákból összerakva. Ha a színek szerinti jelölést követve, 7-7 db kockából összeragasztasz 8 db építőelemet, akkor abból csak egyetlenegy féle módon építhető fel egy háromlépcsős piramis. Ilyenek Egyiptomban a szakkarai piramisok és ilyesmiket építettek valamikor régen a mai Mexikóban és Peruban is. **(Első, bemelegítő feladat lehet persze a 2 db 7x4-es téglalap kirakása is.)**



Mindegyik rész 7-7 db, a minta szerint összeragasztott kockából áll. (8 db elem)

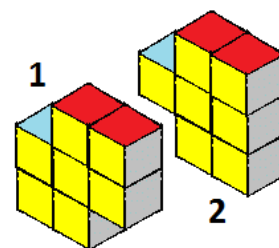
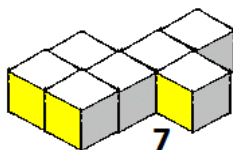
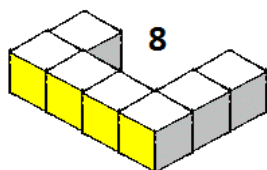
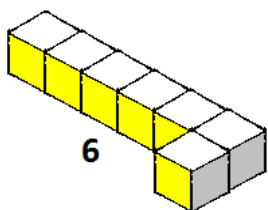


Maya piramis

Nagyon nehéz a megoldás:

1. Úgy kezdődik, hogy félre rakod azokat, amiknek mindegyik kockája a csak(*) legalsó szinten lehet.

(*) Különben valamelyik részük kilógna a lépcső-alakból.

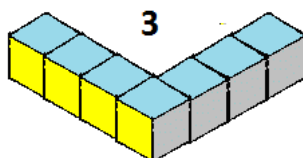
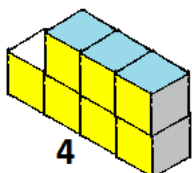
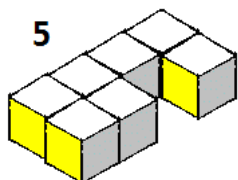


2. A többi elemet egyenként kézbe véve, megállapítod, hogy a piramis felső négy kockáját csak két elem hordozhatja. (Az ábrán számozott 1. és 2., mert itt is, minden más esetben, valami kilógna a lépcsőből.)

3. Elkezdesz számolni: Az alsó szint $6 \times 6 = 36$ kockájából ismersz már $7 \times 3 + 4 = 25$ db-ot. Még 11 db hiányzik.

4. A második szinten lévő, összesen $4 \times 4 = 16$ db kockából 6 db-ot ad az 1. és 2. elem. Innen 10 db hiányzik. A még nem lekötött három elemből egy szinten lehet 3 db, 4 db, 7 db. Ezekből a 10 csak $7 + 3$ összegből jöhet. Az alakokat is figyelve, néhány próbálkozás után megállapítható, hogy csak a 3. és 4. lehet a középső szinten. Tehát, a bal oldali 5. elem mindegyik kockája csak a földszinten lehet

(Ezzel ki is adódik hiányzó földszinti 11 db kocka $7 + 4 = 11$.)



5. **Felülről lefelé haladva építhető fel a piramis az elemek számozásának sorrendjében** (picit gondolkodva: 1 és 2, úgy, hogy 3. és 4. (*) mellé rakható legyen, majd a földszinten már próbálkozás nélkül kiadódik, hogy hova kell kerülnie az 5, 6, 7, 8 elemeknek (amik a számozás sorrendjében az alsó „lyukakba” beépíthetők).

(*) A 4. két féleképpen, de csak az egyik vezet megoldáshoz és ez csak a végén derül ki ☺

Dobókockás játékok
„Elmetorna kurzus” 04

4. téma: Dobókockás játékok

Kígyók és létrák, a „Ki nevet a végén” előzményei: a **Senet**, a **Király-játék**, meg a nem dobókockás: a **Ramses**

A foglalkozás fő célja:

Megtapasztaltatni, hogy a szerencsejátékok általában csak akkor érdekesek, ha díjakat is lehet nyerni velük.

A győzelem nem a tudástól, nem az agyafúrtságától függ. Nem érdem és nem igazi sikerélmény.

A lehetőség és valószínűség különbözősége. (Dobókocka-, kagylóvetés-, pálcikadobás összehasonlítása...)

(FONTOS megértetni a különbséget: **két kimenete van a tojás feldobásnak is és a pénzfeldobásnak is...**)

További konkrét célok:

Csoportmunka összedolgozás szervezése (Munkamegosztás: egyik mér, másik jegyez, harmadik ellenőríz.)

„Térképen”: India, Amerika, Ázsia, Mezopotámia, London British Múzeum,...

„Időgép”: 4600 éves, az hány emberöltő?

„Minden összefügg mindennel”: a szerencsét modellező dobás-vetés eredményének gyakorisági eloszlásához van „méretezve” a tábla is és a játékszabály is. Élvezhetetlenül unalmas dobókockával játszani a Senet-et.

Általános célok: „Elidegeníteni” a szerencsejátékoktól, valódi megérdemelt siker iránti igény felkeltése.

1. Játszott már valaki a „Kígyók és létrák” dobókockással? Nos! Itt van egy a kicsiknek is, meg egy másik, a nagyoknak is. (Kinyitjuk az A3-ra nyomtatott táblákat, kirakjuk a bábukat, a dobókockát.)

Két versenyt indítunk el: 5-8-an az egyik táblán, 5-8-an a másikon és a két győztesnek ígérjük egy-egy csokit. Elmagyarázni a szabályokat, csalás-mentesen, dobópohárral kell játszani és egy mezőn több bábu is állhat. Tapasztalják meg, hogy **nagyon unalmas kivárni a többieket és a táblán történő, sok bábu tülekedésében sincs semmi érdekes** (hiszen még kiütés sincsen, csak úgy gyalogolnak egymás mellett a játékosok bábui).

Min. 5 percig tartson a „dögunalom”, de akinek a csokit odaadjuk az láthatóan örüljön neki.

2. Hát? Ezzel nem rontjátok el gyomrotokat, ha ilyen ritkán kellene adnom egy csokit a győztesnek...

„Nomezgáztán”, miért is kapja a csokit? Ügyes volt? Nem. Csalt? Talán. Okosan játszott? Nem.

Egyszerűen csak szerencséje volt. Ámde azt láttuk, hogy a csokinak azért örült.

Szóval, **ha csak a szerencse, meg a csoki számít, akkor van egy ötletem** egy gyorsabb játékra.

Ha a 2. foglalkozáson nem jutottunk túl a kétkockás összeg gyakoriság-diagramján, akkor kezdjük 1 db kockával. Ha igen, akkor két db kockával indítunk.

Üljetek körbe! Mindenki 1-1 dobópohárral meg 1-1 db dobókockával **egyszerre dobjon**. Aztán tegye hátra a kezét (nem nyúl a kockához), amíg meg nem nézzük, hogy ki dobta a legnagyobb számot. Ha többen is vannak, akkor ők tovább folytatják... Aki a legmagasabb értéket dobja csokit kap. Döntetlennél újra dobás...

Már 10-15 játékosnál is várható, hogy legalább 3-4 forduló kell az eldöntéshez, de ez, már így is hamarabb hozza győzteseket, mint a kígyós-létrás maratoni parti. Ámde, még tovább is gyorsítható a csokiosztás:

Ha két kockával dobtok, akkor 1-től 12-ig lehetnek eredmények. Ritkább lesz az értéktalálkozás.

Szaporábban jönnének a csokik, ha lenne még nálam.

Ha az előző foglalkozáson már megértették a gyakorisági diagramot és még fel is használják a tippelésben (gyakorik a 7-re tippelések) beszéljük meg, hogy ha mindenki tudja, akkor már nem jelent előnyt és ez akkor sem lenne másképp, a dobott értékek szorzata döntene, hiszen arra is megismerhető a gyakorisági eloszlás...

Nagyon sok ilyen dobókockás játék van, amiben egy táblán bábukkal dobott értékkel való előrehaladás akkor is unalmas lenne, ha minden parti csokiban végződne. Ezért vannak ezekben a játékokban még más ötletek is. Szinte mindegyikben van a célba érés mellett valamilyen kiütési szabály is.

3. Nézzünk egy ősrégi ki nevet a végén játékot! Jó időben, menjünk ki a levegőre és játsszuk élő bábukkal”.

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

Legyen két 7-7 tagú csapat, a csapatokban 5 kölyök bábunak, 1 vezénylőnek, 1 ellenőrnek, aki figyel, hogy az ellenfél betartja a szabályokat.

A többi gyerekből válasszunk a „dobókockát”. Felváltva, sorban ők 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.

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 játék, még így élőben játszva sem.** Kinek van otthon kistestvére? Aki jelentkezik, kapjon egy katicabogaras táblát, vigye haza, ezt a piciknek való játékot. Mi már sokkal érdekesebbet akarunk játszani.

4. Menjünk vissza a terembe és **meséljünk:** *A világon mindenhol vannak ilyen játékok..., több ezer éve. Nem tudjuk pontosan hogyan játszhattak pl. a fáraók, de azt igen, hogy hogyan modellezték a szerencsét, mert a játéktáblák mellett megtalálták, a félbevágott pálcikákat, máshol az állat csontokat, vagy pl. a tengerparti népeknél a dobókagylókat. Értelmezzük, hogy pl. 5 db kagylót feldobva, csak látszólag ad ugyanúgy 6 féle eredményt, mint a mi dobókockánk. Az egyes értékek (mármint, hogy hány esik nyílásával felfelé) előfordulási valószínűsége nagyon különbözik. Annál, hogy mind az 5 db nyílásával felfelé essen, sokkal gyakoribb, hogy a fele így, a fele úgy... Ez alapján nagyon ritkán léphetnének egy lépésben 6-ot előre. (Ezért van az, hogy a fáraók kisebb táblán játszották a célba-érős versenyeket. Meg az is, hogy a nagyon ritkán előforduló esetekhez nagyon magas dobásértéket párosítottak: pl.: 6 db kagyló nyílásával felfelé 25 pontot ért az indiai „Ki nevet a végén!-ben.)*

5. Készítsük el **a lehetséges dobáseredmények eloszlásának** diagramját kagylókra és pálcikákra. Színezéses feladatlap. Páronként: a kicsik színezzék, a nagyok segítsék őket.

6. Az **valószínűségi eloszlást** a pálcikás esetre, de „kagylókkal” modellezve mérjük meg. (Pontosabban, a kagylók helyett is használunk pl. sörös kupakokat és dobópoharat.) Több csoportban, 3-3 fő egy csoportban: egyik dob, másik jegyez, a harmadik diktál, ill. figyel-ellenőriz. Az a csoport nyer, amelyik 5 perc alatt a legtöbb dobáseredményt jegyzi fel. *(Csak azért javasolt a verseny, hogy szaporán dobálgassanak, ne tréfálkozzanak.)*

Ehhez már nem is kell feladatlap! Mutassuk meg: hajtogatással öt részre osztott lapra, mint egy táblázatba, a dobásnak megfelelő „0”, „1”, „2”, „3”, „4” jelű oszlopokba húzogathatnak pici vonalkákat, (lehetőleg ötösével, a könnyebb összeszámolást segítő). Csoportonként min. 30 dobást regisztrálni (5-6 perc)

Az eredményeket összesítsük a táblán egy közös diagramban, majd értelmezzük az előfordulási gyakoriság és a lehetséges különböző eredmények diagramjának különbségeit.

Beszélgjünk meg, hogy a tábla, a játékszabály, a bábuzám, a szerencse-eszköz, ill. az ahhoz hozzárendelt értékek **„szinkronban” vannak a jól kitalált játékoknál...** *Pl. 25 pontot ér az 6 db kagylóval történt nagyon ritka szerencsés dobás, aminek eredményeként egyetlen kagyló sem mutat a nyílásával felfelé.*

7. Feltétlen maradjon rá idő, hogy megmutassuk a Ramses-t, ami már nem szerencsejáték...

Gyakoroltassuk be, hogy megértsék és adjunk pici vázlatot az otthoni megrajzolás elkészítéséhez. Hirdethetünk pályázatot is, hogy ki milyen képpel, díszítéssel, készíti el. (Hieroglifa, skrabeusz, szfinx, piramis, pálmafa,...)

8. Összegzésként: állapítsuk meg, hogy **a foglalkozás elején bizony unatkoztunk,** csak később vettük észre, hogy szinte semmi mást nem csinálunk, mint a beprogramozott robotok. Dobtunk, leléptük, megint dobtunk, megint leléptük, ... azután... Azután meguntuk. Majd, felfedeztük különböző népek szerencsejátékait...

Okosan megértettük, (nagyon kevesen tudják ezt) hogy csak akkor lehetnek érdekesek, ha a szerencsetényezőt a hozzájuk kitalált dobóeszközzel modellezzük.

Megértettük, hogy mi a különbség a valószínűség és a lehetőség között. (Nagyon sok felnőtt sem tudja!) Végül tanultunk egy „nagyos-okos” játékot is!

Ja! Nem kihagyni a felismerését: **A csoport munka!** Ha valaki egyedül kezdett volna abba a rengeteg kagylódobásba és kiértékelésbe, akkor bizony semmi mást nem csinált volna a mai délután... ☺

Ígérjük meg, hogy ilyen ovis játékot már nem fogunk többet játszani. A következő foglalkozáson **mi magunk fogunk közösen kitalálni** olyan játékokat, amikre csak az ember, csak a gondolkodó ember képes.

Házi feladatként: gyűjtsenek össze olyan állatokat és mondásokat, amik mesében, vagy szóbeszédben emberi tulajdonságra, emberi cselekvésekre utalnak. (Pl. a hód várat épít, a galamb udvarol, a pacsirta dalol,...)

Gyakorisági diagramok feladatlap

1 db dobókockával a dobás értéke 1-től 6-ig lehetséges.

(Ugyanolyan gyakorisággal és ugyanannyi valószínűséggel).

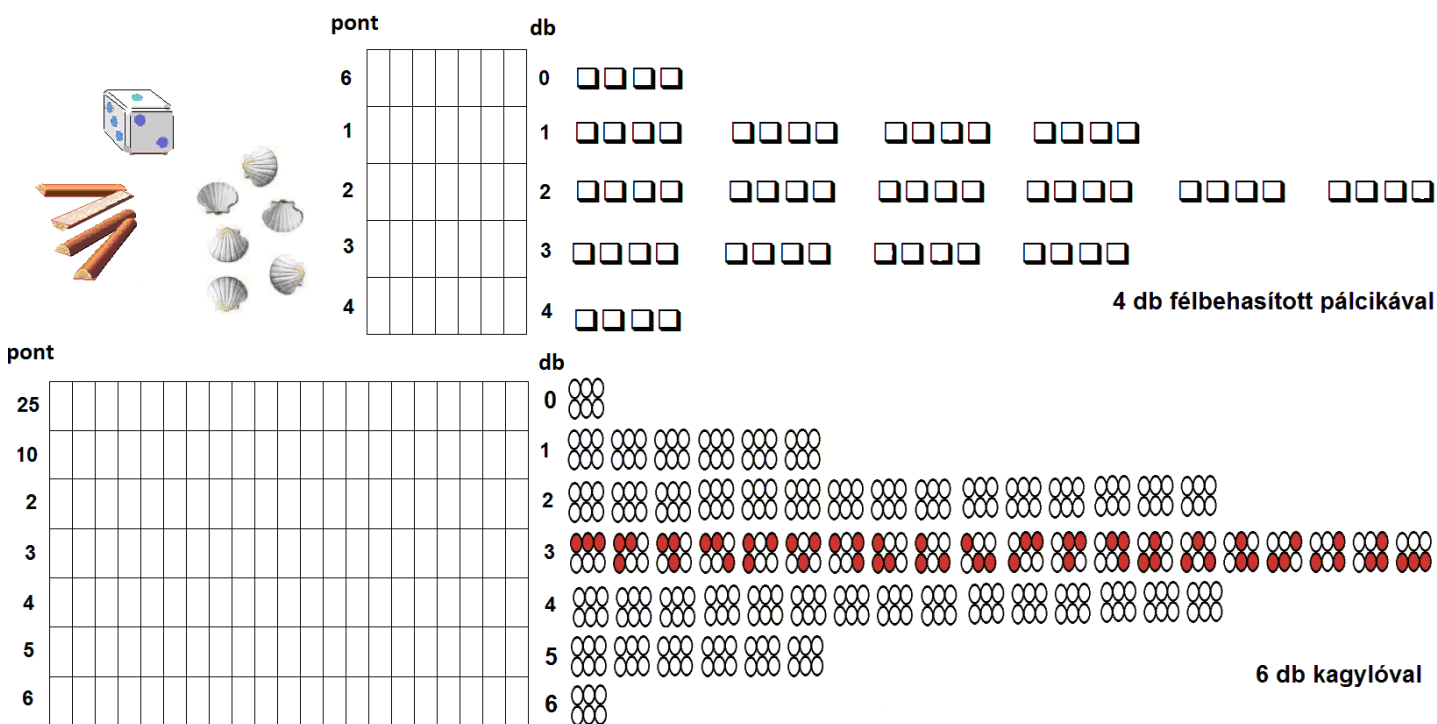
Az ókori Egyiptomban 4 db félbehasított pálcikát dobtak.

A pontértéket az határozta meg, hogy a leesett négyből hány esett le a lapjával felfelé.

Tengerparti népeknél kagylókat dobtak, arra figyelve, hogy hány esik le a nyílásával felfelé.

A diagram előtti oszlop számai a dobás pontértékét mutatják. A diagram utáni oszlopban a sima oldalukra esett pálcikák, ill. a nyitott oldalukra esett kagylók száma van feltüntetve.

1. Színezd be az összes lehetséges dobás eredményét úgy, mint azt a 6 db kagyló esetén a középső sor mutatja. (Sötétek pl. a felül gömbölyű részüket mutatók)



2. Színezd be a lehetőségek gyakorisági diagramjait a dobáseredmények különbözőségeinek számossága alapján!

3. Értelmezd: Vajon miért léphet a „kagylósban 25-öt a „0”-ért és miért csak 6-ot a „6”-ért? A pálcikásban miért 6-pontos a „0”, miközben a „4” csak 4 pontot ér? A dobásfeleségek eloszlása alapján ugyanannyinak kellene lenniük.

Mit gondolsz, miért ez a szabály mégis? Ennyire buták lettek volna voltak a fáraók, meg az indiai maharadszák? Írd le mire gondolsz:

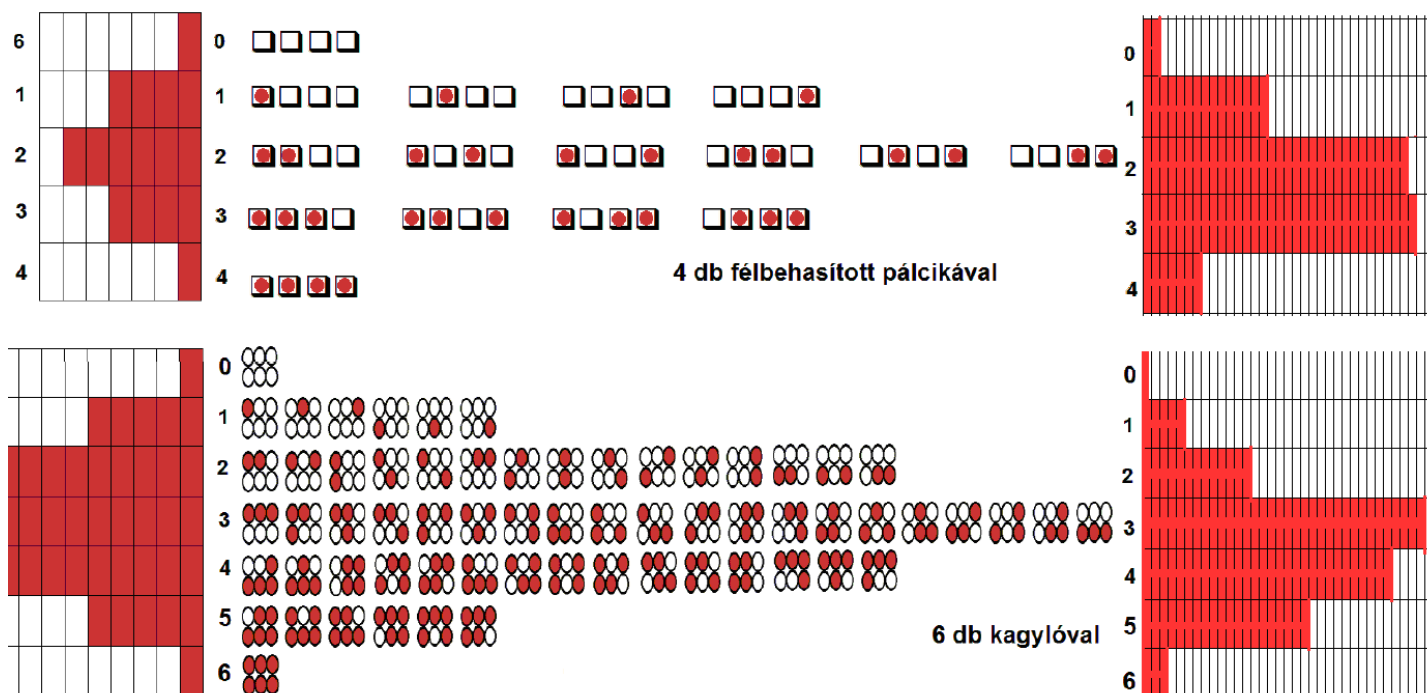
Beszéljük meg a feladatlap kitöltése után!

Kik vették észre, hogy az 5 db-os és az 1 db-os sor azonos. Beláttatni, hogy variációk számát tekintve teljesen mindegy, hogy 6-ból 1 nyitott, vagy 6-ból 5 nyitott.

Ámde, ez csak a lehetőségek számosságára igaz! A bekövetkezés valószínűsége ettől nagyon is eltérhet.

Vajon miért díjazza a kagylós modell 25 ponttal azt az esetet, amikor a hatból egy sem esik a „nyílásával felfelé”? *Próbaképpen tegyünk dobópohárba pl. egy sörös-kupakot és néhány próbával állapítsuk meg, hogy melyik oldalára esik „szívesebben”. A nyílásával felfelé ritkábban „nyugszik meg”. Hasonlóan pattog, forog, pörög mint egy ledobott kagyló. Ugyanígy van ez a pálcikákkal is, azok is „jobban szeretnek” a sima lapjukkal lefelé fordulni. (Régi vicc „újszülötteknek”: Annak valószínűsége, hogy a vajás kenyér nem a vajás oldalára esik, fordítottan arányos az alatta lévő szőnyeg árával.)*

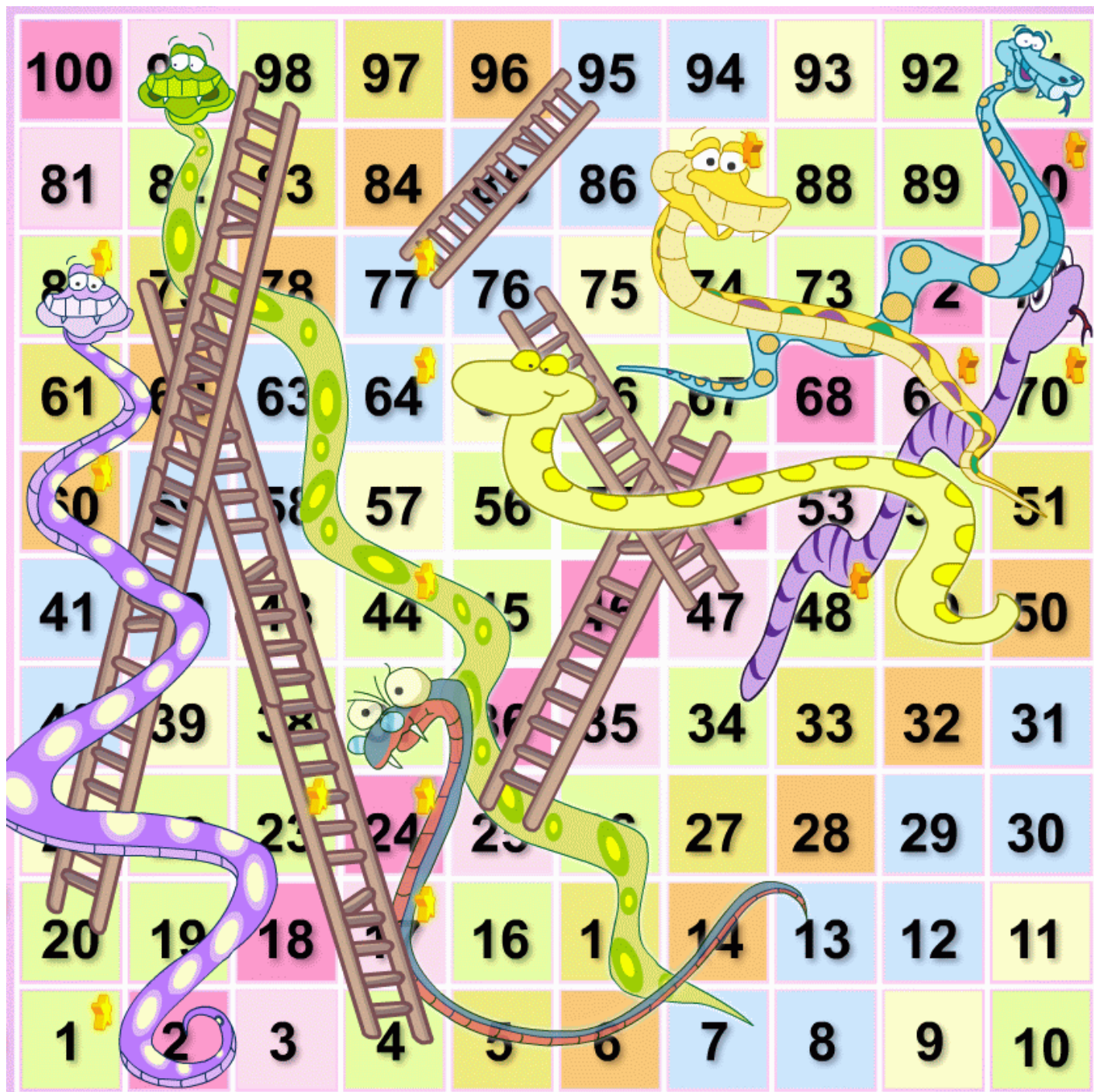
Kísérletezzünk! Mérjük meg sok-sok-sok dobással az egyes előfordulások gyakoriságát a kagylókat utánozó (laposabb típusú) üdítőitalos 4 db kupakkal. Csoportmunkában nagyon gyorsan haladhattunk, ha pl. 3 fős csoportok közötti látszatversennyel ösztönöztünk a hatékony munkamegosztásra: 3-3 fő csoportonként: egyik dobott, másik jegyzetelt, a harmadik diktált, ill. figyelt-ellenőrzött.



Az összegzésnél újra ismételjük át, hogy miért nem játszható jól a Senet 1 db dobókockával? *Olyan a tábla mérete, mezőosztása, a játék szabálya, a bábuk száma, hogy a legtöbb dobás értéke 2,3 kell legyen ahhoz, hogy ne száguldhassanak át a bábuk a táblán. Csak ritkán (nagy szerencsével) lehet 1-et, vagy 6-ot lépni...*

Azt is lássuk be, hogy a „gyakorisági” diagram nem jó elnevezés, hiszen csak a lehetőségeket mutatja, figyelmen kívül hagyva a valószínűségeket.

Ha 1 m magasról leejtünk egy tojást, akkor a két lehetséges esetből (törik, vagy nem törik), a törik 99 %-ban valószínű. (1 % talán, amikor eszünkbe jut vattaszőnyegre ejteni.)



Kígyók és létrák (dobókockával)

A dobott értéket leléped.

Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod „felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érkezted, akkor lecsúszol a kígyó farkához.

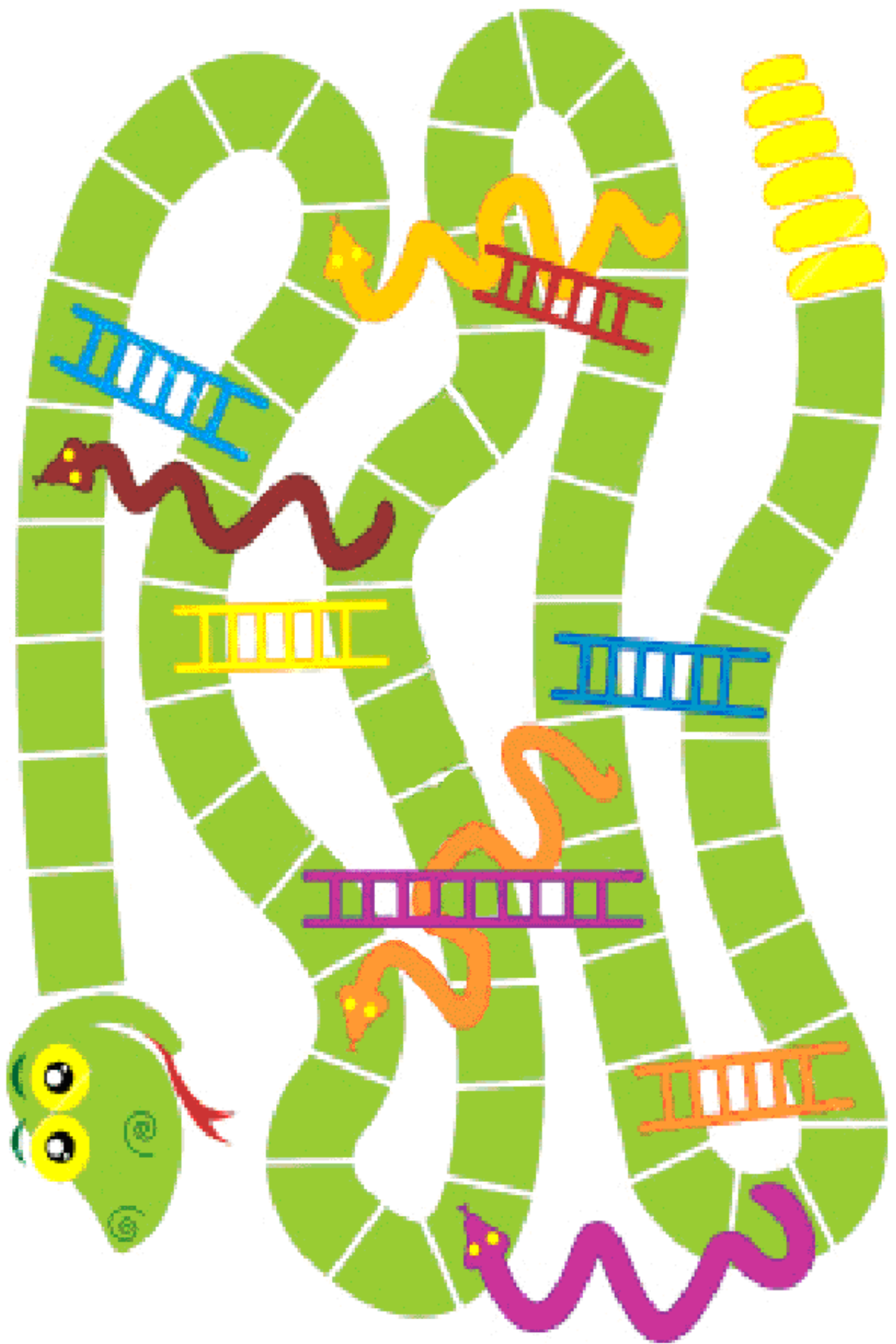
Változatok (egymással kombinálva 12 féle):

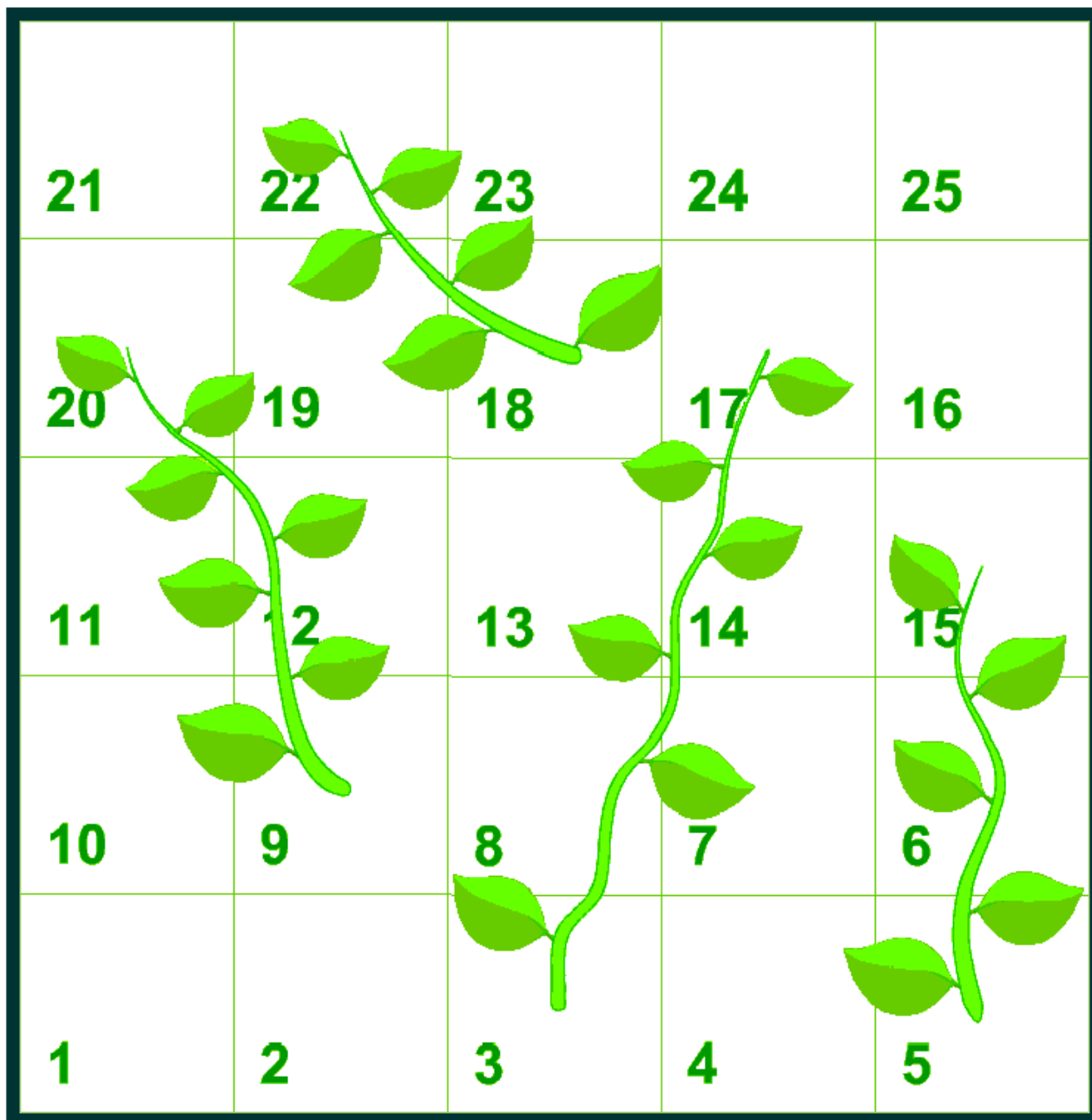
Aki 6-ost dob, az újra dobhat? (Esetleg helyette: aki 3-ast dob, az újra dobhat?)

Ha ellenséges bábra érkezel, akkor azt kiütöd?

Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

Ha pontosan kell, akkor helyben maradsz a túldobásnál, vagy visszafelé le kell lépned?





Célba-futás: 1-től 25-ig bogarakkal (mint a Kígyók és Létrák)

Hozzávalók: 1 db dobókocka és 2 db bogár-bábu (pl.: „katica” és „hangya”)

Az első kockadobás dönti el, hogy a tábla hányas számú mezőjéről indulsz.
Az inda aljára érkezéskor „felmászol”, az inda tetejére érkezéskor „lecsúszol”...
Egy mezőn egy bábu állhat. A foglalt mezőre érkező egy mezőt visszalép.



Színesítsd kedvedre: pl.: A 7-tel osztható számú mezőre érkező kimarad; a 13-ra érkezve újra dobhat.
Pontosan kell beérkezni, (de nem kell lelépni visszafelé a különbséget..., vagy le kell lépni...), stb.

Nagyobbaknak pl.: 5-5 koronggal játszva, a saját korongok érkehetnek azonos mezőre és onnan toronyként haladhatnak tovább, de közülük csak egy csúszik-mászik az indán.

Az ellenséges tornyok ütközésekor a magasabb visszalöki, ha alacsonyabb előre löki a mezőn állót..., stb.

Dobókockás játékok (feladatlap megoldása)

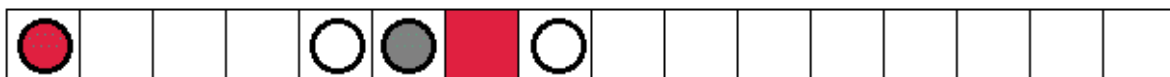
Nem mindegyik olyan, amiben nem jelent előnyt egy picike gondolkodás!

Lásd az alábbi feladványokat.

(Persze csak, ha már ismered 2 db kocka dobásösszegének gyakorisági diagramját.)

Egy versenyzős kiütős játékban két dobókockával dobott értékek összegét kell lelépnünk. (A versenytáblán balról jobbra haladunk sötét bábuinkkal.)

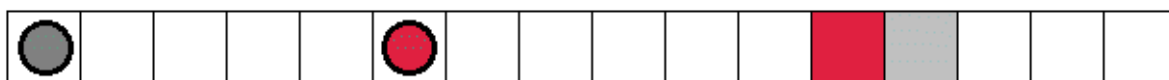
1. Az alábbi állásban egy 4-est és egy 2-est dobtunk. Melyik bábunkkal lépünk, ha arra törekszünk, hogy kiüssük a versenytárs bábuját?



2. Az alábbi állásban 4-et léphetünk előre. Melyik bábunkat mentjük az ütés elől? (Versenytársunk akár 12-öt is léphet majd.)



3. Melyik bábunkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy a következő dobásunkkor kisebb legyen a csapda-mezőre jutás kockázata?

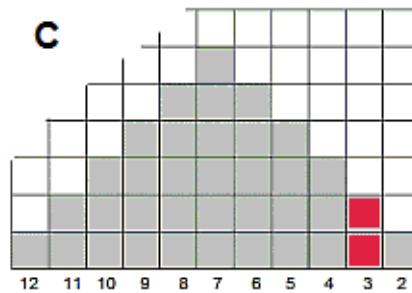
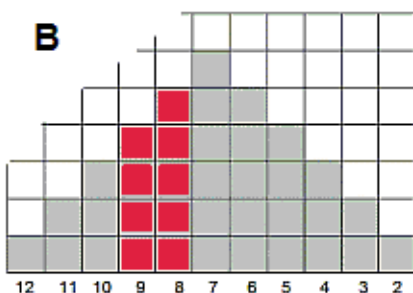
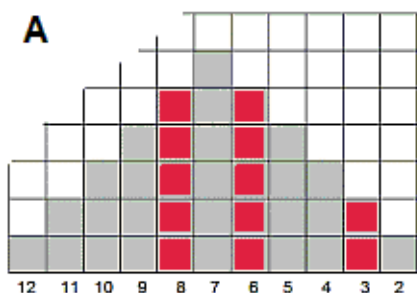


4. Melyik bábunkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy nagyobb esélyünk legyen a nyeremény-mezőre lépnünk a következő dobással?



5. Vagy az A, vagy a B, vagy a C bábunkkal 5 mezőt léphetünk előre. Ezt követően, a versenytársunk dobása 36 féleképpen lehetséges. Színezd be a három gyakorisági diagramban azokat az oszlopokat, amikor egyik bábunk ütésbe kerül.

A 36-ból hányféle ütéses lépése lehet ellenfelünknek az A, a B és a C lépésünk után?



Dobókockás játékok (feladatlap)

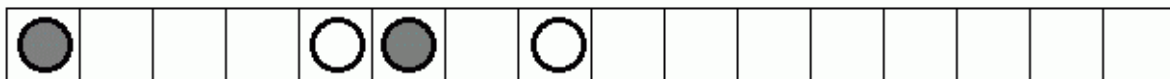
Nem mindegyik olyan, amiben nem jelent előnyt egy picike gondolkodás!

Lásd az alábbi feladványokat.

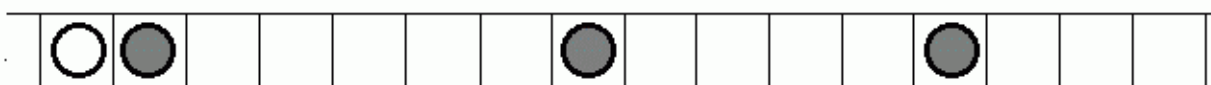
(Persze csak, ha már ismered 2 db kocka dobásösszegének gyakorisági diagramját.)

Egy versenyzős kiütős játékban két dobókockával dobott értékek összegét kell lelépnünk. (A versenytáblán balról jobbra haladunk sötét bábuinkkal.)

1. Az alábbi állásban egy 4-est és egy 2-est dobtunk. Melyik bábunkkal lépünk, ha arra törekszünk, hogy kiüssük a versenytárs bábuját?



2. Az alábbi állásban 4-et léphetünk előre. Melyik bábunkat mentsük az ütés elől? (Versenytársunk akár 12-öt is léphet majd.)



3. Melyik bábunkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy a következő dobásunkkor kisebb legyen a csapda-mezőre jutás kockázata?

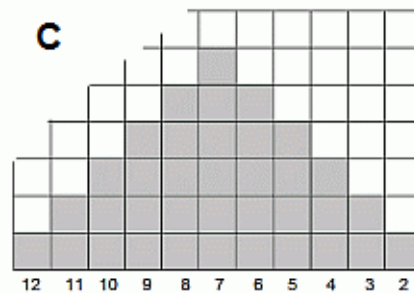
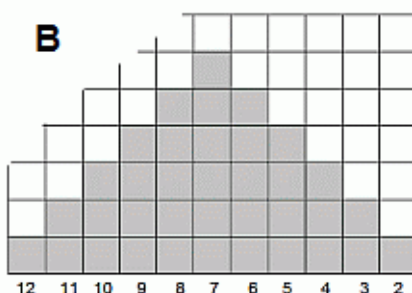
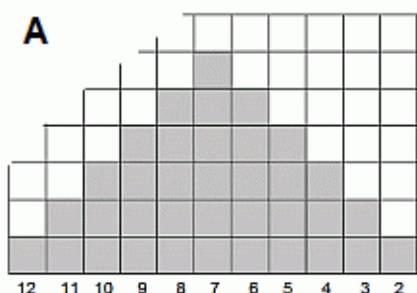


4. Melyik bábunkkal lépjük le a 6 dobásösszeget, hogy nagyobb esélyünk legyen a nyeremény-mezőre lépnünk a következő dobással?



5. Vagy az A, vagy a B, vagy a C bábunkkal 5 mezőt léphetünk előre. Ezt követően, a versenytársunk dobása 36 féleképpen lehetséges. Színezd be a három gyakorisági diagramban azokat az oszlopokat, amikor egyik bábunk ütésbe kerül.

A 36-ból hányféle ütéses lépése lehet ellenfelünknek az A, a B és a C lépésünk után?



The Royal Game of Ur (a „Király-játék” . Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...)

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

Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezőre lép be a táblára, a dobásértéktől függően, 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.

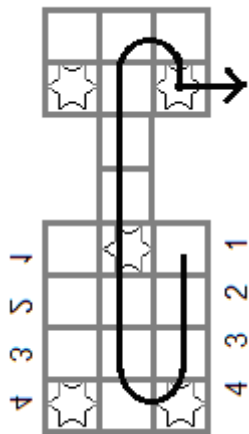
A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütözik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”.

Ellenfél bábujára érkeve, azt kiütöd(*), - ha nem védett (azaz nem rozettás=rózsaszín) mezőn áll –.

(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

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

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



SENET (a fáraók játéka dobókockával, 5 sötét és 5 világos bábuval)

Kezdőállásból induló párbajt az nyeri, aki mind az öt bábujaival kigyózó vonalban végighaladva lelép a tábláról.

Sötét bábukkal játszik és az a játékos kezd, aki elsőként 1-est dob.

Ezt lelépi, majd újra dob. Azt is lelépi és újra dob..., mindaddig, amíg „2” -t, vagy „3” -at nem dob.

A következőkben is a 2-es, vagy 3-as dobás után vált másik játékosra a lépés joga.

Az eredeti játék félbevágott pálcikái helyett, 4 db dobókockával is játszható úgy, hogy 3 db páros=1, 2 db páros=2, 1 db páros=3 és 4 db páros=4, és ha nincs páros, akkor 6 a dobott érték, ami bármelyik saját bábuval leléphető.

Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ütés = helycsere. Nem esik ki a játékból az ütött bábu, hanem visszalép oda, ahonnan az őt ütő ellépett.

Védelem: két egymást (közvetlenül) követő egyszínű bábu egyike sem üthető.

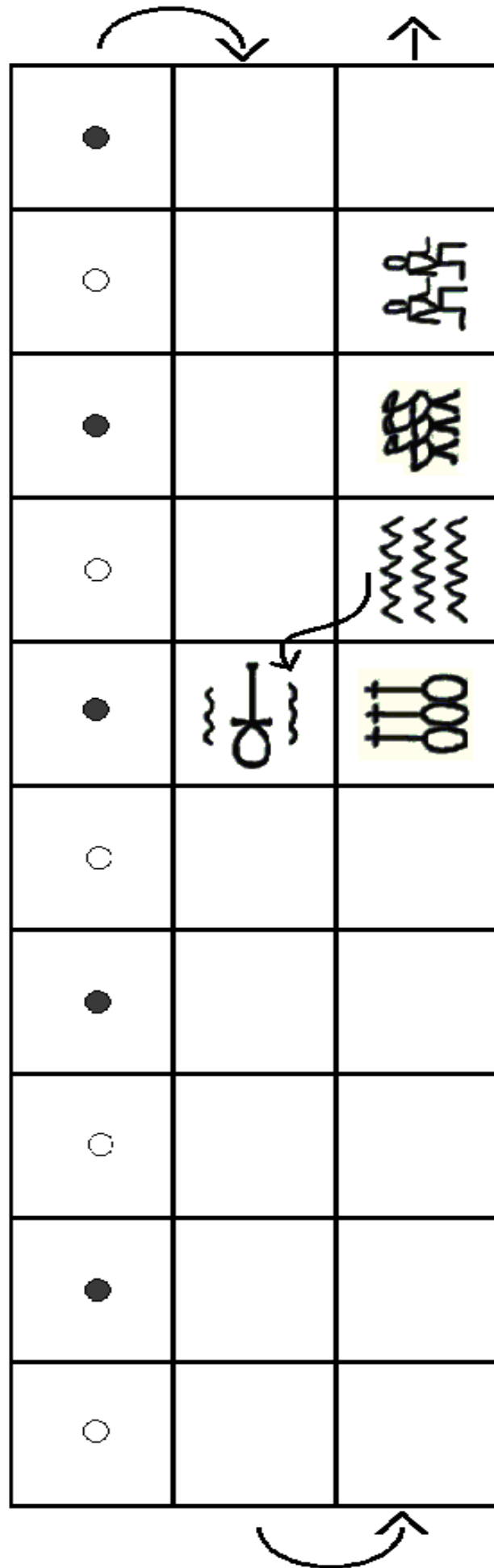
Blokkolás: három egymás után álló ellenséges bábut átlépni tilos.

Ilyenkor visszafelé kell lelépni a dobást.

Extra mezők: A folyóba érkező bábu visszalép 12 mezőre. Ha az nem üres, akkor még vissza tovább az első útba eső üres mezőre.

A folyó előtti egy és az utána következő két mezőn álló bábuk, nem üthetők ki.

Fontos szabály: egyetlen bábud sem léphet le a tábláról, amíg a nyitó állást az összes többi bábud el nem hagyta.



RAMSES (dobókocka nélküli célba-érős 4 sötét és 4 világos bábuval)

A lépésre következő előbb, egy tetszőlegesen választott saját, majd, egy ugyancsak tetszőlegesen választott ellenséges bábuval lép: vízszintesen, vagy függőlegesen, akár irányváltásokkal is, de átlósan soha.

A lelépendő mezők számát mindig: a lépésre kiválasztott bábuval sorában (,vagy oszlopában) álló bábuk száma határozza meg. A kettő közül mindig a nagyobb értéket kell választani és mindig üres mezőre kell érkezni úgy, hogy közben egy-egy mező (függetlenül attól, hogy az üres, vagy foglalt) csak egyszer érinthető.

Az nyer, aki

vagy az öt jelölt mezőből hármat elfoglal(*),

vagy aki az ellenfelét olyan helyzetbe hozza, hogy az lépésének valamelyik részét nem tudja teljesíteni.

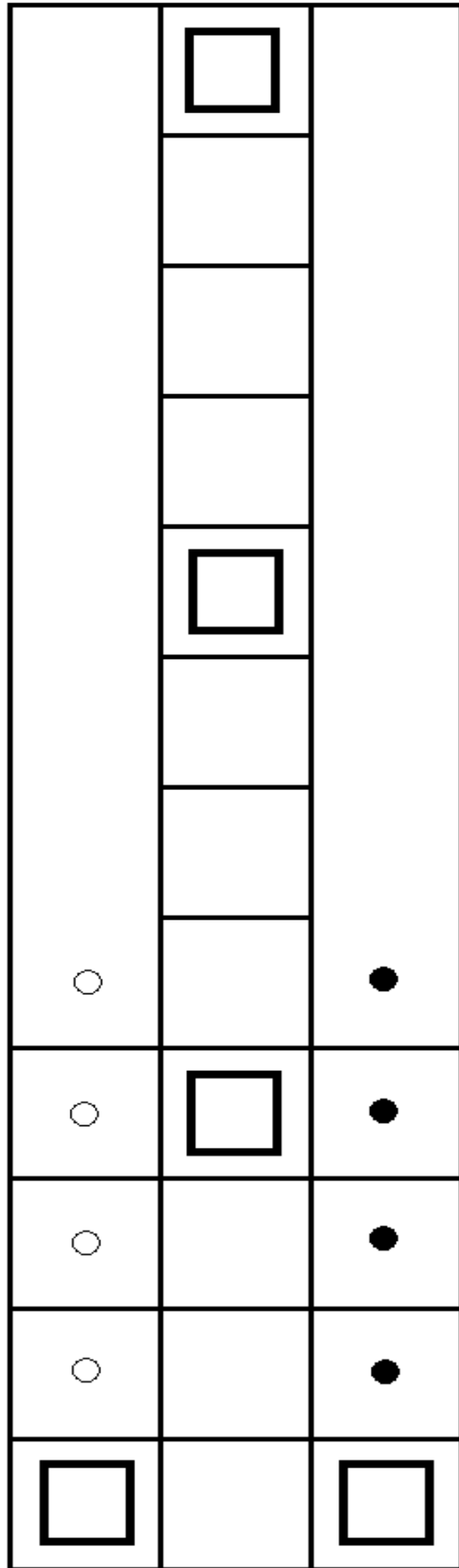
A játék másik érdekessége a tábla két hosszú mezője.

Ezek is egy-egy mezőnek számítanak, tehát rajtuk is csak egy-egy bábu állhat.

A rajtuk történő áthaladás nincs korlátozva, de ha a lépés ezek egyikén fejeződik be, akkor a lépő eldöntheti, hogy melyik szomszédos mező mellett áll meg.

Az innen való kilépéskor ugyanis szigorú szabály az átlós lépés tiltása.

(*) A jelölt mezők valamelyikén tartózkodó ellenséges bábu már nem mozdítható, de a sajátal megengedett az ellépés.



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. Kezdéskor: 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.

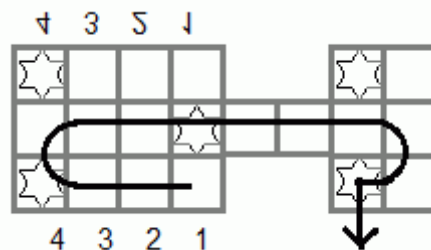
Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal 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 bábuddal 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 még érdekesebb is a mai változatoknál).

Nem ad azonban választ a tábla (feltehetően funkciókat hordozó) mintázatára.

Valójában qőzünk sincs, hogyan játszhatták.

(„Csupán” egy kb. 2000 éves ékírásos kőtáblán találtak egy szabályt a 4600 éves lelethez.)

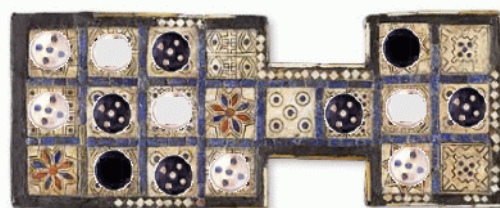
Persze, ha adott egy ilyen egzotikusan mives tábla, akkor a játékos elme könnyen kreál hozzá szabályokat is.

Az egyik legelterjedtebb (nekem picit izzadságszagú, de) egészen jól játszható változatban:

az nyer, akinek 7 db bábuja, valamilyen előírt kombinációban foglal el mezőket.

Pl.: 4-et azokból, amikből 5 van a táblán, 1-et azokból, amiből csak kettő és a maradék két bábuja az egyik (és csak az egyik) a saját oldali hat mező valamelyikén kell, hogy álljon.

Lásd a jobb oldali táblán sötét egy lehetséges nyerő-kombinációját:



Az elérendő célkombináció persze sokféle lehet. Figyelemre érdekesebb a játék menete:

A táblára egyenként, tetszőleges (még üres) mezőkre rakják le a korongokat, majd váltott dobás szerint lépkednek velük a táblán:

Igazán kombinatív, hogy „visszafelé” is, és átlósan is léphetnek. Sőt !

Lépés közbeni irányváltással is leléphető a dobott érték, egyetlen korlátozással: üres mezőre kell érkeznie.

További csavar, hogy a már lépett korong alakú bábut, a mintájával lefelé fordítva kell a mezőre tenni, és addig nem léphetünk vele, amíg valamennyi bábukunkat fejtetőre nem fordítottuk.

Ekkor újra mintájával felfelé fordítjuk a korongjainkat és újra bármelyikkel léphetünk.

A táblajátékokban megszokott „lépéskényszer”-szabály is kézenfekvően él, azaz: teljes értékű győzelem (az elfoglalt mezők kombinációjától függetlenül), ha az ellenfél lépésképtelenné válik.

Lerakosgatós játékok
„Elmetorna kurzus” 05

5. téma: Lerakosgató játékok

Kék Nílus, Gyufakígyó, Kutya-macska, Coloring, Palago, Ipszilon, Cicafogó

A foglalkozás fő célja:

Mennyivel okosabb a csoport az egyénnél?

Emberi és állati intelligencia, együtt gondolkodás. Gondolat gondolatot szül... Szabály-alkotás

Nagyok és kicsik (gyakorlottak és kezdők) együttműködésének gyakorlása

6-féle játékra a pár idősebbje megtanítja a kicsit, majd egy fogadásos versenyben „menedzseli”.

További konkrét célok:

Táblajátékos fogalmak rögzítése, az absztrakt játékokat tanító foglalkozások előkészítése.

A „(?)” jelzésű fogalmak, szükség és figyelem szerint ismétlendők és magyarázandók.

Általános célok:

mindenki tehetséges valamiben... a megértés öröme..., önbizalom, kezdeményezés, vállalkozás,...

önállóság, alkalmazkodóképesség, szabálytudat, sportszerűség, kreativitás,...

Azt ígértem, hogy közösen fogunk kitalálni érdekes, nem dobó-kockás játékokat. Olyanokat, amikkel csak a gondolkodó ember képes szórakozni. Ti pedig azt ígértétek nekem, hogy gondolkotok a házi feladaton: összegyűjtötök olyan állatokat és mondásokat, amik mesében, vagy szóbeszédben emberi tulajdonságra, emberi cselekvésekre utalnak. Olyan állatokat, amikben emberi tulajdonságokra ismerünk: ravasz róka, buta tyúk, bölcs bagoly, gyáva nyúl...

Soroljunk fel cselekvéseket és találjunk hozzá példákat az állatvilágból (játszik, házat épít, dalol, gyűjtöget,...), majd keressünk olyanokat, amikről első pillanatra úgy gondoljuk, hogy csak az ember csinálja (sminkel, tetszeleg, versenyez, háborúzik, eszközt használ, lépre csal, megtéveszt, vezért választ). Még a „beszél-olvas”-ra is (azaz jelekből megért és összerak alany/állítmány/jelzős mondatokat) találhatunk példacáfolatot arra az állításra, hogy csak az ember képes rá.

Azt azonban bizonyosan képtelenségnek tarthatjuk, hogy két állat a tengerparti homokba húzott vonalakon köveket-kagylókat rakosgatva jól érzi magát egymással. Miért is? Hogyan is? Mert megegyezett céljuk van és annak elérésben versenyeznek egymással úgy, hogy valamilyen megállapodott szabályt követnek...

Legyen tehát a kitalálandó játék két ember versenye: üres **táblán(?)** kezdve, annak **mezőire(?)**, vagy a **rácspontjaira(?)**, köveket/**bábukat(?)** rakosgatnak, valamilyen szabályokat betartva, **váltakozva(?)** és veszít az, aki nem tud rakni (vagy megfordítva, az nyer, aki előbb nem fog tudni **szabályosan(?)** lerakni).

Játszhatunk **közösen használt(?)** bábú-készlettel és **enyém-tiéd(?)**, ill. sötét és világos bábukkal is.

Ha a szabály csak annyi, hogy tetszőlegesen választott **üres/szabad(?)** helyre rakhatunk, miért nem lehet még versenyezni? (Mert mindig megtelik a tábla és mindig vagy az nyer aki kezd, vagy az aki másodiknak(?) lép, pl.: attól függően, hogy páros vagy páratlan a bábuhelyek(?) száma.) Vezessünk be tehát egy olyan **tiltó szabályt(?)** ami, a parti előrehaladásától függően, lépésről-lépésre elvesz a **szabad mezők(?)** közül.

Legyen pl. **tilos(?)** rakni egy, már a táblán lévő, másik **mellé(?)**! Legkézenfekvőbb enyém-tiéd bábukkal (kutyával és macskával), amelyek nem találkozhatnak egymással. Aztán, ugye **meg is fordítható(?)** a szabály: az enyém mellé rakhatok, a versenytársam bábujá mellé nem. Lehet olyan szabály is, hogy közösen valamilyen kacskaringós **vonalat(?)** építünk, előbb-utóbb az is beleütközik a **tábla szélébe?**, vagy pl. és ez már egy másik szabály: egy ilyen kígyózó vonal **nem haraphat önmagába(?)**. Hú! Hiszen ez máris legalább négy játék!

Beszélgjünk át, ötleteljünk és foglaljuk össze egy táblázatba a kitalált játékokat:

közös készlettel		enyém-tiéd készlettel	
az utolsóknak lerakott mellé	a „kacskaringó” egyik, vagy másik végére	az ellenfelemé mellé tilos	a sajátom mellé tilos
Pl.: forrásból induló folyó	Pl.: növekvő kígyó	Pl.: kutya-macska	Pl.: mágneses pólusok
hatszöges táblán	négyzetes táblán	négyzetes táblán	hatszöges táblán

Mindegyik játékot úgy fogunk kipróbálni, hogy a kicsik egy-egy párt választanak a nagyobbak közül.

A nagyobb tanítja meg a kicsinek a játékot. Utána a kicsik egymással versenyeznek.

A nagyok pedig **fogadnak tanítványuk győzelmére:** Minden párnak 30 pontja (zsetonja) van az induláskor. Egy-egy parti megkezdése előtt 1-1 zsetont kell kirakni, ami a fogadás alaptétje, az első két lépéspár után meg kell állítani a partit és ekkor bármelyik fél kérheti a tét duplázását („kontra!”). A másik köteles elfogadni, de vissza is szólhat („rekontra!”), amivel a tét újra duplázódik. Ez utóbbi esetben ugye: már $2 \times 4 = 8$ zseton van kirakva, ami a nyertes pár jutalma lesz. A foglalkozás végén a legtöbb pontot összegyűjtött pár pl. egy-egy tábla csokit kap. **Abban, hogy ki kivel játszik és mekkora tétben: mindig a párok idősebb tagjai (a menedzserek) állapotnak meg egymással.**

1. Versenyjáték: Kötelező **mindig az utolsónak lerakott bábu mellé rakni** és hogy még furmányosabb legyen csak úgy, csak **olyan kanyargós vonalban, ami nem ütközhet önmagába.** („Kék Nílus”)

2. Versenyjáték: A „Gyufakigyó”-ban a mezőket elválasztó rácsvonalakon játszunk. Azért sokkal nehezebb, mert lépésről lépésre **a kígyó fejénél is és farkánál is (mindkét végén) növekedhet.** (A „Kék Nílus”-ban ugye, mindig csak a legutolsónak lerakott mellé volt szabad lerakni.)

3. Versenyjáték: A közösen használtak helyett, legyen enyém-tiéd bábu! Két színnel játszva, **a sajátjaink mellé tehetünk, a versenytársunké mellé nem.** („Kutya-macska”)

4. Versenyjáték: Fordított a szabállyal: A **sajátom mellé tilos, a versenytársamé mellé szabad** „Coloring” Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel, mint a Kutya-macska. Sokkal gyakoribbak az elnézett lépések.

Szakítsuk félbe a versenyt és frontálisan irányítva beszéljük meg a játékszabályokat... Tekintsük át, hogy mi mindenre gondoltunk, miket döntöttünk el, amikor szabályoztuk, hogyan rakhassunk a táblára? Rögzítsük, hogy mit jelent: a szabad, ill. **megengedett(1)**, mit a **tilos(2)**, mit a **kötelező(3)**? Értelmezzük a különbségeket! Nézzünk a táblázatra és mondassuk el a játékszabályokat. Ügyeljünk a szabályok pontos megfogalmazására. **Még a jogi szövegekben is gyakori a „nem szabad” helyett, a „nem lehet” hibás szóhasználat...** Azután, mielőtt elbíznánk magunkat, hogy milyen egyszerű ilyen jó játékok kitalálása, mutassuk a 2 profi fejlesztést és a verseny folytatódhat...

5. Versenyjáték: A „Palago”-hoz **mégcsak játéktábla sem kell.** (Ez, már a mi évezredünkben született, egyik legújabb fejlesztés.) Nincs benne enyém-téd bábu sem, mindkét versenyző egy közösen használt hatszög-alakú dominó-készletből „dolgozik”. A közös bábukészlet minden elemében azonos, de a játékterére helyezve mégis másképp látják a versenyzők: ki-ki a maga színére figyelve. Az is nagyon érdekes újítás, hogy váltakozva ugyan, de lépésenként nem egy, hanem kettő lapocskát raknak le a játékosok.

6. Versenyjáték: Az „Ipszilon” színezősben a két játékos **nem is bábukat rakosgathat a „táblára”, csak színeket.** Váltakozva színezgetik a templomablakok **ólom-üvegeihez(?)** hasonló táblát...

(A verseny célját tekintő csoportosításban ez már inkább a „hídépítő” típusba tartozik.)

Az értékeléskor foglaljuk össze, milyen táblajátékos fogalmakat használtunk: Tábla, négyzetes, hatszöges tábla, mezők, rácspontok, sorok, oszlopok, átlók, sarkok, tábla széle, szomszédos mezők, oldalszomszédos, átlósan szomszédos, bábu vagy jelhordozó, lépés-szabály, váltakozva: egyet te, egyet én, lépéskényszer,...

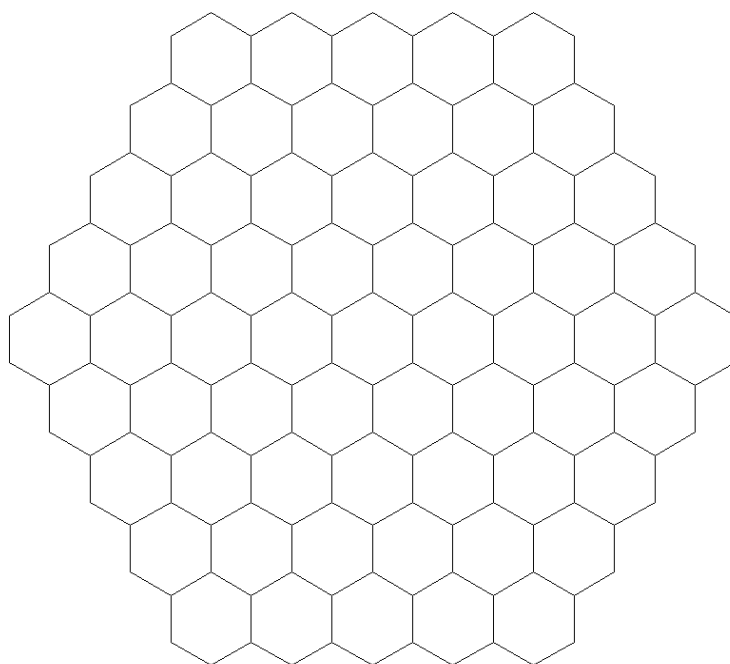
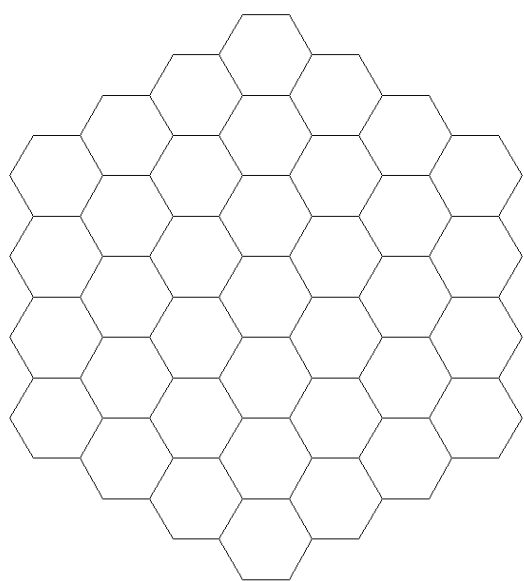
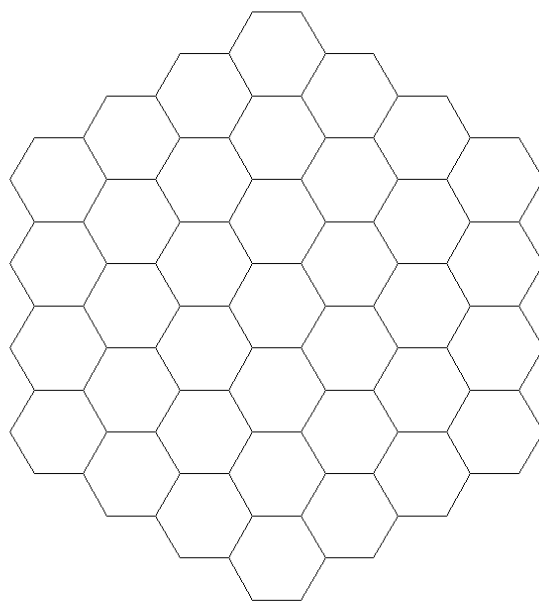
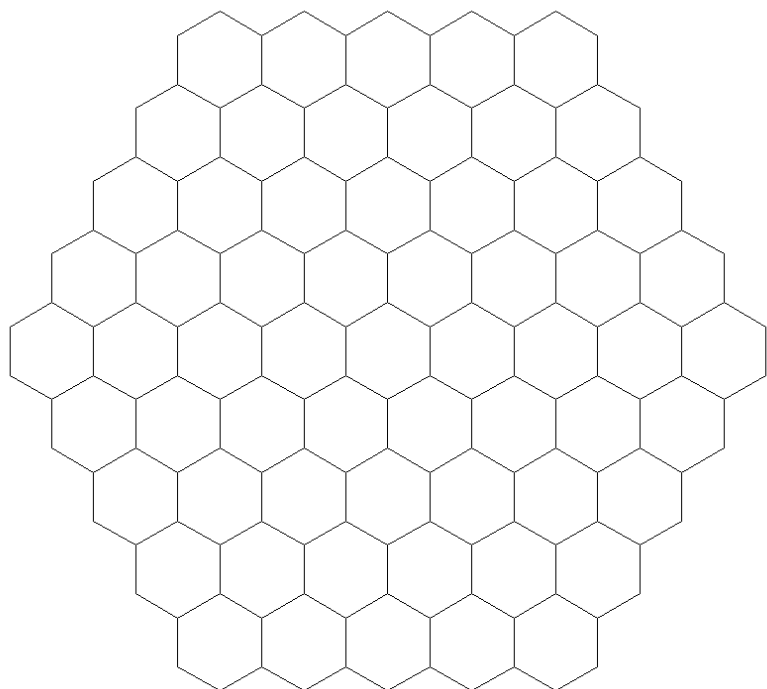
Befejezésül, mutassuk még meg a „Cicafogó”-t, amiben csak az egyik játékos rakosgat a táblára, a másik lépeget egy cica-bábuval. A középről induló cica nyer, ha kijut a tábláról vagy veszít, ha a versenytárs mező-blokkoló bábu lépésképtelen helyzetbe szorítja. (Legközelebb sok ilyesmit fogunk kipróbálni, olyanokat, amelyekben mindkét játékos lépeget a bábuival táblán...) Ha be lehet lépni az Internetre, akkor progi ellen:

<http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2007/chatnoir.html>

Házi feladat Kutya-macska feladványosan. Pl.: *6x7-re rakd fel a lehető legtöbb kutya-macska bábút úgy, hogy betartod a szabályt! Kevesebb, vagy több bábu rakható fel, ha a kutyák kétszer annyian vannak, mint a macskák? Rakd fel úgy, hogy a legkevesebb bábu legyen a táblán és már sem kutyából, sem macskából nem tehető le több. (Ellenőrizd, hogy a darabszámok csak 1-el különbözhetnek.) Milyen táblán lesz olyan a megoldás, hogy a darabszámok egyelők?*

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

Kék Nílus (A lerakott bábuk nem mozognak >>> Papíron, akár színezéssel is játszható)



A kezdő játékos tetszőlegesen választva a mezők közül, kijelöli a folyó forrását.
Két játékos felváltva, egymást követően, egyenként, egy-egy mezőnyi "szakaszt" rak le a folyóhoz.

Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába.
(Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másik, már a táblán lévővel.)
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

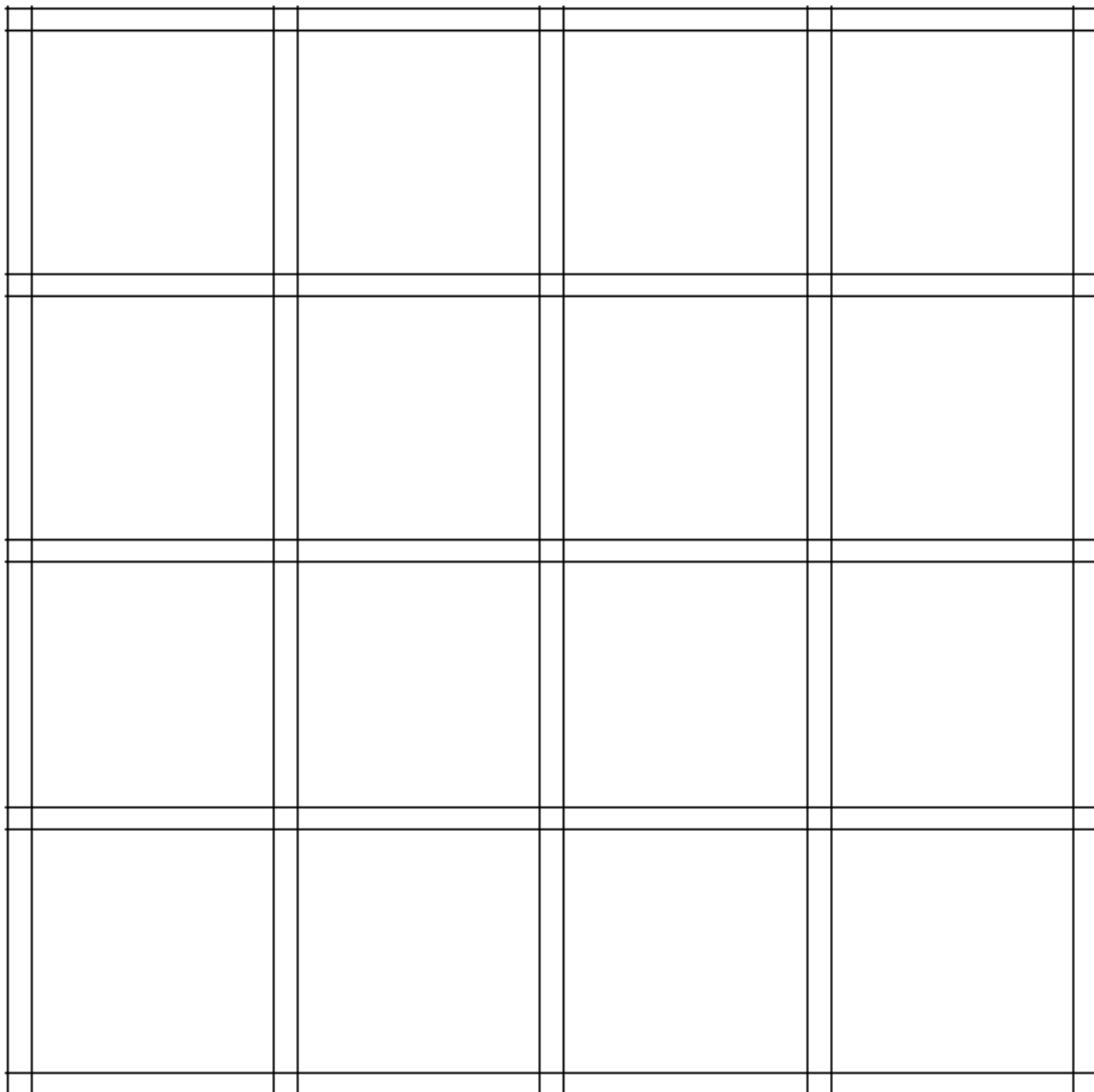
Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés. (A kisebb táblán próbáld ki.)

Gyufa-kígyó

Pont, mint a Kék Nílus, de négyzetes táblán, a mezőket elválasztó vonalakon (pl. gyufaszálakkal) azzal a szabály-változtatással, hogy **a kígyó mindkét végén növeszthető (folytatható)**.

Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem! (Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.)

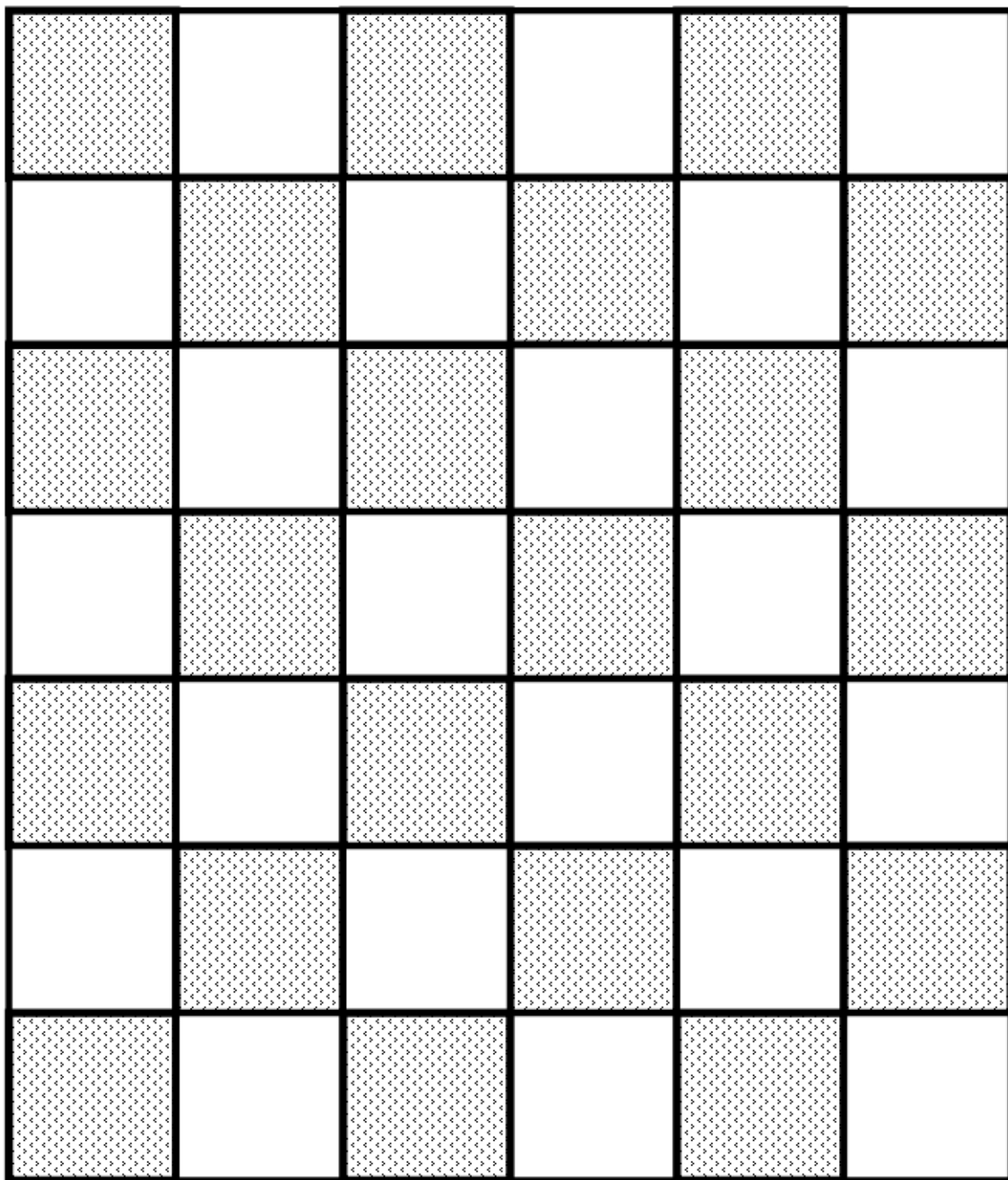
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.



Ha túl könnyű, vagy a partit túl rövidnek találod, akkor játszd pl. négyzet-hálós papíron 5x5-ön ceruzával.

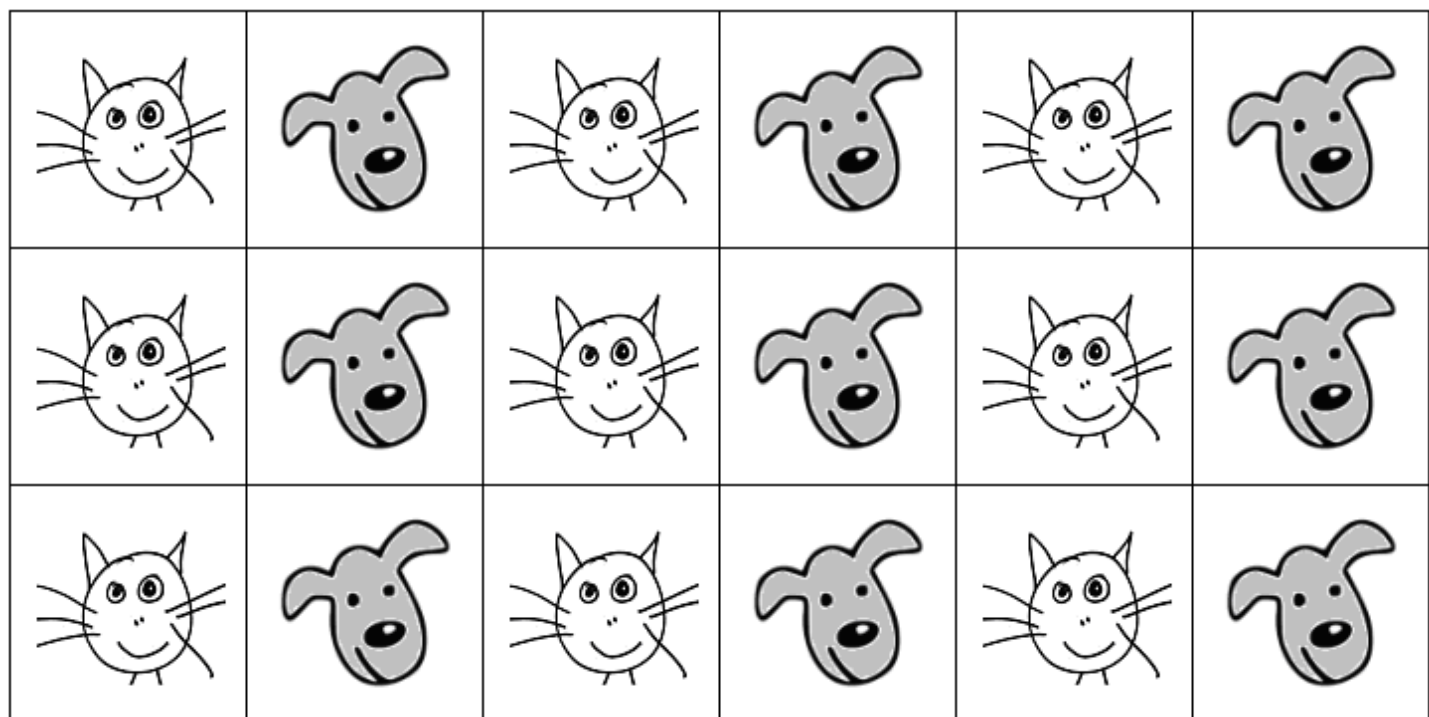
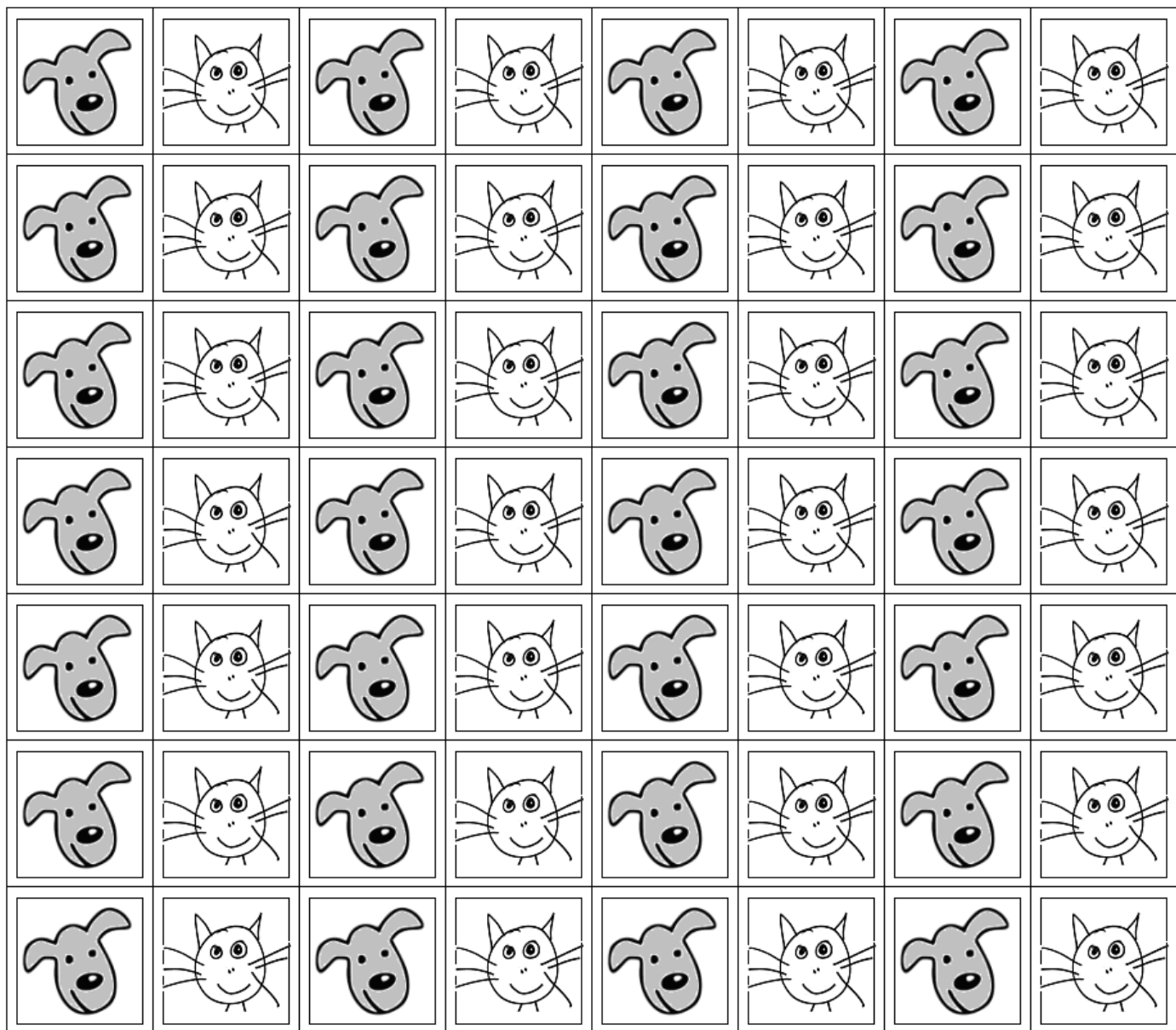
Kutya-macska lerakós .

Ezt is lehetne játszani színezéssel (mint pl. a Kék Nílust) de akkor a táblák csak „egyszerhasználatosak”.
Max. 18-18 db cica- és kutya-bábuval játszva, azok a parti végén levehetőek és újra kezdhető



Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(***) rak.) „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

(***) Előbb úgy, hogy átlósan sem..., majd úgy, hogy „átlósan nem bántják egymást”.



Coloring

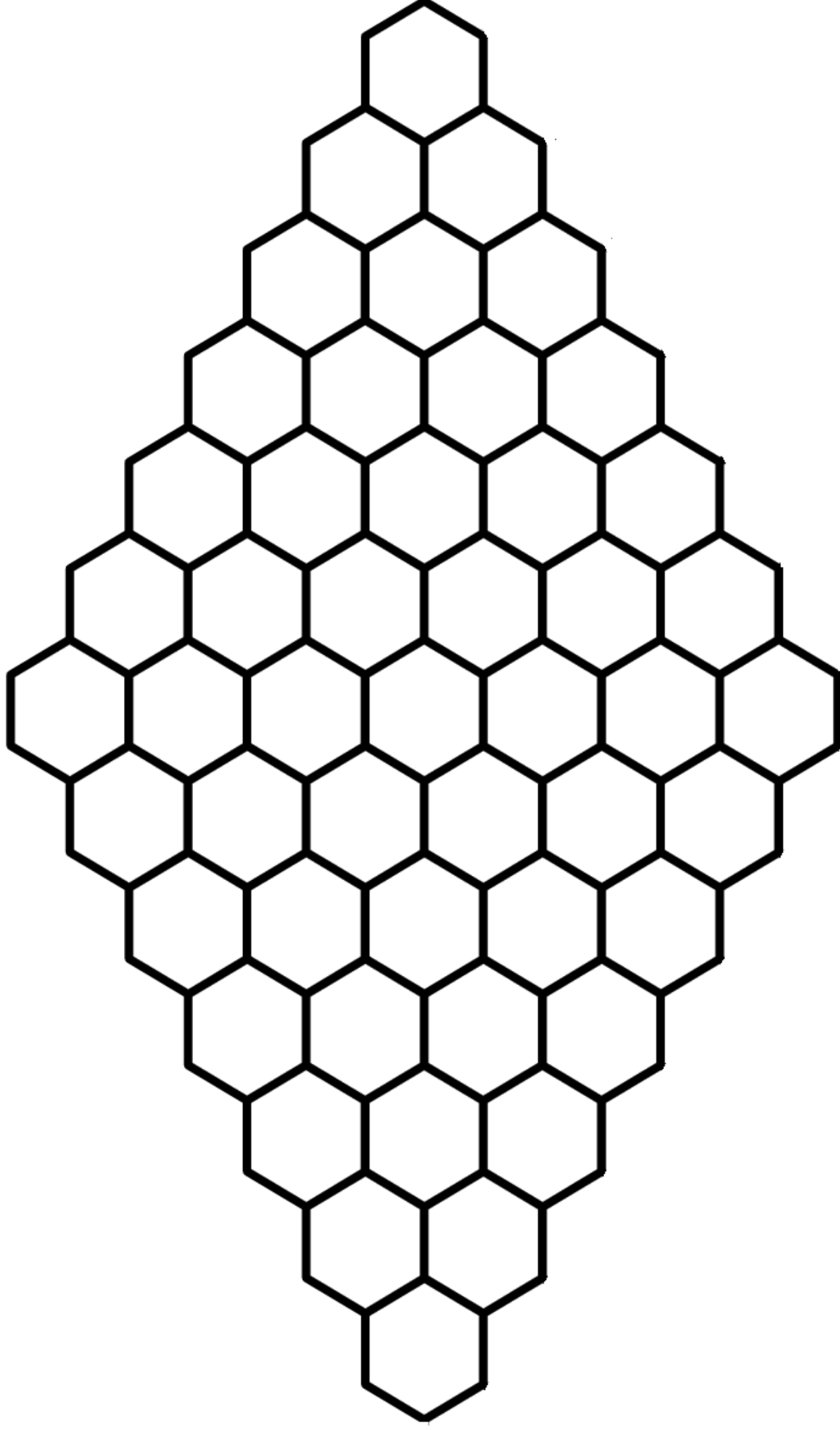
mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal.

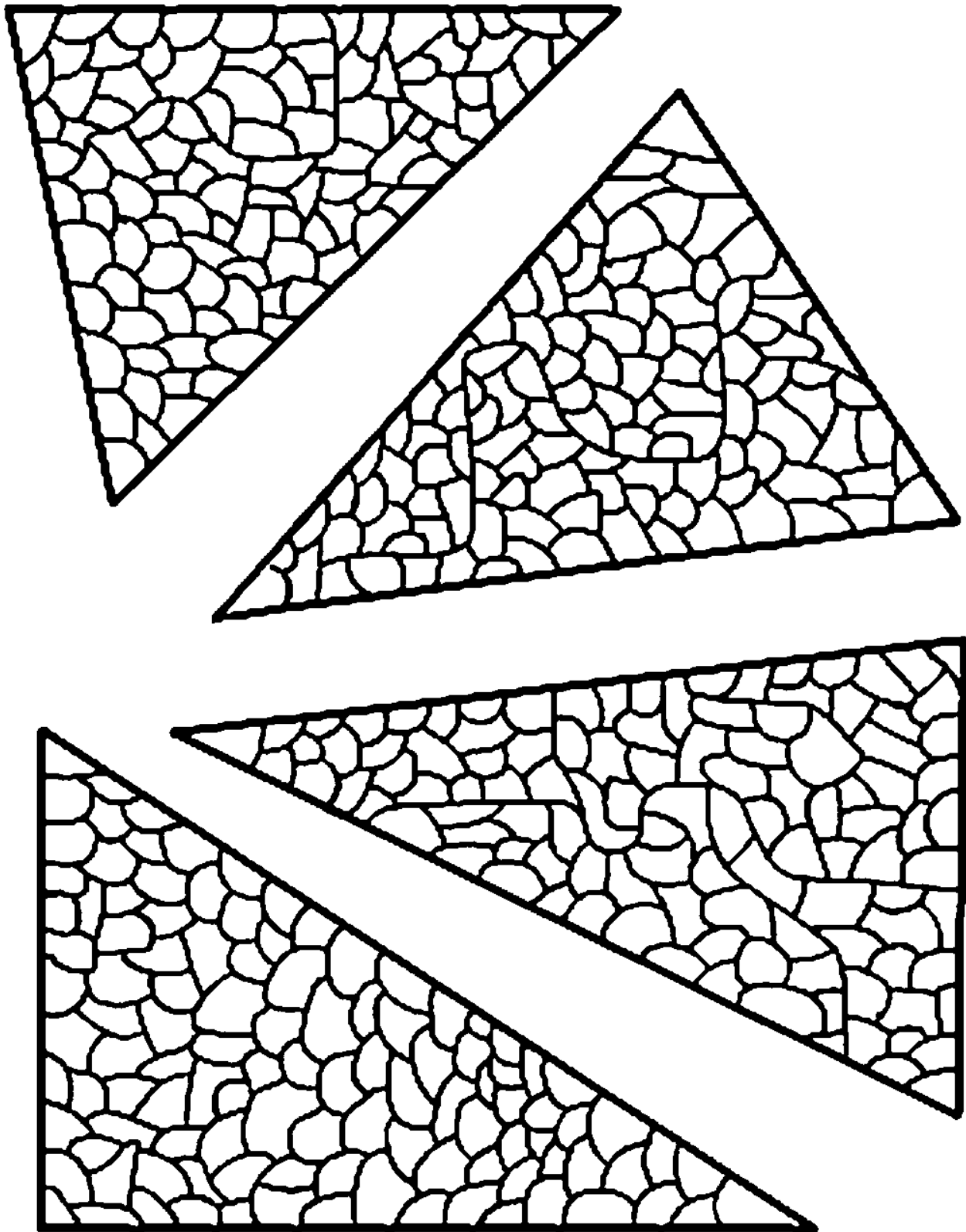
(Pl.: a mágnes két pólusa: a „+”, és a „-”, vonzza egymást, az azonosak taszítják egymást.)

Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyet raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

Tanuljuk meg a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: **a letett bábu nem vehető vissza.**

(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábut.)

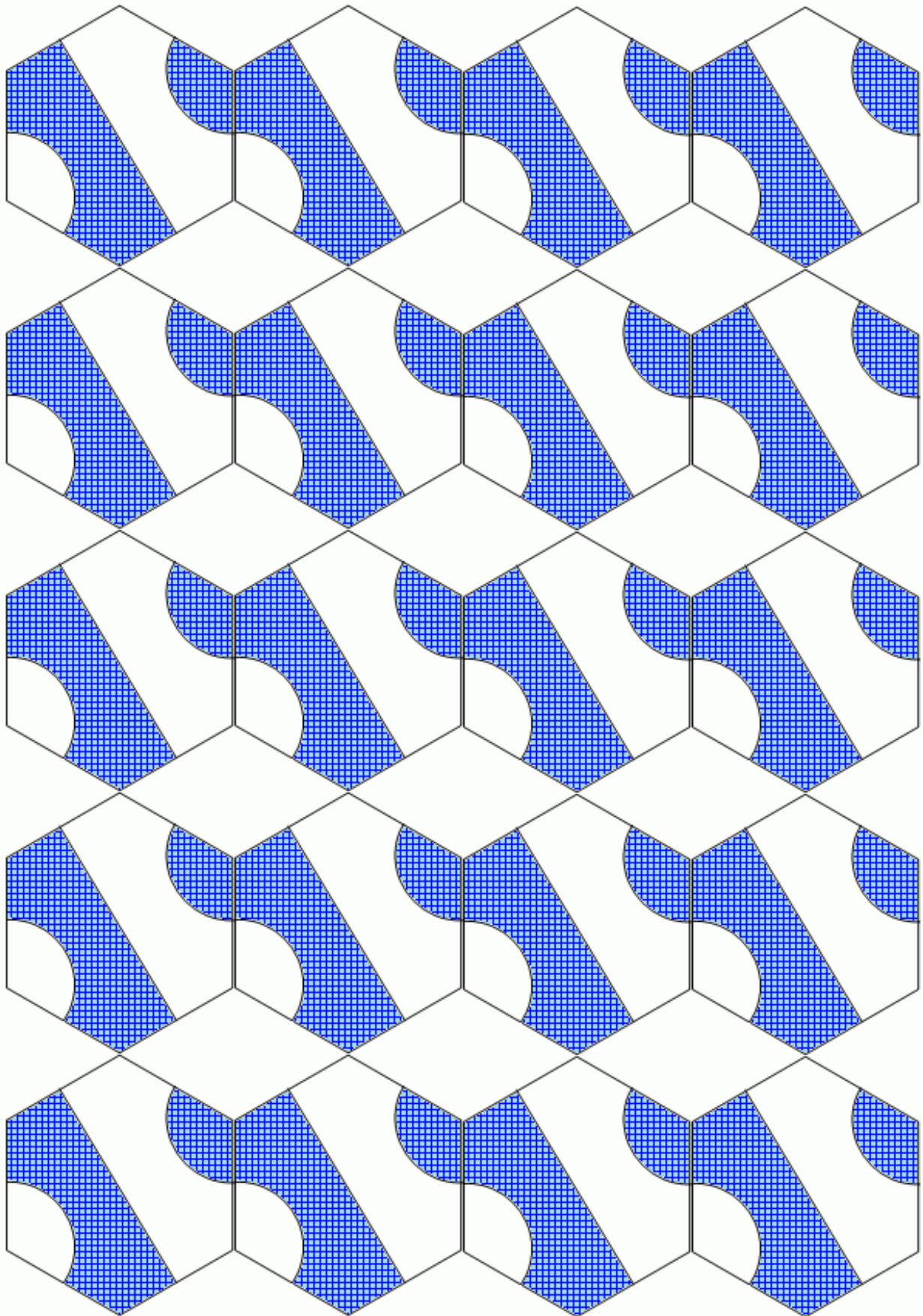




Ipszilon (Y)

A verseny két játékos között folyik, akik felváltva színezik ki a háromszög egy-egy részecskéjét, (pl. az egyik pirossal a másik kékkel), de **mindig csak a már színesekkel szomszédos mezőt.**

Az a játékos nyer, aki hamarabb köti össze a háromszög mindhárom oldalát a saját színével, így egy ipszilontra emlékeztető alakzatot hoz létre.



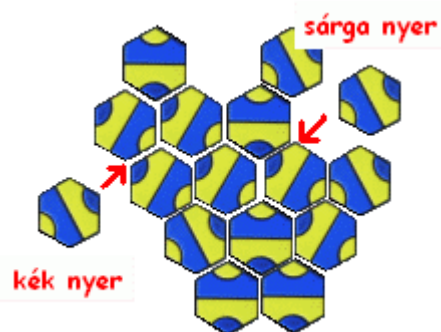
PALAGO 2 példányban (40 db) nyomtasd kartonra és vágd szét...
(Írólapra nyomtatás után kasírozd kartonra, esetleg szétvágás előtt lakkozd, ill. fedd átlátszó fóliával.)

PALAGO

Ketten versenyezve, kb. 40 db közösen használt lapocskából, váltakozva, lépésenként 2-2 db-ot(!) raknak az asztalra úgy, hogy

1. az első: a már letettek valamelyikével érintkezzen;
2. a második: az adott lépésben letett elsővel érintkezzen;
3. és persze, az érintkezések színhelyes találkozások legyenek.

Az nyer, aki: min. 5 db-os saját színű zárt(!) szigetet ér el.

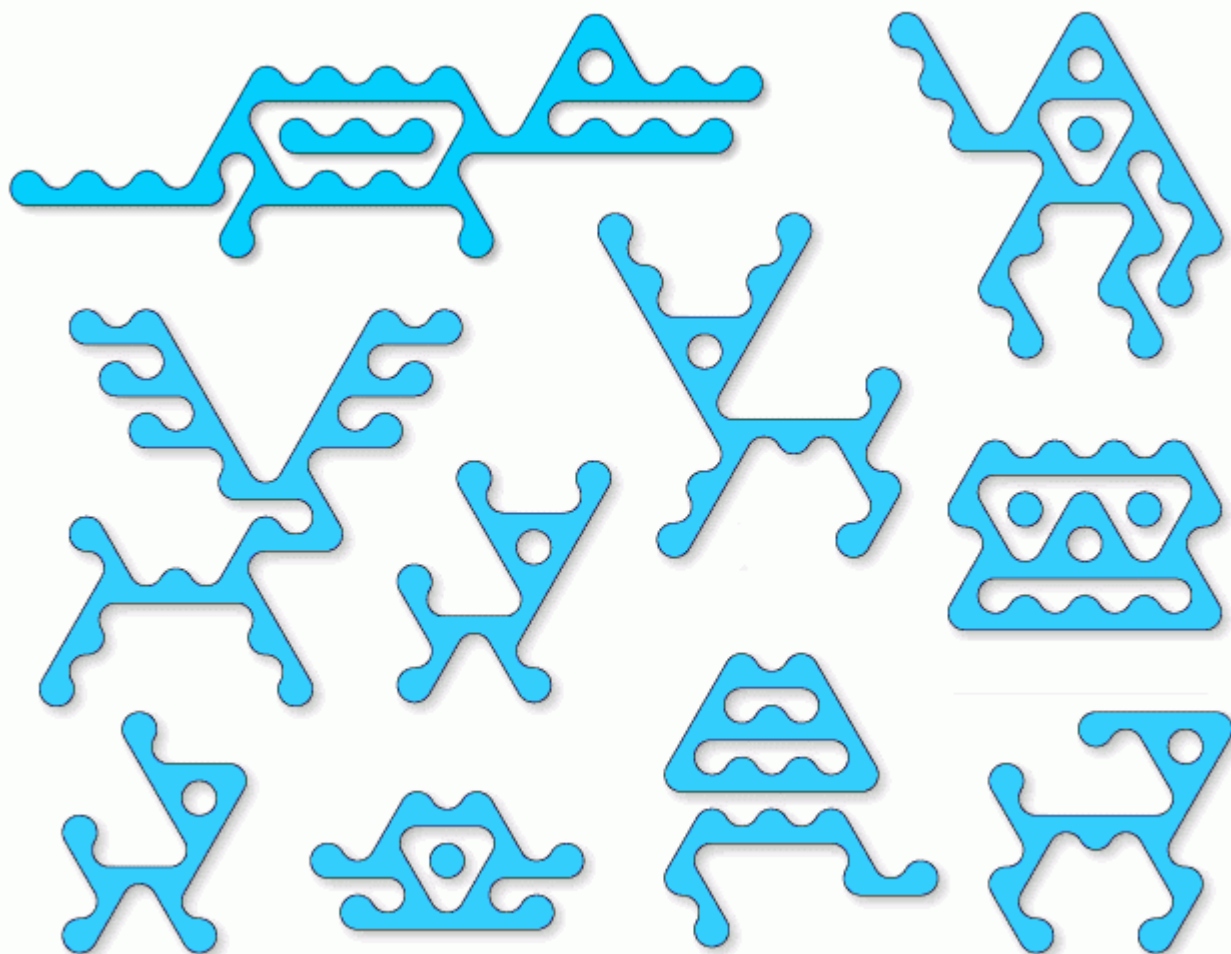


Fontos szabályértelmezések:

Lukra tenni csak akkor megengedett, ha nyerőállapotot eredményez (hiszen ide a lépés másik fele már nem tehető mellé).

Veszít az, aki az ellenfél színéből alkot szigetet, még akkor is, ha ezzel a maga színéből is szigetet ért el.

Kisebbeknek: mókás egyszemélyes kreatív kirakó, ill. feladványosan, pl. az alábbiakból:

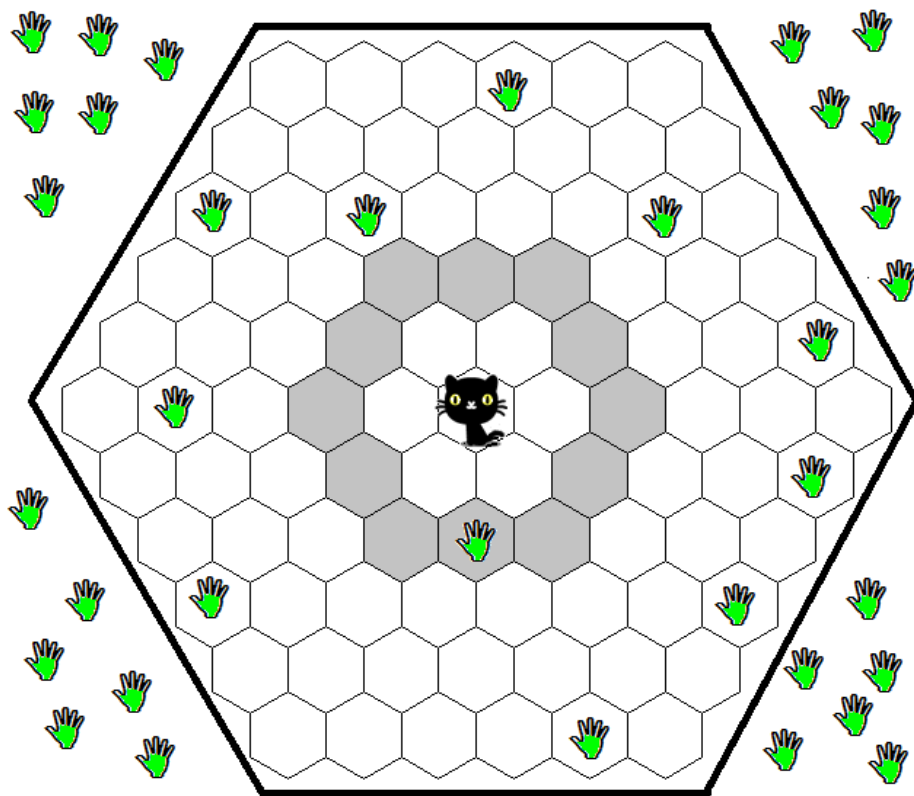


CICA-FOGÓ („ne félj te buta, csak meg akarlak simogatni” lásd: K.F.: „Szeretem az állatot”)

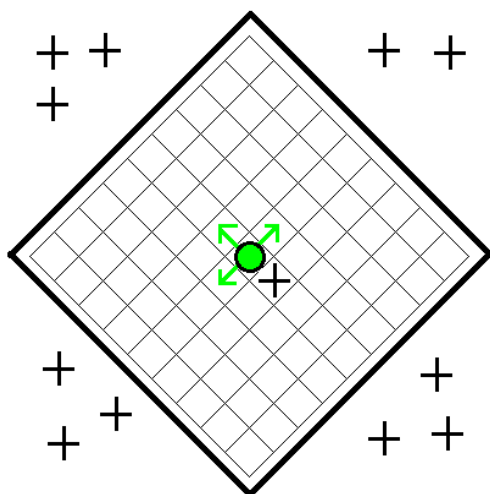
Induló állásban közepén a cica és 11 db **véletlenszerűen felrakott(*)** gyerek-kéz.

Az egyik játékos a cicával lép a szomszédos mezőre, a másik lerak egy terelőt...

A cica nyer, ha sikerül kimenekülnie a tábla szélére...



(*) **Pl.:** dobókockával 10-szer dobva, a dobások értékei egy-egy tetszőlegesen választott sorban kívülről befelé leléphetők, de a cica mellé közvetlenül nem kerülhet és a szürke mezőkből is csak egyet szabad kezdéskor elfoglalni.



Kezdő állás nélkül

9x9-es négyzetes tábla közepén az egyik játékos bábuja, a másik játékosnak 12 db át nem léphető (blokkoló) bábuja van.

(10 db blokkolóval is biztosan nyerhető.)

Karinthy Frigyes: Szeretem az állatot (kivonatolva durván, „7-8 éves szintre megvágva”)

A kis házinyúl mindjárt nagyon megtetszett, mikor a konyhában letették: buta, kedves kis szeme, ijedt szemei, és lágy, sima szőre. ...

Nem akarok semmit tőled, te fehér, ijedt kis nyúl, csak meg akarom simogatni a fehér bundádat, hátrafelé és óvatosan, hogy jól essék neked, ölembe vennélek, és a kis fejedet simogatnám, hogy megnyugodj, és jól érezd magad, biztonságban, és elhidd, hogy nincs okod félni, én vigyázok rád, és megvédelek. Ezt érzem, és a kis fehér nyúl után nyúlok, hogy megsimogassam. A kis nyúl azonban, ijedt kis dög, riadtan lelapul, és kifut a tenyerem alól, be a konyhaszekrény alá.

Te csacsi kis nyúl, mondom neki fejcsóválva, lám, milyen kedves, ostoba, ijedt kis nyúl vagy te, hát most azt hiszed, hogy bántani akarlak, megfogni, mohón megragadni, agyonütni, megenni, mert erősebb vagyok nálad. De értsd meg, hogy szó sincsen minderről, hát persze, hogy erősebb vagyok nálad, és mindezt megtehetném, de hiszen éppen arról van szó, hogy nem akarom megenni, nem érted? Sőt, gyöngéd és kedves akarok lenni, meg akarlak simogatni, hogy dobogó kis szíved megnyugodjon, és jól érezd magad, egész finom, bájos, törékeny, félnék kis lényedet.

Ezt gondolom, és egy piszkafával piszkálom a kis nyulat, hogy kijöjjön a konyhaszekrény alól, és megsimogathassam. A kis nyúl előbb húzódozik a piszkafa elől; orrcimpái idegesen, rémülten táncolnak, aztán usgyi, kiugrik, átfut a konyhán, bebújik egy sarokba.

Utánamegyek, és óvatosan leguggolok melléje. Ejnye, mondom neki, hát milyen ostoba vagy. Nini, hiszen még sokkal jobban reszkedsz és félsz, mint az imént.

Be kell bizonyítsam neked, hogy mennyire tévedtél, hogy mennyire nem azért akarlak megfogni, hogy átharapjam a torkodat.

Óvatosan kinyújtom a kezem, s már a nyakán vannak az ujjaim, mikor egy kétségbeesett ugrással kirántotta magát, fuldokolva nyifogott, és szétterpesztett lábakkal, lihegve, halálos félelemben bebújik a kályha alá. Nyelek egyet, és érzem, hogy a vér a fejembe száll. No, igazán példátlan butasággal van dolgom. Most mit tegyek? Abbahagyjam? De akkor azt fogja hinni, hogy neki volt igaza, hogy tényleg meg akartam enni vagy agyonverni, és most kifáradva, egyelőre lemondtam szándékomról.

A kályha élé fekszem, s benézek a kályha alá. Ott kucorog, apróra összehúzódva, és fekete szemeiben kimondhatatlan félelem csillog, amint tekintete az enyémmel találkozik. Most már aztán igazán megharagszom. A teremtésit annak a nehéz fejednek

Most már hirtelen és mérgesen kapok utána, erőlködöm, kivörösödöm, a nyelvem kilóg, megbotlom, leesem, négykézláb futok utána, be az asztal alá, a dézsa mögé. Beverem a fejem az ajtófélfába, kiszakad a kabátom, a fogamat csikorgatom, és egyszer már meg is kapom a füleit, de ő lihegve, most már hangosan makogva, kitépi magát, megharap, és a kamrában elbújik a hasábfák mögé.

Most ott van, és nekem szét kellene szedni az egész halom fát, hogy megtaláljam. De szétszedem, szétszedem én, ha addig élek is, szétszedem, és megfogom, és megragadom a füleit, és felkapom a levegőbe, és megforgatom, és a falhoz vágom, és szétloccsantom a fejét, azt az ostoba, makacs, számár fejét, amivel nem akarja megérteni, hogy csak meg akarom simogatni.

Az éppen játszott rekvizitumok mellett mindig álljanak ott a játékszabályok is!

Kék Nílus (A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)

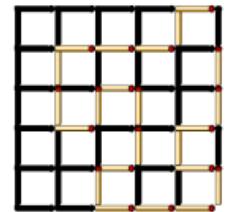
A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőnyi "folyószakaszt" tesz le a két játékos. Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába. (Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másik, már a táblán lévővel.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.)



Gyufa-kígyó (A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)

Pont, mint a KékNílus, de négyzetes táblán, gyufaszálakkal és **a kígyó mindkét vége folytatható**. Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. (A farka sem! Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.



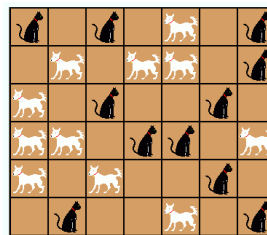
Kutya-macska lerakós (piciknek: 6x6-on, nagyoknak: 7x8-on)

Induláskor üres táblára, egyenként, felváltva raknak a játékosok, egyik kutyát, másik macskát. Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni.

Egyetlen tiltás van:

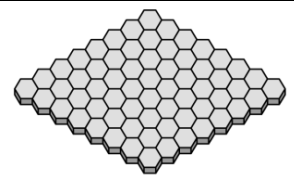
Oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya-macska... (Átlósan: „nem bántják egymást”.)

(A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)



Coloring (A lerakott bábuk nem mozognak>>>Papíron-ceruzával is játszható)

Üres táblán kezdve a partit, felváltva egyenként, tetszőleges üres helyre raknak a játékosok. Azonnal veszít az, aki egy már korábban letett saját bábuja mellé rak.



Palago (ketten, közös készlettel, tábla nélkül, nincs enyém-tied bábu...)

Ketten, váltakozva, lépésenként 2-2(!) db lapocskát raknak az asztalra úgy, hogy

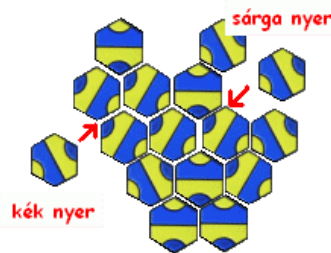
1. az első lap: a már letettek valamelyikével érintkezzen;
2. a második lap: az adott lépésben letett elsővel érintkezzen;
3. és persze, az érintkezések színhelyes találkozásos legyenek.

Az nyer, aki: min. 5 db-os saját színű zárt(!) szigetet ér el.

Fontos szabályértelmezések:

Lukra tenni csak akkor megengedett, ha azonnali nyerőállapotot eredményez..

Veszít az, aki az ellenfél színéből alkot szigetet, még akkor is, ha ezzel a maga színéből is szigetet ért el.



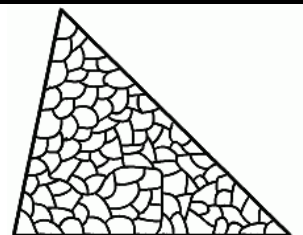
Ipszilon (Y)

A verseny két játékos között folyik, akik felváltva színezik ki a háromszög egy-egy részecskéjét,

(pl. az egyik pirossal a másik kékkel),

de mindig csak a már színesekkel szomszédos mezőt.

Az a játékos nyer, aki hamarabb köti össze a háromszög mindhárom oldalát a saját színével, így egy ipszilontra emlékeztető alakzatot hoz létre.



Előnyadósok

„Elmetorna kurzus” 06

6. téma: Előnyadósok

(Nyuszi-kutyák, Tigrisek-bivalyok, Rókadászok, Préri, Pókháló, Róka-libák, Tehenek-leopárdok)

A foglalkozás fő célja:

Kézügyesség, rajzolás, ollózás, ragasztás, kreativitás, ami tetszik, azt készítsd el...

Szövegértés gyakorlása, szabályokban a hasonlóság és különbözőség megtalálása, lényeglátás, pontos-precíz fogalmazás. (Jellegükben hasonló játékok egyedenkénti specialitásainak felismerése és alkalmazása.)

Csoportmunka szabályai, szervezése, technikái, a feladat részekre bontása, munkaszervezéses „átszabása”.

További konkrét célok:

Beszédképesség, vita-alapok, összehasonlító érvelés, azonosság/különbség, előnyök/hátrányok...

Általános célok: Koncentráció-, figyelem-tréning és..., és sikerélmény, az alkotás öröme, a megértés öröme!

Mára nagyon sok játék-ötletet hoztam, amit otthon én egyedül nem is győztem volna elkészíteni, de számítok a segítségetekre. Hoztam ollót, ragasztót és sok egymáshoz hasonló és mégis különböző játékszabályt.

Nekem mindegyik tetszik, de azt nem tudhatom, hogy nektek melyik lesz a kedvencetek.

Gyanítom, hogy lesz aki az egyikkel és lesz aki egy másikkal fog szívesebben játszani.

De ehhez ki kell próbálni őket. A kipróbáláshoz pedig, előbb el kell őket készíteni.

A lerakosgatóknál láttuk, hogy a csoport együtt, ha figyeltek egymás ötleteire, akkor sokkal többet tud, mint az az egy, aki a legokosabbnak hiszi magát. A dobókockás játékoknál pedig megtapasztaltatok, hogy milyen gyorsan készülhet el csoportos munkában egy feladat, ha ki-ki elvégzi a maga részét.

Azonnal kezdjük egyszerre négy különböző játékkal! De előtte elmondom, hogy milyen feladatokra kell gondolnotok, amikor a csoportokat megalakítjuk.

1. Négy csoport egy-egy játékot fog közösen elkészíteni, amit aztán mindjárt ki is fog próbálni.

A játékszabályokat leírtam. Elolvashatjátok és megbeszélhetitek a csoportban.

A kérdéseiteket összegyűjthetitek és odahívhattok, hogy megválaszoljam....

De az igazi móka majd csak ezután kezdődik a csoportok között

2. Az összes csoport együtt összeül és forgószínpad-szerűen mindegyik bemutatja a másik háromnak az általa készített „saját” játékát.

Azt javaslom, hogy válasszatok egy-egy szóvivőt, aki bemutatja majd a többi csoportnak a játékokat.

3. Azután, hogy már mind a 4 játékot mindenki megismerte, a csoportok között egy versenyt indítunk.

Mindenki csak a másik három csoport játékából fog párbajozni, a saját játékából nem.

(Így igazságos, mert ugye különben, a saját játékát jobban ismerve, igazságtalan előnyben lenne.)

4. A verseny után, amikor kitapasztaltatok a játékokat, majd közösen megvitatjuk és eldöntjük, hogy melyik csoport által készített játék tetszett a legjobban.

Ekkor, mindegyik csoport dicsérheti a saját játékát, elmondva az előnyeit, összehasonlítva a másik hárommal...

5. Ha marad idő, akkor pedig meglepetésként-jutalomként mutatok még hasonló játékokat, amik azt hiszem, hogy még jobban fognak tetszeni.

Hajtsuk végre a fellevezetett programot!

Alakítsuk ki a 4 fős csoportokat. (Ha többen vannak, akkor kijelölünk JollyJókereket, akik besegítenek a lemaradóknak, ill. majd versenybírók lesznek.)

A csoportokat úgy kell összeállítani, hogy legyen: munkavezető, ellenőr, szabályértelmező, szóvivő.

Értelem szerint: a munkavezető osztja ki az elkészítési feladatokat (kivágás, ragasztás, hajtogatás); az ellenőr leltározza, hogy mi hiányzik még a játékhoz, hol tart a többi csoport; a szabályértelmező olvas és magyaráz, ill. a csoportmegbeszélést vezeti; a szóvivő pedig majd képviseli a csoportot.

Legegyszerűbb, ha a munkavezetők húzzák ki egy kalapból, hogy melyik lesz a csoport saját játéka (A,B,C,D)

A: Nyuszi és kutyák, **B:** Préri, **C:** 8 bivaly 2 tigris ellen, **D:** Rókavadászat (Foxhunt)

Mindegyik csoport 2-2 példányban készítse el a játékát, aztán következhet a bemutatás.

A munka alatt körbejárás, szükség szerint segítség (a legmunkaigényesebb Prériben aktívan is) és persze folyamatosan a magyarázat, az előre haladóknak részfeladat kitalálása (pl. színezzétek be, minta-hadállások a lépésszabályok szemléltetésére, próbajáték, stb.)

A bemutató alatt persze segíteni kell: figyelni-, javítani, pontosítani a szabály-ismertetéseket, különböző állásoknál szemléltetni hogyan kezdődik, hogyan üt, hogyan nyer, stb.

A versenyt azonban, már úgy próbáljuk előkészíteni, hogy megértve a párosításokat, önállóan bonyolítsák le.

A versenyben 4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik. (Egyik sem versenyezhet a „saját” játékában.) 2-2 játék-készlet elegendő, hogy mindegyik fordulóban játszhasson mindegyik versenyző az alábbi párosításokban:

	az „A” csoport játéka		a „B” csoport játéka		a „C” csoport játéka		a „D” csoport játéka	
	Liba és kutyák		Préri		8 bivaly 2 tigris ellen		Rókavadászat	
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

A különböző játékidőt figyelembe véve:

1-1 part döntsön a prérison és a bivalyosban, 3-3 parti dönt a libás és a rókás játékban.

Minden forduló után, a versenyzők bekarikázzák a győztes rajtszámát a kifüggesztett táblázatban.

A versenybe csak kérésre beavatkozni. Vezénylés is csak annyi, hogy „Indul a forduló!” „Ki-ki keresse meg a párját és üljön a fordulóban kijelölt játékhoz.” „Kikre várunk még?” „Indulhat a következő forduló?”...

A versenyt ugye az a csapat nyeri, amelyik a legtöbb karikát szerezte a táblázatban.

Ámde, az igazi verseny, a játékok csatája most kezdődik: a vitában, hogy melyikük játéka a legérdekesebb

A verseny eredményhirdetése után a négy csoport közösen megbeszéli-megvitatja, hogy melyik játék volt a legérdekesebb. Felállíthatnak nehézségi sorrendet, esélyegyenlőségi sorrendet, összehasonlítva a játékidőket, a kezdő előnyt, a bonyolultságot, vagy tetszetőségi sorrendet is.

A vitatkozás-érvelős megbeszélést gondolatébresztő felvetésekkel katalizálni: hosszú és eseménytelen a parti, a kezdő túl nagy előnye, a Tigrises ütés-szabály érdekessége, döntetlen lehetősége, Foxhunt-ban a közép felé haladó ötlet eleganciája, a Libánál a figyelmetlenség azonnal veszteshez vezet, a különböző mozgás-szabadságok, létszám különbség, a Préri a legrafináltabb, de túl sok szabálya van a többihez képest..., és ugye nem azért tetszik, mert nyertél benne?... stb.

Következhet a 3 jutalomjáték (mindegyik tábláját A3-ra nyomtani, a körbeállásos nézhetőséghez):

Ezek bábuinak elkészítése is csoportmunka. Jól szervezett (darabolós) munkamegosztásban 4-5 perc alatt, nagyon gyorsan elkészíthetők 1-1 példányban. Pl.: parafa dugóra, vagy üdítőitalos kupakokra ragasztott képekkel, amik szaporán akár szögletesre is vágathatók, ha nincs (vagy veszélyesnek találtatott a) bőrlukasztó.

Fontos, hogy lehetőleg csak a mintaként hivatkozott hasonló játék szabályaitól való eltéréseket magyarázzuk, de kérdezzük vissza a részletes játékszabályt úgy, mintha hasonló játékot nem ismernénk. (Tehát „felmondott” részletezés ugye úgy kezdődjön, hogy ketten versenyeznek, az egyik 6 db citrommal...)

„Pókháló” Nagyon hasonlít a „Rókadadászat”-hoz. Itt, a katica indul középről, épp úgy, mint a róka, de sokkal mókásabb a táblája. A pókok nem csak befelé, de kifelé a tábla széle felé is léphetnek.

„Róka és libák” Nagyon hasonlít a „Nyuszi és kutyák”-hoz, de itt a róka van egyedül sok liba ellen.

Nemcsak hosszabbak a partik, de azt is csak később vesszük észre, hogyha elrontottunk egy lépést.

Az értékelő vita során már megállapítottuk, hogy a nyuszi inkább ovisoknak való, akik még nem tudnak annyira figyelni és gyakrabban elnézik... Ez a rókás már nagy iskolásoknak való, odafigyelős, agyalós, előre gondolkodós, játék. A nyuszi csak beszorították a kutyák, de itt, a róka le is üti, ha át tudja ugorni.

Ja! ...és pont fordítva van a játék célja: ebben a libák nyernek, ha a róka már nem tud szabályosan lépni!

Nem feledjük! Valamennyi előnyadósban szabályozható a nehézségi fok. Kezdjük akár 17 libával, 13 libával már nem egyáltalán könnyű.

Az ázsiai ragadozós sorozatból elsőre a „**Bagh Chal**”-t, 5x5-ös táblán, de egyszerűsítéssel mutassuk meg:

2 tigris 23 kecske ellen.

(Észreveszik-e, hogyha úgy raknak a táblára, hogy közben nincs ütés, akkor a tele táblán értelemszerűen beszorulnak a tigrisek.)

20 kecskével a 4 tigris ellen már nehéz nyerni a kecskének, hacsak nem hibáznak a tigrisek.

(Ez utóbbi akár el is maradhat, esetleg csak a legjobbaknak legyen házi feladat játszani vele.)

„Cows and Leopards” (tehenek és leopárdok, de ugye játszhatjuk tigrisekkel és birkákkal is) a bonyolultabbnak tűnő tábla ellenére (vagy éppen azért?), ez a könnyebb játék.

Összefoglalásként beszéljük meg: Ilyen sok játékba, ilyen rövid idő alatt belekóstolni csak azért tudtunk, mert csoportokba szerveztük a feladatokat. Ám ezzel, így, még arra is volt időnk, hogy egy csoportok közötti gyors versenyt is lezavarjunk... Zárásként, ígérhetjük, hogy a későbbiek során még sokkal érdekesebb játékok lesznek. Különösebben nem is kell egyik előnyadóst sem begyakoroltatni... Egyelőre. annyi maradjon meg róluk, hogy vannak ilyen játékok is, amikben „sok lúd disznót győz”.

Ezt, jegyezzük meg, mert még sokszor használhatjuk: **4 csapat (A,B,C,D), mindegyikben 4-4 játékos:**

4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik. Ha mindegyik játékból 2-2 db játék-készlet van, akkor mindegyik fordulóban játszhat mindegyik versenyző.

A csoportok tagjai rajtszámot kapnak:

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

	1. játék		2. játéka		3. játéka		4. játéka	
	„A” nem játssza		„B” nem játssza		„C” nem játssza		„D” nem játssza	
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

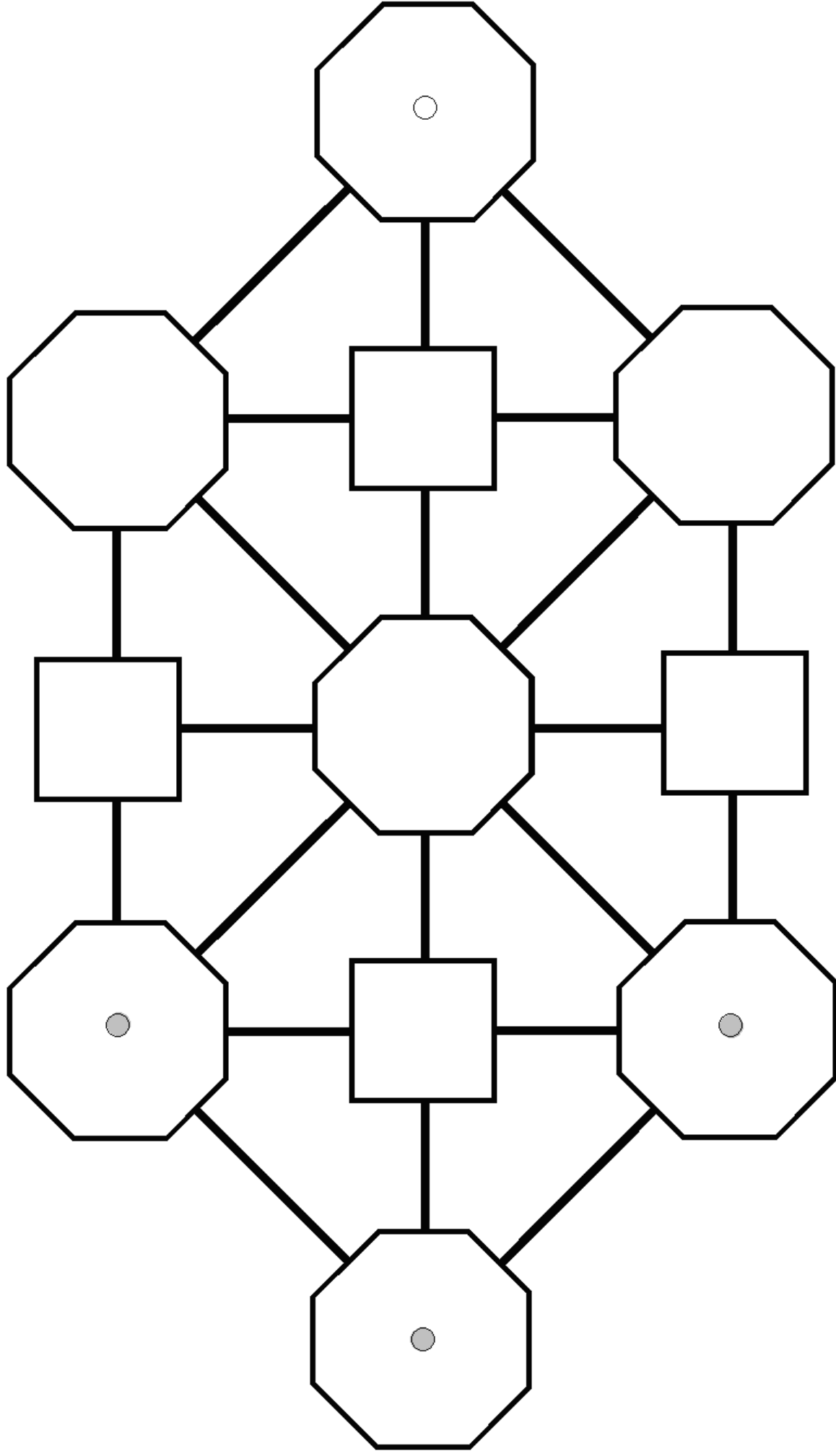
Egy-egy lejátszott párbaj után a párok a táblázatban bekarikázzák a győztes rajtszámát.

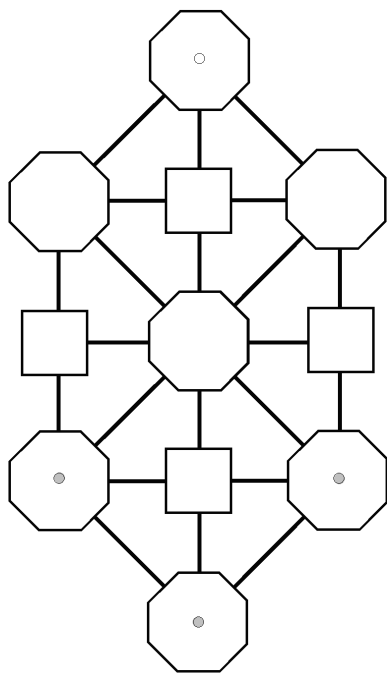
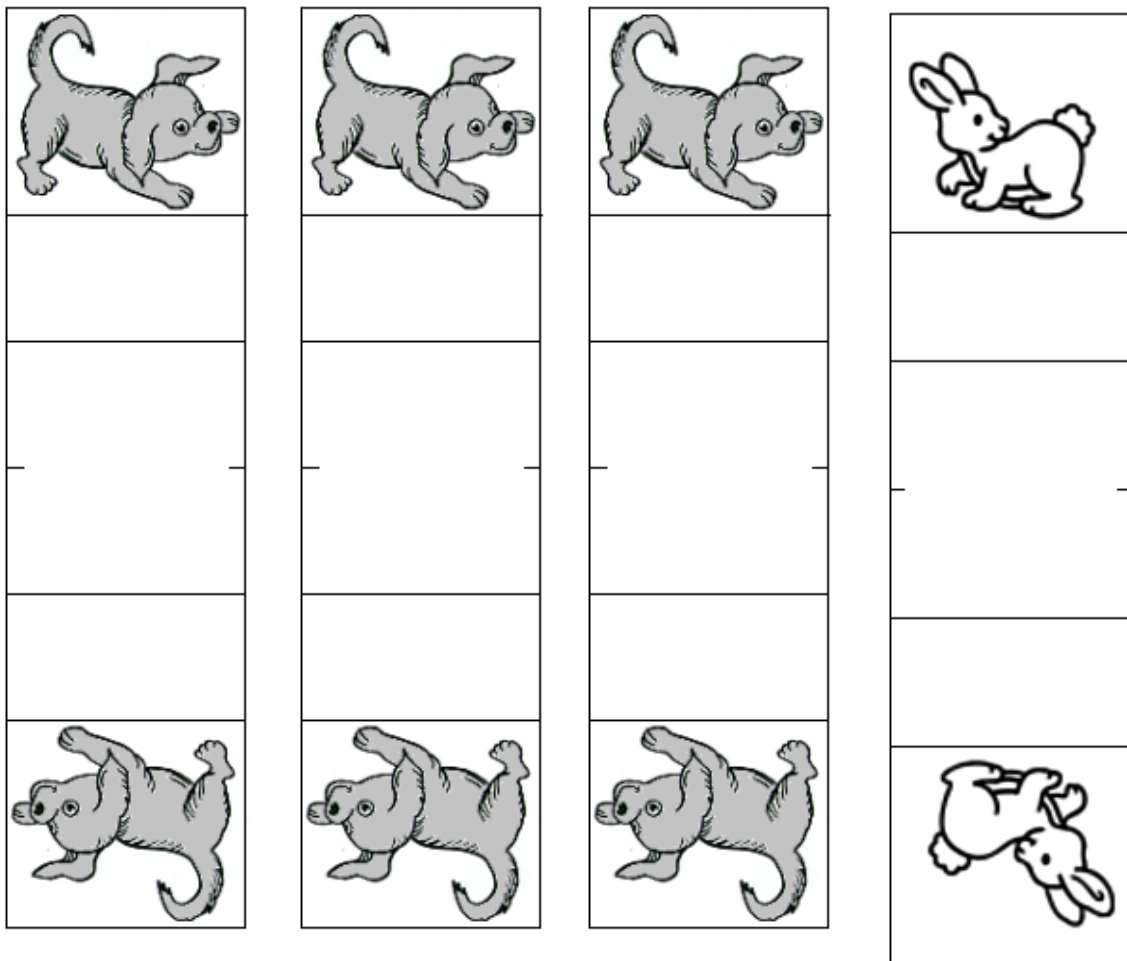
Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő játékos nyer, ha sikerül beszorítani (lépésképtelen helyzetbe szorítani) a nyuszt. A nyuszt mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépegetni a tábla másik oldalára.

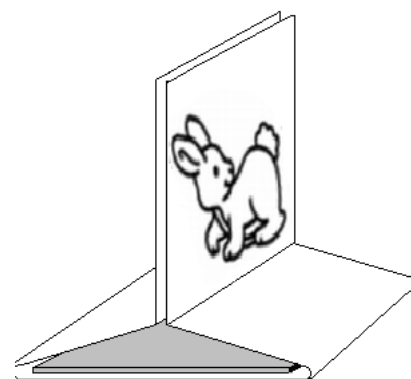
A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák n csak előre és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

(‘French Military Game’, ha a kutya kezd és a liba középről indul.)





0. Vágd ki a bábukat.
1. Körömmel, vagy egy hegyes tárggyal nyomd meg a hajtási vonalakat.
2. Hátoldalra ragassz egy kicsi kartonlapot.
3. Hajtsd össze és
4. ragaszd össze.



Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő nyer, ha sikerül beszorítani a nyuszit. A nyuszit mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépetni a tábla másik oldalára. A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák azonban csak balról jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

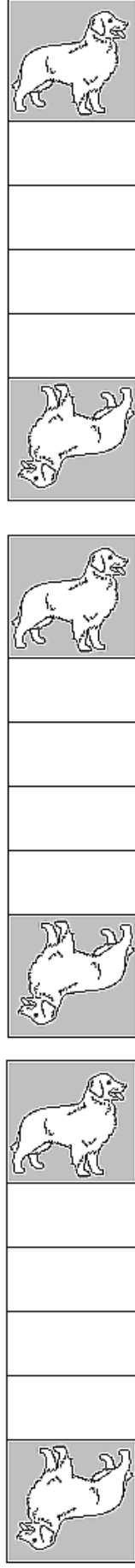
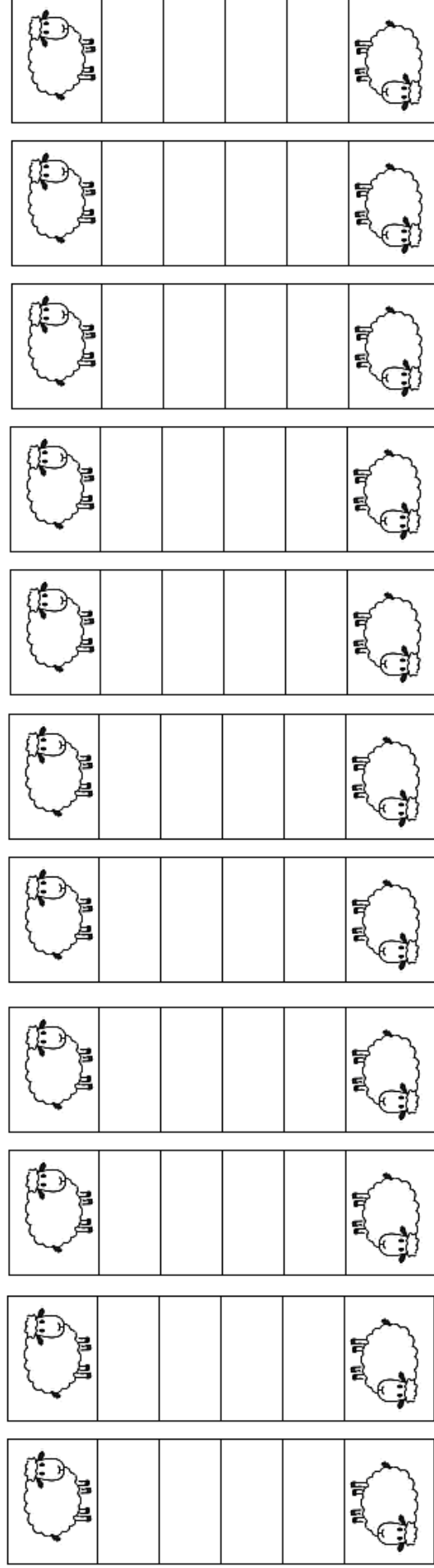
birkákkal Préri (bőliényekkel Buffalo)

Nyitólásból a birkákkal játszó kezd, majd versenytársa (lépésről lépésre) szabadon dönt, hogy vagy az egyik kutyával, vagy az indiánnal lép.

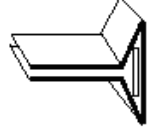
A birkák (egyét előre, mindig csak a túloldal felé léphetnek), akkor nyernek, ha legalább egyikük átjut a túloldalra.

Az indián (előre is, hátra is léphet és ha ott birka van, azt leüti, de kutyás mezőre nem léphet), akkor nyer, ha a birkák már nem tudnak szabályosan lépni. A kutyák, (az indiánt segítik) előre is, hátra is és még átlósan is akárhány üres mezőt átléphetnek, de nem 'bántják/hem ütik', csak 'terelik/akadályozzák' a birkákat. A folyó vonalán túl fenn (és lenn) a birkák biztonságban vannak, mert sem az indián, sem kutyái 'nem tudnak úszni'.

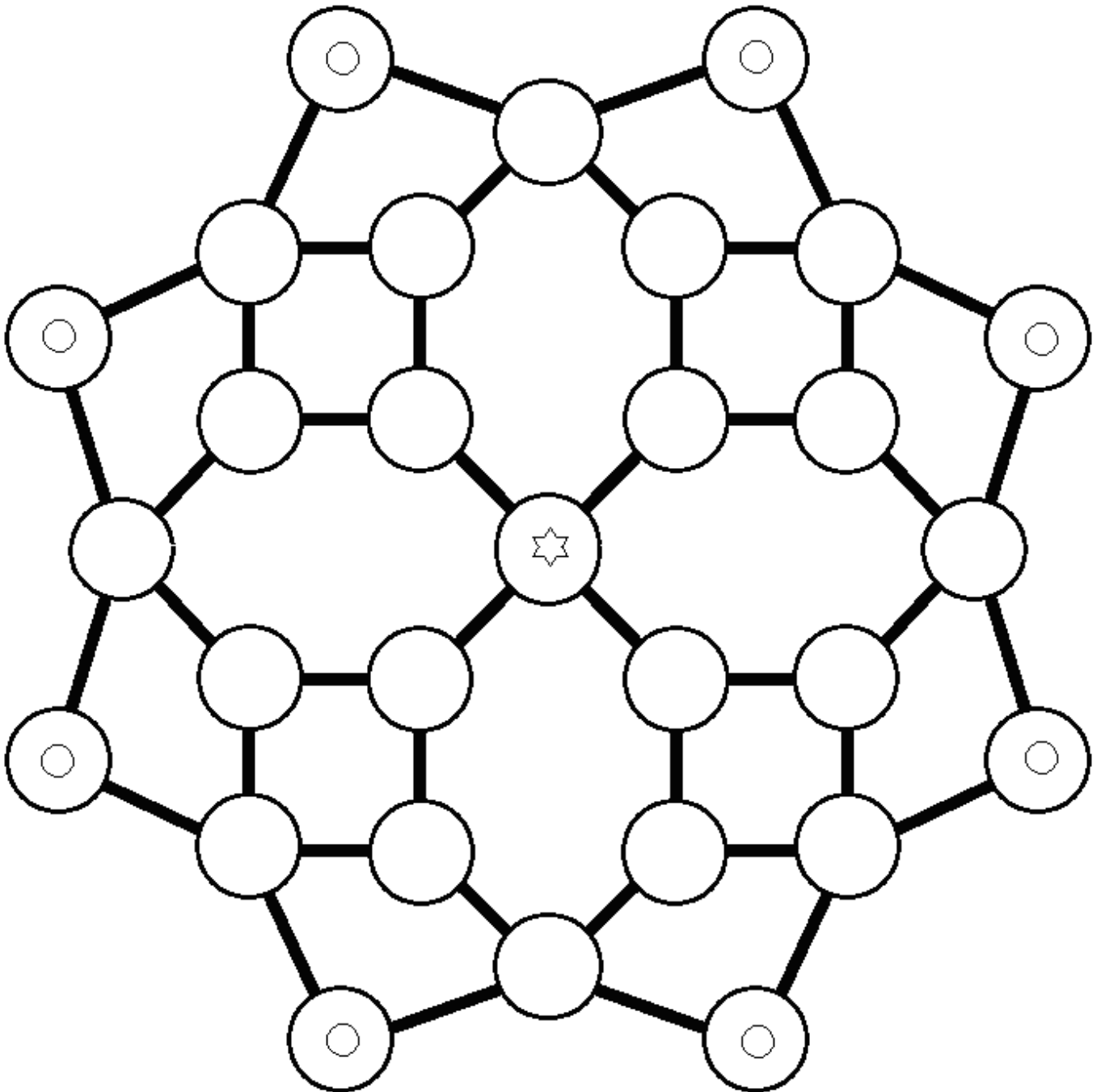
(11 db birkával könnyen nyerhető. Ha a birkák számát 7 db-ig lecsökkentjük, akkor még mindig nem esélytelenek.)



kivágni, hajtogatni,
összeragasztani.
(Alulra nehezéket,
pl. vastag kartont)



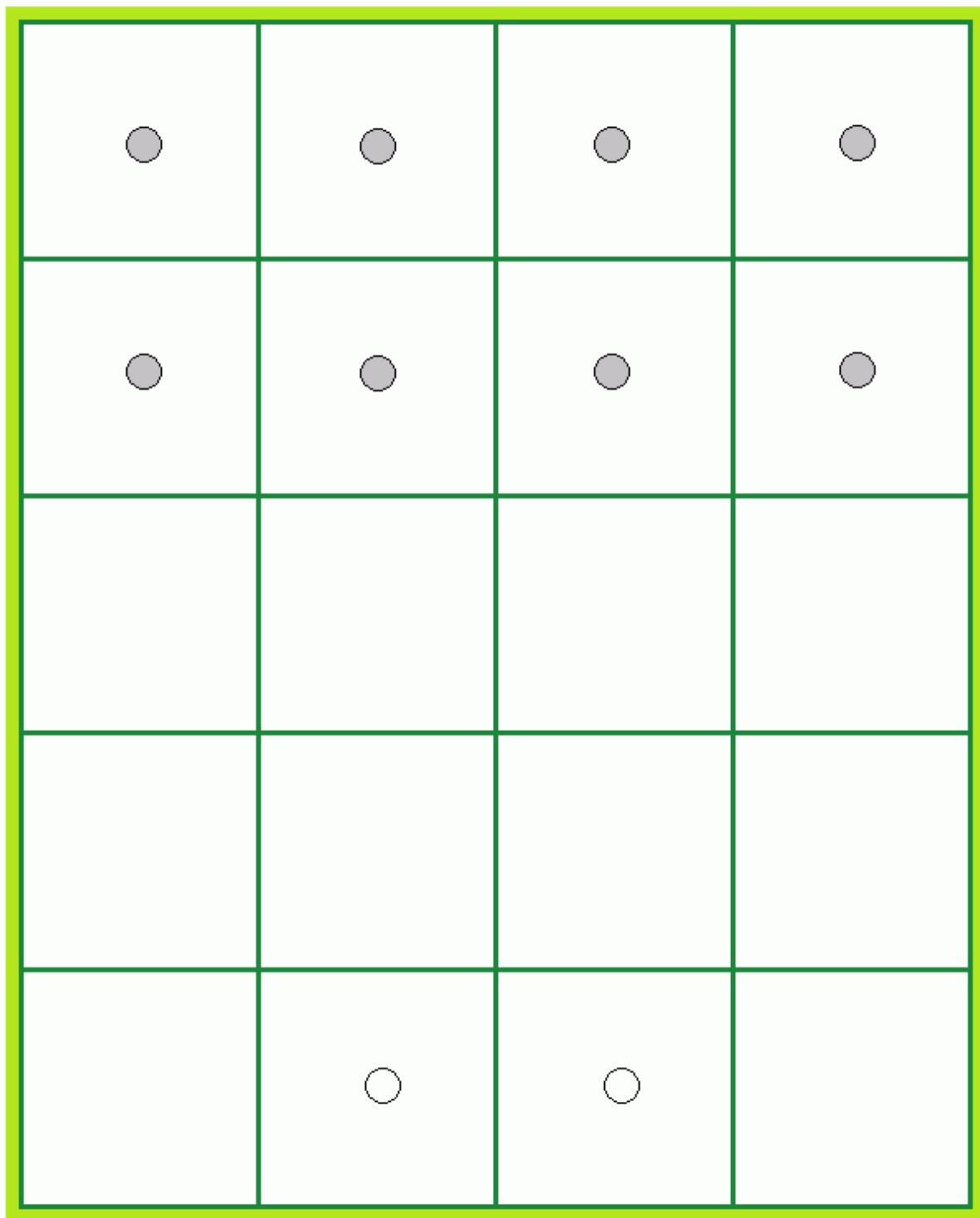
☆							
☆							
☆							
☆							◇
☆							◇
☆							○
☆							◇
☆							◇
☆							
☆							
☆							



Rókadadászat (Foxhunt)

A tábla legkülső mezőiről induló 8 rókadadászt vezénylő nyer, ha minden oldalról beszorítja a rókát. A róka kezd, amikor a közepén álló rókalyukból, (közlekedési vonal mentén) kilép egy szomszédos mezőre. A vadászokat vezénylő játékos tetszőleges bábujaival léphet (a mezőpontok közötti közlekedési utakon), de mindig csak a kör alakú tábla közepe felé mozoghatnak.

Ha egyik vadász sem tud már olyant lépni, amivel közelebb kerül a rókalyukhoz, akkor a róka nyert. (Lépéskényszer van. Ugrás, ill. ütés nincs.)



8 bivaly 2 tigris ellen

A felrakott kezdőállásból induló versenyben a tigrisek nyernek akkor, ha már csak 3 bivaly maradt a táblán.

A bivalyok nyernek, ha a tigriseket beszorítják és azok már nem tudnak szabályosan sem lépni, sem ütni.

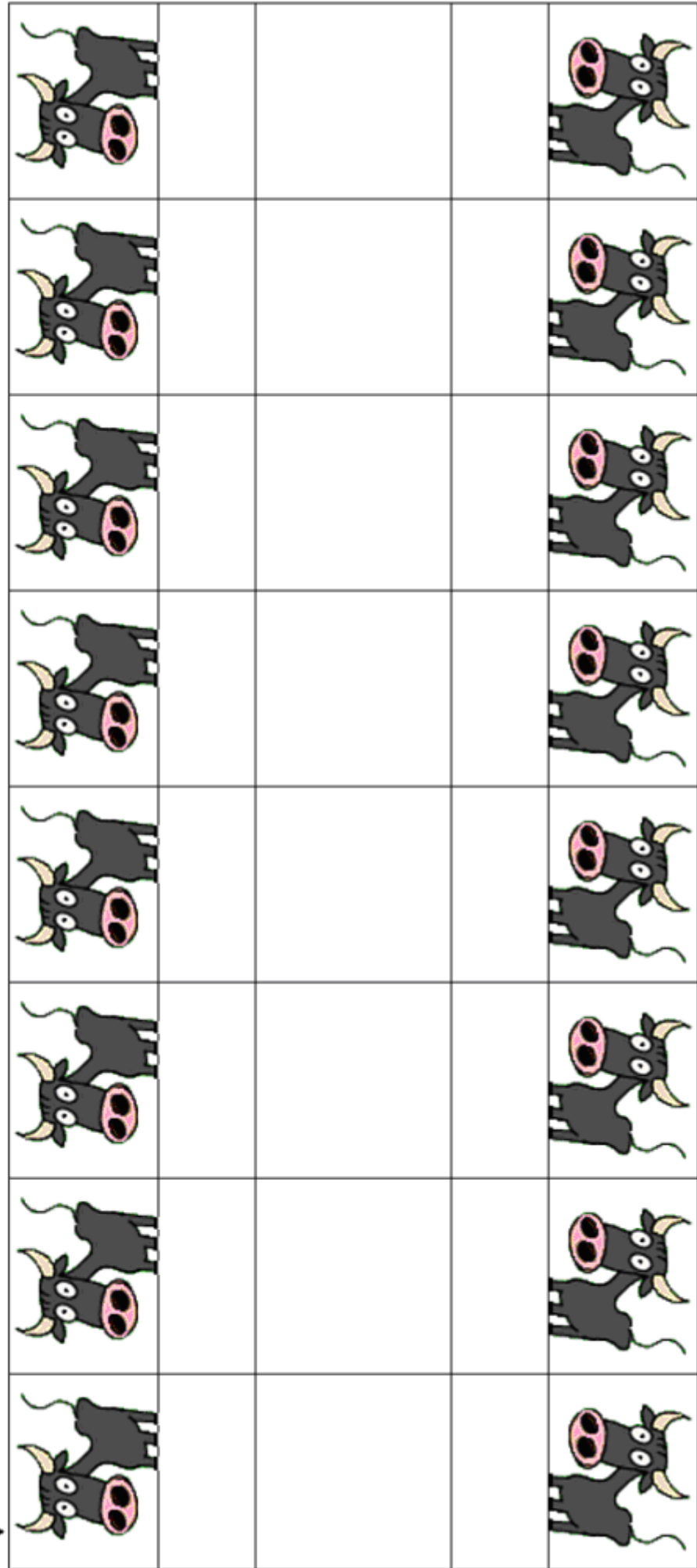
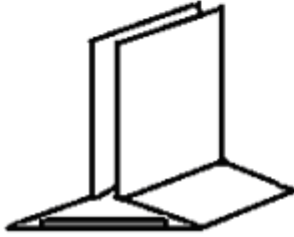
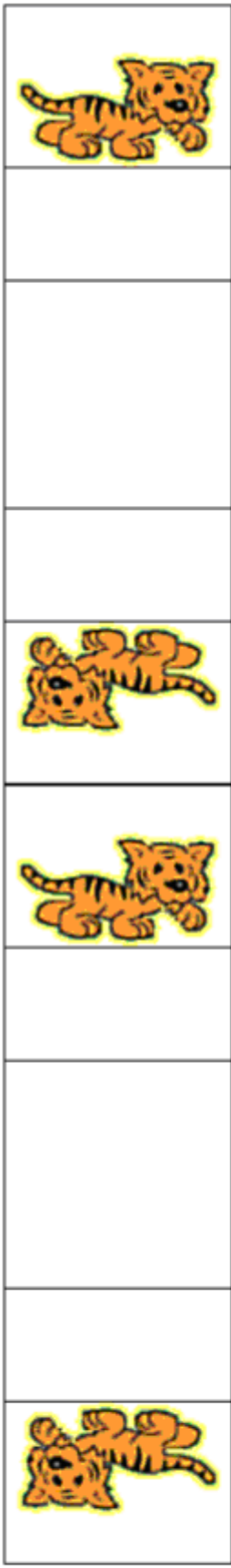
Egyik játékos a bivalyokat, a másik a tigriseket vezényli.

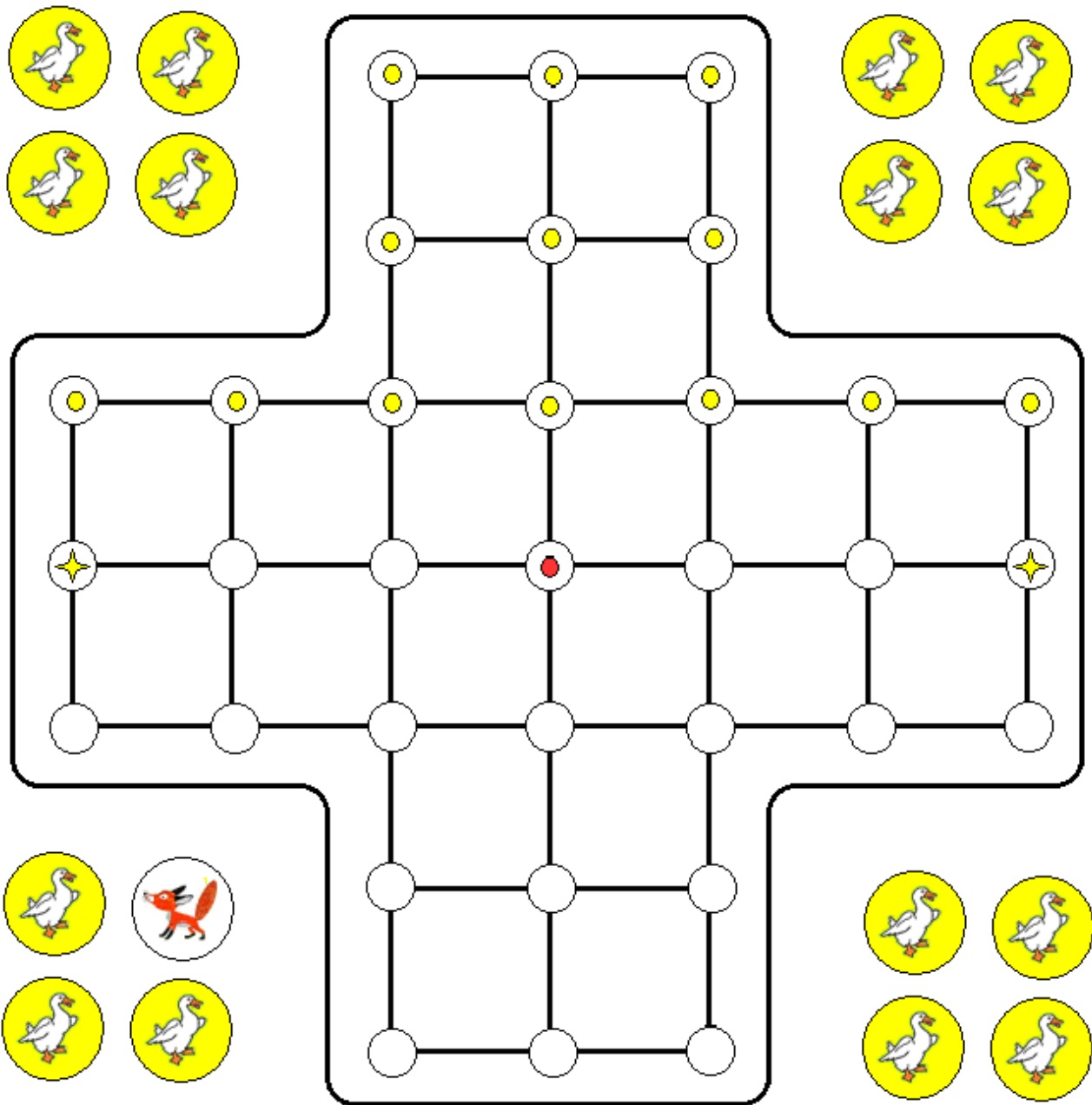
Lépésről-lépésre váltakozva, egyik tetszőlegesen kiválasztott bábujukat mozgathatják a táblán.

Alaplépésben minden bábu az oldalszomszédos mezőre léphet.

A tigris azonban leütheti a bivalyt, **ha közöttük egyetlen üres mező van** és ekkor a helyére lép.

(Ütékenységyszer nincs. Ütés-sorozat tilos. Átlósan lépni, vagy ütni tilos.)





Róka és libák

A játékosok az előre felrakott nyitóállásból felváltva lépnek egy-egy bábujukkal.

A partit kezdő játékos az egyetlen róka bábút, a másik pedig a libákat mozgathatja.

A róka célja a libák kiütése(*), a libák célja a róka bekerítése.

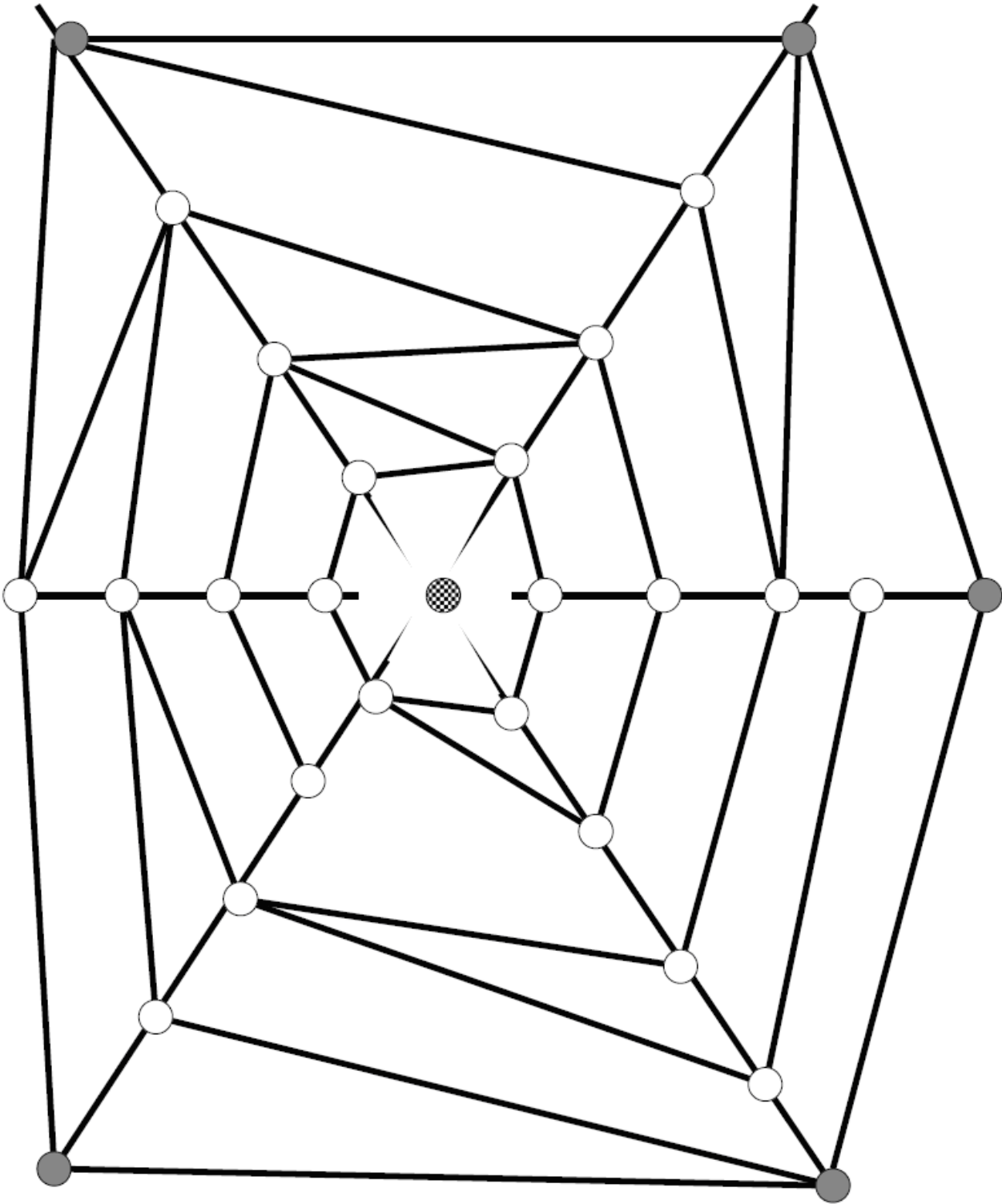
Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre léphet, jobbra, balra, előre vagy hátra.

(*) A róka a közvetlen mellette álló libát (ha az mögött szabad hely van) átugorja és kiüti.

A játékban ütőkényszer van, azaz ha a róka több lépéslehetőség közül is választhat, akkor azt kell választania, amely ütést eredményez. Akkor is, ha ez számára kedvezőtlennek ígérkezik. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatnia kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb liba (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

Nehezebb lesz nyerni a libákkal, ha azok hátrafelé nem léphetnek, még akkor is, ha a nyitó állásból nem 13 liba, hanem (a csillagos mezőkre rakott + 2-vel, azaz) 15 libával játszunk.

PÓK HÁLÓ



Egyik játékos 5 db pókot mozgat, a másik 1 db katicabogarat.

A pókok nyernek, ha beszorítják a katicát, a katica nyer, ha kijut a háló szélére.

A katica indul középről, majd váltakozva lépnek. Bármely szomszédos üres mezőre szabad lépni.

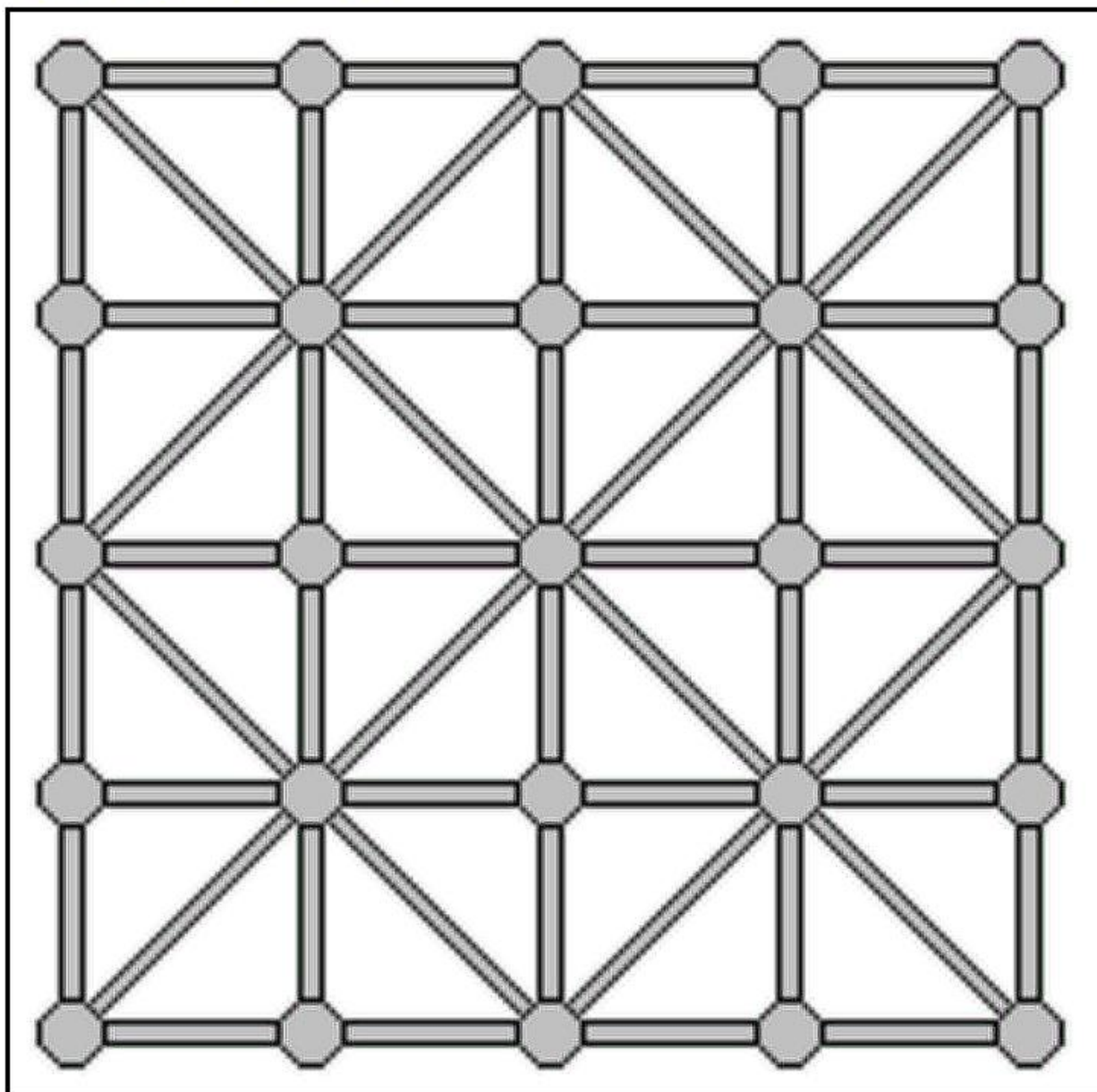
Az eredeti játékban:

a katica nem léphet vissza a középső mezőre és egy azonos lépés-sorozat háromszori ismétlése = döntetlen

Itt a számbeli kisebbségben lévőknek nincs többlet mozgáslehetősége, (mint pl. a „Róka és libák” –ban).

A többségben lévők hátránya az, hogy a stratégiailag leggyengébb mezőpontokról indulnak.

Megdöbbentő, hogy ezzel milyen jól kiegyenlítődnek az esélyek.



4 tigris 20 kecske ellen („Bagh Chal” = tigris-ugrás ?)

Kezdő állásban a tábla négy sarkán áll a négy tigris és a kecskéket vezérlő játékos egyenként rakosgatja le a kecskéket, mindaddig, amíg van táblán kívül bábuja.

Közben a leopárdokat vezérlő játékos:

vagy az egyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre,

vagy ha ott úgy áll tehen, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti. (*)

A leopárdok nyernek, ha 8 tehenet ütöttek.

A tehenek nyernek, ha a leopárdokat lépésképtelen helyzetbe szorították.

(*) nincs ütőkényszer, ugrás-sorozat nem megengedett.

Nagylaci (<http://www.iatektan.hu>)

„Cows and Leopards" (tehenek és leopárdok, de ugye játszhatjuk tigrisekkel és birkákkal is.)

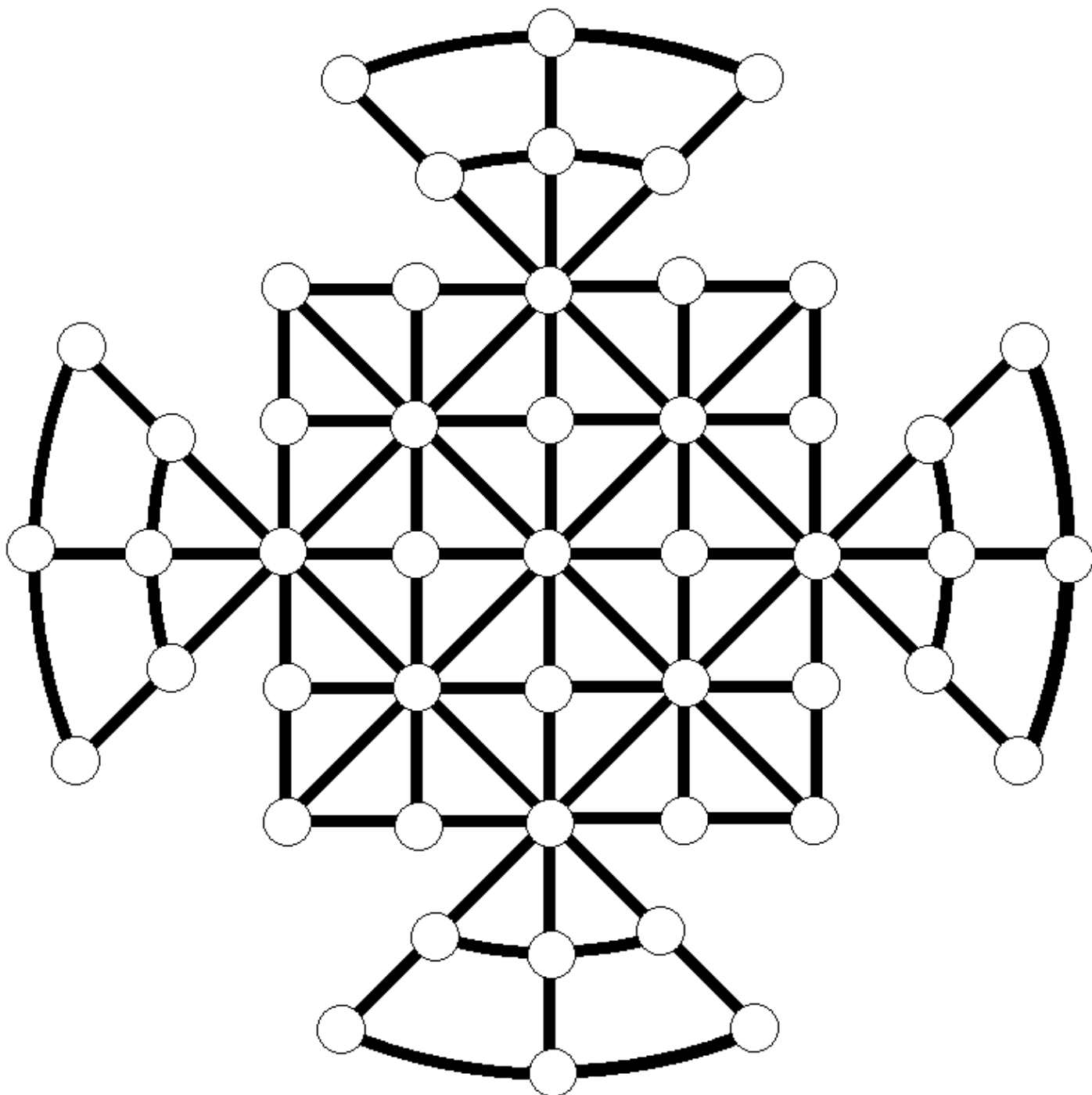
Két leopárd küzd a túlerőben lévő 24 tehenel szemben. Nyernek a leopárdok: ha 8 tehenet ütnek. Bármelyik játékos veszít, ha úgy beszorulnak a bábuik, hogy már egyikkel sem tud szabályosan lépni. A játék üres táblán indul, amire a leopárdokat vezérlő kezdési jogával, egyenként, váltakozva, tetszőlegesen választott üres helyre tehetik le lépésenként egy-egy bábujukat a játékosok.

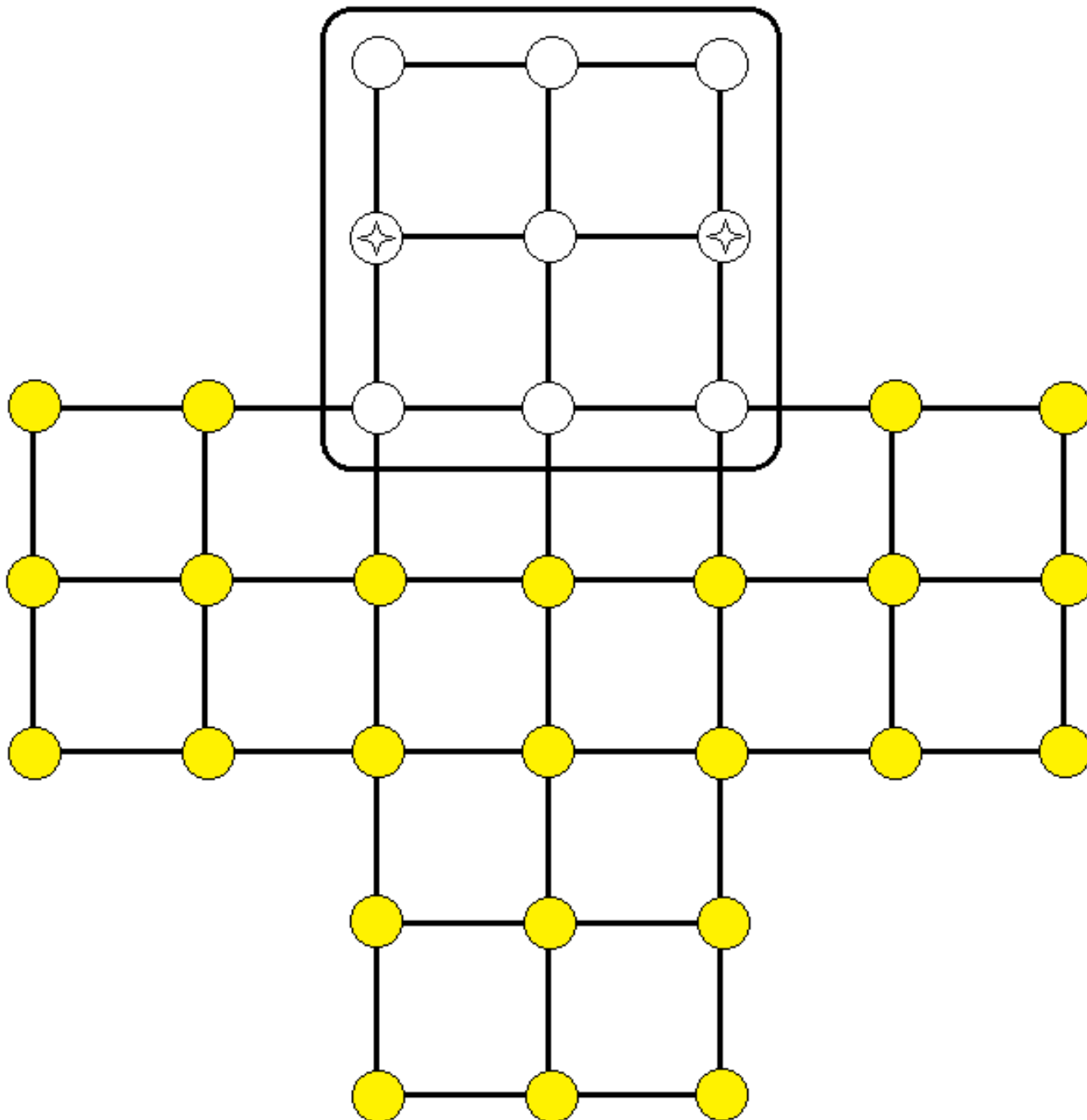
Ha már a két a leopárd a táblán van és az azokat vezérlő játékos, ha lépésre következik, akkor:

vagy az egyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre,
vagy ha ott úgy áll tehen, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti.(*)

Ha a táblán kívül már elfogytak a tehenek, akkor a tehenek a szomszédos üres mezőre léphetnek. (Átlósan is).

(*) Nincs ütékényszer, de: ha egy ütés elindult, akkor azt (amíg lehet, további tehenek átugrásával, ugyanabban a lépésben) folytatni kell.





Gyakorlottabbaknak: **Várjáték (Ostrom, vagy Festspile, vagy Fortress)**

A támadó nyer, ha sikerül a várnak mind a kilenc pontját elfoglalnia, vagy a védőket bekerítenie.

A védő nyeri a játékot, ha a támadók számát kilenc alá sikerül leütnie. (*)

A küzdelem előre felrakott állásból indul. (A várnak 2 védő, a többi mezőn 24 támadó van.)

A támadó, a lépésben kiválasztott bármelyik "harcosával" csak előre, vagy csak oldalra léphet a szomszédos üres mezőre (de hátra és átlósan nem). A védők léphetnek előre is és hátrafelé is.

(*)A védő a mellette álló támadót átugorva (ha mögötte üres mező van) azt kiüti. (Átlósan is.)

A játékban ütőkényszer van, azaz ha a védő több lépéslehetőség közül is választhat, akkor kötelező azt választania, amely ütést eredményez. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatni kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező mellett újabb támadó üthető. (Beleértve az irányváltásokat is.)

FANTAZMI a „Szellemes” + Labirintusok

„Elmetorna kurzus” 07

7. téma: FANTAZMI a „Szellemes” + Labirintusok

A foglalkozás fő célja:

Szövegértelmezés gyakorlása (bonyolultnak tűnő szabályok logikai rendszerben, egyikből következik a másik, pontosítás, ismétlések szükségessége.)

Kézügyesség-kreativitás (tölcsérhajtogatás ragasztó nélkül, Ceruza-kezelés, rost-toll kezelés, filctoll-kezelés)

Irányok navigálás: pozíció-azonosítás, viszonylagosság, ha benn vagyok, ha kintről vezénylek

További konkrét célok:

Labi-feladványok megkedveltetése, a megoldás technikája több színnel, labirintus változatok, áthaladás és teljes bejárás, további feladványötletek gyűjtése

Labirintus átjárása (falsimogatással, Ariadné fonálával, történetek a görög mitológiából)

Általános célok: Figyelj rám, mert érdekeseket mondok. Én megterveztem, ti segítetek végrehajtani. Feladatmegosztás, együttműködés, fegyelmetten szervezett csoport-munkában előre megtervezett menetrend végrehajtása (labi-rajzolás az iskolaudvaron)

=====

A legutóbbi foglalkozáson azt mondtátok, hogy rengeteg. Tényleg sok-sok játékba kóstoltunk bele, de a végére észrevettétek: Bár mindegyikben másképp kell gondolkodni a sikerhez, valójában a játékszabályok nem nagyon különböztek.

A verseny célja a legegyszerűbben megfogalmazva, „táblajátékos nyelven”: mindegyikben **a lépésképtelenség** volt. Az nyert, aki vagy leütötte, vagy beszorította versenytársa bábuit úgy, **hogymár egyikkel sem volt képes szabályosan lépni**. Különböztek persze a táblák, a bábuszámok, meg egy picit a lépésszabályok. Ám egy-két mondatban megfogalmazhattuk ezeket a különbségeket.

A most hozott egyetlen játékszabály, egymagában sokkal hosszabb, mint a legutóbbin megismert összes együttvéve. Első elolvasásra bonyolultnak is tűnik, de csak addig, amíg meg nem értettük az összefüggéseit. Tegyük egy próbát! Két csoportban: az egyikkel elkészítjük a játékot, (ebbe az ügyes-kezüek jelentkezzenek), a másik csoport (akik már nemcsak jól olvasnak, de meg is értik, amit elolvasnak) megfejti azt, hogyan kell játszani. Lásd hozzá: „A szellemes két csoportban”

Ha már van szellemes játékunk, akkor játsszunk még a labirintusokkal is. Próbáljuk előben, átrendezve a termet úgy, hogy az asztalokkal kialakítunk egy labirintust, egy gyereket kinevezünk szellemnek, akinek az a feladata, hogy vakon (bekötött szemmel) kitalálja a labirintusból.

Lásd hozzá: „Találj ki a sötét labirintusból!” (kapcsolódólag: + mese a görög mitológiából.)

Aztán ki az udvarra és közösen rajzoljunk meg egy „minden utat bejárós” labirintust.

Lásd hozzá: „Labirintus az iskolaudvaron”

Vissza a terembe és egy rajzolós feladatlap... lásd hozzá: „Ki nevet a közepén”

Végül, befejezésképpen játsszunk még egy licitálósdit. Minden kölyök kapjon 15 db kupont, fabatkát..., amivel részt vehet egy labirintus-vásárolás árverésen. Az 1-1 példányban kinyomtatott labirintusokat ezen az árverésen lehet megszerezni, hazavinni... Otthon játszani-megoldani... Lásd 3 nehézségi fokozatban (ha lenyomott CTRL gomb mellett, a linkre kattintasz):

könnyű >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/073labi_konnyu.pdf

közepes >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/071labi_kozepes.pdf

nehéz >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/072labi_nehez.pdf

Összefoglalásként ismételjük át, amit a célkitűzésekből sikerült megvalósítani: nagyon ügyesek voltatok a bábukészítésben, a labi-rajzolós csoportmunkában, okosan megértettétek a Szellemes összetett játékszabályát, az alternatív célok logikai összefüggését, megismertétek a labik falsimogató trükkjét...

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

Osszuk ki az elkészítés és a szabályértelmezős feladatlapokat a csoportok önálló munkájához. Hagyjuk dolgozni őket, majd beszéljük át és értelmezzük közösen a dőlt betűvel írt magyarázatokkal.

Játékszabály (Alex Randolf: „Fantazmi” -azaz a „Szellemes”)

Ketten versenyeznek egy 6x6-os négyzetes elrendezésű tábla két oldalán egymással szemben ülve.
(Nagyon fontos, hogy egymással szemben ülnek a tábla két oldalán, mert ez nélkül nem működik a játékszabály.)

Mindkét játékosnak 8 db (szelleme=) bábuja van, amelyek az oldalukon egy-egy pöttyel meg vannak jelölve:
4 db piros pöttyel és 4 db fekete pöttyel.
(Látszólag teljesen egyformák a játékosok bábuja, de mindig úgy állnak a táblán, hogy a pöttyöt, tehát. annak a színét, csak a bábút vezénylő játékos láthatja.)

A kezdéskor üres táblára tetszőlegesen rakják fel a játékosok piros és fekete jelzésű bábuikat a tábla feléjük eső két sorában úgy, hogy annak színét (azaz, hogy fekete, vagy piros pötty van-e rajta) az ellenfél ne láthassa.
(Fontos, hogy ne tudjuk ellenfelünk bábuiról melyik piros és melyik fekete, de még fontosabb, hogy ellenfelünk se láthassa a miénket.)

Ha már az összes bábu a táblára került, akkor felváltva léphetünk tetszés szerint bármelyik saját bábunkkal, mindig a szomszédos mezőre.

Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. Ütni persze, nem kötelező, de egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.
(Ez biztosan érthető, hiszen ennél egyszerűbb lépés-szabályt nem lehetne kitalálni.)

A leütött ellenséges bábunak megnézhetjük a jelölését.
(Csak ekkor tudjuk meg, hogy piros, vagy fekete pöttyöst ütöttünk).

Az nyer, aki

(1.) bármelyik piros bábujaival elgyalogol az ellenféloldali sarokra, majd, a következő lépésben, lelép a tábláról.
(Ez a játék lényege: pontosabban az, hogy sarokból lelépni csak piros bábuval szabad. Mikor nem tudunk egy piros bábunkkal ellépegetni a sarokra? Nehéz kérdés, pedig a válasz egyszerű: **akkor, ha az összes piros bábunkat leütötte az ellenfelünk.** Megfordítva: ellenfelünk sem lépegethet a piros bábuival azután, ha azokat mind leütöttük. Ebből következik a másik győzelemi szabály...)

(2.) Az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk piros-pöttyös bábuit.
(Ámde azt, hogy ellenfelünk bábuja piros-e, vagy fekete-e, csak akkor tudjuk meg, ha leütöttük. Túl egyszerű lenne a játék, ha nem büntetnénk azokat a „felesleges ütések”, amikor valamelyik játékos fekete bábút üt. Legyen hát az a harmadik cél-szabály, hogy...)

(3.) Sőt! Még úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes fekete-pöttyös bábunkat.
(...és ez, ugye, megfordítva is működő szabály: mi veszítettünk, ha mi ütjük le ellenfelünk összes feketéjét.)

Értsük meg, hogy az elsőre nagyon bonyolultnak tűnő szabály minden egyes mondatára szükség van a játékhoz. Mégpedig úgy, hogy az egyik szabályrészből következik egy másik szabályrész. Ezek a szabályok egy logikai rendszert alkotnak. Ha már értjük az összefüggéseket, akkor nem is lesz nehéz hiánytalanul elmondani...

Kezdjünk el egy próbapartit és látni fogjuk, hogy milyen egyszerűen működik a játék.

Elsőre, szerencsejátéknak fog tűnni: ha üthetek, akkor ütök és örülök a pirosnak, nem örülök a feketének.
„Pirosat ütni jó, feketét ütni rossz.”

Kiseb a feketék ütésének a kockázata, ha nem ütök addig, amíg egyik ellenséges báburól sincsen sejtésem arról, hogy milyen színű lehet.

Tehát, aki gondolkodva játszik, az **az ütés előtt megfigyeli a bábuk mozgását** és amelyik nagyon igyekszik a sarokba, az feltehetően piros (hogy onnan lelépve nyerhessen), vagy..., ...**vagy csak be akar csapni!**

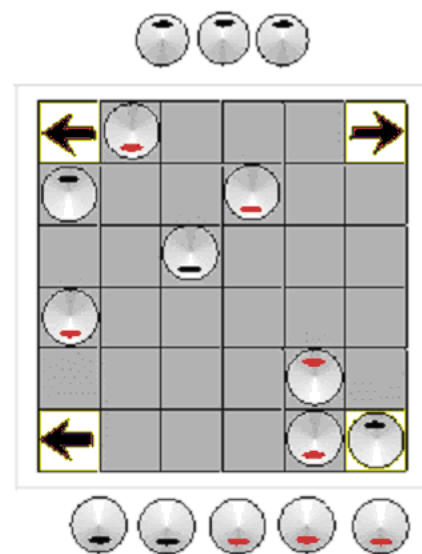
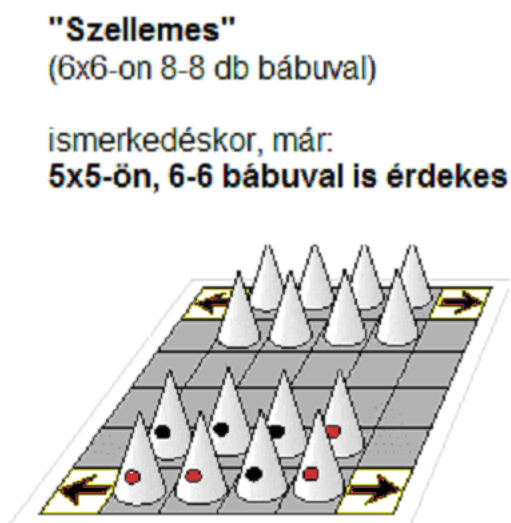


Amíg a másik csoport elkészíti a bábukat, addig fejtsd meg, értsd meg a játék szabályát!

Játékszabály (Alex Randolf: „Fantazmi” -azaz a „Szellemes”)

Ketten versenyeznek egy 6x6-os négyzetes elrendezésű tábla két oldalán egymással szemben ülve.

Mindkét játékosnak 8 db (szelleme=) bábuja van, amelyek az oldalukon egy-egy pöttyel meg vannak jelölve:
4 db piros pöttyel és
4 db fekete pöttyel.



A kezdéskor üres táblára tetszőlegesen rakják fel a játékosok piros és fekete jelzésű bábuikat a tábla feléjük eső két sorában úgy, hogy annak színét (azaz, hogy fekete, vagy piros pötty van-e rajta) az ellenfél ne láthassa.

Ha már az összes bábu a táblára került, akkor felváltva léphetünk tetszés szerint bármelyik saját bábunkkal, mindig a szomszédos mezőre.

Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. Ütni nem kötelező, de egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.

A leütött ellenséges bábunak megnézhetjük a jelölését.

Az nyer, aki

(1.) egyik piros bábujával elgyalogol az ellenféloldali sarokra és onnan, a következő lépésben, lelép a tábláról.

(2.) Az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk piros-pöttyös bábuit.

(3.) Sőt! Még úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes fekete-pöttyös bábunkat.

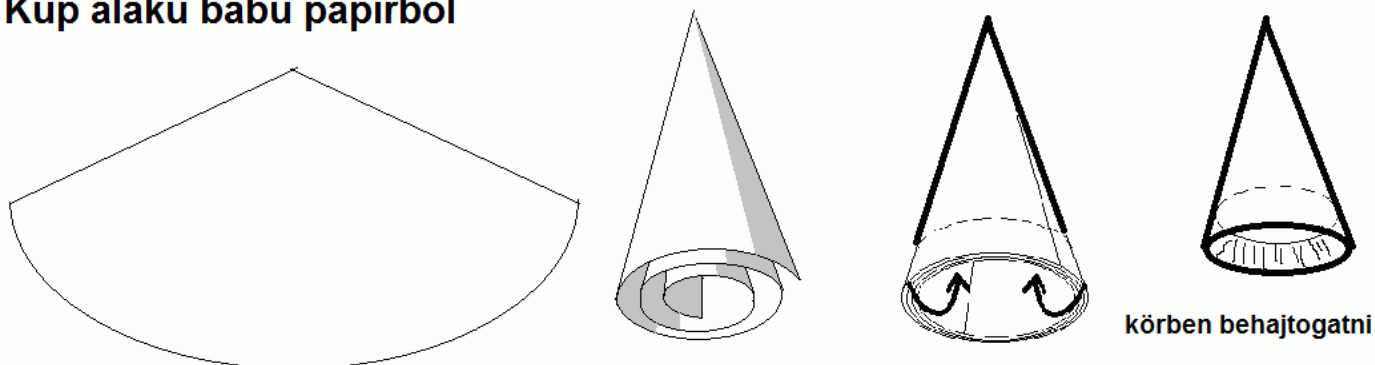
Amíg a játékszabályt olvasó csoport értelmezi a szabályokat, addig az „ügyeskezők” készítsék el a játék bábuit. Készletenként 12 db szellem-bábút.

A „Szellemes” bábuinak elkészítése:

Kúpszerű „szellem-figurákat” hajtogathatunk fehér papírlapokból.

Ha ügyesek vagyunk, akkor ragasztó sem kell hozzá, mert az alul nyitott kúp alsó peremét körben (több lépcsőben) behajtogatva, a bábu már nem fog szétesni.

Kúp alakú bábu papírból



Ügyesebbek: kb. 6x15 cm-es téglalap alakú papírlapból, alul 3 cm átmérőjű, kb. 5 cm magas kúpot hajtogathatnak.

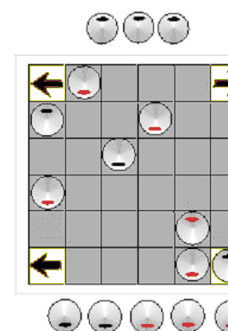
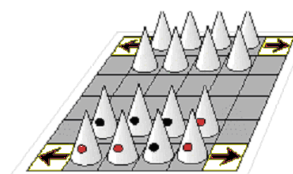
(Az ábra nagyobb táblát, több bábút mutat.)

A Szellemessel való ismerkedéskor elegendő játék-készletenként 12 db bábút hajtogatni, amikből 6-ot piros, 6-ot pedig fekete pöttyel jelöljük meg.

A hatos készlethez rajzoljunk 5x5-ös négyzetes táblát.

"Szellemes"
(6x6-on 8-8 db bábuval)

ismerkedéskor, már:
5x5-ön, 6-6 bábuval is érdekes



(A hozzá való 5x5-ös játéktábla legegyszerűbben, akár egy A4-es lap „harmonikásra” hajtogatásával, „lekörmölésével”, majd alapos kisimításával is elkészíthető... , de ha marad rá idő, mégiscsak inkább rajzolj egy táblát: a kúpok méretéhez illő nagyságú mezőkkel.)

Jegyezzük meg, hogy ezzel a módszerrel sok táblás játéknak elkészíthetők a bábuik, akár két különböző színű papírt használva is...

Labirintus az iskolaudvaron

Első ránézésre talán ijesztőnek tűnik a labi megrajzolása, de a szerkesztési lépéseket követve, alig 20-30 perc alatt felrajzolható és utána napokig használható...

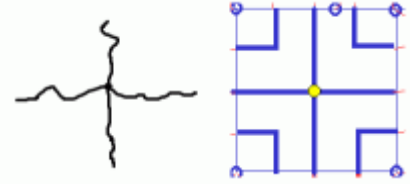
Hozzávalók

min. 40 cm-es mérőszalag, (A hosszabbal persze kényelmesebb.)
kréta és zsinór-spárga max. hossza kb. 3,5 m

Két madzagot csomózz össze és vágd le mind a négy szárát 80 cm-re.

A csomót úgy helyezd el az földön, hogy attól négy irányban a labi helyigénye kb.: 2m, 4m, 4m, 3 m.

Egy gyerek tartsa helyén a csomót, másik négy húzza ki a madzagot és mellette máris felrajzolható a labirintus szerkesztési középpontja.



A szerkesztési közepet kiegészítve a négy sarok-vonallal, kijelölhetők a körívek középpontjai.

A középpontban rögzített zsinórvégtől az ív irányban kifeszített zsinór mentén felmérhetők az ívek távolságai, majd az így kapott jelölésektől kifeszített zsinór mentén felrajzolhatók az ívek.

A köríveket ketten úgy, hogy az egyik a középpontban tartja a spárga egyik végét, amíg a másik az onnan lemért távolságban, a kihúzott zsinórt követve rajzol...

Lehet akár „büntiként” is használni, start-cél bejárással, de versenyezni is lehet benne...

Pl.:

Lépjenek be négyen az ábrán jelzett helyekre.

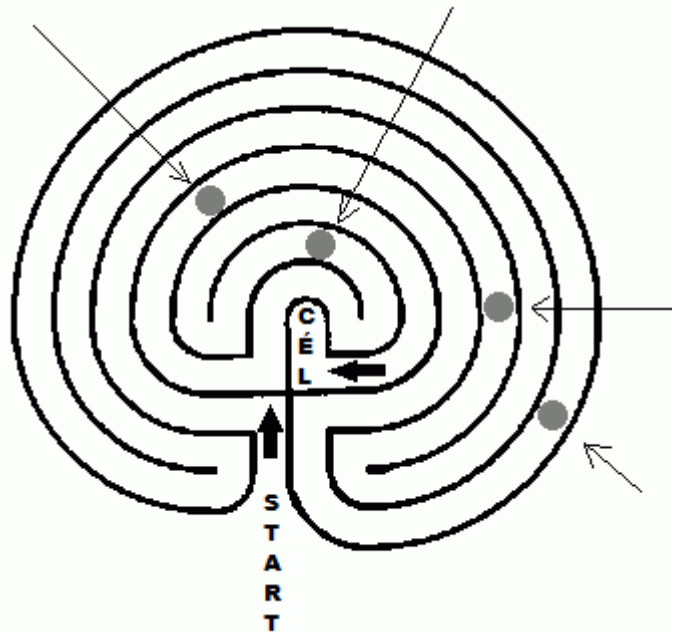
A nézők körbeállva hangosan számolnak...

A bennlévők a számolás ütemére egyszerre (szinkronban) lépegetnek...

Közben lehet fogadásokat kötni arra, hogy ki ér be előbb a célba.
(A rossz irányban indulón persze a káröröm...)

Lehet játszani dobókockával is.

A versenyzők a dobott értéket a terület tetszőlegesen választott pontjáról a közép felé lelépve foglalják el starthelyeiket...

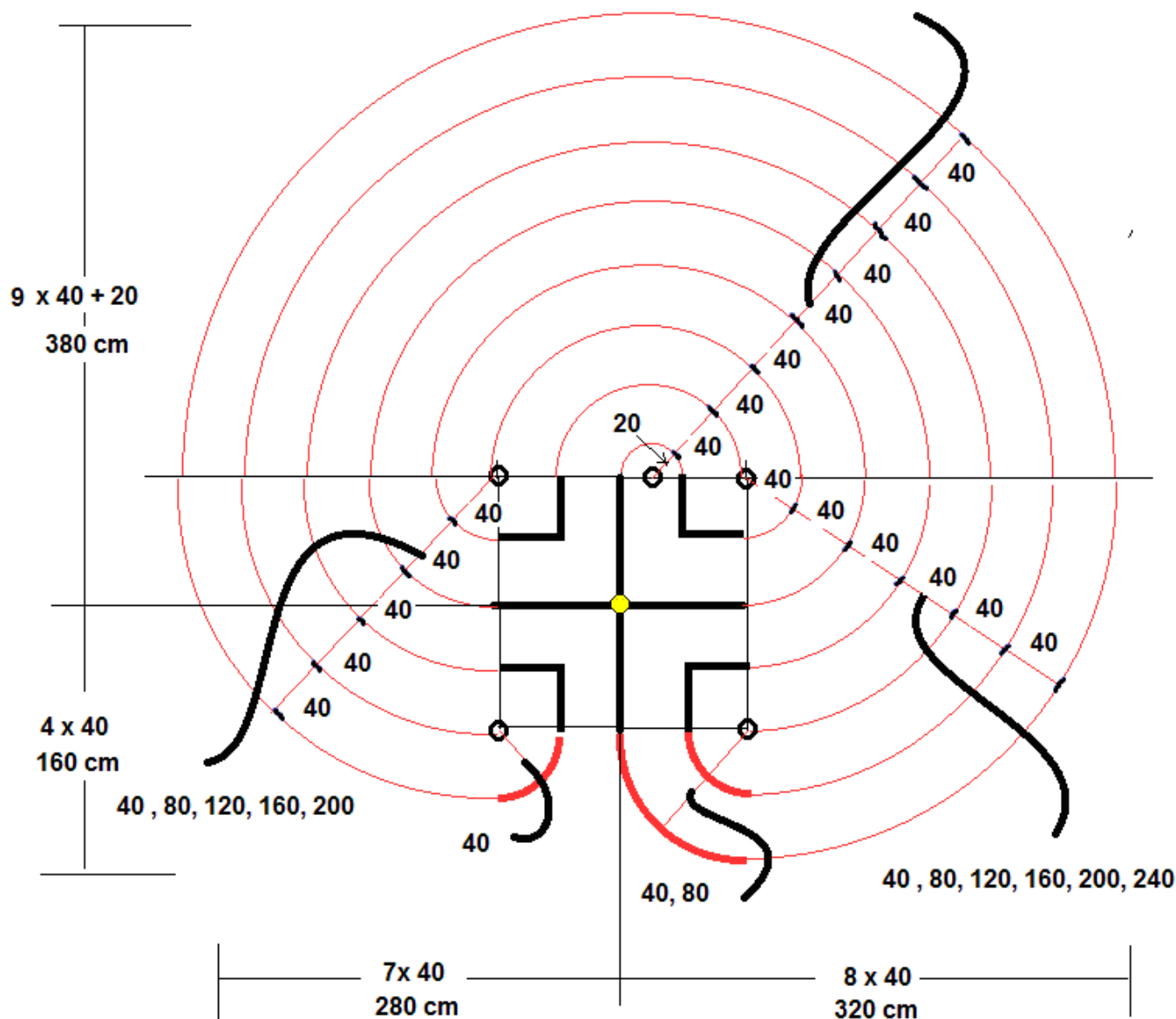


A labival való ismerkedéskor érdekes lehet az is, ha ketten (az egyik a célból visszafelé, a másik a startból befelé) lépegetnek szinkronban és nézők tippelnek arra, hol fognak találkozni.

No persze, az is felmerülhet, hogy időre, versenyben, ki-ki milyen gyorsan járja-futja be ...

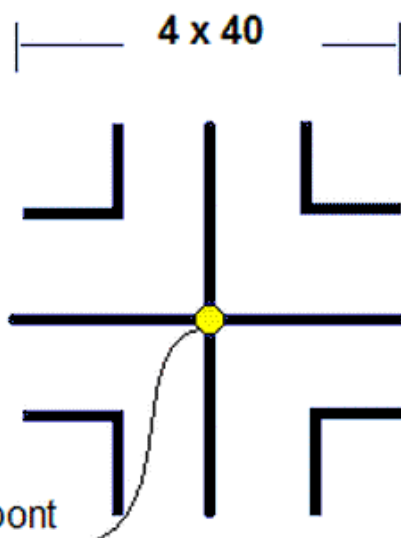
☺

félkörök sugarai (zsinórhosszok) 20, 60, 100, 140, 180, 220, 260, 300



Alapadat: 40 cm széles járatból számolva
Kb. 6 m x 5,5 m krétázható pl. aszfalt

1. Kijelölni a szerkesztési középpontot.
2. Felrajzolni a belső (4x40) x (4x40) bázist.
3. Kimérni és bejelölni az ívek sugarait...
4. Felső félkörök adott zsinórhosszakkal...
5. Jobboldali és baloldali negyedkörök...
6. Alsó záró ívek...

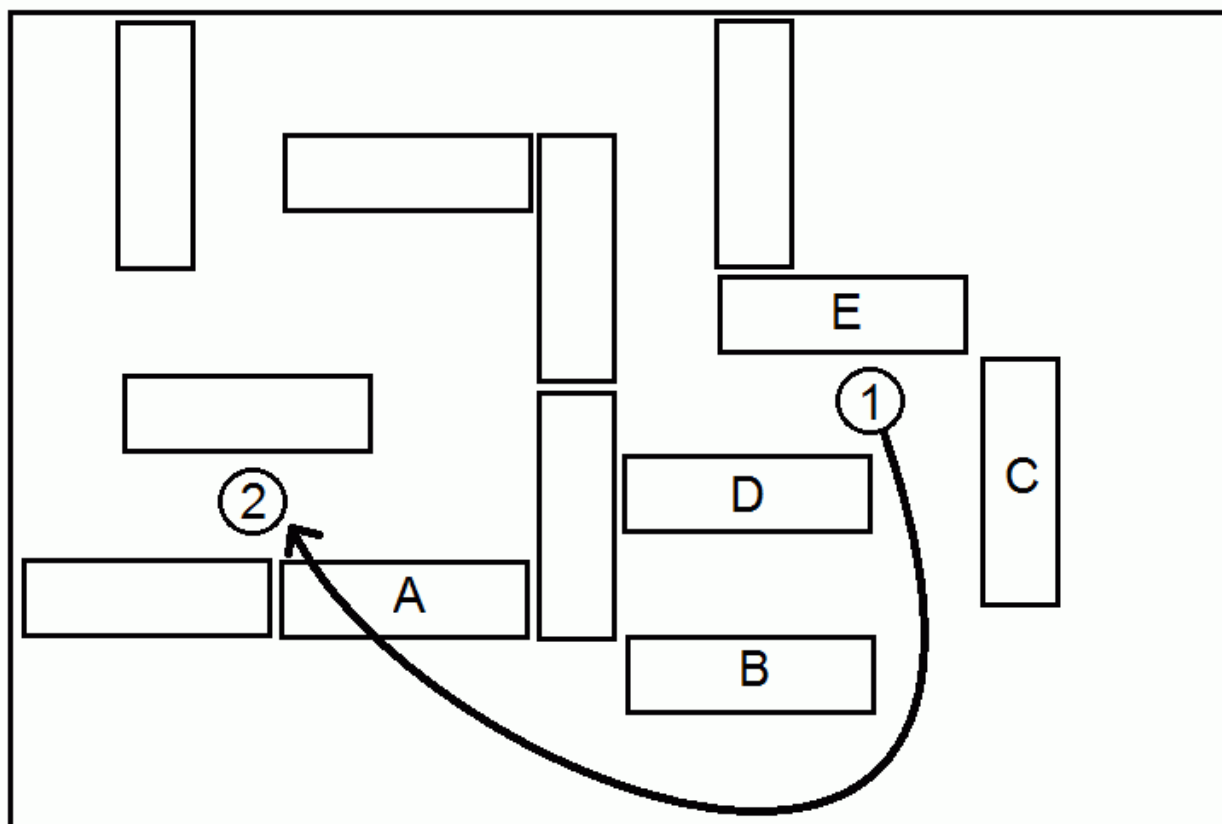


szerkesztési középpont

Találj ki a sötét labirintusból!

Élőjátékhoz rendezzük át a termet az asztalok labirintust képező elhelyezésével.

Az ábrán egy 12 asztalos elrendezés, amiből sorrendben a B, C, D, E jelűek (asztalhiány esetén) elhagyhatók.



Kitalálós változatban: egy játékost állítsunk az „1”-el jelölt helyre, majd kössük be a szemét és vezessük el a „2” –vel jelzett pozícióba. (Közben csendesen emeljük ki az A-asztalt, majd rakjuk vissza.)

1. Ami kézenfekvő, úgy kell kibotorkálnia, hogy nem ugrik át az asztalokon...
2. A nézők közül egy kiválasztott navigálja: „előre”, „jobbra”, „balra” szavakkal.

A kihozós, vagy célba ér és visszajön változatban:

1. Egy bekötött szemű játékos induljon el az „1” pontból, azzal a feladattal, hogy hozza ki a „2” pontban elhelyezett tárgyat. (Ölje meg a minotaurust!)
- 2.a/ Mutassuk meg az oldalkövetős trükköt.
(Belépéskor egyik kezét folyamatosan a labi egyik oldalán vezetve egészen biztosan ki fog találni.)
- 2.b/ Beszéljük meg, hogy az „oldalsimítós” trükk, csak a labi egy részének a bejárására alkalmas.
(Pl.: Nem sikerülhet vele belülről kiutat keresni, ha egy „sziget” mellől indul, és csak körbejár.)

mese a görög mitológiából

Minosz krétai király akinek palotája **Knosszoszban** állt, ő volt az első görög király aki a görög szigetvilágot hódításai során magának tudhatta. A monda szerint neki született a félig ember félig bika alakú fia, a Minotaurusz. A krétai király, Minosz magához hívatta **Dédaloszt** aki építőmester volt. Megparancsolta neki, hogy építsen egy palotát. Épített is egy zezugos palotát Knosszoszban, a Labirintust ahova Minosz elrejtette a szörnyszülött fiát. Ám a király, hogy titka ki ne tudódjon, megtiltotta Dédalosznak, hogy elhagyja Knosszoszt. Ám ő mindenáron menni akart. Ki is eszelte, hogy viasszal és mézzel madártollakat erősít össze és szárnyra kapva megszöknek fiával **Ikarosszal**. Ám mielőtt szárnyra kaptak volna, megparancsolta fiának nehogy közel repüljön a naphoz, mert megolvad a viasz és a mélybe zuhan. Megszöktek, szárnyra kaptak. Ikarosznak azonban annyira megtetszett a repülés, hogy egyre magasabbra repült. A nap megolvasztotta szárnyait és a Földközi tengerbe zuhant. A monda szerint a **Földközi tenger e részét Ikaroszról nevezték el, Ikáriai tenger névre**.

Minosznak volt egy másik fia **Androgeosz**, aki elhatározta, hogy az Olimpiai játékokon mindenkit legyőz. Így is történt, viszont ez az athéni királynak Égeosznak nem tetszett és megölette a győztest. A krétai király haragra gerjedt fia halálán és flottájával megtámadta a szárazföldi görögöket. Az athéniak békéért esedeztek. A béke Minosz király ultimátumával ért véget, miszerint minden 9. évben az Athéniaknak 7 ifjút és 7 lányt kell küldeniük a Minotaurusznak áldozatul. Az athéniak királyukat tettéért meg is gyűlölték. Ekkor tért haza Égeosz idegenben nevelkedett fia, **Thészeusz**, aki a panaszáradatot halván elhatározta, hogy a következő hajóval el megy krétára, hogy megölje a szörnyszülöttet. Felszállt a 7 ifjút és 7 leányt szállító hajóra amin a fekete zászló lebegett a gyász jeleként. Megígérte apjának, ha sikerrel tér haza akkor fehér zászlóval fog hazahajózni. Krétára érkezvén az áldozatokat Thészeusszal együtt elvezették. Minosz lánya **Adriadne** meglátván Thészeuszt rögtön beleszeretett. Még aznap éjszaka beosont hozzá a börtönbe és felajánlotta neki, hogy szökjenek meg kettesben. Égeosz fia azonban nem akarta cserbenhagyni társait ezért Adriadné egy kardot adott neki, amivel megölheti a Minotauruszt és egy fonalat, amivel kitalál majd a Labirintusból. Így is történt. Megölte a Minotauruszt, az Athéni fiatalokkal és Adriadnéval együtt hajóra szállt és elindultak Athén felé. Útközben megálltak egy szigeten pihenőre. Adriadné elfáradt és mélyen elaludt. Thészeusz elfelejtve, hogy életével tartozik a lánynak, ott felejtette a szigeten. Mikor felébredt zokogva átkozta szerelmét. Meghallotta ezt egy isten, **Dionüszosz a bor és vígság istene** s megmentette a lányt, Thészeuszra pedig felejtést bocsájtott. Az athéniak a győzelmet ünnepevén a hajón elfelejtették kicserélni a fekete zászlót fehérre. Égeosz egy sziklaszirten várta a hajót, ám amikor megpillantotta, hogy a hajó fekete vitorlákkal tér vissza a tengerbe vetette magát. **A monda szerint róla nevezték el az Égei tengert.**

Ki nevet a közepén?

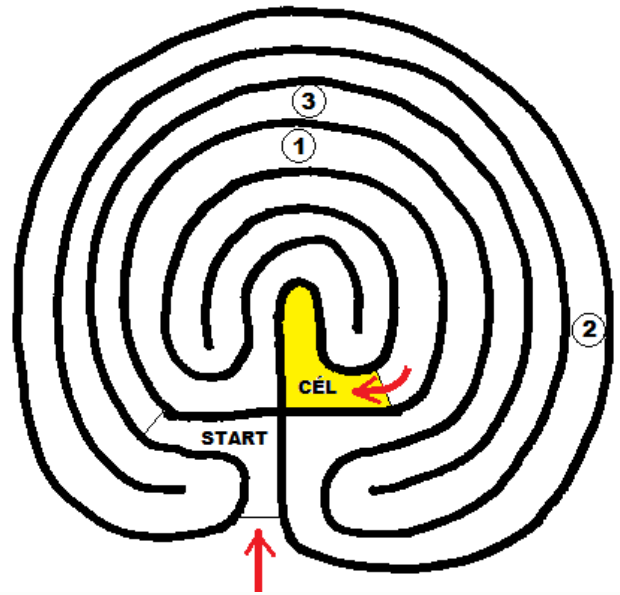
Képzeld el, hogy ez a kép egy célba érős (libajáték-szerű) versenyzős játék táblája!

A játszma úgy maradt félbe, hogy a három versenyző megegyezett:

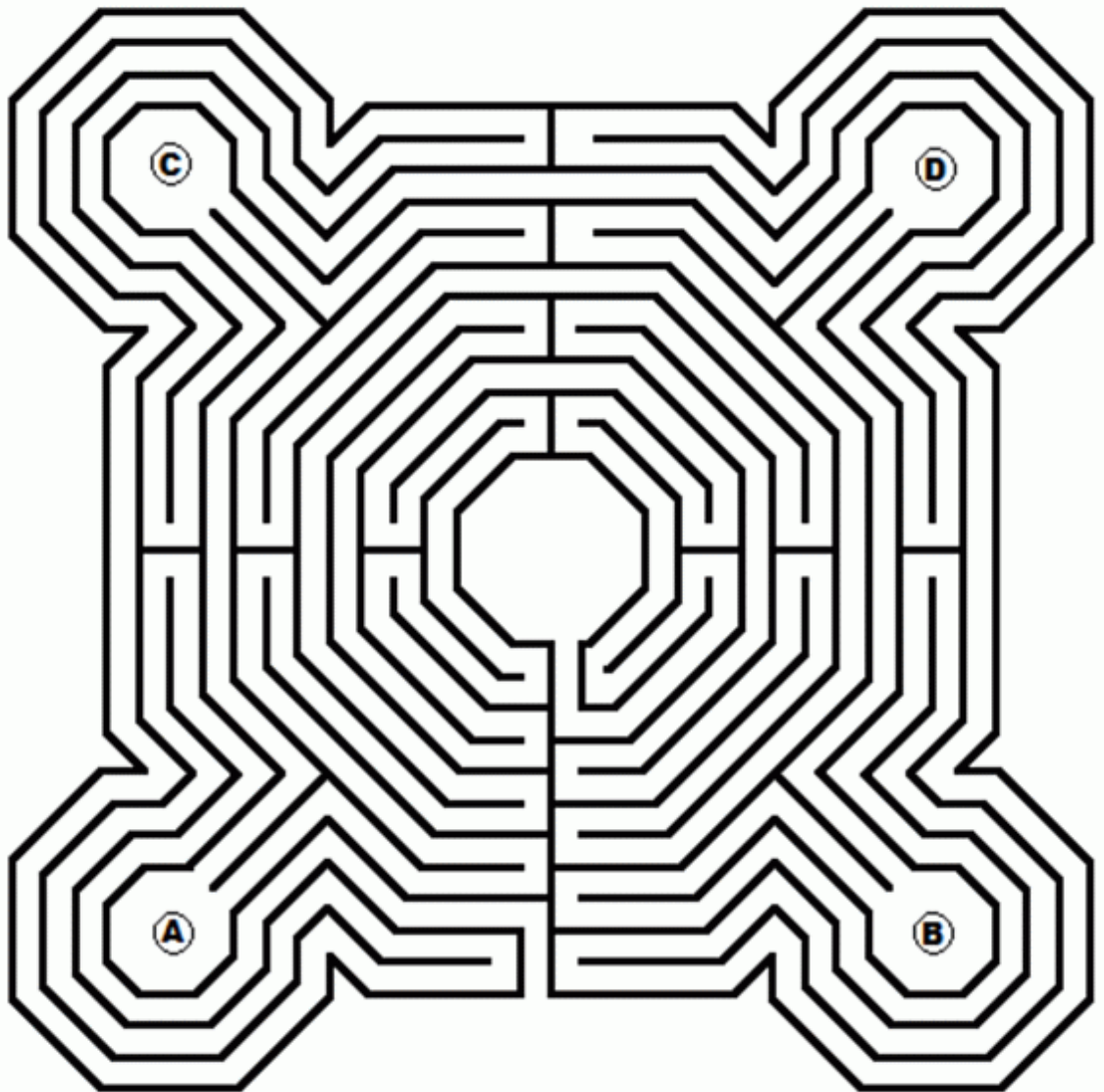
az a győztes, aki a legközelebb áll a célhoz.

(No persze nem „légvonalban”, hanem a kijelölt útvonalon haladást feltételezve.)

Hányas számú játékos lett a nyerő?



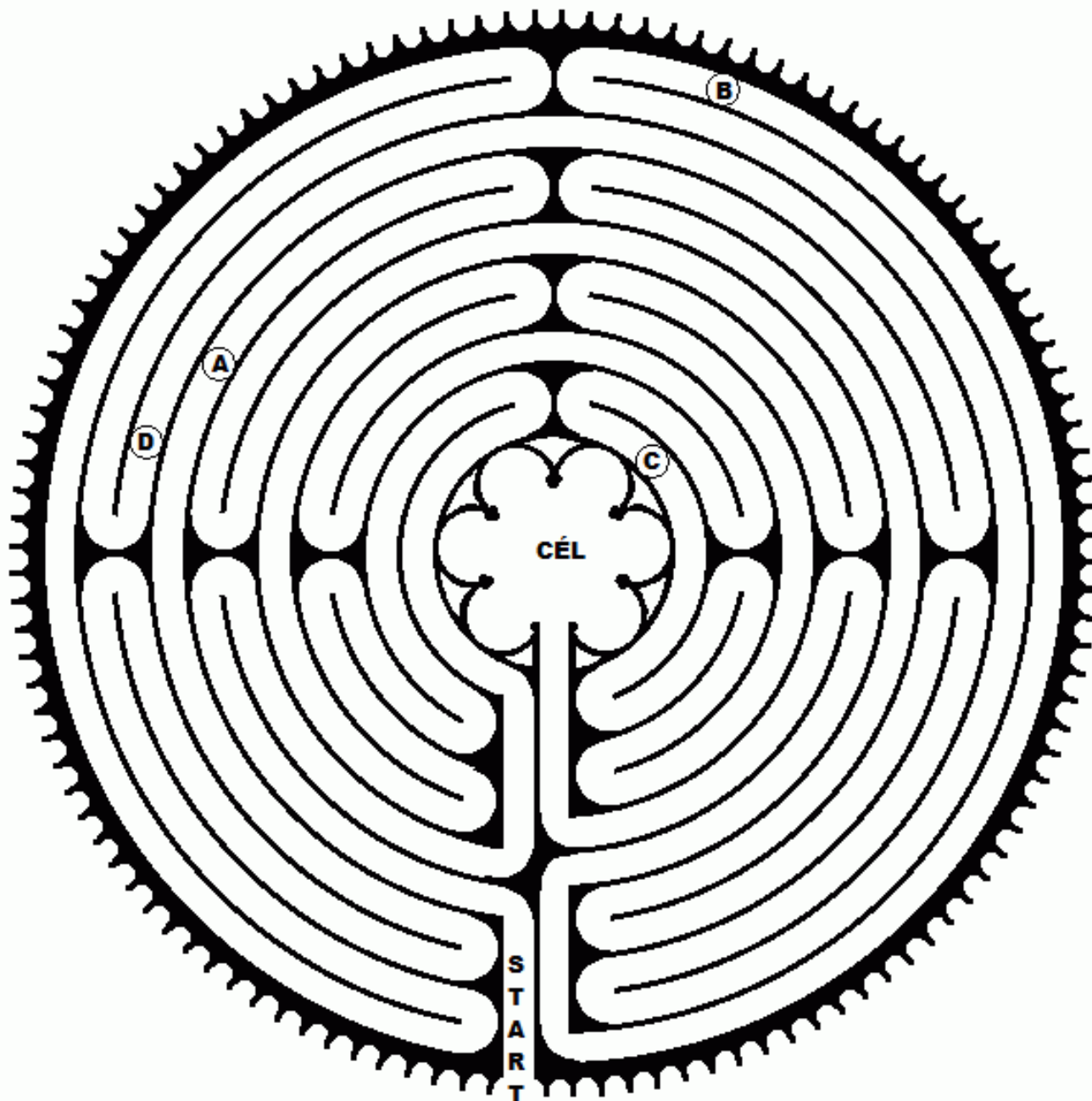
Ez már egy nehezebb labirintusos tábla. Ebben is megtalálod, hogy kinek van rövidebb útja még a célba éréshez? Előbb, csak úgy „nézegetéssel” próbáld megsaccolni, hogy ki a nyerő, azután...
...ellenőrizd úgy, hogy négy színnel végigköveted az A, B, C, D helyen álló bábuknak a célig vezető útvonalát.



Ráadás feladat, mint az előző kettő.

Először itt is próbáld megbecsülni, hogy melyiket várod győztesnek, azután...

... vedd elő a színes ceruzáidat.



Ha van Internet-kapcsolatod, akkor sok-sok labirintusjátékot találsz a hálón.

A JÁTÉKTAN oldali válogatást itt találod (ha pl.: bemásolod egy böngészőbe az URL-címet.)

könnyű >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/073labi_konnyu.pdf

közepes >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/071labi_kozepes.pdf

nehéz >>> http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/072labi_nehez.pdf

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

Dots , a Vonalkázós + gyufafeladványok

„Elmetorna kurzus” 08

8. téma: Dots, a Vonalkázós + gyufafeladványok

A foglalkozás fő célja:

A „megszámolás technikája” szorzással, gondolkodással, csoportképzéssel, szimmetria és azonos részhalmaz felismerése. Számolási készség alapműveletekkel. Eredmény becslése, számok variálásával

Önbizalom: én is ki tudok találni ilyeneket (Gyufalevevős feladványok kitalálása)

Ceruza-kezelés, rost-toll kezelés, filctoll-kezelés, finom-motorika,

További konkrét célok:

Gyufa története, a házitűzhely fogalma és ésszerűsége...Vajon hogyan gyújtott tüzet Mátyás király?

(A tűz őrzője: He hagyd kialudni! Aztán: kovakő-pattintgatás, pálcika-sodrás, nagyítólencse, Irinyi János...)

Síkidomok, tompaszög, hegyesszög, síkidomok összevonása/szétvágása,

Hogyan működik a digitális kijelző?

Általános célok: Ösztönzés **trükkök gyűjtésére**, mások „vizsgáztatása”, hasonlóan a vicceseléshez...

Játszott már valaki vonalkázóst?

(Olyan játékot, amiben felváltva húztok vonalkákat, abban versenyezve, ki tud több mezőt bekeríteni.)

1. Ha van jelentkező, ha nincs, kezdjük a (nemcsak piciknek ajánlott) háromszögessel. (Ezt még nem ismerik. Mielőtt a játékszabályt elmondanánk, gyakoroljuk a gyufaszálak elcsúszás-mentes elhelyezését: Rakd tele a táblát! Ezután jöhet a játékszabály: ketten egyenként, váltakozva raktok le egy-egy kerítést. A mező azé lesz, aki a mezőt körbefogó kerítés utolsó részét lerakja. Azt már ki is találtátok, hogy mi lehet a verseny célja, de mondok még egy szabályt. Aki rabolt, az köteles még egy kerítésdarabot letenni. Ha ezzel újra rabol, akkor még egyet és így tovább... Máris indulhatnak a próba-partik. (Az ügyetlenebbeknek átválthatnak ceruzára is.)

Beszélgünk meg: Sok-sok lejátszott partiban lehet-e döntetlen eredményű? Hány gyufa rakható le úgy, hogy az ellenfél még ne tudjon rabolni? Ez hány lépéspár? Hibátlan játéknál a nyerhet-e a kezdő? Mi lehet a nyerőjáték stratégiája. Maximum hány lépéspár hosszú lehet egy parti, ha egy lépésnek tekintjük: a folyamatos rablást (meg a +1-et). Lássák be, hogy az összesen 18 db (miért is 6x3?) kerítéselemből, a felét sem kell lerakni, ha az utolsó lépést, amikor a maradék terület mind elrablásra kerül: „csak végigmutogatjuk, ill. megbeszéljük”. Lásd: „továbbgombolyítható ötletek”

2. Sok elemzési (megtanítási) lehetőség van ezen a táblán is, de mielőtt megünnák, térjünk át a ceruzával játszható négyzetes táblára. Háromfős csoportokban egy-egy A4-es lapon 6 db 6x7-es tábla. Egy figyel, kettő játszik, a vesztes átadja a helyét.

3. A csoportokat hagyjuk meg, **de mindenki kapjon mindenből saját feladatlapot.** Frontálisan irányítsuk a feladatlapok kitöltését, de a csoporton belül szabadjon megbeszélni, egymásnak segíteni. Kezdjük a könnyebb, majd folytassuk a nehezebb feladványlapokkal.

4. Újra játszunk, az A3 méretre nagyított 6x6-os négyzetes táblán gyufaszálakkal úgy, hogy előtte értsék meg a színesítő ötleteket, azokból válasszanak, próbálják ki egymással kombinálva is...

5., 6., 7...Ha már itt vannak a gyufaszálak: „találkozzatok-e már gyufás feladványokkal?” Mutassuk meg a válogatást is, de úgy, hogy a képen láthatókat rakják is ki a gyufaszálakból. (A feladványlapok már ceruzával.)

Ha marad idő, térjünk vissza újra a vonalkázóshoz és színes ceruzákkal teszteljük le a „mókás táblákat. Vegyük észre, hogy újabb (és parti-gyorsító) ötlet a keretet már induláskor elfoglaltnak tekinteni. (Feladatlap)

Amit meg még kár lenne kihagyni: beszélgetés a gyufáról, tűzgyújtásról, stb. (lásd „Évanéni” gyűjtését)

Tűz kialakulása és története

A fába sújtó villám képes tüzet okozni. Szárazság idején egy-egy villámcsapás is elindítója lehet hatalmas erdőtüzek kialakulásának. Valószínű, hogy az ősember is ilyen természeti jelenségek révén ismerte meg a tüzet. Kezdetben féltek, de később megbarátkoztak vele. Rájöttek, milyen hasznos lehet számukra. A meleget adó tűz mellett hidegebb vidéken is élni tudtak, húst süthettek, és még a vadállatokat is távol tartotta. A vadászathoz használt fadárdák hegyét megpörkölték a tűz fölött, így tették szilárdabbá. Eleinte a természetben keletkezett tüzek mellé telepedtek, féltve őrizték, nehogy kialudjon. Aztán rájöttek, hogyan lehet tüzet gyújtani két száraz fadarab összedörzsölésével. Később tűzfúrót készítettek. Ezzel az eszközzel már egyszerűbben csiholták a tüzet.

Egy botot egy száraz fadarabba állítottak, s mindaddig sebesen sodorták, amíg lángra nem kapott. Száraz fűvel, apró gallyakkal táplálták. Nagy kövekkel rakták körbe, hogy ne terjedjen szét. Ma már nem jelent gondot a tűz csiholása. Gyufával, vagy elektromos gyújtóval pillanatok alatt lángra lobbantjuk. Az olyan típusú gyufát, amelyet ma is használunk a magyar származású Irinyi János (1817-1895) találta fel. A nap tüze is kell ahhoz, hogy élet legyen a földön. A tűz veszedelmes, veszélyes és fájdalmat okozó. A ház- és erdőtüzek életveszélyt okozhatnak, és megsemmisíthetik értékes dolgainkat.

A tűz ünnepélyes és romantikus szépsége is említést igényel: kandallók tüze, tábortüzek, karácsonyi gyertyák, tűzijáték.

A tűznek van egy vallásos, szent és gyógyító és misztikus jellege is.

A tűz eszköz a lelki átalakuláshoz és a félelem legyőzésére tűztáncot jártak.

Őselemek az ősmagyarok jelképrendszerében

Az ember mindig is kereste, élete értelmét és a saját maga helyét a világban.

A négy elem (Levegő, Tűz, Víz, Föld) európai és magyar eredettel és hagyományokkal rendelkező szimbólum.

A tűz a régi magyaroknál a legnagyobb tisztelet tárgya volt. Maga a „tisztelet” szó is a tűz szavunkból származik. Régi hitünk szerint minden házban égnie kellett megszentelt és szertartáson újra gyújtott tűznek.

A gyújt szóból ered a gyújtás, gyűjtés, gyülekezet szavaink.

A tűznek nemcsak a házaknál volt szerepe, hanem a nagy vallásos összegyűlések is a tűz körül történtek.

Az ég szónak kettős értelme van. Jelenti az égboltot, és az égés folyamatát is. Jelképe a léleknek, az életnek, a szerelemnek.

Újévkor a régi tüzeket eloltották, és új tüzet gyújtottak. Innen ered a februári gyertyaszentelés, a Flórián - napi tűzoltás, a Halottak napi gyertyagyújtás

A különböző világítási eszközökről, azok működéséről, és veszélyeiről.

A régies világítási eszközökről: petróleumlámpa, viharlámpa, gyertya.

A különböző fűtési módokról, azok veszélyeiről és levegőszennyező hatásukról

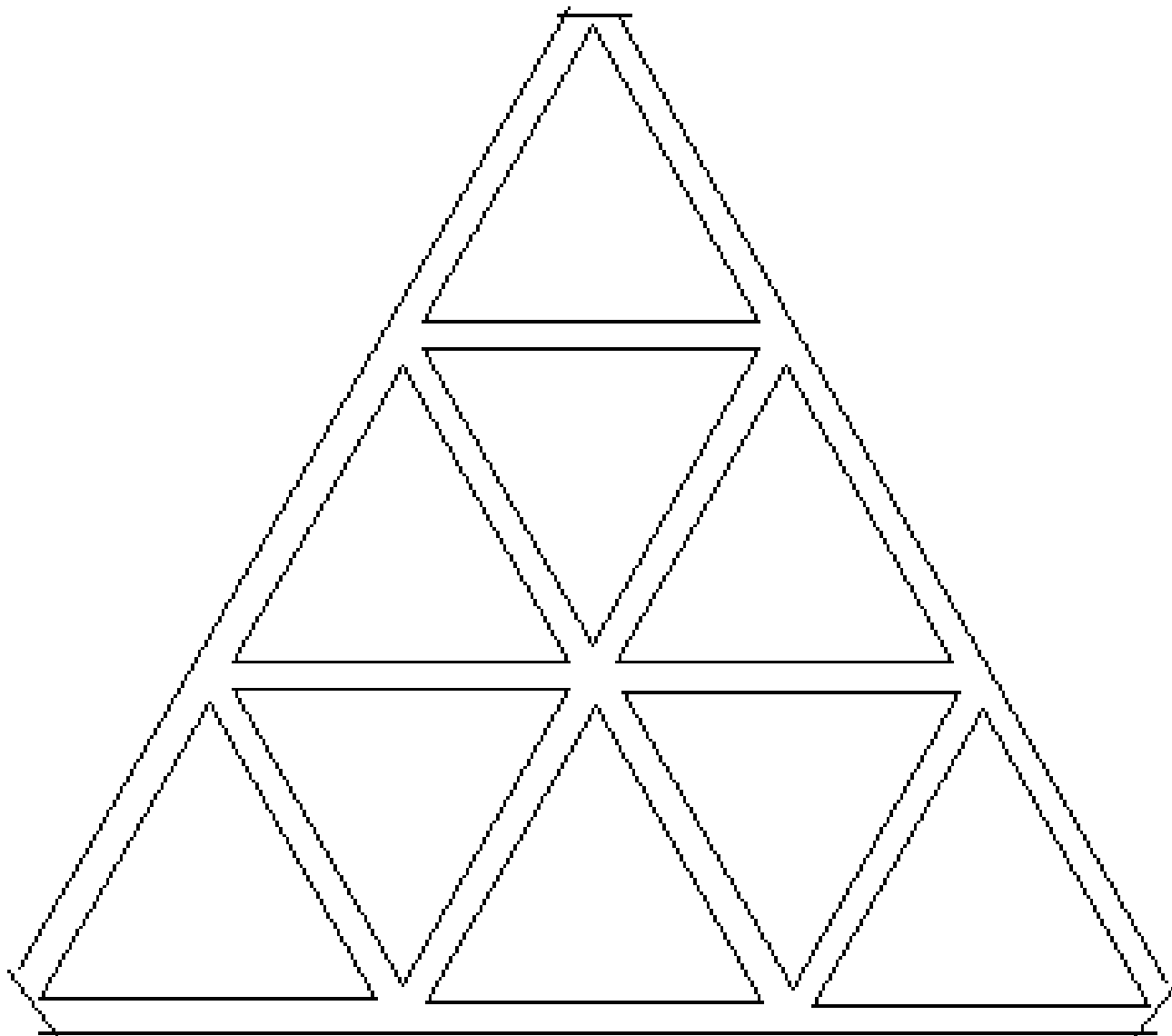
Tűzzel kapcsolatos szólások, közmondások:

Játszik a tűzzel- Veszélyes amit csinál, ahogyan él. Tűzbe megy érte- Bármit megtenne érte. Tűzbe teszi érte a kezét - Felelősséget vállal érte.

Két tűz közé kerül- Két oldalról támadják. Közel van a tűzhöz- Olyan kapcsolatai vannak, amelyek anyagi előnyöket biztosítanak a számára.

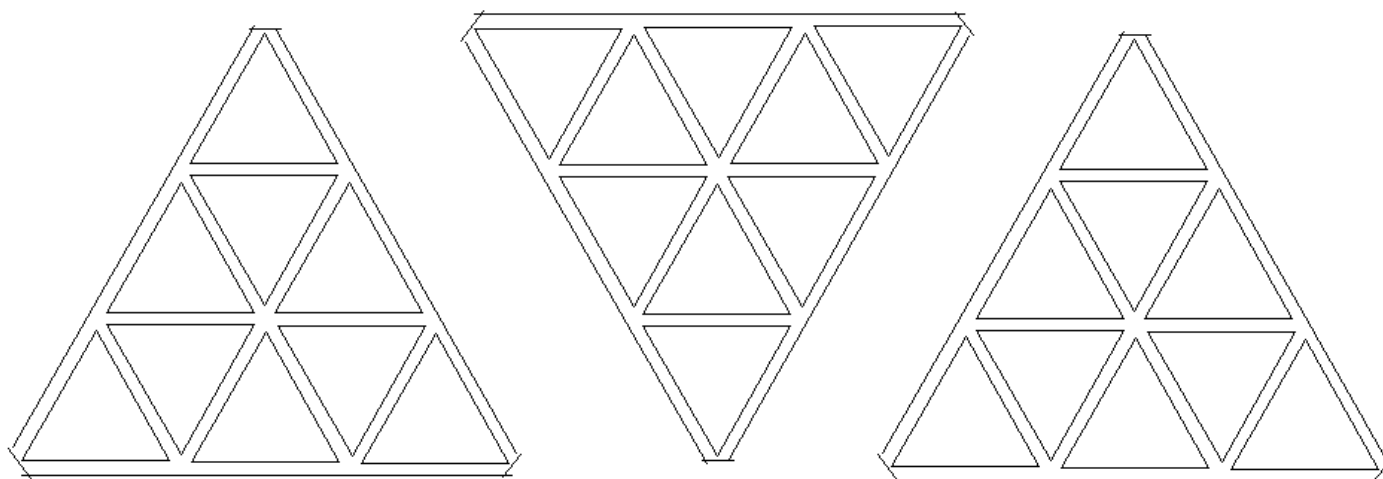
Ne játsz a tűzzel!- Nem szabad ok nélkül veszélybe keveredni. Úgy ég a tűz, ha tesznek rá- Ha meg akarunk oldani valamit, tennünk is kell érte.

DOTS-vonalkázós mini játéktábla



A felső táblán gyufaszálakkal, többször is játszhattok, ha az elfoglalt területet pl.: félbetört gyufaszálakkal jelzitek (egyiketek a sima, a másik a gyújtós-végű felekkel).

Az alsó három tábla mindegyike csak egyszer játszható ceruzával.

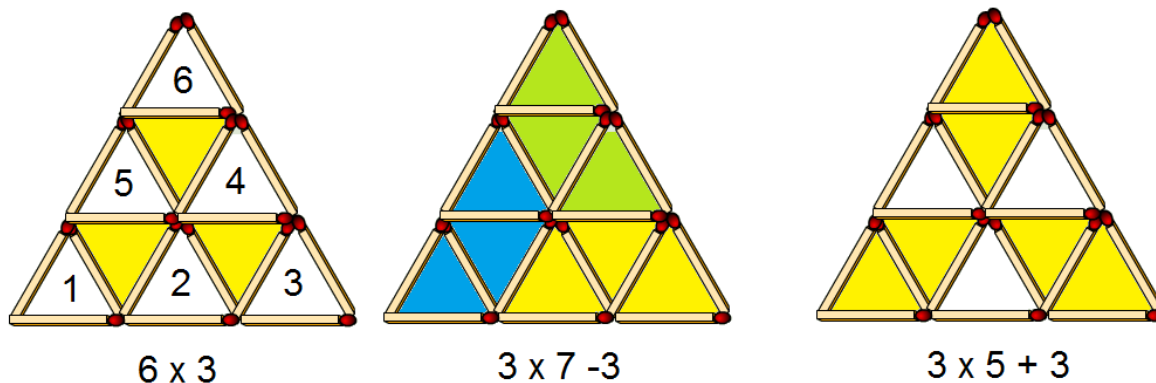


Továbbgombolyítandó ötletek:

Már 4-5 lejátszott parti után kezdjünk el beszélgetni...

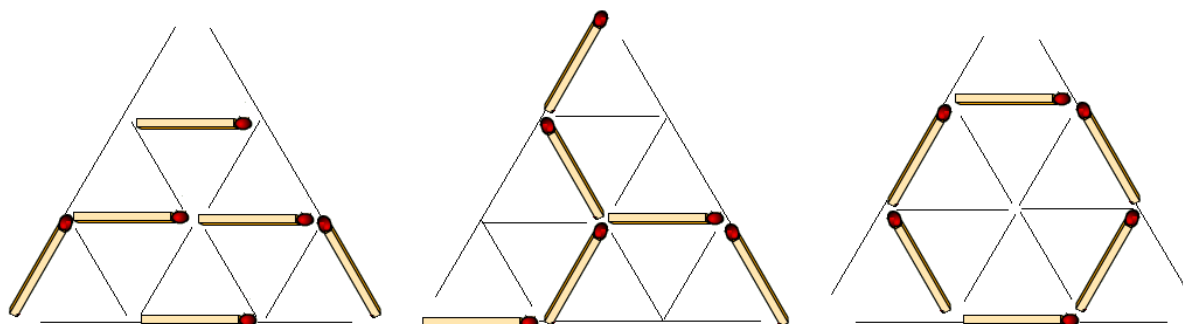
Sok-sok lejátszott partiban lehet-e döntetlen eredményű?

(Hány mezőt lehet lerabolni? Hogyan számoltad ki? Osztható kettővel?)



Hány gyufa rakható le úgy, hogy az ellenfél még ne tudjon rabolni?

Ez hány lépéspár? Ki rakta az utolsót? Ki következik e fenti állásokban?



Figyeld meg a fenti ábrákat! Látsz-e rajta hegyes-szöget, vagy tompa-szöget?

Tudsz-e még másfélét is kirakni?

Először próbálkozz gyufa áthelyezéssel! Milyen szögben is rakható le...?

Vizsgálgassuk az új gyufa-alakzatok azonosságait, különbségeit...

Figyeljünk a középpontos tükrözésre, a szimmetriára, az elforgatásra...

Attól, hogy máshonnan nézzük, még ugyanaz az állás marad.

Amik egy nézőpontból különbözőnek látszanak, lehetnek azonos tulajdonságúak...

Elemezzük a partit! Elég-e csak arra figyelnie a kezdőnek, hogy ő raboljon először?

Hogyan nyerhetne a másodiknak lépő?

Hányszor fordítható meg a hátrányos helyzet?

Mi lehet a nyerőjáték stratégiája?

Összefoglalva és alkalmazva a megállapításainkat:

Maximum hány lépéspár hosszú lehet egy parti, ha

egy lépésnek tekintjük: a folyamatos rablást (meg a +1-et).

Legkevesebb hány lépéspár egy parti?

Mi a különbség a lépés és a lépéspár között?

Biztos hogy számolhatunk lépéspárban? (Minden lépésre lesz ellenlépés?)

Egy óriási táblán játszott ilyen játék a 333. lépésben ért véget. Ki nyerte?

Gondold végig és lásd be, hogy az összesen 18 db (miért is 6x3 ?) kerítéselemből, a felét sem kell lerakni, ha az utolsó lépést, amikor a maradék terület mind elrablásra kerül: „csak végigmotogadjuk, ill. megbeszéljük”.

Ezek után akarsz-e még ilyen játszani velem, vagy játék nélkül is elegendő, ha

feldobunk egy érmét fej, vagy írással eldönteni melyikünk lép először,
mert az azutánra már mindketten tudjuk a „csíziót”?

Ámde, mással játszanál-e? Észrevennéd-e, hogy ő is átgondolta már, amit most megbeszéltünk?

Persze játszhatunk mást is. Pl.: kézenfekvően: kitalálhatunk gyufás feladványokat

Rakjuk fel az összes gyufát a táblára és máris jöhetnek a gyufa-feladványok.

Legalább hány gyufát kell elvenni, hogy egyetlen egy háromszög maradjon?

Összesen hány háromszög van?

Hány nagy? Hány közepes és hány pici?

Próbálgatni egy feladványt és én megoldom. Aztán meg én gondolok és te ...

... és persze lazításként, kapcsolható még hozzá néhány képi, számos, ügyességi gyufás is, meg...

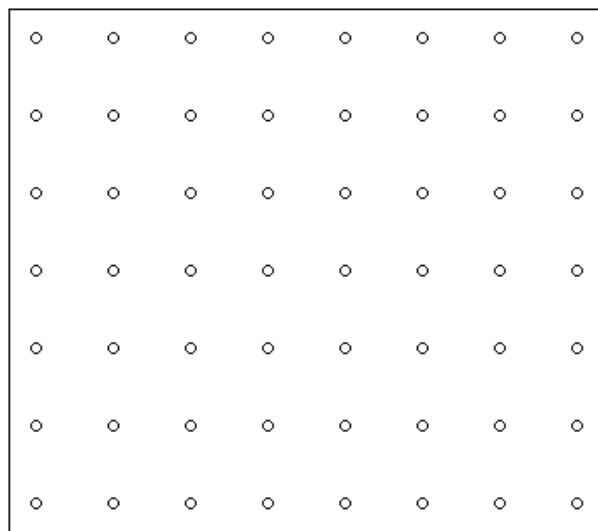
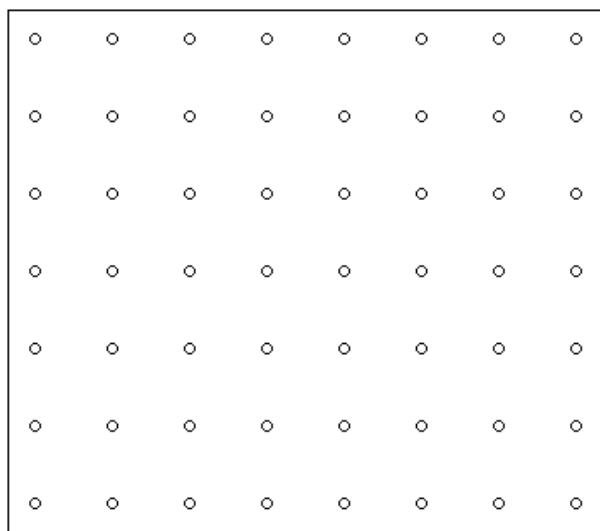
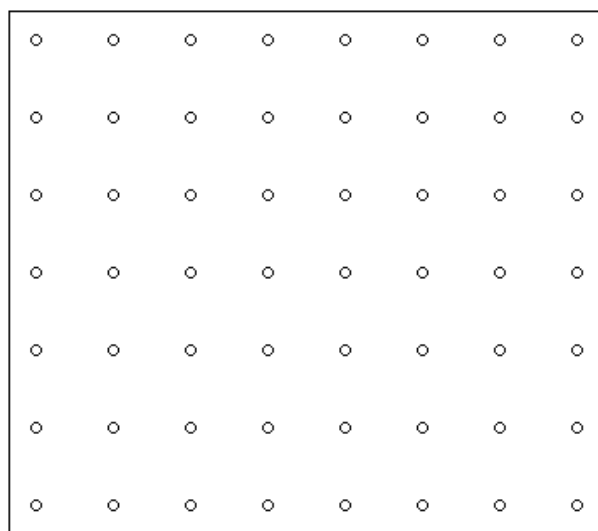
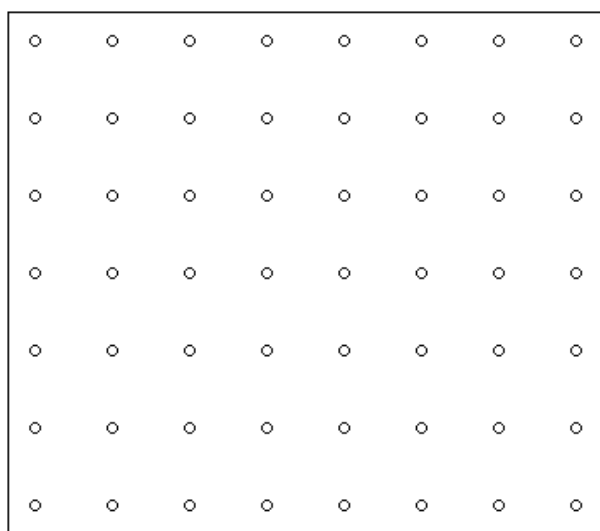
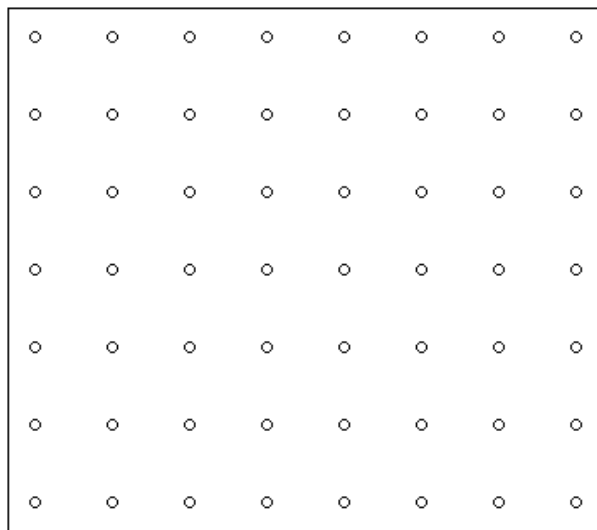
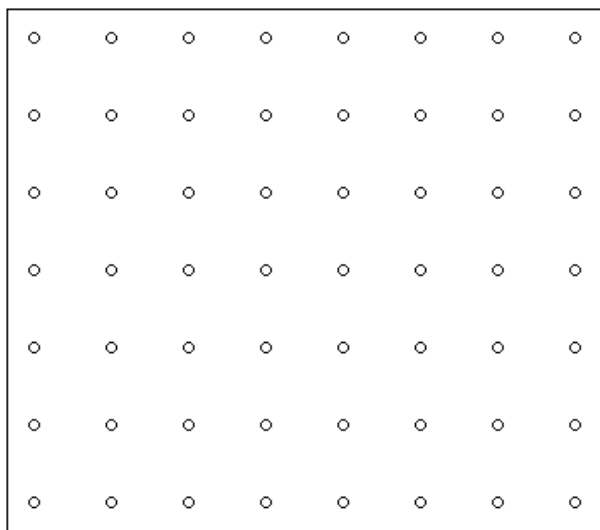
... meg még :minden adott a NIM-játékokhoz is...

Azt a „klasszikust” meg ugye ismered, hogy a tetraeder élei szerint térbeállított gyufaszálakkal 4 db egybevágó háromszöget kapsz...

(Közvetlenül azután érdekes feladni, miután kb. fél tucat síkbanit már megoldott az „áldozatod”.)

Azt meg csak képzeljük el, beszéljük végig, hogy milyen bonyolult lenne ugyanez a játék, akkor, ha értelmet (irányítottságot) adnánk a gyufafejeknek: nyíl-folytonos irányban területfoglalás, nyíl-folytonos irányban célbaérés...



„Egyszerhasználatos” (két különböző színű ceruzával játszható) 7x7-es DOTS-táblák.



Felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok. Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az ezzel megszerzi a mezőt (a közepében elhelyezi saját jelét -pl.:X, vagy O-) és újra ő következik. Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie. (Legérdekesebb a lépéskényszeres változatban, amikor kötelező megszerezni a megszerezhető mezőket.)

A3 méretben kinyomtatva: már nem „egyszerhasználatos”; gyufaszálakkal játszható, **6x6-os DOTS tábla**

(Az elfoglalt terület pl.: félbetört gyufaszállal jelezhető, Egyik játékos a sima, a másik a gyújtós-végű féllal.)

1	1	1	2	2	2	
2	1	3	1	5	1	
3	5	2		1	3	
2	3	1	2	1	2	
2	1	3	3	1	3	
5	2	2		5	3	

Bonyolítható a játék, ha figyelünk a beírt jelekre is.

Értelemszerűen: különböző értékűek is lehetnek az elfoglalható mezők.

Ekkor a végelszámolás kicsit „munkásabb”, mert az elfoglalt mezők értékeit kell összesíteni...

Úgy is játszhatjuk, hogy csak néhány mezőt tekintünk különlegesnek, pl.:

a csillagos mezőt elfoglaló nyer, függetlenül attól, hogy amúgy mekkora területe van,

a bombás mezőt elfoglalni kényszerülő veszít,

de... ..de persze lehet kevésbé durván is:

a csillag, ill. a bomba „csak” + 5, ill. -5 ponttal javítja, ill. rontja az eredményt.

Vonalkázós („Dots”) feladványok_1. (könnyebb)

Ketten felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok.

Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az ezzel megszerzi a mezőt (és elhelyezi rajta a saját jelét -pl.:X, vagy O-).

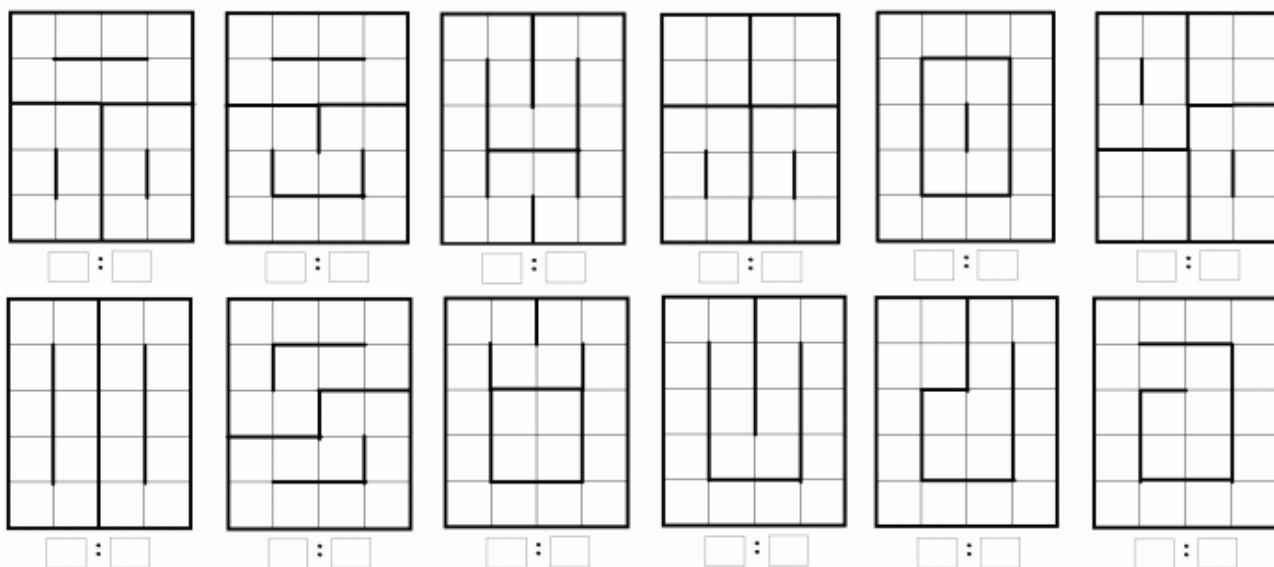
Ezután újra ő lép. (??? Igen. Újra és újra rabolhat ugyanabban a lépésben.)

Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie.

Fontos szabály: a megszerzhető mezőket kötelező rabolni.

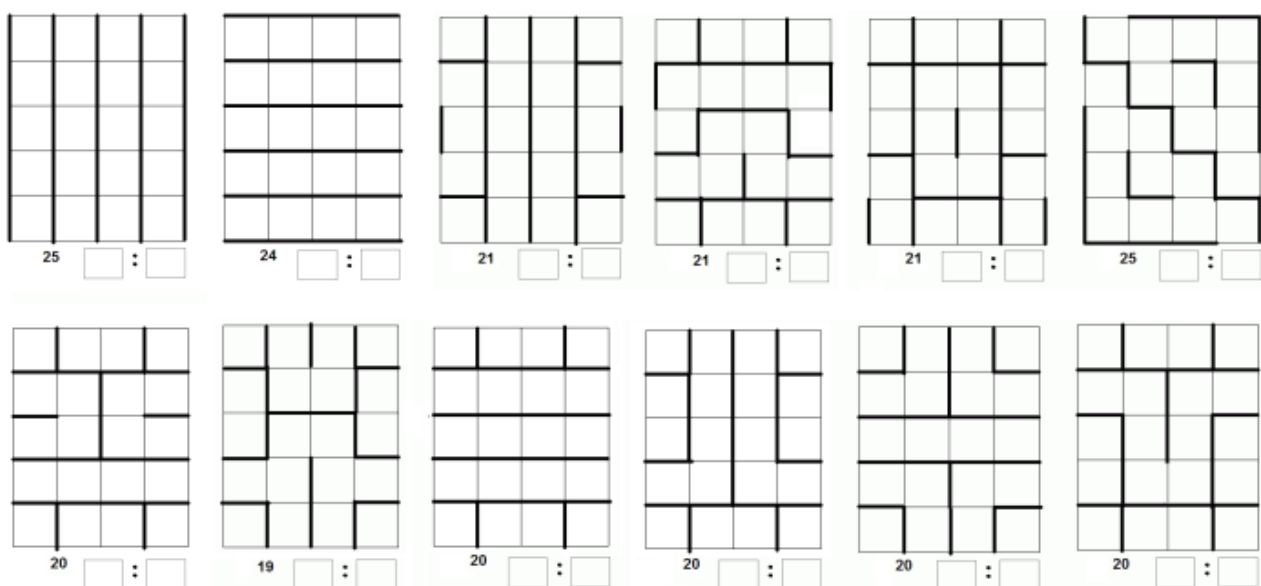
1. Az alábbi állásokban vizsgáld meg, hogy éppen ki következik: a kezdő lépő, vagy a másik játékos. Azután, írd be az eredményeket a kezdő szempontjából, feltételezve, hogy innen már egyik játékos sem hibázik.

(Pl.: a **8 : 12** azt jelenti, hogy a másodiknak lépő nyerte a partit és a kezdő lépő csak 8 területet szerzett.)



Ugye észrevetted, hogy valamennyi állásban (a korábbi lépések után) a kereten lévő vonalak már foglaltak. Gyanítható, hogy két olyan játékos küzdelmeit látjuk, akik megegyeztek egy egyszerű kezdő állásban. (A keretet foglaltnak - telerakottnak- tekintették, ezáltal: **9 lépéspárral rövidebb**, gyors partikat játszottak.)

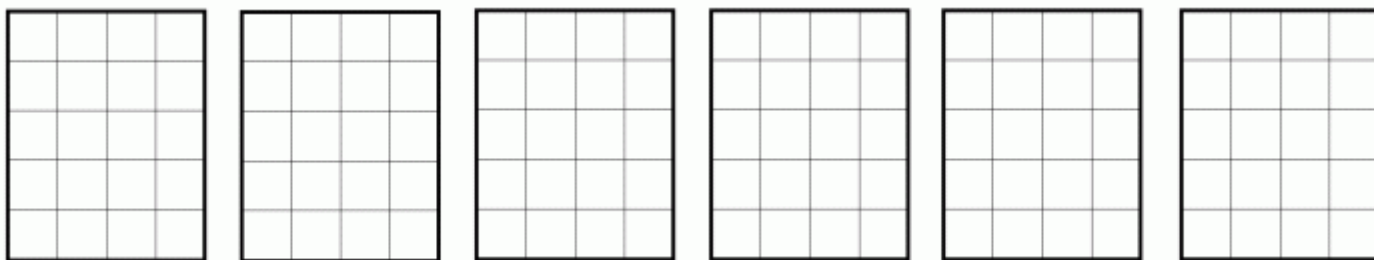
2. Az alábbi állások alatt számok mutatják, hogy a kezdéstől hány lépés történt. Írd be a végeredményeket. (Most is, -mint az előző feladványban-, a kezdő szempontjából. Pl.: **0 : 20** esetén, egyetlen mezőt sem szerzett.)



Vonalkázós („Dots”) feladványok_2. (nehezebb)

Ketten felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok. Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az ezzel megszerzi a mezőt (és elhelyezi rajta a saját jelét -pl.:X, vagy O-). Ezután újra ő lép. (??? Igen. Újra és újra rabolhat ugyanabban a lépésben.) Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie. Fontos szabály: a megszerzhető mezőket kötelező rabolni.

1. Rajzolj be olyan állásokat, amiben még nem volt rablás, de a lépésre következő játékos már nem tud olyan helyre rakni, hogy utána ne rabolhasson az ellenfele. (Vedd figyelembe, hogy a keret már be van töltve.)

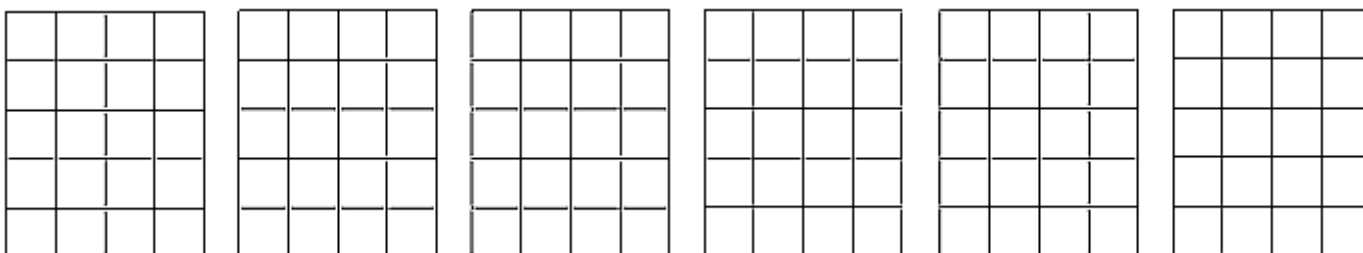


Ugye észrevetted, hogy valamennyi állásban (a korábbi lépések után) a kereten lévő vonalak már foglaltak. Gyanítható, hogy két olyan játékos küzdelmeit látjuk, akik megegyeztek egy egyszerű kezdő állásban. (A keretet foglaltak - telerakottnak- tekintették, ezáltal: **9 lépéspárral rövidebb**, gyors partikat játszottak.)

Mit javasolnál megváltoztatni ahhoz, hogy soha ne lehessen eldöntetlen parti?

2. Az üres 5x4-es táblákra rajzolj be olyan állásokat, amiben még nem volt rablás, de a lépésre következő játékos már nem tud olyan helyre rakni, hogy utána ne rabolhasson az ellenfele.

Nehezítésként: **Csak olyan állásokat rajzolj, ahol a kereten még egyetlen vonalka sincsen.**



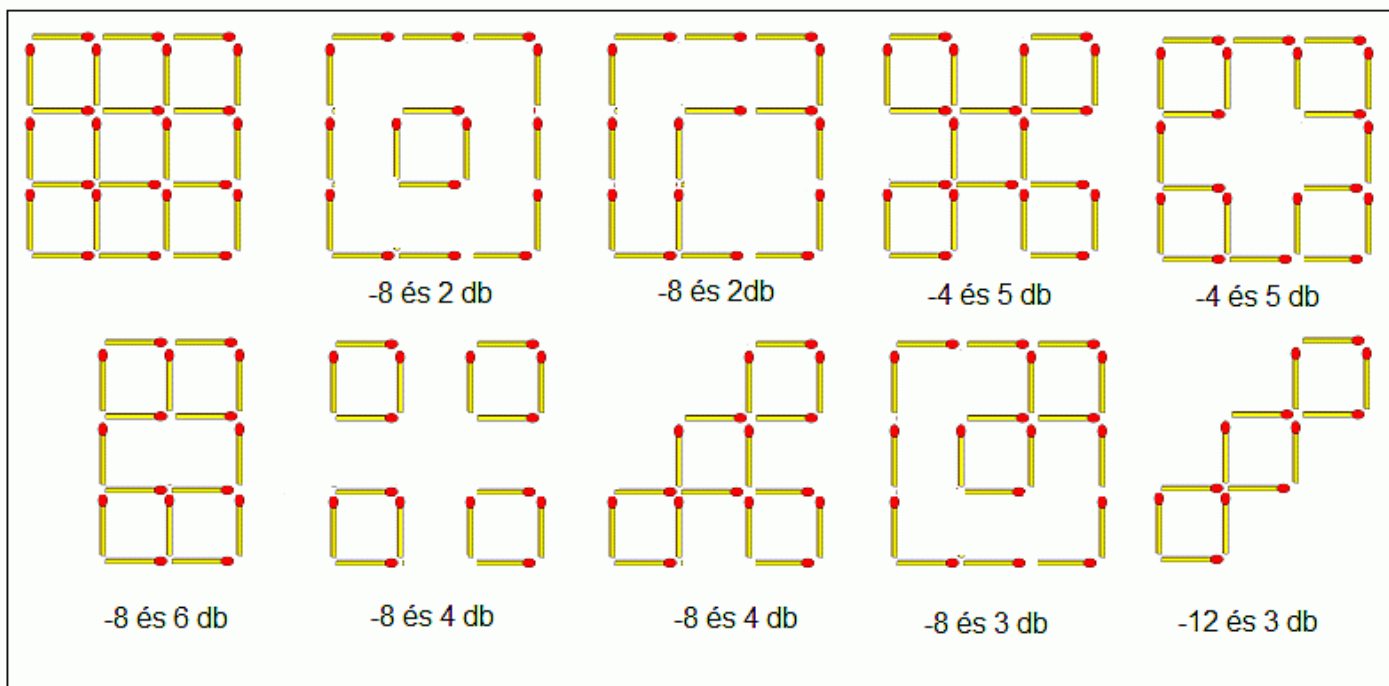
3. Mindkét megoldott feladat hadállásainak mindegyikében vizsgálj meg, hogy éppen ki következik: a kezdő lépő, vagy a másik játékos.

Azután, írd be az eredményeket a kezdő szempontjából, feltételezve, hogy innen már egyik játékos sem hibázik.

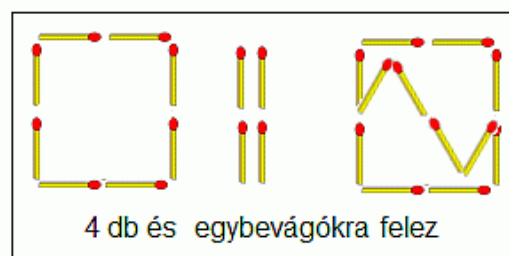
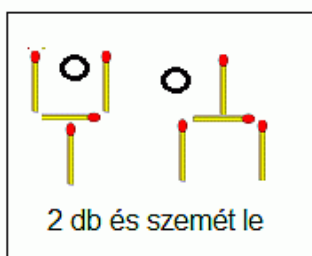
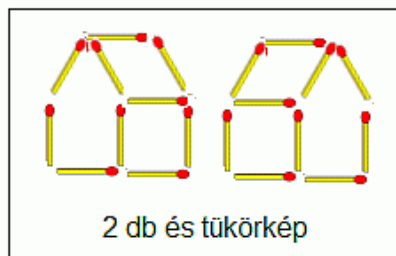
(Pl.: a **8 : 12** azt jelenti, hogy a másodiknak lépő nyerte a partit és a kezdő lépő csak 8 területet szerzett.)

GYUFA-FELADVÁNY válogatás I. (alakzatokkal)

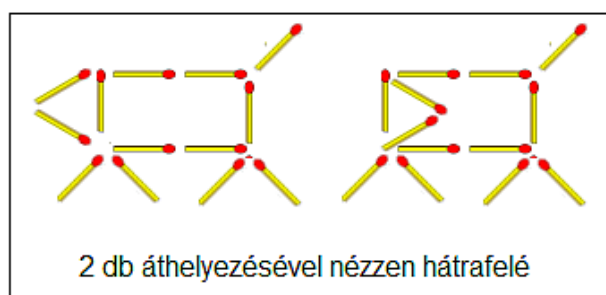
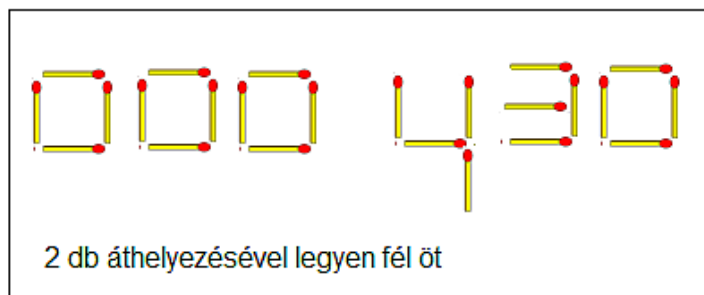
elvételek



áthelyezősök



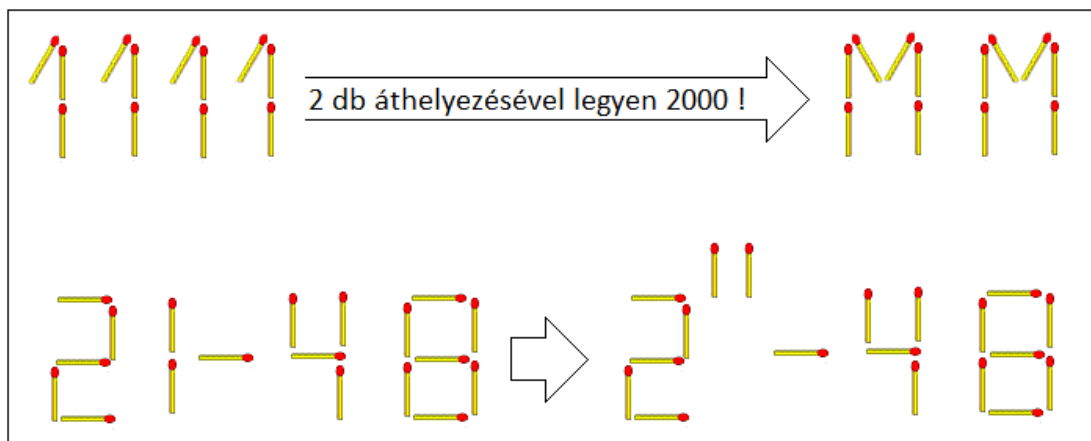
mókás-humoros



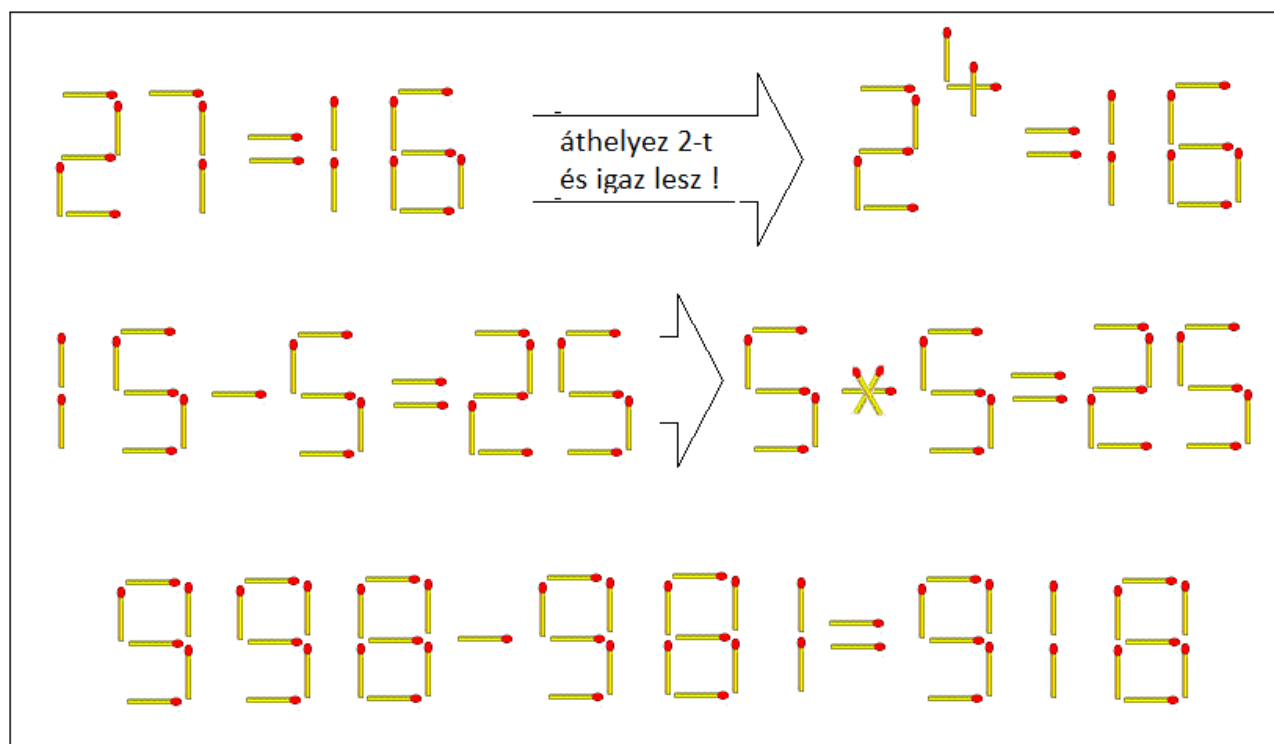
+1 a térbeli legismertebb: 6 db gyufaszázból rakj ki 4 db egybevágó háromszöget (tetraeder)

GYUFA-FELADVÁNY válogatás II. (számokkal, számolósan)

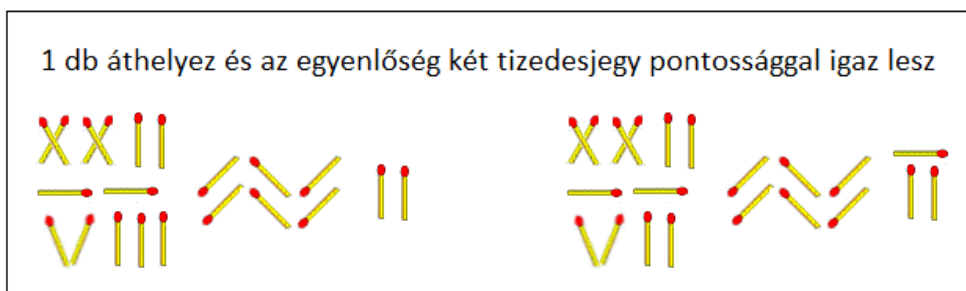
az ezredfordulóról

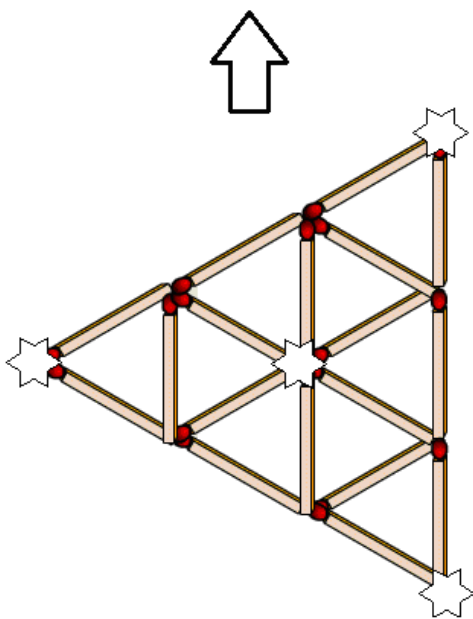


műveleti jelekkel



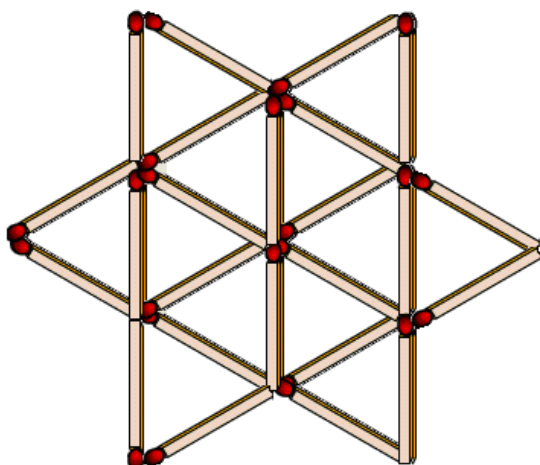
Na ja: az a bizonyos 3,14



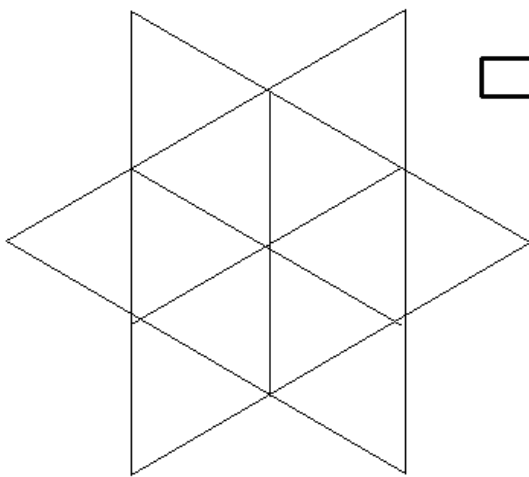


3 x 3 + 6 = 15 db

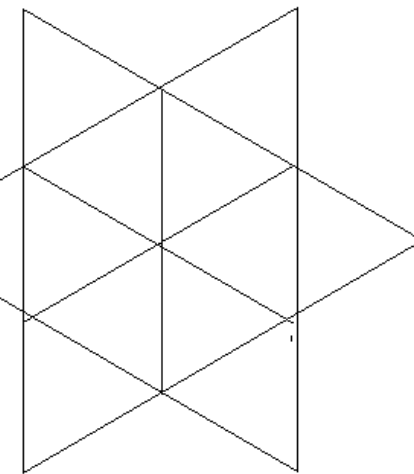
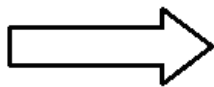
(3 nagy, 3 közepes, 9 kicsi)



(+ 6)-tal 24 db

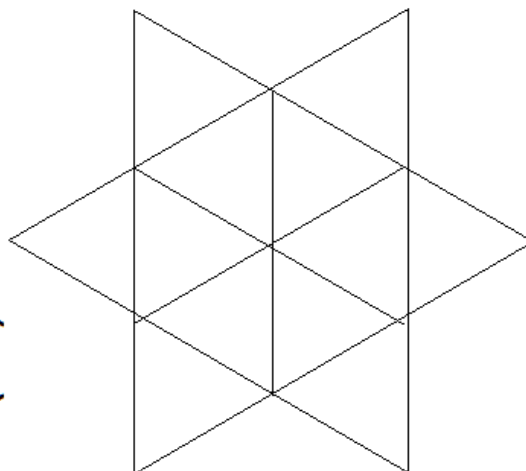


(- 3)-mal 12 db
3 szálát elvéve pont a fele lett



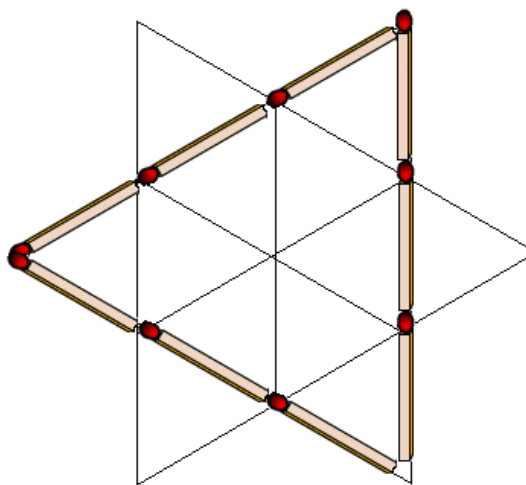
(- 6 és + 6) 7 db

áthelyeztem 6 szálát és máris 7 lett



(- 6) -tal 6 db

további 6 szálát elvéve, megint feleztem



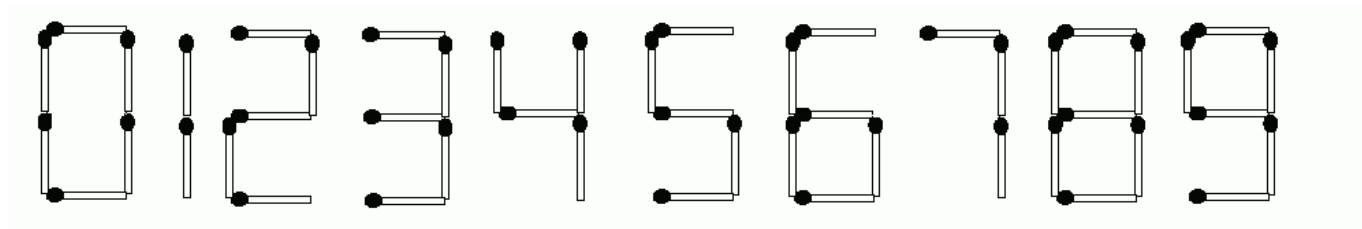
(- 6) 1 db

elvettem 6 szálát és ez az 1 maradt

A bal felső ábrán 15 db gyufaszálból 15 db háromszöget raktam ki. (Ellenőrizd!) A csillagokba írd bele, hogy az adott csúcs hány háromszögnek a csúcsa.) Aztán, a nyíl irányban mutatott következő képen látható, hogy hozzáraktam 6 gyufaszálát úgy, hogy 24 db háromszög lett.

A többit képet találd ki és rajzold be, hogy mit csináltam. A végső, bal alsó képen 6-db gyufaszálból álló egyetlen nagy háromszöghöz jutottam el.

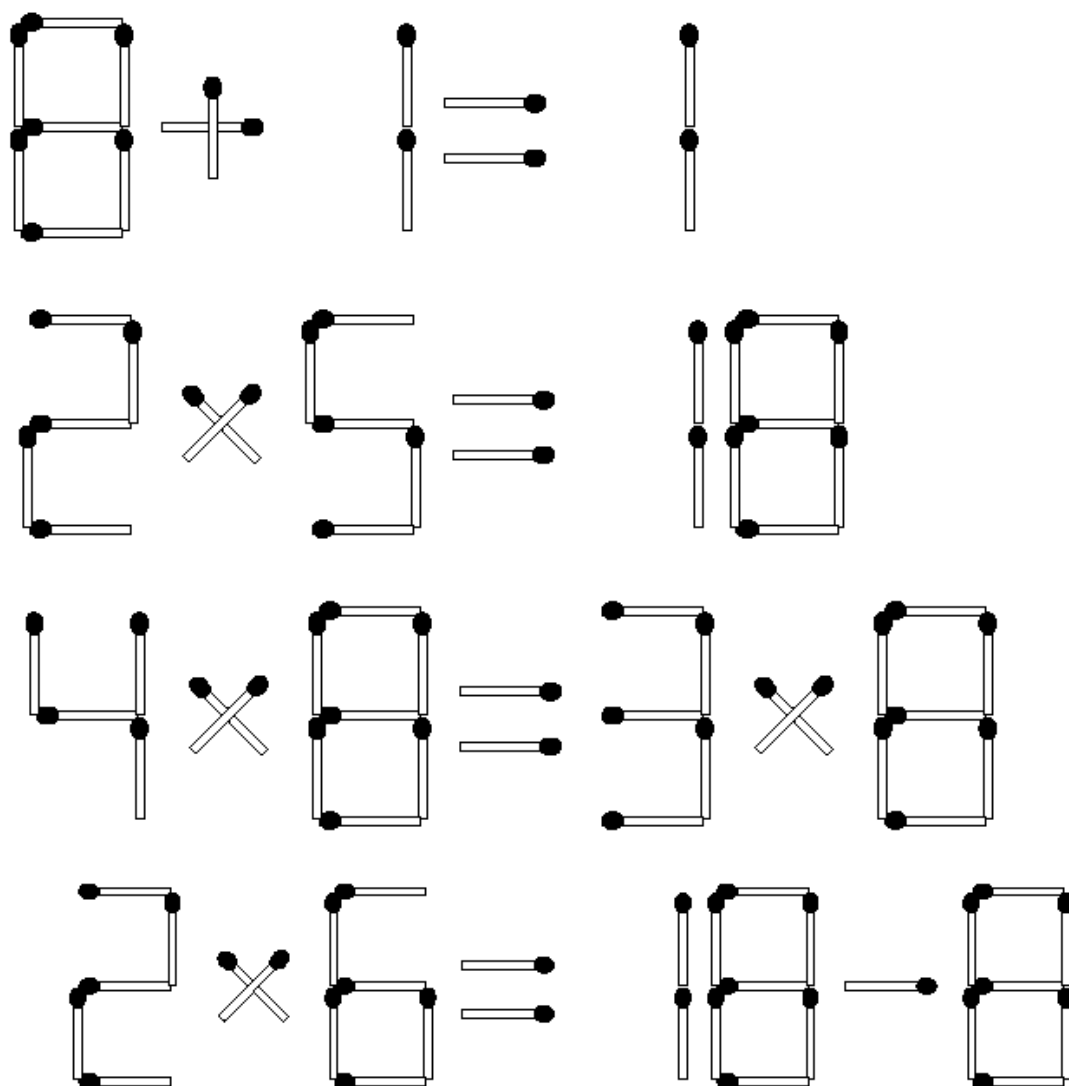
Gyufafeladványok számokkal és számolással



Figyeld meg, hogyan rakhatók ki gyufaszálakból a 0-tól 9-ig a számjegyek.

Próbálgass egy-egy számot átalakítani egy másikká úgy, hogy 1 db gyufaszálat elveszel belőle, azután úgy is, hogy 1 db gyufaszálat hozzáteszel.

Az alábbi feladványokban valamelyik számot egy másik számmá kell alakítanod...



egy-egy szál gyufa levételével az egyenlőségek igazakká tehetők

Húzz ki mindegyik sorból 1-1 db, jól kiválasztott gyufaszálat, hogy az egyenlőségek igazak legyenek.

Hogyan oldottad meg?

Hát igen. Van néha, hogy csak úgy beugrik.
 Ámha nem, akkor is nagyon egyszerű a megoldás:

1. teljes variációban felsoroljuk a lehetséges változtatásokat,
2. aztán kiválaszthatjuk azt, aminél az egyenlőség fennáll.

$8 + 1 = 1$
 $6 + 1 = 1$
 $9 + 1 = 1$
 $0 + 1 = 1$

$2 \times 5 = 18$
 $2 \times 5 = 16$
 $2 \times 5 = 19$
 $2 \times 5 = 10$

$4 \times 8 = 3 \times 8$
 $4 \times 6 = 3 \times 8$
 $4 \times 9 = 3 \times 8$
 $4 \times 0 = 3 \times 8$
 $4 \times 8 = 3 \times 6$
 $4 \times 8 = 3 \times 9$
 $4 \times 8 = 3 \times 0$

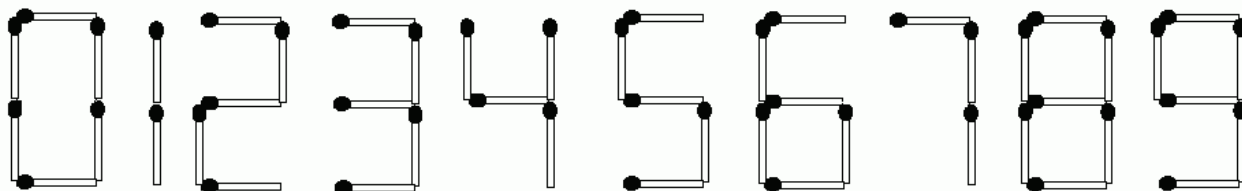
$2 \times 5 = 18 - 8$
 $2 \times 6 = 16 - 8$
 $2 \times 6 = 19 - 8$
 $2 \times 6 = 10 - 8$
 $2 \times 6 = 18 - 6$
 $2 \times 6 = 18 - 9$
 $2 \times 6 = 18 - 0$

egy-egy szál gyufa levételével az egyenlőségek igazakká tehetők

Vedd észre, hogy a teljes variáció mindegyik sorában csak egyetlen gyufaszálat vettünk el,
 (mert itt, most ez volt a szabály).

Ugye kitaláltad, hogy mi lehet egy másik feladvány-szabály?
 Nem elveszünk, hanem hozzá rakunk 1 db gyufaszálat...

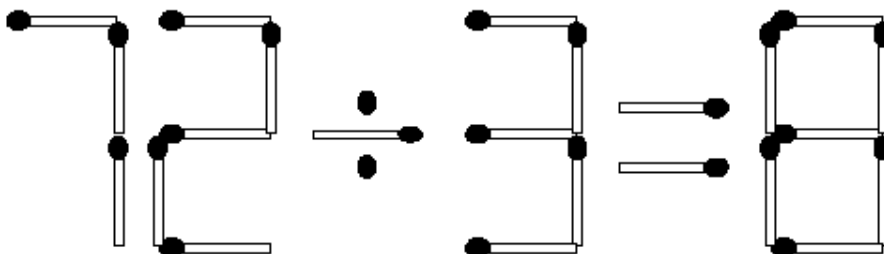
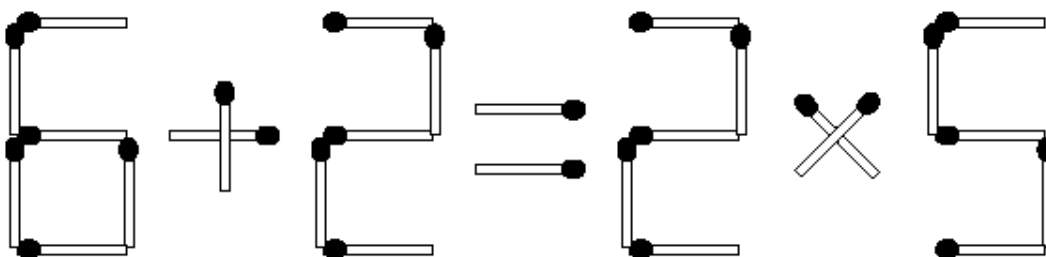
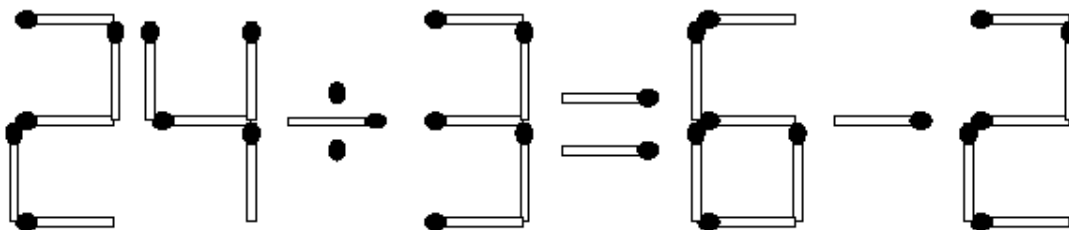
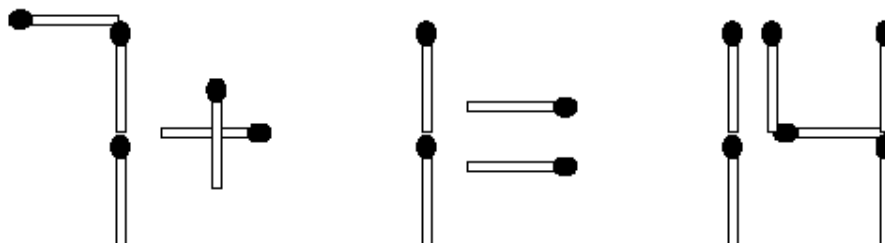
A „hozzáadásost” picit nehezebb felismerni, mint az „elvételest”...



Az alábbiak hozzáadásos feladványok. (Ezeknél is működik, amit az elvételesnél csináltunk.)

Ha nem ugrik be a megoldás, akkor sorold fel az összes lehetséges átalakítást.

Mindegyik sor mellé írd le arab számokkal az 1 db gyufaszál hozzáadásával történt változást:



Egy-egy szál gyufa hozzáadásával az egyenlőségek igazgá tehetők.

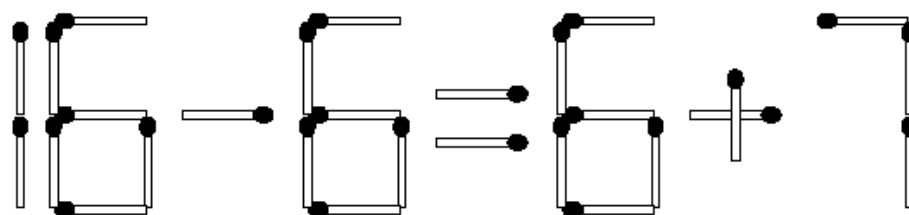
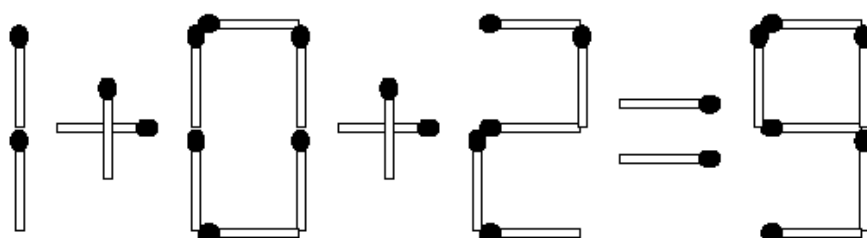
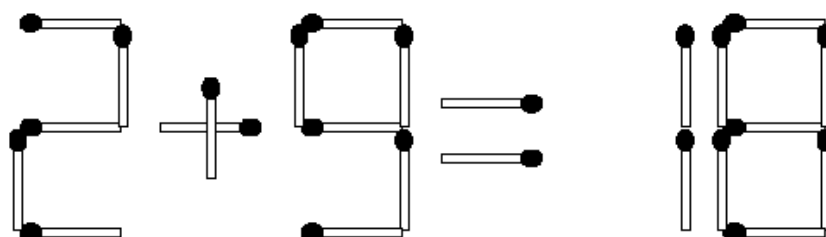
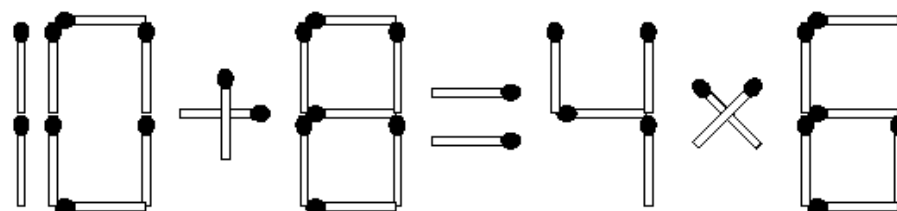
Ezek pedig, már a számolós gyufa-rejtvények legnehezebb feladatai.

Ezek is megoldhatók az összes lehetséges variáció felsorolásával, de nagyon sokat kell hozzá dolgozni...

Gyorsítja a megoldást, ha

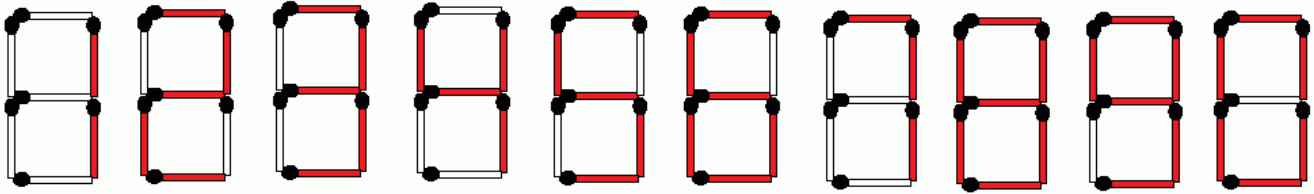
1. előbb bekarikázzuk azokat a számokat, amik nem változtathatók meg.
(Figyelve arra, hogy csak 1 db rakható hozzá, vagy csak 1 db vehető el.)
2. A gyufaszámok mellé feljegyezzük az elvétellel megváltoztatható értékeiket,
3. aztán a hozzá rakással megváltoztatható értékeiket,
4. és az 1 db gyufaszál áthelyezésével megváltoztatható értékeiket!!!
(Nem elfelejtve, hogy egyetlen szám is megváltoztatható a levett szál visszarakásával.)
5. Ezután jöhet a számolás.

(Az alábbiakban olyan csalafintaság nincsen, hogy műveleti jelet kellene megváltoztatni.)



egy-egy szál gyufa áthelyezésével az egyenlőségek igazakká tehetők

(Nézz rá a nyolcasra és azonnal megérted a digitális kijelző működését.)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

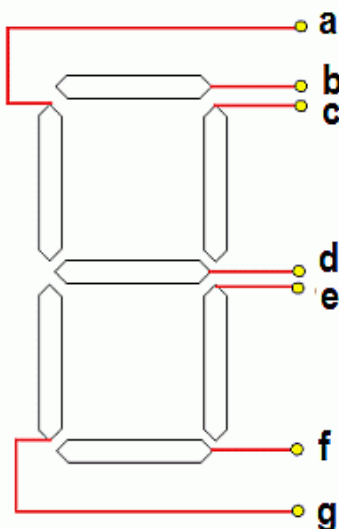
(Digitális kijelző)

Töltsd ki a táblázatot!

Mindegyik sorban a sor elején mutatott vonalka világítása kapcsolható.

Az arab számok oszlopaiba írd egy "X" jelet azokba a mezőkbe, amelyeknél a sor elején mutatott vonalkának világítania kell a digitális kijelzőn.

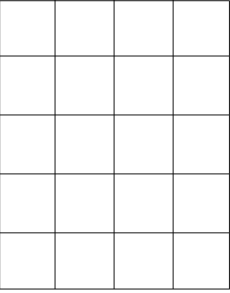
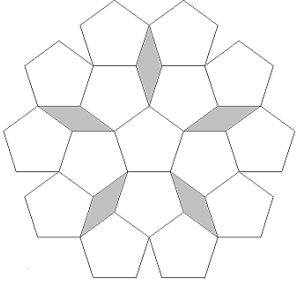
Írd be a táblázat alsó sorába azt a 6-jegyű számot, amit az x-jelűek kivilágításakor mutat a kijelző.



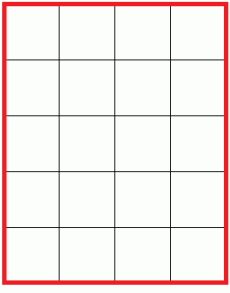
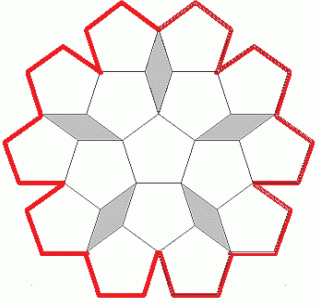
a		x	x	x		x
b	x	x	x	x	x	x
c	x		x	x	x	x
d		x		x	x	
e	x	x	x	x	x	x
f		x	x	x	x	x
g		x	x			x

„Játékfejlesztés” feladatlap

Rajzoltam egy mókás táblát a „Dots” vonalkázós játékhoz. Vajon érdekesebb-e ilyenén játszani, mint a megszokott négyzetrácsos táblán? Az első összehasonlításhoz, figyeld meg az alábbi összehasonlító táblázatot:

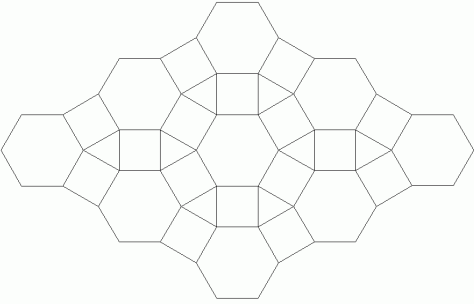
	20	Elrabolható mezők száma	21	
	49	Lépés-szám	65	
	31	Belső vonalak száma	35	
	18	Szélső vonalak száma	30	

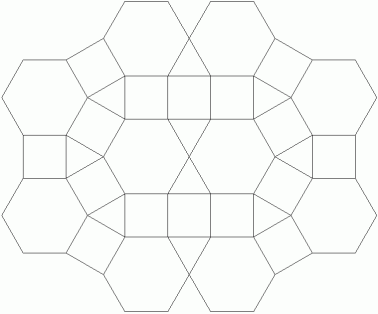
Ez így bizony összehasonlíthatatlan. Elkövettem azt a hibát, hogy megnövekedett a lépéspárok száma, ami miatt csak hosszabbak (szinte biztosan unalmasak is) lesznek a partik a voltaképpen ugyanolyan játékban.

	<p>Ámha, nem üres táblával indul a játék, hanem, megegyeznek a játékosok abban, hogy a keretet már a parti megkezdéskor betöltöttnek tekintik, akkor a két táblán kb. azonos lesz egy-egy parti lépés-száma is. (Bár, vedd észre: az 5x4-es táblán lehetséges döntetlen is!)</p>			
	31	Lépés-szám	35	

Tanulmányozd az alábbi táblákat. Töltsd ki a táblázat második oszlopát...

Próbáld meg közel azonosra beállítani a partik lépés-számát, pl. mezők törlésével, vagy összevonásával, vagy találd ki szabályváltozatokat. Változtass a játék célján: az első területszerző nyerjen, vagy a rablott terület pontértéke függjön az alakjától, vagy csak egy adott alakú mező elrablása számítsen (pl. csak a háromszögek), írd be az utolsó oszlopba, ha valamelyik (vagy valami más) ötletet versenyszerűen játszhatónak becsülsz.

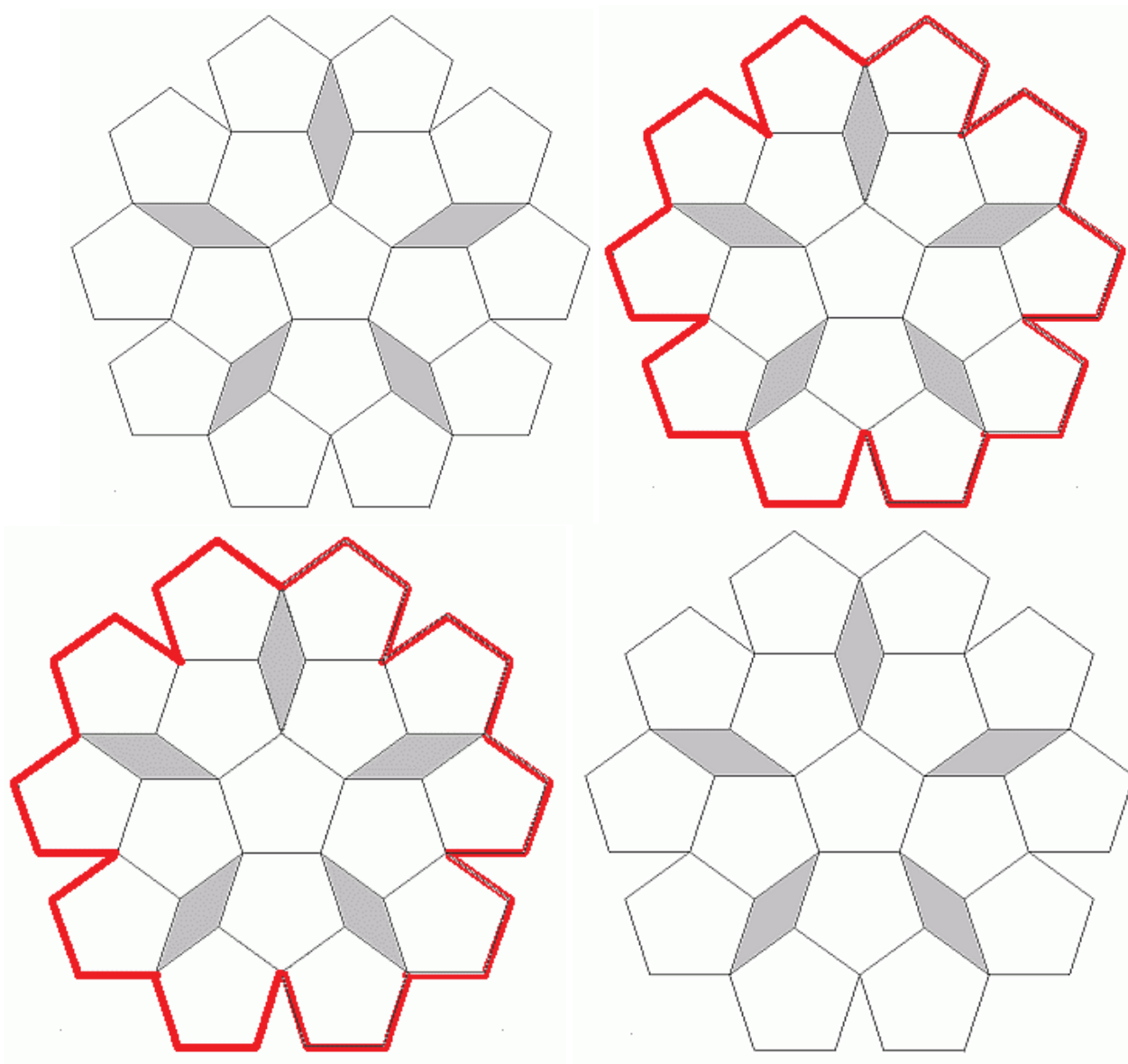
Elrabolható mezők száma			
Szélső vonalak száma			
Belső vonalak száma			
Lépés-szám			

Elrabolható mezők száma			
Szélső vonalak száma			
Belső vonalak száma			
Lépés-szám			

Tervezz, találd ki te is érdekes táblákat a vonalkázóhoz !!!

(DOTS) Vonalkázós mókásabb táblákon (1.)

Ketten felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát a játékosok.
Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, az ezzel megszerzi a mezőt (elhelyezi rajta a saját jelét -pl.:X, vagy O-) és...
...és újra ő lép. (?? Igen. Újra és újra rabolhat ugyanabban a lépésben.)
Az nyer, akinek a parti végéig több mezőt sikerül szereznie.
Fontos szabály: a megszerzhető mezőket kötelező rabolni.



Próbáljuk ki ötszöges táblán úgy, hogy az 5 db rombusz-alakú terület 3-3 pontot, az ötszög-alakúak pedig 1-1 pontot érnek.

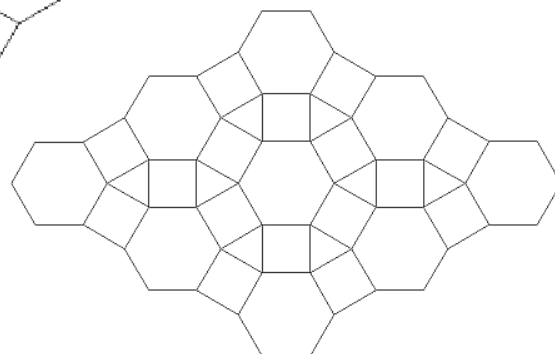
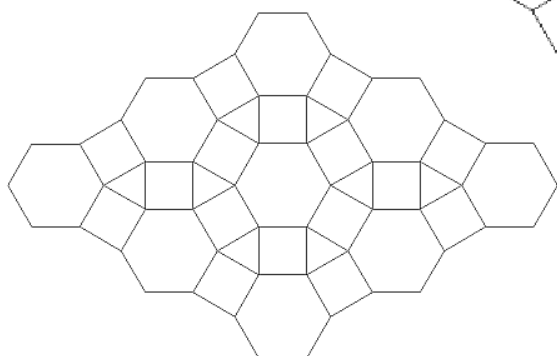
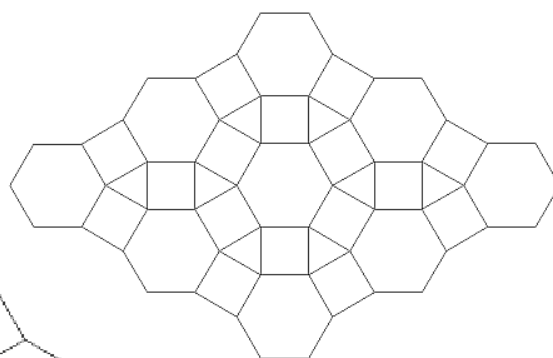
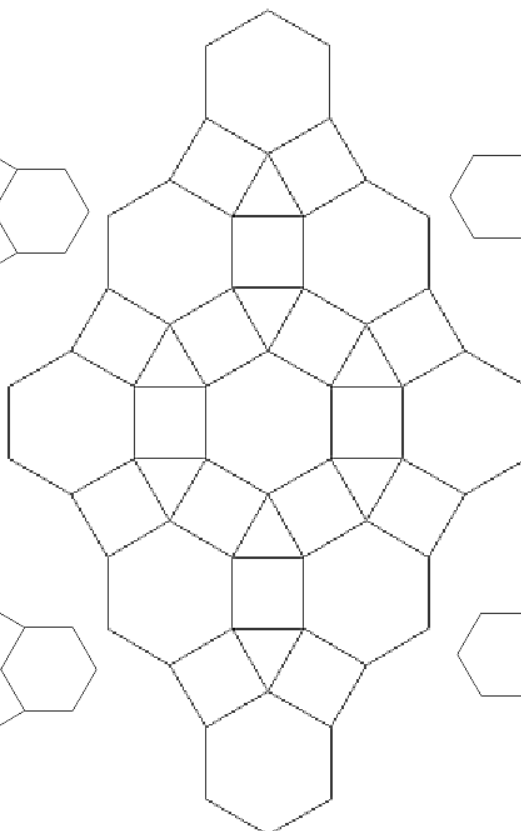
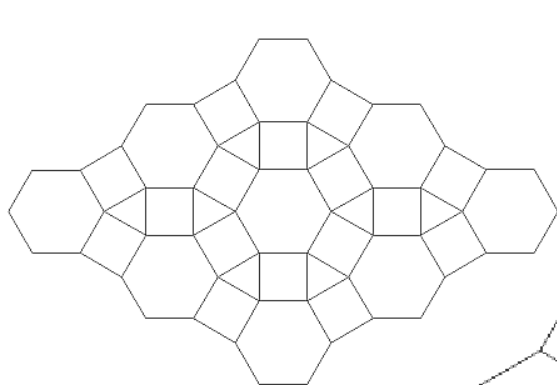
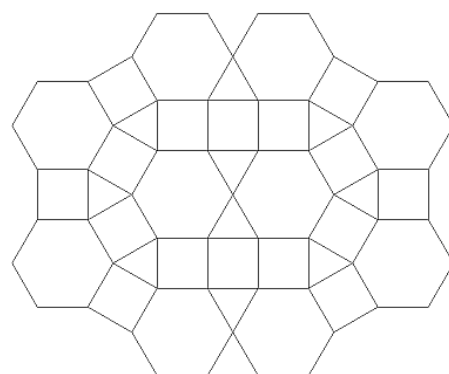
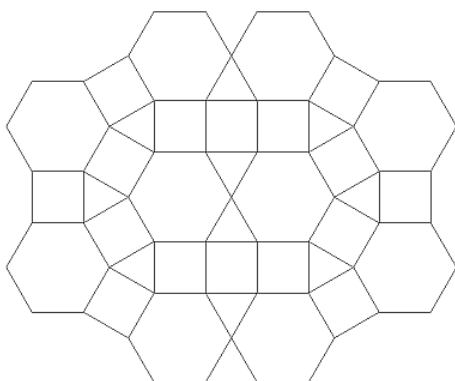
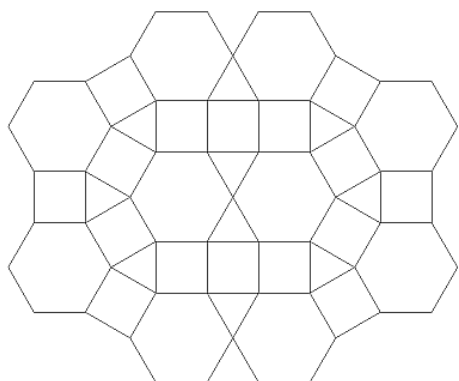
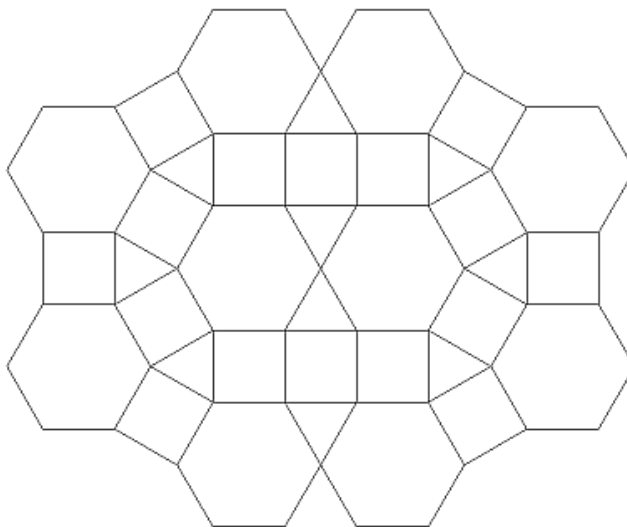
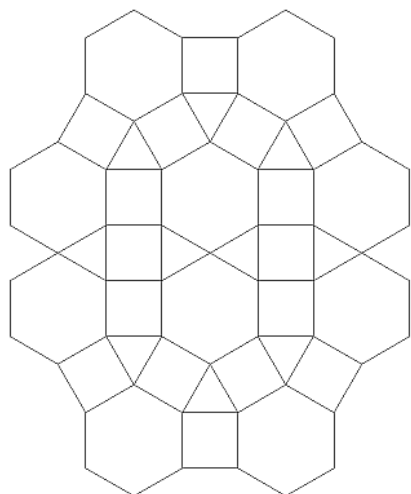
Próbáljuk ki úgy is, hogy a rombusz-területek negatív pl. (-2) pontot érnek.

Rövidebbek lesznek a partik, ha nem üres táblával indulnak, hanem, megegyeznek a játékosok abban, hogy a keretet már parti-kezdéskor betöltöttnek tekintik.

Próbálkozzunk a további táblákon úgy, hogy a különböző alakú területek más-más pontértékűek. (Pl.: az oldalszámuk kétszeresét érvék.)

(DOTS) Vonalkázós mókásabb táblákon (2.)

Úgy javasolt játszani, hogy a széleken körben már állnak a kerítések. (Sok ilyen táblás játék van, amiben a tábla széle a lépőt segíti.)



Hídépítősök

„Elmetorna kurzus” 09

9. téma: Hídépítősek (Bridges, Connections, Hex, Cascades, Kaliko, Tantrix, Trax)

A foglalkozás fő célja:

Tanulópárok!!! Nagyon hasznos tanulási technika. Akkor értetted meg, amikor már el tudod magyarázni a társadnak. A közös értelmezés során kijavítjátok egymás hibáját, kettő elöl nehezebb elbújniuk a részleteknek.

Otthon is játszható kreatív-gondolkodós játékok megkedveltetése. (Az alternatív versenycél megértése)

További konkrét célok: Kétszemélyes táblásjátékok általános versenyszabályai, udvariassági szabályai, előre gondolkodás, a másik fejével gondolkodás.

Általános célok: Adják tovább, ha megismertek valami érdekeset és használják... gyűjtsék az érdekességeket

A múlt foglalkozáson nagyon sokat dolgoztatok, rengeteg feladványt oldottatok meg.

Ma nem lesz egyetlen feladatlap sem, csak játék, de igencsak agyfúrtak. Én nem is tudtam választani közülük, hogy melyik legyen a kedvencem...

Ezért most kijelölök párokat, akik segítik egymást és közösen eldöntik majd, hogy melyik játék lesz az ő kedvencünk. *(A párokat úgy kijelölni, hogy mindegyikbe egy gyengébb és egy erősebb játékos kerüljön.)*

Kezdjük a **Bridges**-sel. (A HEX előtt, azért is, mert nemcsak hasonlít a legutóbb megismert vonalkázóshoz, de ugyanúgy is kell játszani vele. Csak hát a verseny célja picit agyfúrtabb. (Emlékeztessünk az Y-színezősre.)

Ebben a versenyben az nyer, aki a saját színével összeköti a két szemközti saját színű oldalát. Sötét a két szemben álló sötét oldalt és világos a két szemben álló világosat...

(Ceruzával néhány próbaparti a kijelölt párok, egymásnak magyarázva.)

Következzen a **Connections**. Szinte ugyanaz, mit a Bridges, de a versenycél alternatív.

Híd helyett, a zárt hurok is nyer. (Több partit is várjunk ki, mert ez egy nagyon jó játék!)

Jöhet a **mini-Hex** 7x7-es méhsejtes táblán.

(Elsőre ezt is papíron-ceruzával, de ebben már játszhatnak a játékosok azonos színnel is, „X” és „O” jelekkel.)

Ha nem lankad a figyelem, akkor még a **Cascades** (Ugyancsak „X” és „O” jelekkel.)

A próbajáték-sort függesszük fel és lazításként készítsük el a TRAX lapocskákat.

Javasolt a 30 db-os lapon párosával kivágni, majd félbehajtván a „színét és fonákját” darabonként ragasztani.

Praktikusan, előre méretre vágott és a félbehajtott elemek közé illesztett kartonlapocskákkal merevíthető.

Ha lusták vagyunk, akkor csak a 60 db-os minit kivágni (könnyen gyűrődő „egyszerhasználatosra”).

Leggyorsabb, ha a 60 db-os készletet nyomtatva, szembeforgatva a leírás szerint ragasztóval merevítjük.

Próbajáték, ha már elkészült páronként legalább egy-egy 15 db-os (kétoldalú!) készlet.

(A kezdők nem használják fel az összes elemet, no meg: kérhetnek is kölcsön a szomszéd párostól.)

Beszéljük meg, hogy melyik tetszett leginkább és azt is, hogy nagyobb táblákon ezek még sokkal agyfúrtabbak (emlékeztessünk a CubiCup-ra)..., aztán rakjuk ki játékok A3-ra nagyított tábláit kupakkal, két színre festett gyufaszálakkal... a szabad partnerválasztásos játékhöz.

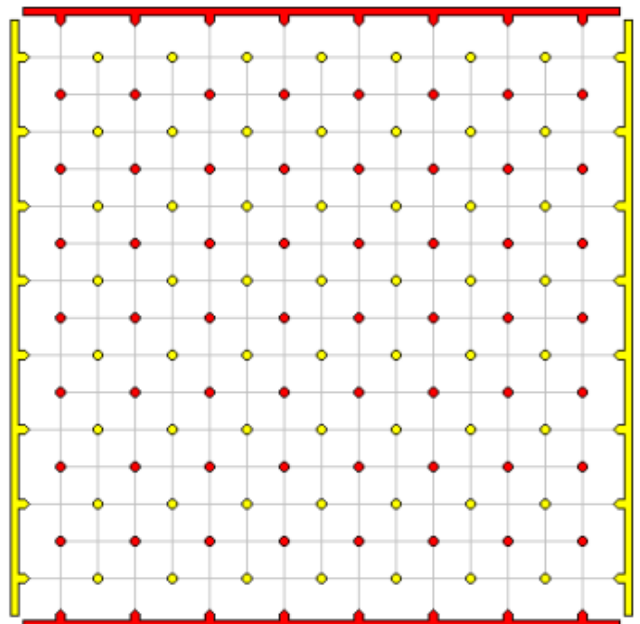
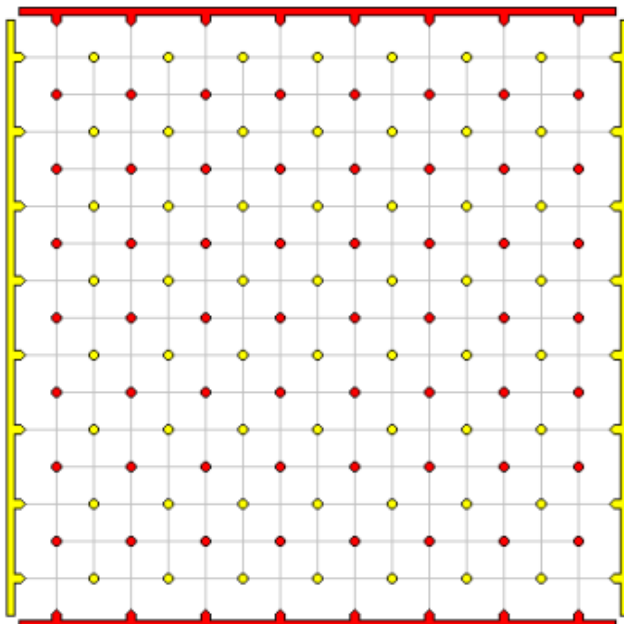
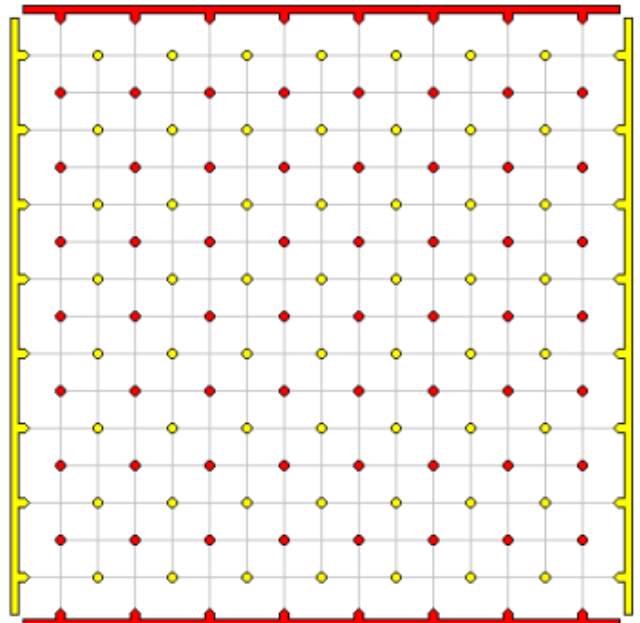
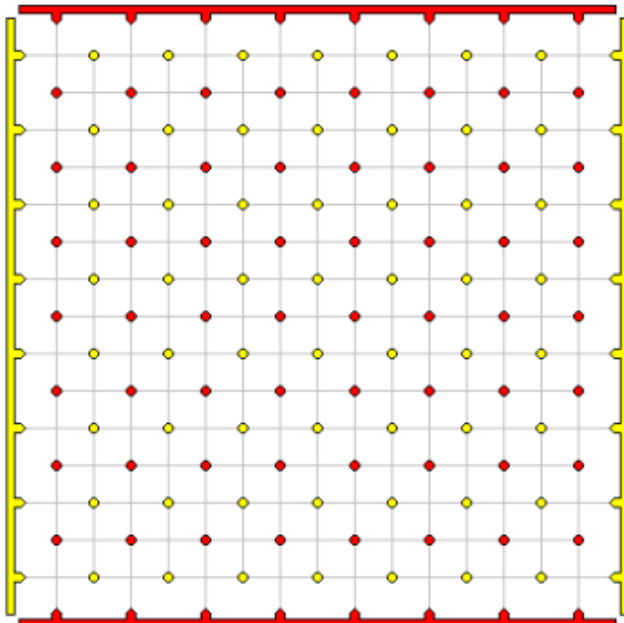
A mini-Bridges / Connections (6x5-ös) táblára A3 méretben két színű gyufaszálakkal jól lehet játszani.

A 11x11-es HEX-táblához A3-ban jók az iskolai számolókorongok és az ásványvizes kupakok is.

A **Kaliko** és a **Tantrix** nagyon szuper játékok, akár egy-egy külön foglalkozás idejét is betölthetik. Halaszthatjuk későbbre is, de semmiképpen se hagyjuk ki!

Összefoglalás: Hát? Ezek már egyáltalán nem pisis ovisoknak való játékok. Van köztük olyan is, amiből világbajnokságot rendeztek már... A következő foglalkozáson megpihenünk. Nem hozok új játékot, hanem átismételjük majd, mik voltak eddig a legérdekesebbek...

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



Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani.

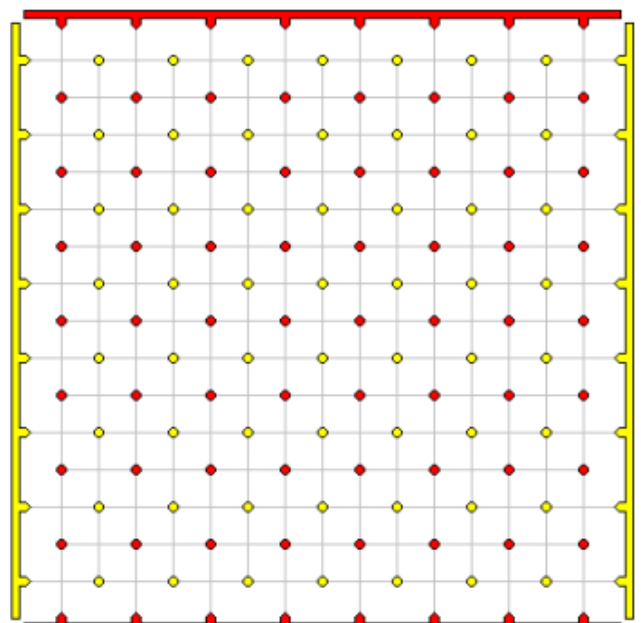
Egy lépésben két (egymás melletti)

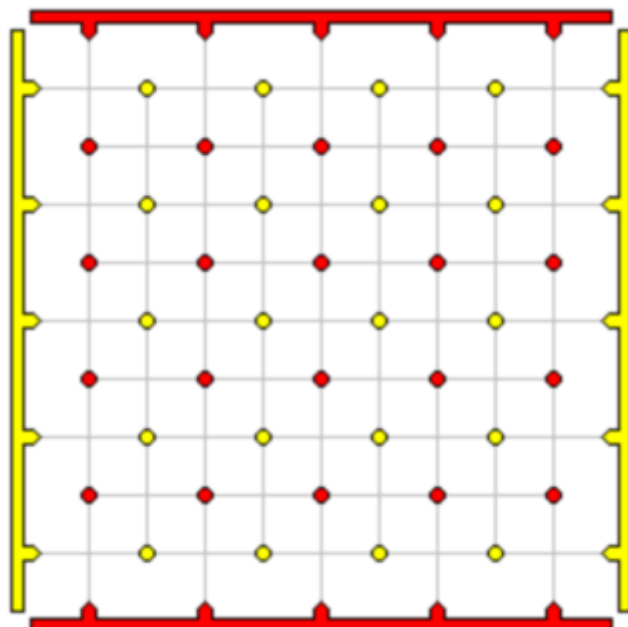
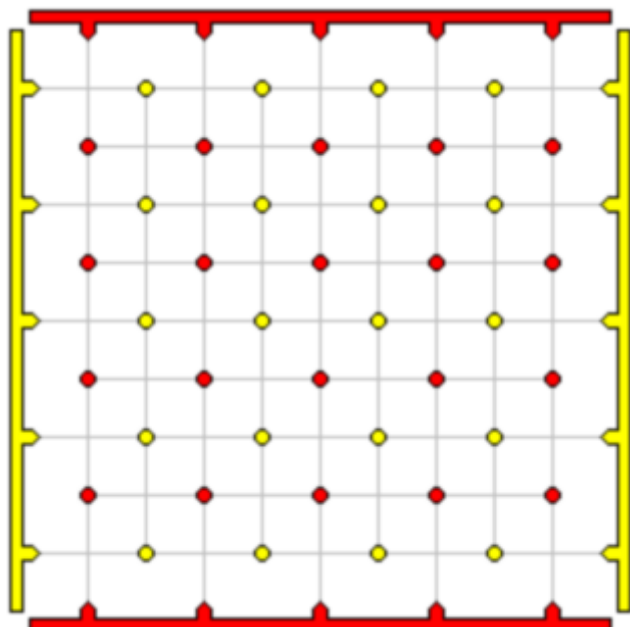
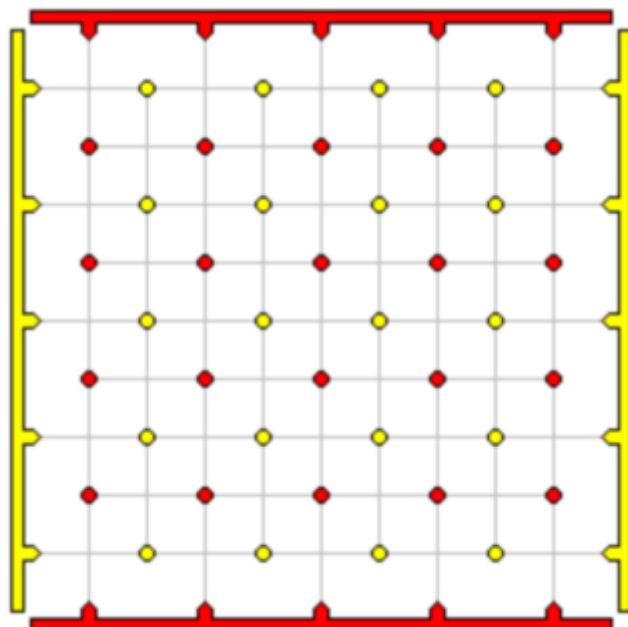
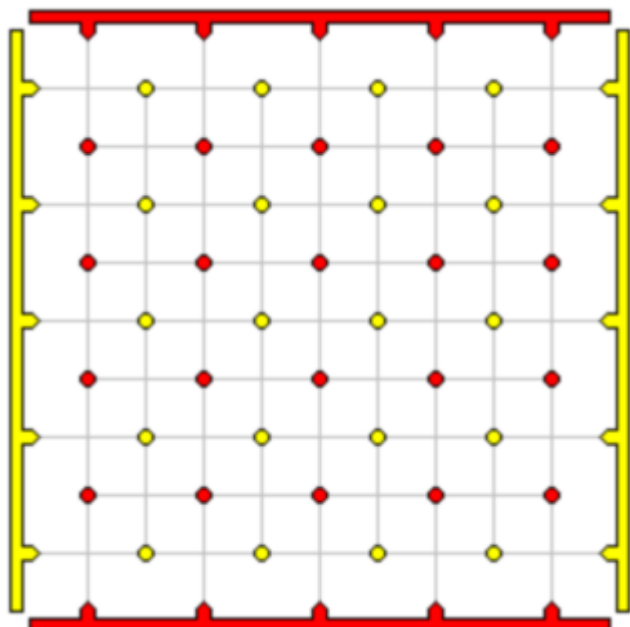
saját színű pötty köthető össze.

A verseny célja, mint a Hex-ben,

a saját átellenes oldalak

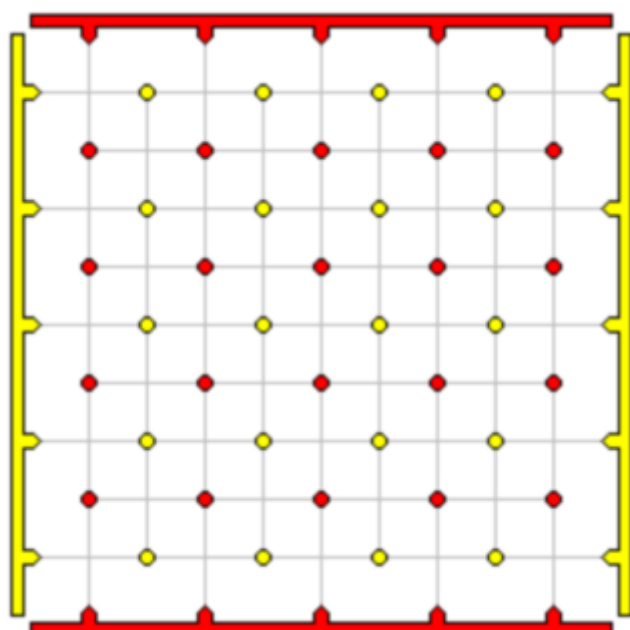
folytonos vonallal való összekötése





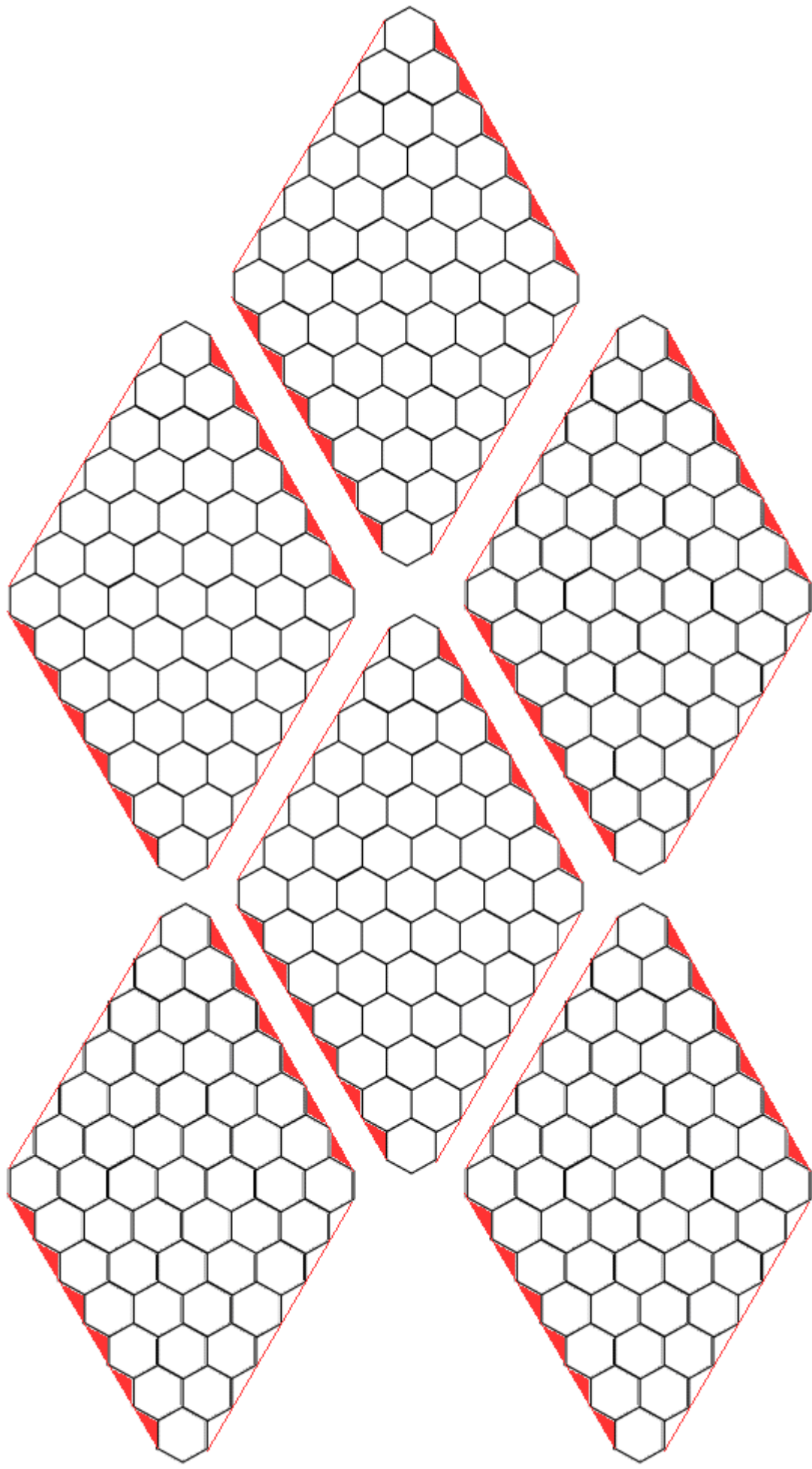
Connections:

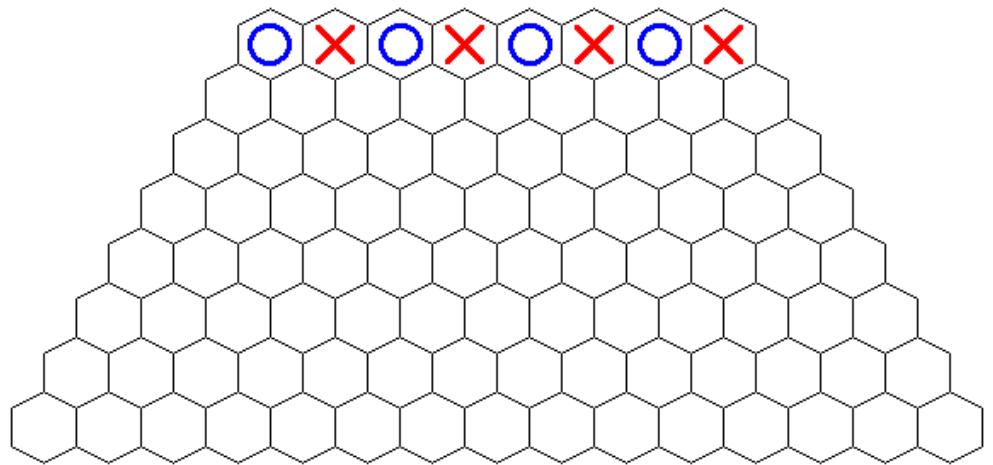
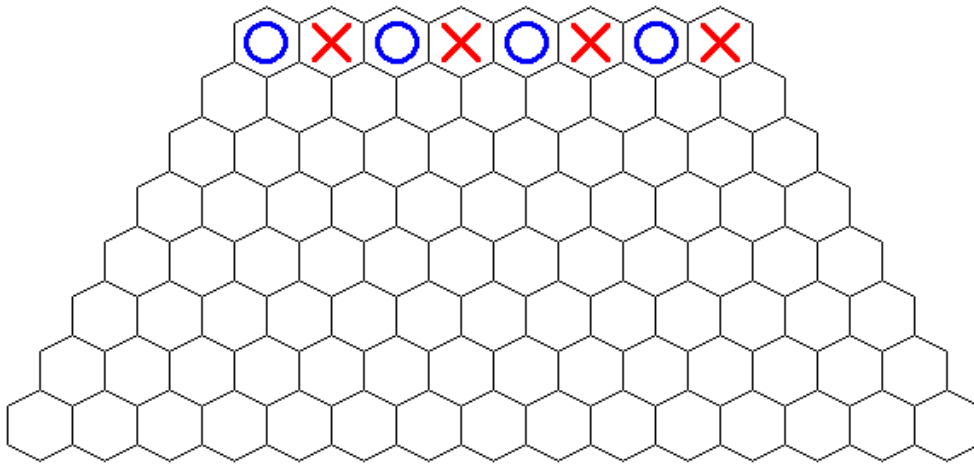
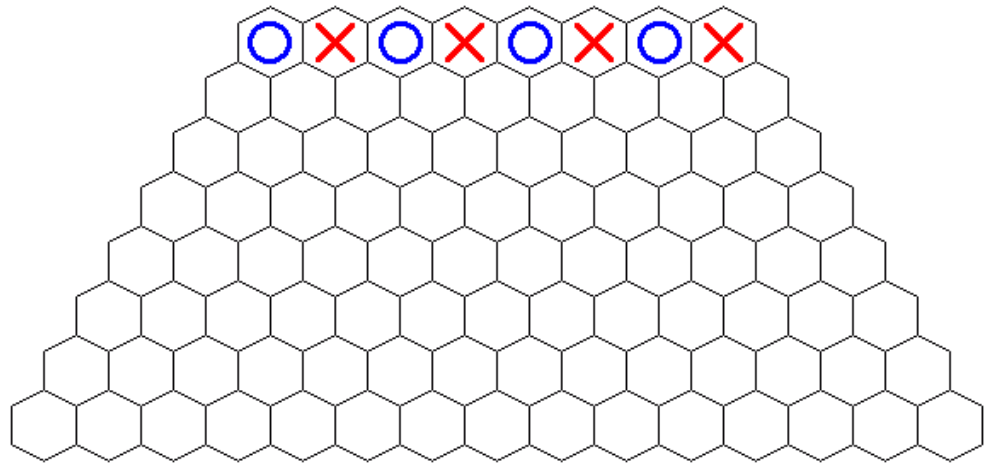
Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.
(Akár négyen is játszható, ketten-ketten ugyanazzal a színnel egy célért, de persze a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket...)
Haladók: játszhatják a nagyobb (Bridges-) táblán is.



Hex: Két játékos felváltva foglal el egy-egy mezőt. (Pl.: az egyik kék, a másik piros színű kört rajzol a tetszőlegesen választott „méhsejt” közepébe.) Az nyer, aki saját jeleivel megelőzve köti össze egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

(A kezdési előny csökkentése céljából, tilos az első bábút a rövidebb átlóra tenni.)





Cascades:

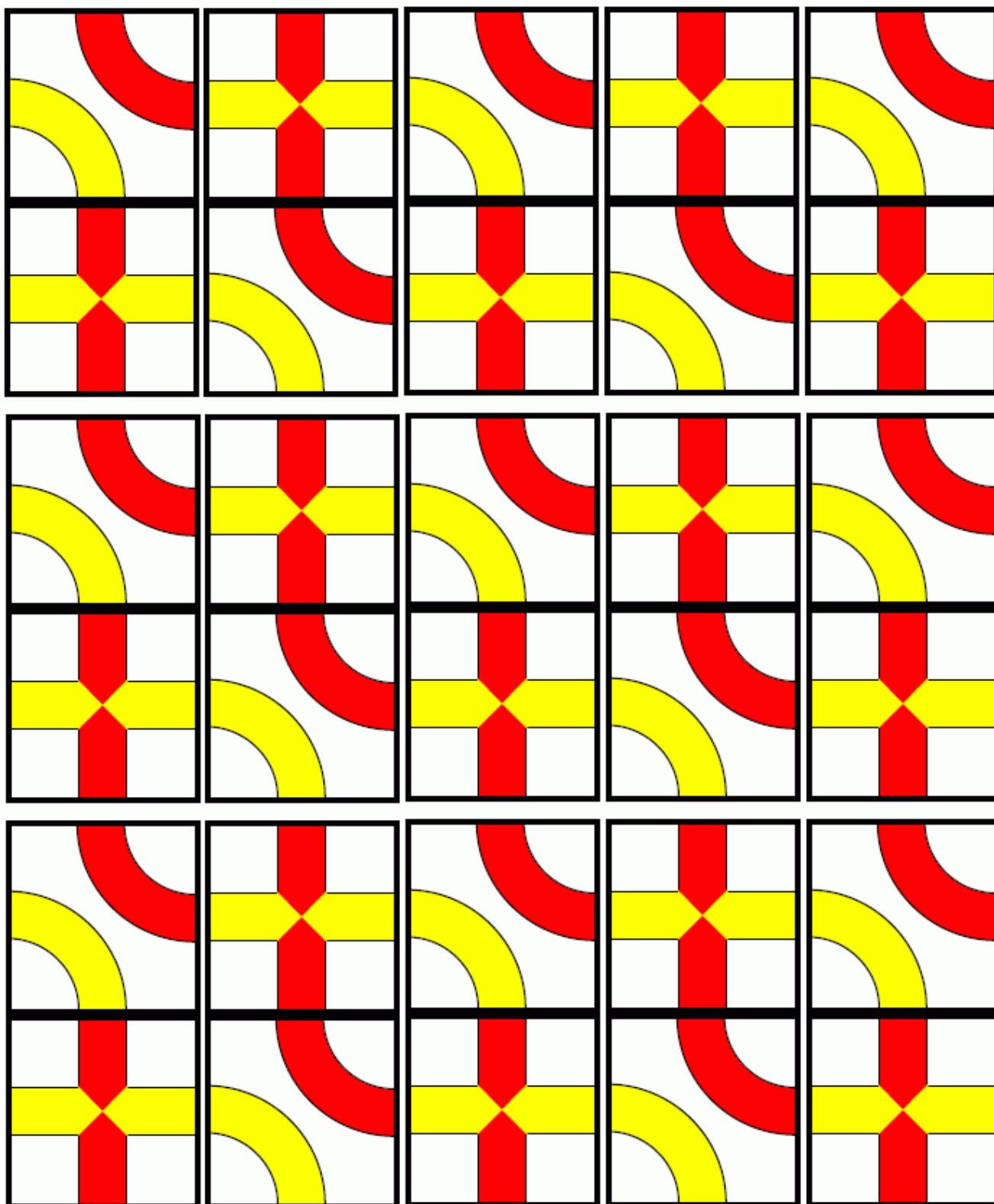
A felső sorban váltakozva elhelyezett sötét (X) és világos (O) bábuk nyitóállásából, a két játékos felváltva kétszer-kétszer következik lépésre.

Kivéve a kezdőlépést, mely nem dupla.

A bábuk csak lefelé „terjeszkedhetnek” (*) a szomszédos üres mezőre, de a két lépés jogosultsága tetszőlegesen megosztható a bábuk között.

Az nyer, aki az alsó sor mezőiből többet képes elfoglalni.

(*) értsd alatta: a lépésre következő mindig a saját bábuja melletti üres helyre teheti le újabb bábuját.

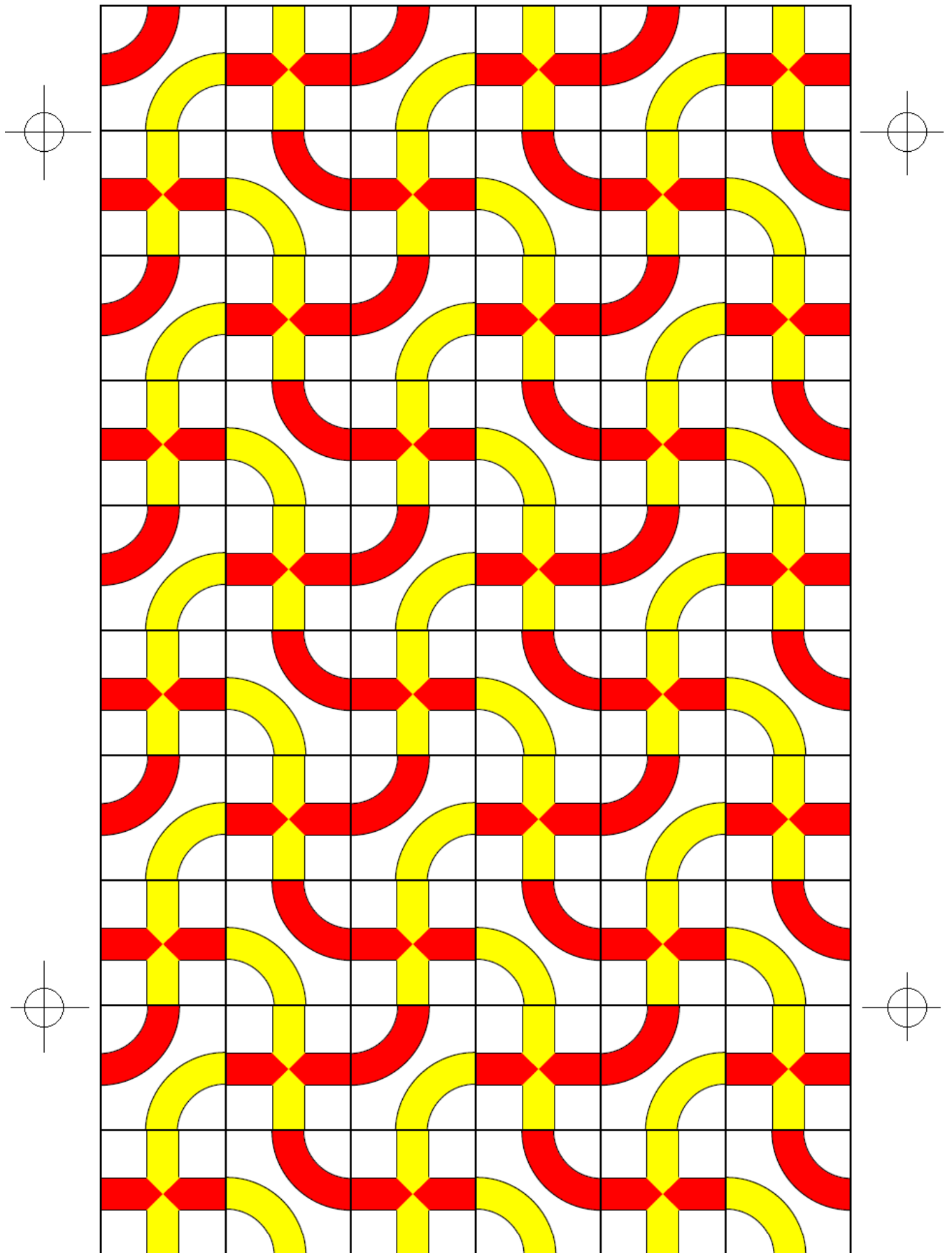


mini TRAX (15 db félbehajtott lapka egyik oldalán kereszt, a másikon ívek)

Az induláskor üres asztalközépre, felváltva, **egymás mellé** raknak fel 1-1 elemet a játékosok. Az nyer, akinek a saját színéből előbb sikerül **vagy egy zárt hurkot, vagy egy legalább 6(***) mező hosszú** (két oldalán a folytatásra nyitott) **folytonos útvonalat** kiépíteni.

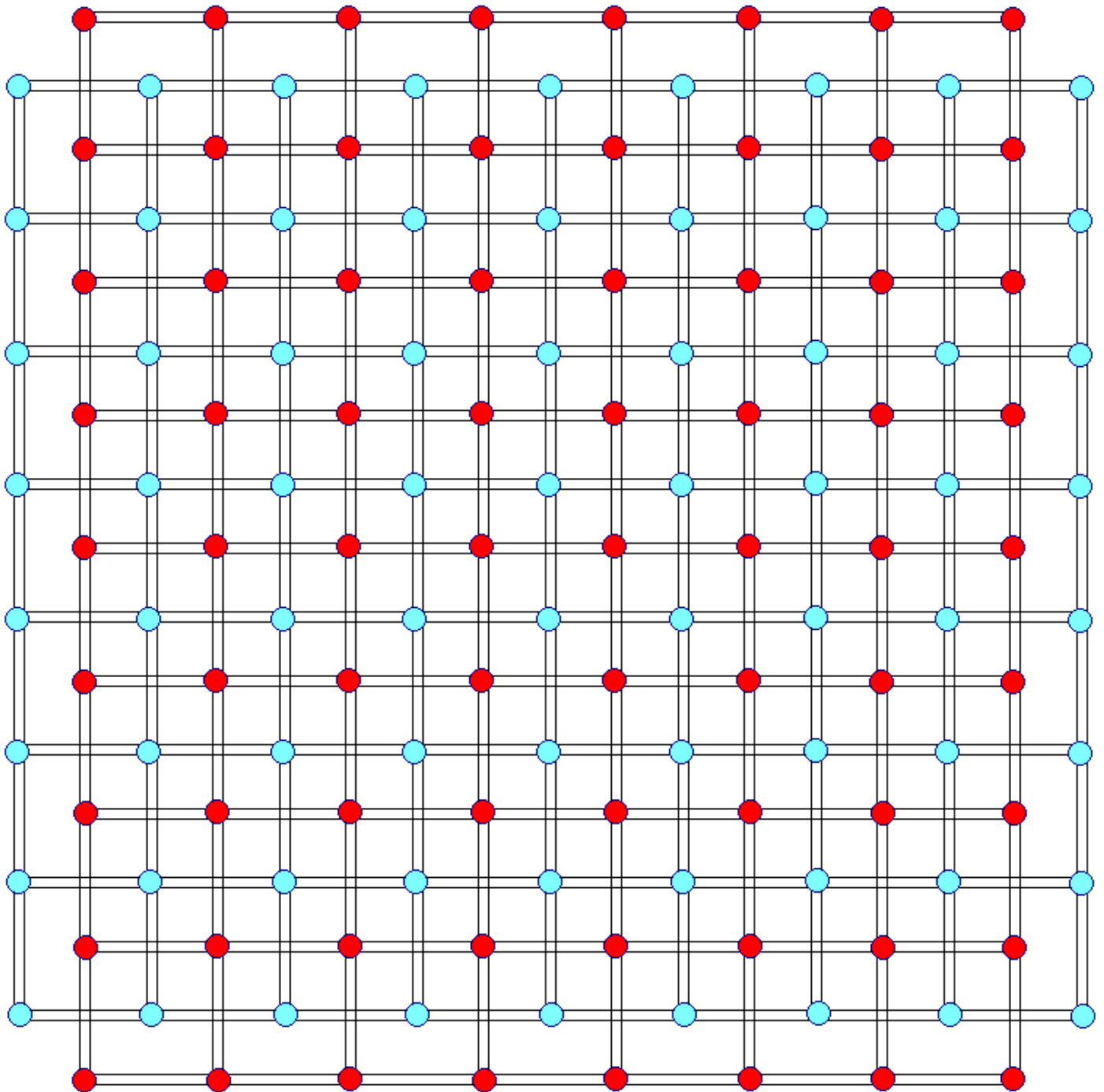
(***) gyakorlottabbaknál: 30 db kétoldalas lapkával 8 hosszú).

Fontos szabály: Új elemet tilos úgy a táblára tenni, hogy különböző színű vonalak találkozzanak. Ez utóbbiból következik, hogy amikor a letett elem (és környezete) egyértelműen meghatározza minek hova kell kerülnie, akkor: ugyanabban a lépésben a kiadódó elemeket is le kell rakni.



TRAX elkészítése

Nyomtasd ki két példányban, majd egy tűvel szúrd át az illesztési pontokat. A két lap, mint színe és fonákja, az illesztési pontok segítségével, egymással szembefordítva, összeragasztható. Ha keményítő (pl. liszt-víz „kovászos”) ragasztót kensz közéjük és lepréseled, akkor a száradás után, kartonra ragasztás nélkül is kemény lapocskák lesznek.



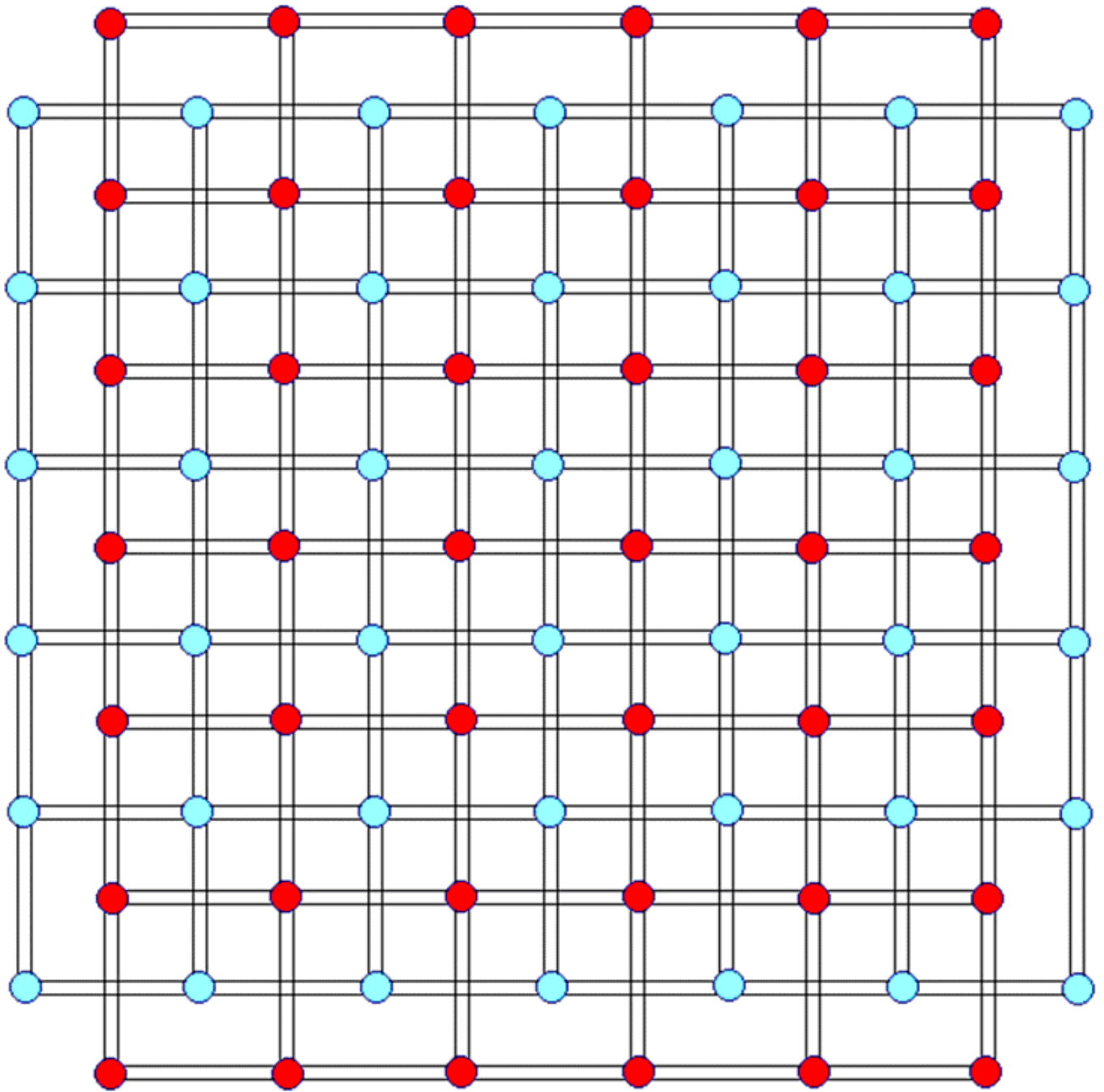
Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani. Egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pötty köthető össze.
A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját átteljes oldalak folytonos vonallal való összekötése

Connections (maxi)

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.

Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)



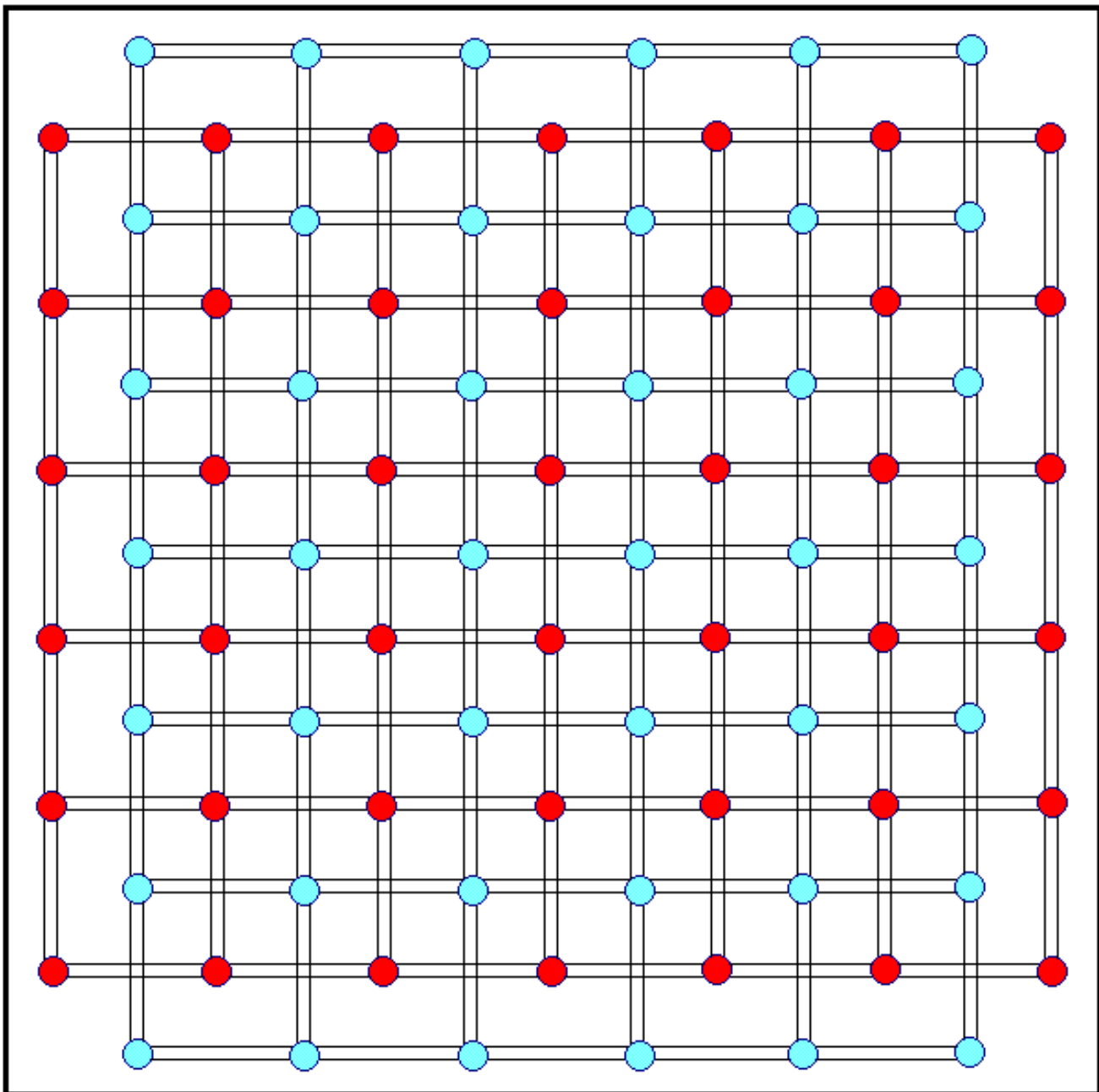
(mini) Bridges („a négyzetes Hex”)

Két színnel javasolt játszani. Egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pötty köthető össze.

A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját átellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése

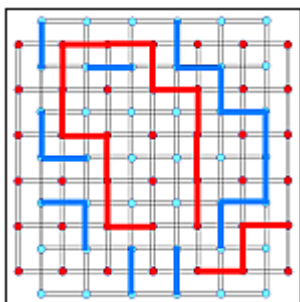
Connections

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.



„Connections”

Végy két különböző színű ceruzát (pl. pirosat és kéket)! Kezdje a partit pl. a pirossal játszó, aki egy vonalkával vagy vízszintesen, vagy függőlegesen összeköt két tetszőlegesen választott egymás melletti piros pontot. A kékkel versenyző ugyancsak választ két, egyetlen vonalkával összeköthetőt, de ő a kék pontok közül... Váltakozva egyenként húzzák a vonalkáikat úgy, hogy azok nem metszhetik egymást.



A versenycél alternatív: vagy az nyer aki a saját színéből zárt hurkot alakít ki, vagy az, aki a saját színéből álló folytonos vonallal összekötötte a tábla két oldalát.

(A mutatott állásban az nyer, aki éppen lépésre következik.

Ha piros lép, akkor azonnal ki tudja alakítani a nyerő zárt hurkát, és kék is beteheti a két szemben álló kék oldalt összekötő nyerő láncának hiányzó elemét.)

Hex (mini)

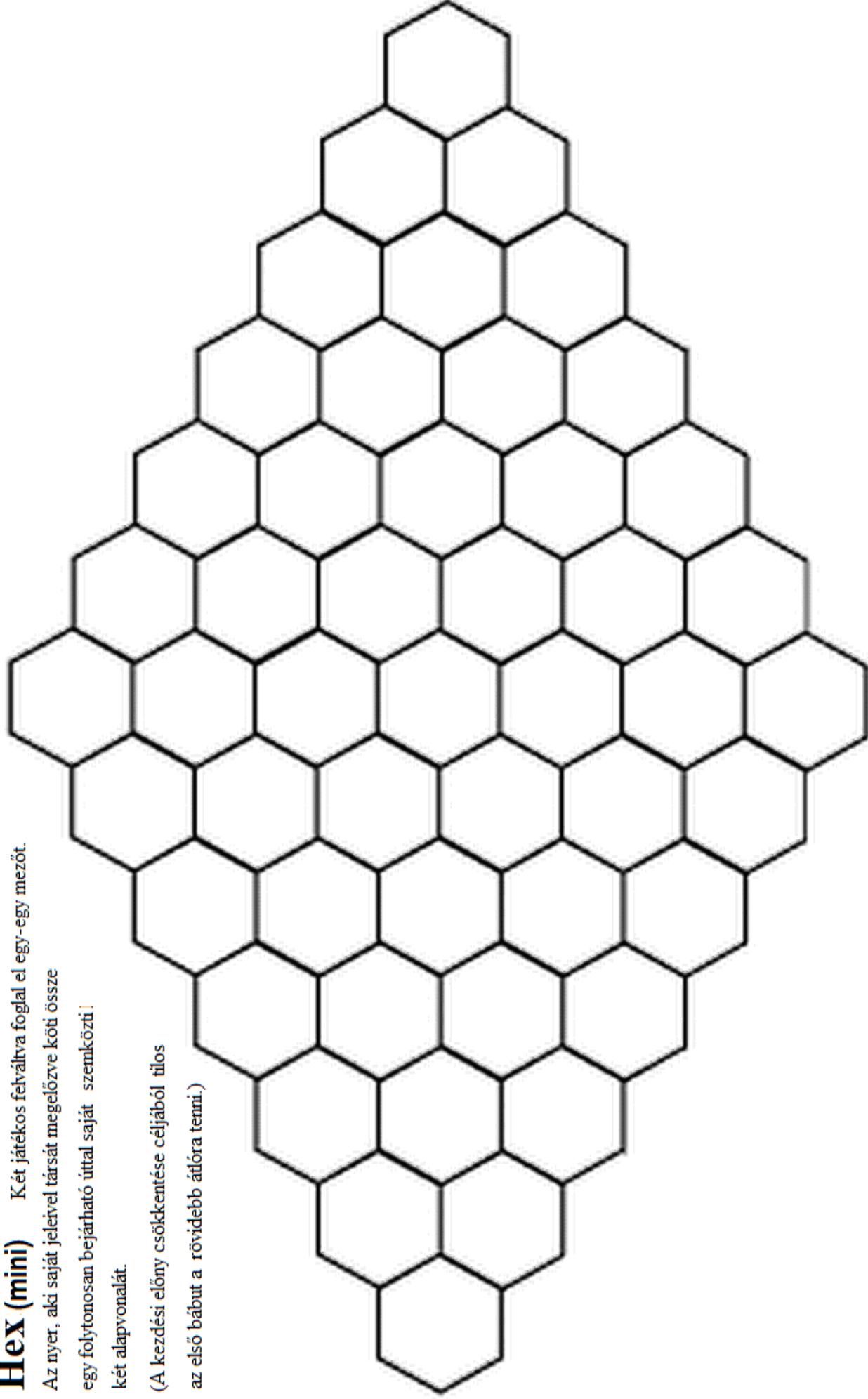
Két játékos felváltva foglal el egy-egy mezőt.

Az nyer, aki saját jelével társát megelőzve köti össze

egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

(A kezdési előny csökkentése céljából tilos

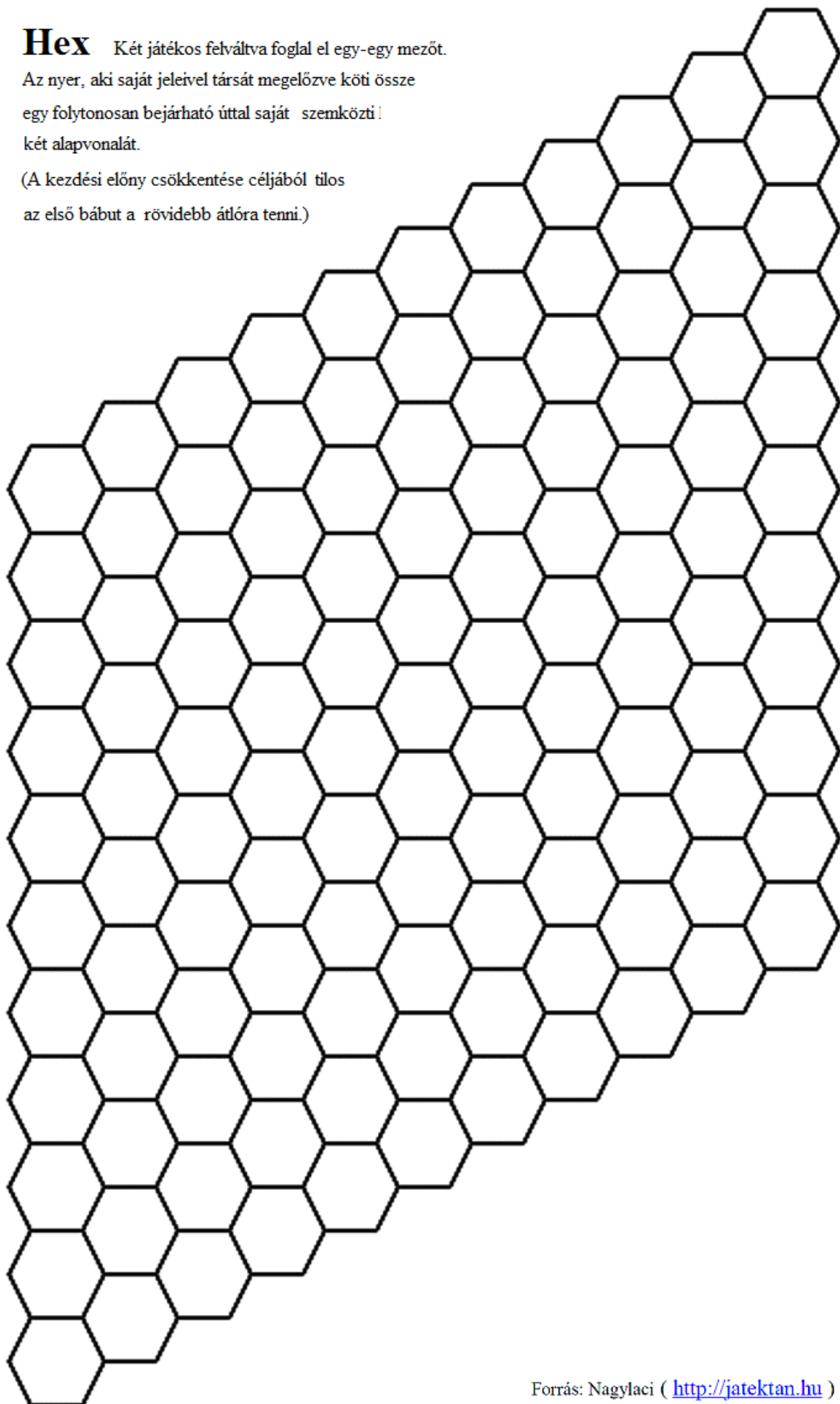
az első bábút a rövidebb átlóra tenni.)



Hex

Két játékos felváltva foglal el egy-egy mezőt.
Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve köti össze
egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti
két alapvonalát.

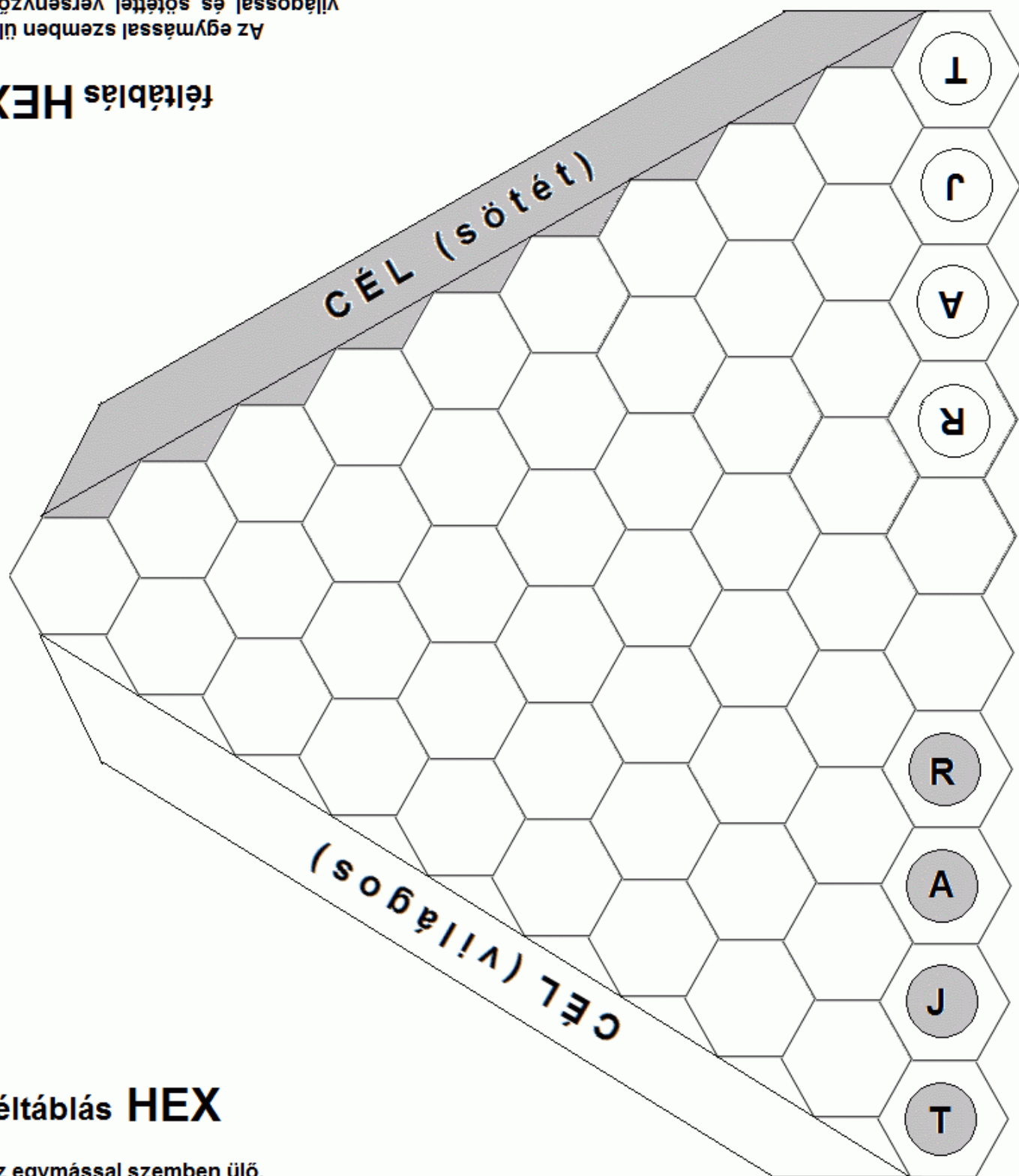
(A kezdési előny csökkentése céljából tilos
az első bábút a rövidebb átlóra tenni.)



Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát (a RAJT-tól a CÉL-ig).

féltáblás HEX

Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

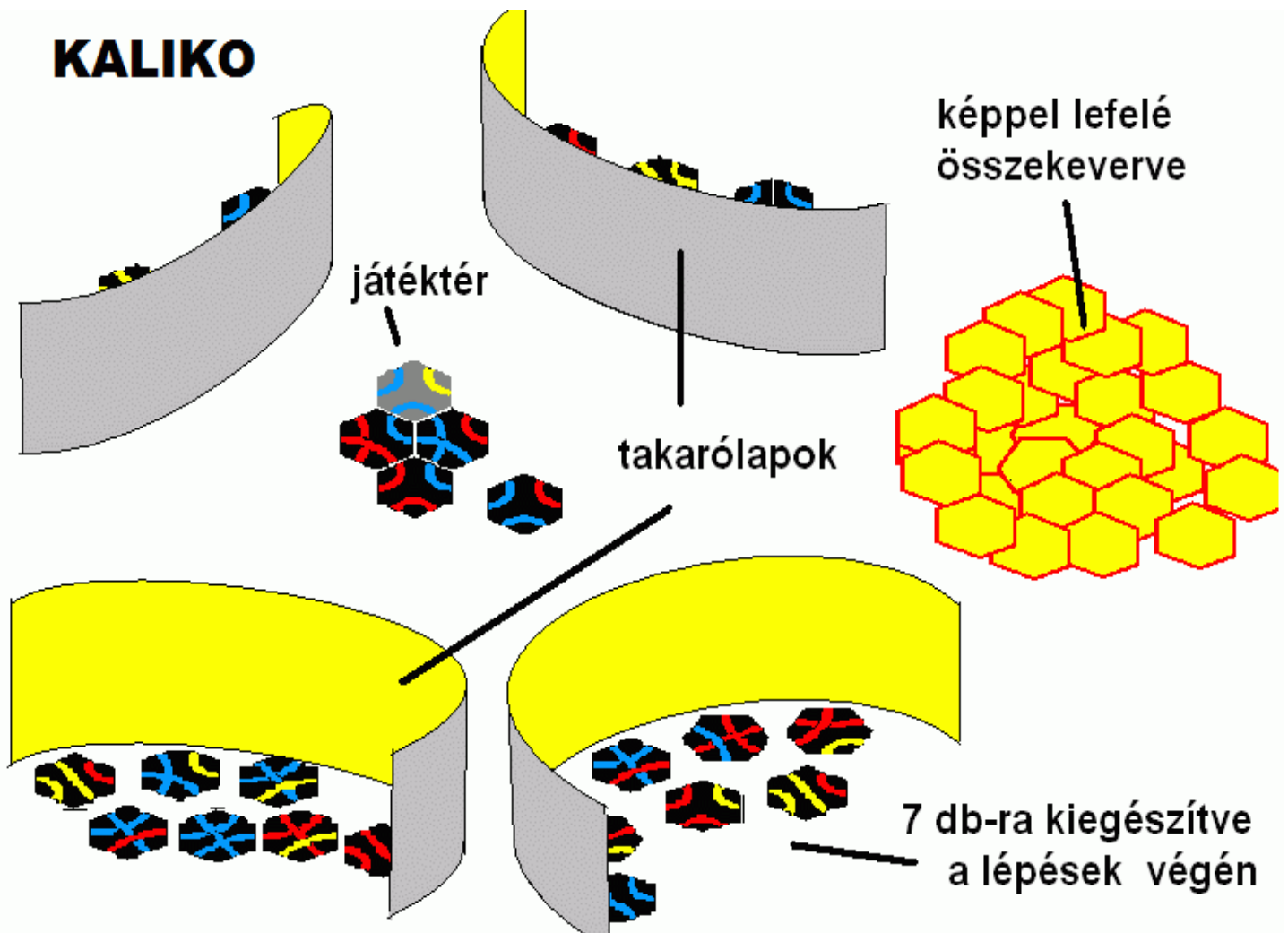


féltáblás HEX

Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalát (a RAJT-tól a CÉL-ig).

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

KALIKO

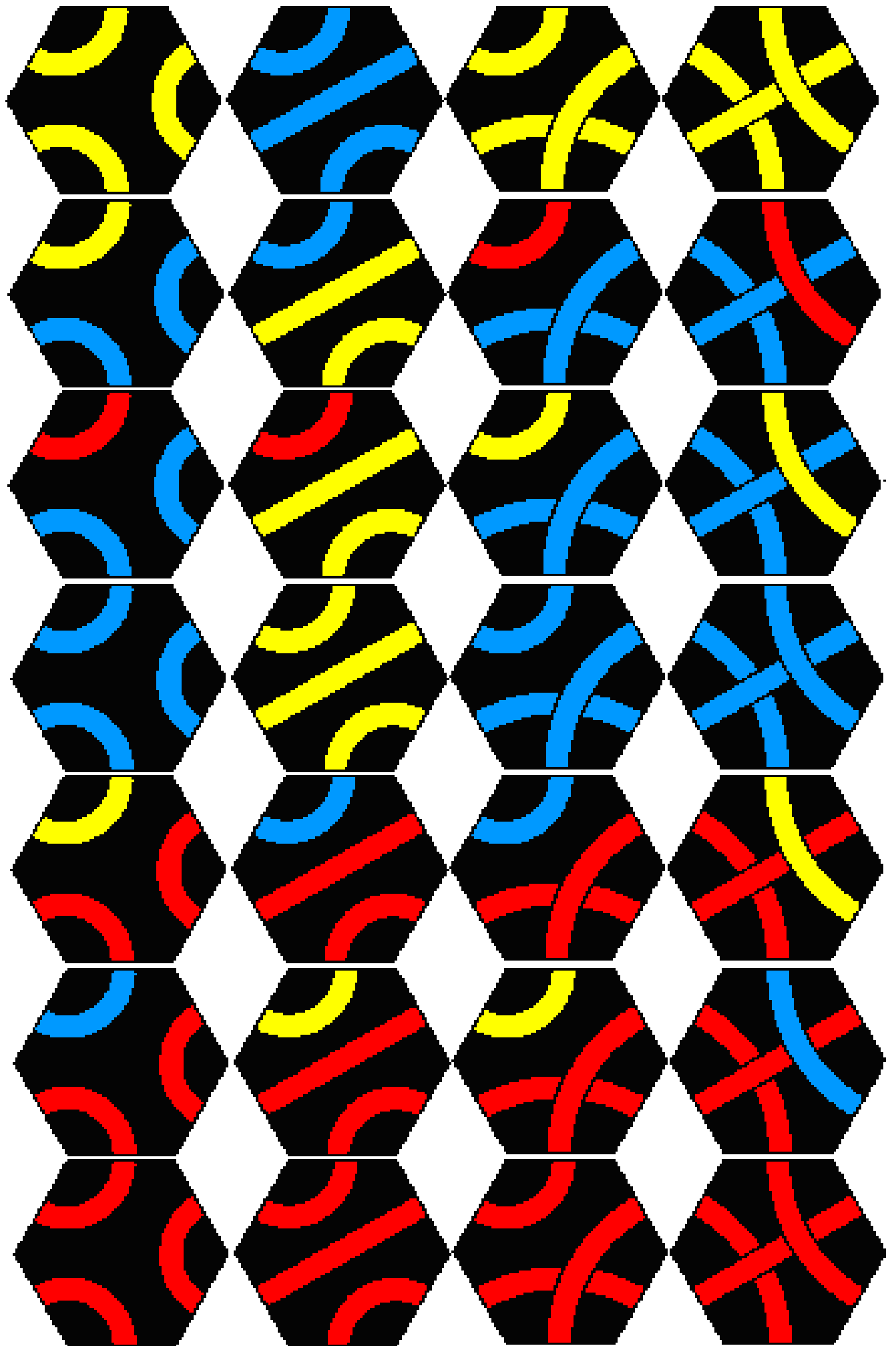


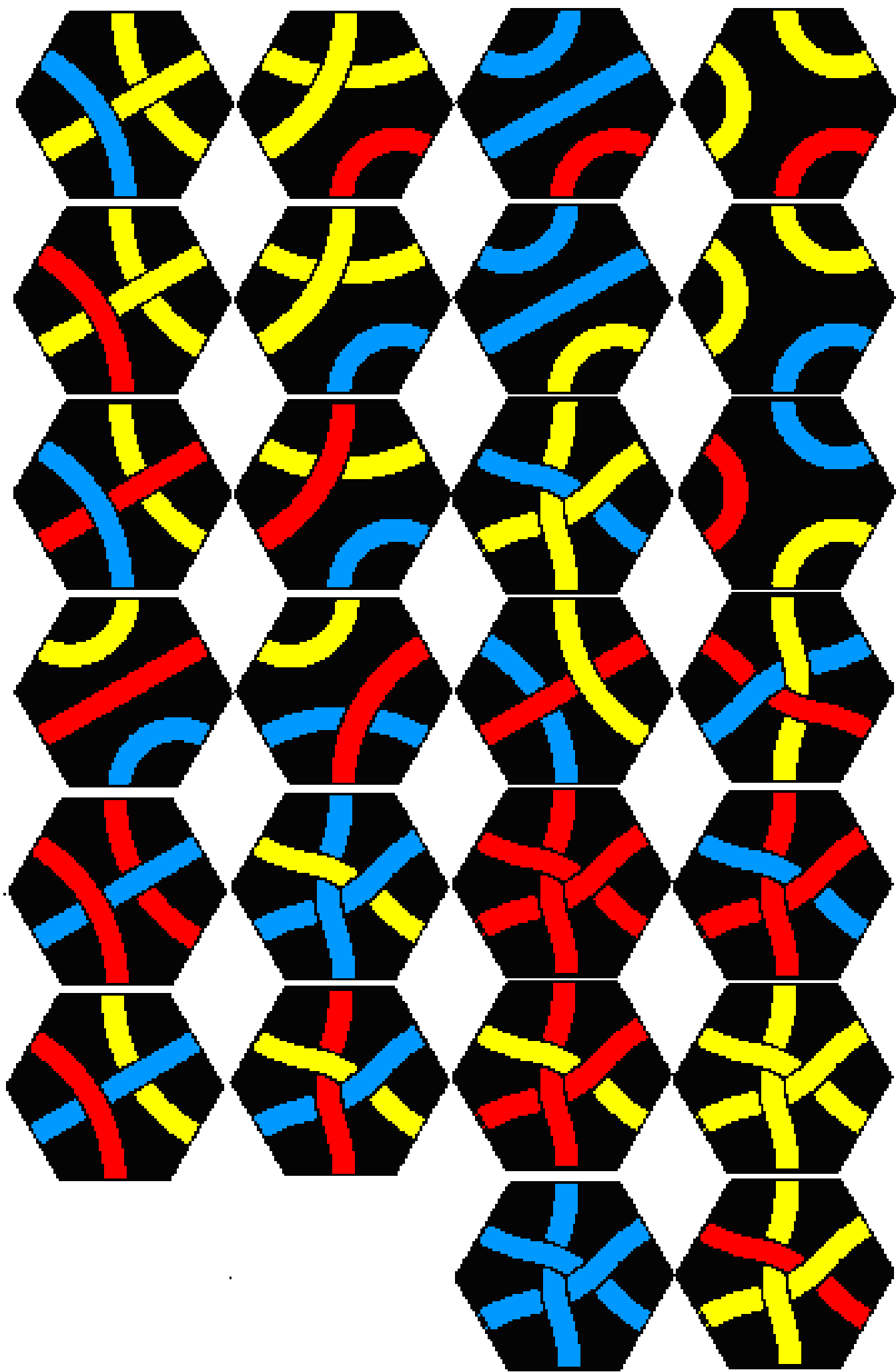
Ha rád kerül a sor, akkor 7 db véletlenszerűen húzott elemed van, amikből tetszésed szerint, de csak úgy rakhatsz a táblára, hogy a már fennlévők egyik vonalát visszazárd velük (persze mindig csak azonos színek találkozhatnak).

Lásd a játékkeret az első lépés után!

A szürke volt a véletlenszerűen választott induló elem, ahonnan késsel indított a lépő. A 3 db sötétjét csak akkor teheti le, ha a negyedik kis ívvel vissza is csatlakoztatja a kék vonalat a szürke elemhez:

Lépés pontértéke: 6 (mert 6 db elem halad át a kék vonal) + 3 (mert aktív x elemet is tartalmaz) és mindez duplán, mert zárt hurkot képez; azaz ebben a lépésben összesen 18 pontot kap a lépő.

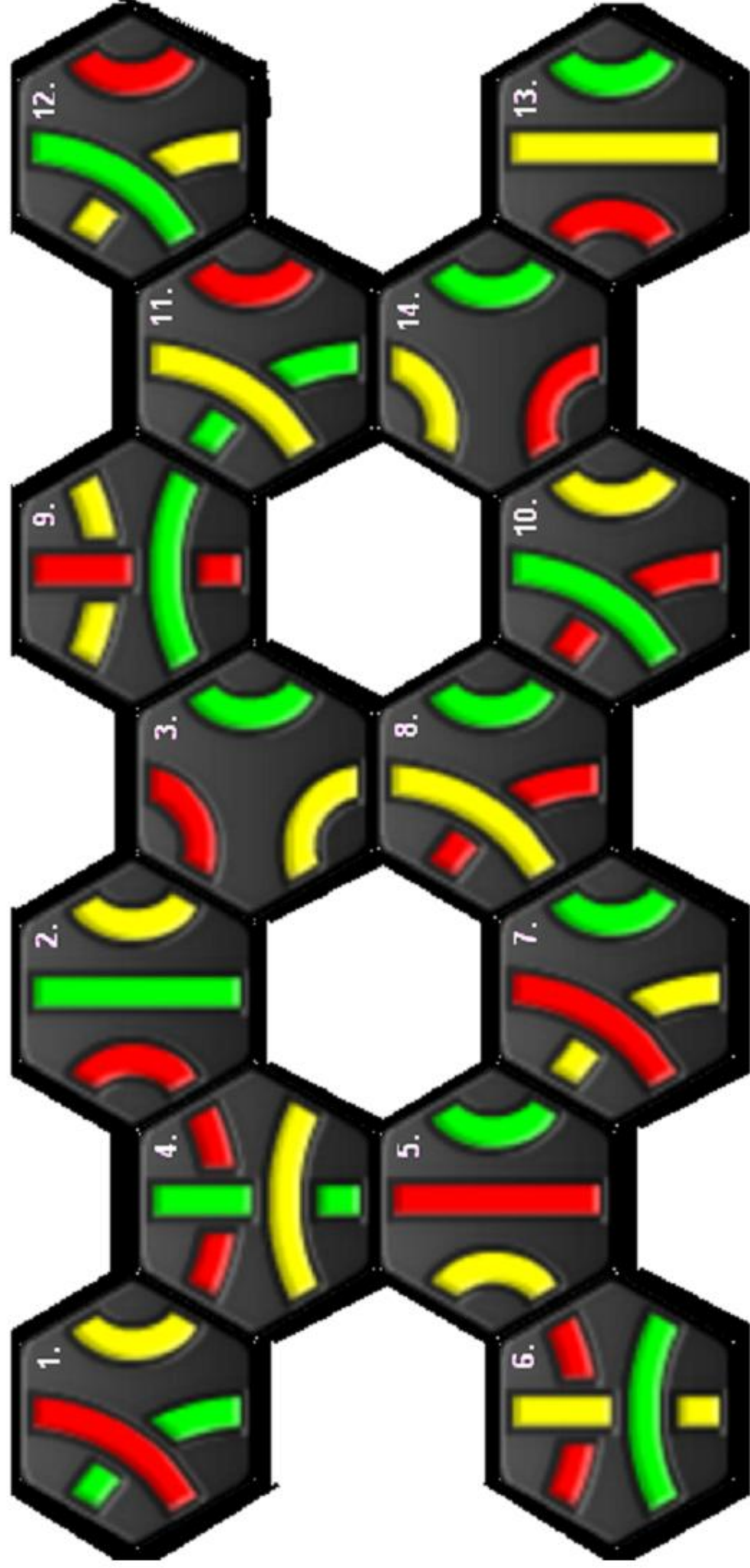




T a legegyszerűbb TANTRIX –feladványok

Az-elemek úgy vannak sorszámozva, hogy szétvágás után egy tucat (egyre nehezedő) feladvány oldható meg veüük....

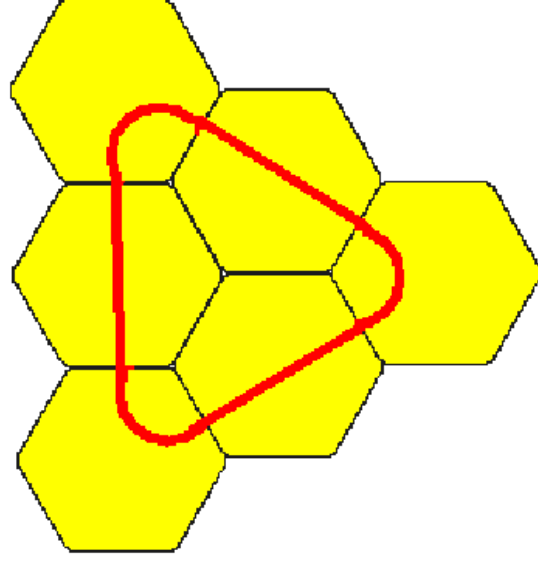
1. Vedd az első hármat és alakíts ki egy zárt hurkot!
2. Vedd az első négy elemet és alakíts ki egy zárt hurkot!
3. Vedd az első öt elemet és úgy alakíts ki zárt hurkot, hogy oldalszomszédosan is azonos színek találkozzanak!
- 4.-12. Végy minden megoldott feladvány után egy (sorszámában következő) további elemet és úgy alakíts ki zárt hurkot, hogy oldalszomszédosan is azonos színek találkozzanak.



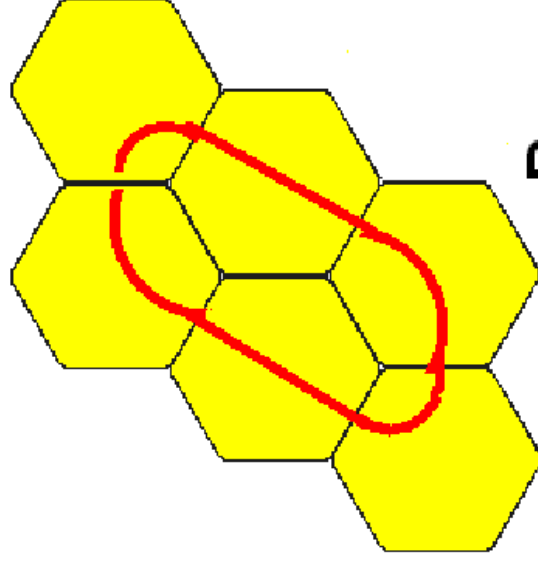
1. előbb képpel lefelé fordítva megkeressük a lehetséges elrendezéseket,
2. leltározunk, hogyan és milyen elemekből lehet a zárt hurok,
3. a színenkénti készletletárral összevetve, kizárjuk a hurkot nem alkotó színeket.

"leltár" 6 db elemnél
(ha van megoldás)

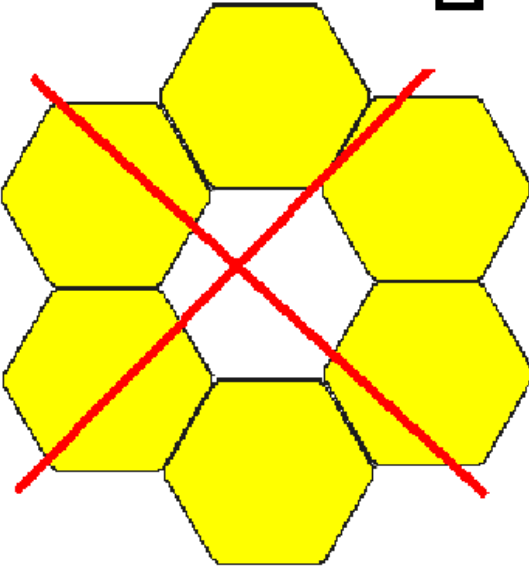
	A	B	C
egyenes	3	2	0
kicsi ív	3	2	2
nagy ív	0	2	4



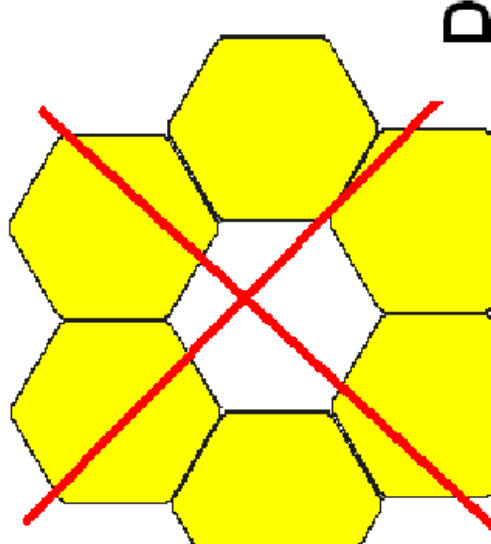
A



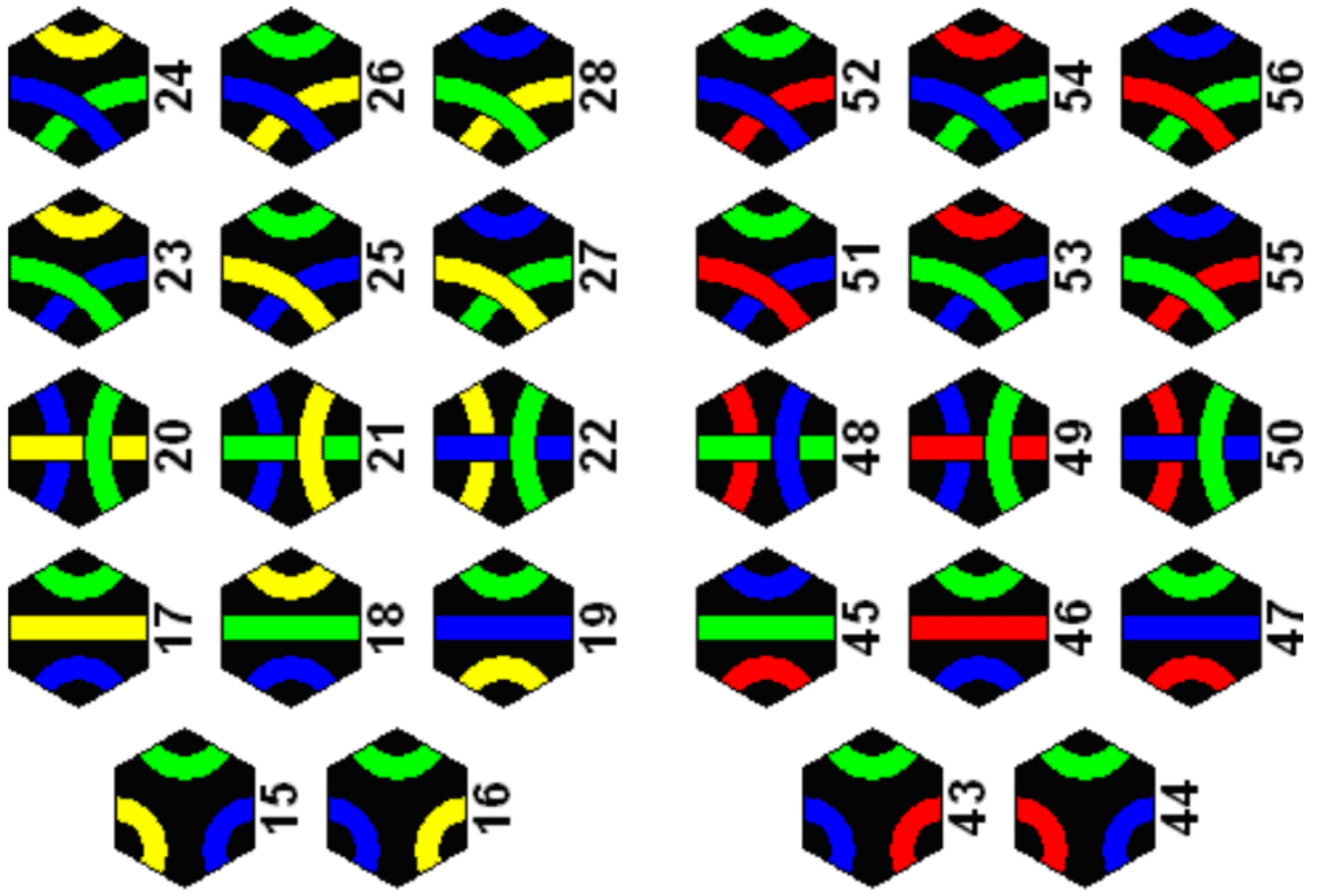
B



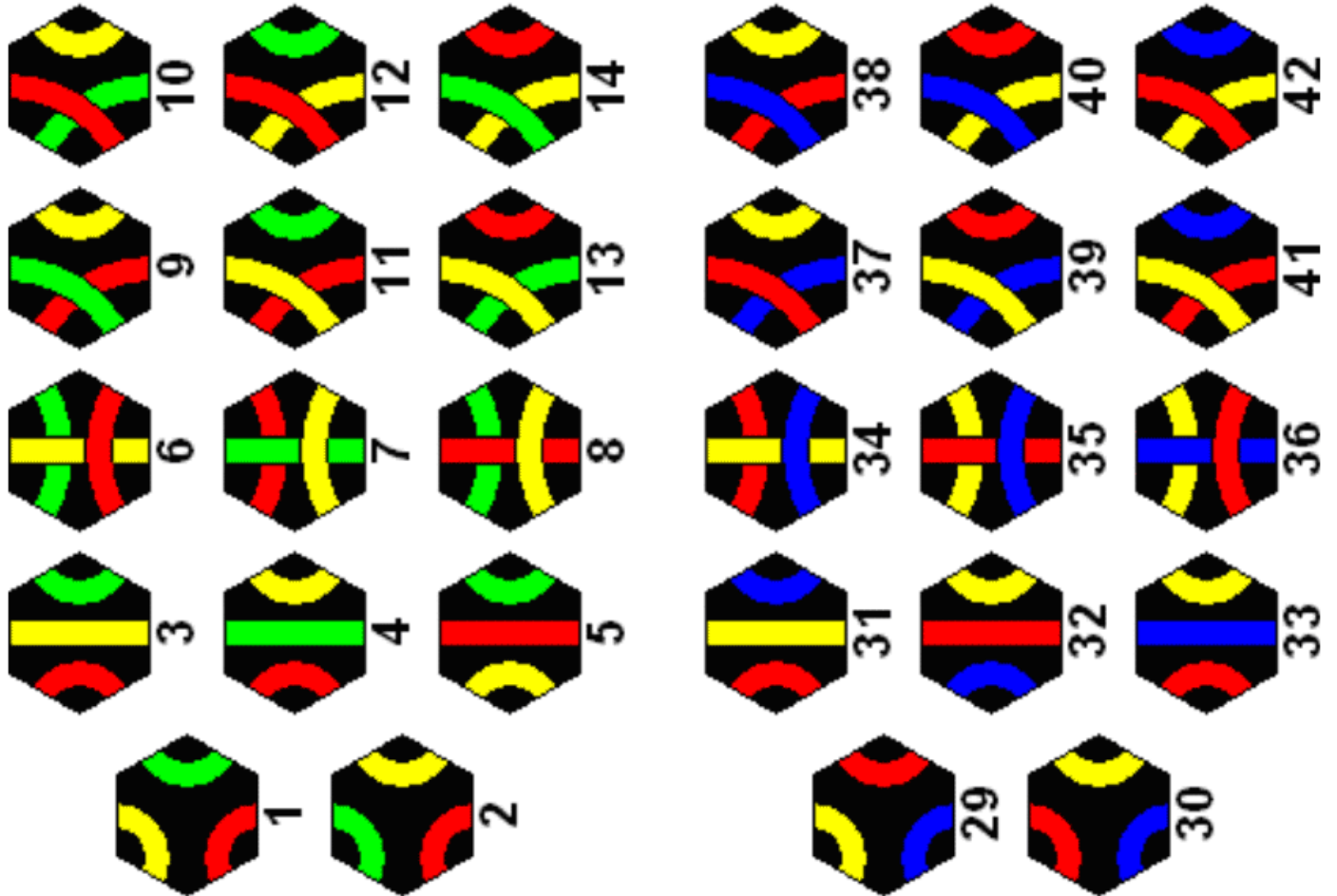
C



D



T E L J E S T A N T R I X K É S Z L E T



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:

Beszédkézség, 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. Rendszerezünk, csoportosítsunk, azután: töltsék ki a csatolt halmazos feladatlapot.

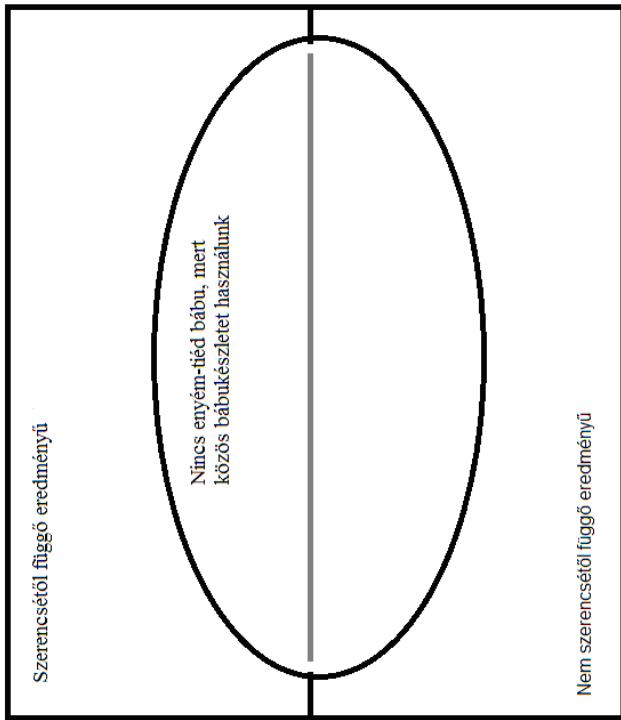
5. Szavazzunk a játékok érdekességi sorrendjére, de „csoportküldöttes” módszerrel: Mindegyik csoport nevezzen meg 5 játékot, 1-től 5-ig pontozva (5 a legjobb).

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.

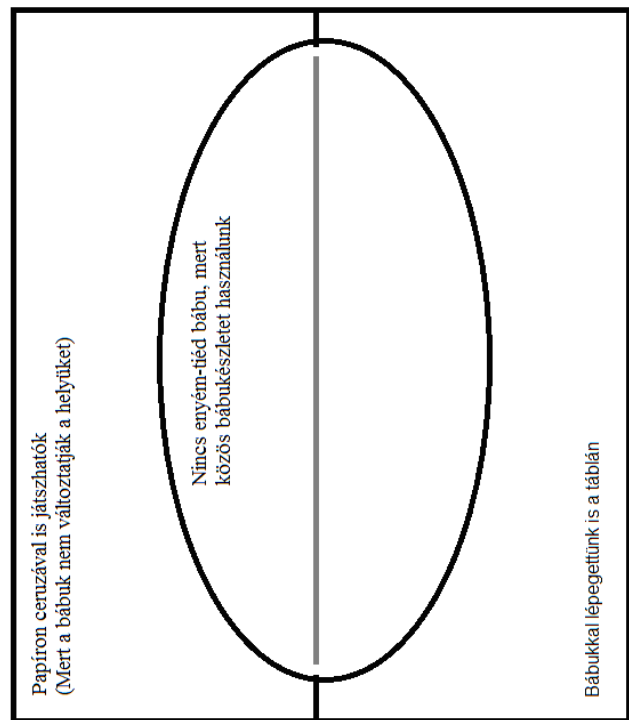
6 Szabad játék (verseny?), a foglalkozás végéig, közben körbejárva, kérdezgetve: miért is pont ez tetszik?

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

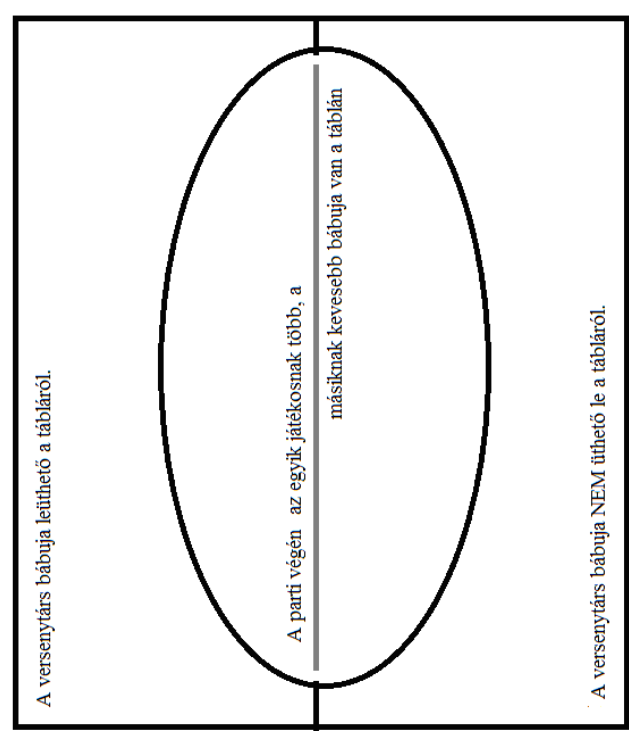
Összefoglalás: Készen, boltban vásárolt játékunk talán nem is volt, magunk készítettünk el sokféléit. Az internetről letölthető, vagy rajzoló programmal készített táblákat nyomtattunk, azokon egészen jól lehetett játszani. Mindenkit megdicsérni! Sokat okosodtatok, ezután már az igazán nagyok játékait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



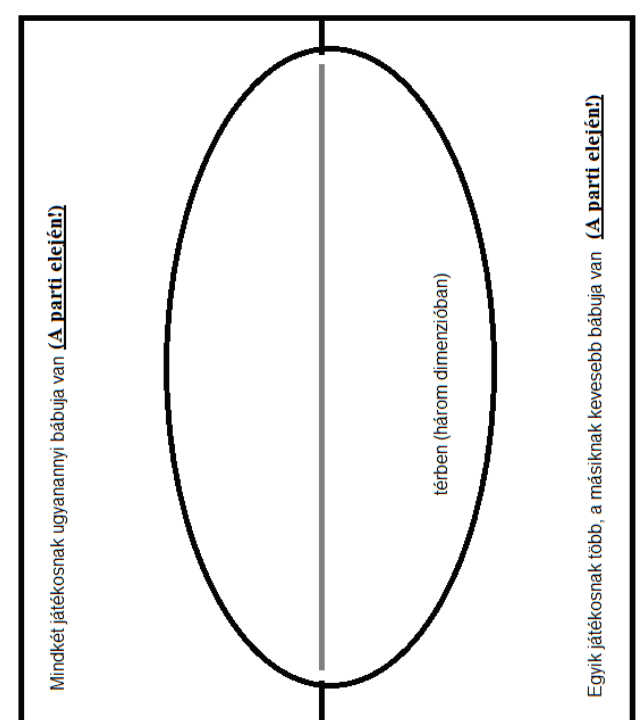
- Senet
- Trax
- Kutya-macska
- Fantazmi
- CubiCup
- Coloring
- KékNilus
- Dots-vonalkázós
- Kígyók és létrák
- Connections
- Ipszilon
- Pachisi



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, amelyikkel 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.

Malmok

„Elmetorna kurzus” **11**

11. téma: Malmok (római-Körmalom, Malom-varik, magyar Malom)

A foglalkozás fő célja:

Stratégiai gondolkodás (Mezőpontok stratégiai erőssége, szabályok, táblák értékelése, előnylehetőségek felismerése. Esélyegyenlőség iránti igény felkeltése és megerősítése. Nemcsak a játékban!!!)

Szókincs, beszélő-készség (Mi jut eszedbe a „három”-ról? A csoport mindig többet tud az egynél...)

További konkrét célok:

Kritikai érzék kialakítása, bátran mond el, ha nem tetszik, de mindig indokold meg!

Általános célok:

Tanulj meg a választás előtt gondolkodni, értékelni! Ne dönts azonnal! Ne dönts alternatívák között átgondolt ok nélkül! Keresd az előnyös, a legkedvezőbb utat!

„Ki tud malmozni?” kérdésre jelentkezők közül kijelölök (a „jobbak” közül!) annyit, hogy (pl.:kalapból húzva) 2-2 csoport-társat választhassanak maguknak.

Az lesz a feladatuk, hogy elmagyarázzák (vagy, ha a 2 csoporttag is malmozott már, akkor elisméltessék velük) a szabályokat és levezényeljenek közöttük 2-3 partit. A csoportvezetők mindegyikének egy szokatlan (nem a tradicionális) malomtáblát adok és a szükségesnél kb. 2x10-el több db sötét és világos bábút. Az azonnali „reklamációra”, hogy „ez nem olyan malom, mint amit ismerek”, az a válasz: hát „persze, hiszen itt mindig valami érdekesebbet mutatok”, de csak a tábla más, a játékszabály pont olyan, mint amit már korábban megszoktatok...

A megnyugvás és munkakezdet, várhatóan rövid ideig fog tartani, mert jönni kell a kérdésnek is (ha nem „jön”, akkor én kérdezem): „hány bábuval...?”

Ekkor összerántva a csoportvezetőket „tényleg ismeritek a szabályokat?” Átbeszéljük (elismételjük) a szabályok lényegét és megfejtjük általánosan, bármilyen táblára, a bábuszám 1/3-os kalkulációját, a (beszorítás gyakoriságára ható) kerekítéssel együtt.

Most már indul a „munka”, ami közben frontálisan hangosan: „ahogy eddig is csináltuk, a játékokkal való ismerkedéskor. „a próba-partikban az állások nyerők, vagy veszteségesek, sohasem a játékosok!” Sőt ugye „szabad visszavenni, vissza is lépni, a nyerő állásokat értékelni...”

2-3 parti lejátszása után, csoportvezetők maradnak, a tagok „forognak”: át egy másik táblára, de már csak 1-2 próbapartival...

A leállítás után, kérdés: mutassak még táblákat? Hogyan számoltátok meg a mezőpontokat? Újra az induló 3-as csoportokban 1-1 kiszámoló feladatlap:

Magyarázat: a tradicionális mintáján: 3x8 (keretes) , 3x8 (oszlopos), 4x3+4x3 oldalközepek és átlók. (A kisebbek színezzék ki a csoportokat.)

Jöhet a „magyar” Malom tábláinak a kiosztása, az egymást metsző vonalak és a közlekedési utak magyarázata... 2-3 próbajátékhoz párok alakítása a csoportok keverésével..., majd a magyar Malom tábla-tervezési feladatlapjának megoldása. (Azok a párok kapnak 1 db feladatlapot, akik végeztek a próbajátékkal.)

Szünet, szabadfoglalkozás, „lesés, hogy mit csinálnak”: alakulnak-e párok, válogatnak-e a táblák közül? Hányan térnek vissza a tradicionálishoz. (Ez utóbbi, nem feltétlenül az új elutasítása miatt fordul elő, hanem inkább a korábban begyakorolt trükkök felidézése, nyerő-élmények felidézése miatt várható.)

Fellazító szünet után, beszélgetés a „háromról”, honnan származhat az a szabály, hogy malomból nem szabad levenni. (A középkorban három lovag...” lásd: Nagylaci/Barlangrajzoktól a ...)

Aztán a „három...”-ról, a „háromszor...”-ról, a „három a...” –ról (gyűjtésben versenyző csoportokkal, vagy barkochbásan, vagy frontálisan irányítva)

Nagyobbakkal érdekes lehet: Csoportok versenyezzenek olyan fogalmak, mesék, történetek, tárgyak, stb. összegyűjtésében, amiben benne van a „három” (trikolor, háromlábú szék, három az igazság, három kismalac, hármás halom a magyar címerben, három kívánság, Lúdas Matyi hármása, „3/3”, szentháromság, három királyok, mesterhármás, 3 a malomban, háromszög, háromágú csillár, stb.)

Az nyer, aki a legtöbb olyant szedte össze, amit mások nem...

Azért, hogy elkerüljük a hasonlósági vitákat, megpróbálhatunk egy „csűrcsavart” is belevinni:

1. Egy zárt borítékot ragasszunk a táblára, amiben „a verseny végén egy meglepi lesz”.

2. Három-négy csoport 5 percig gyűjti egy-egy papírcsíkra felírva egy-egy „hármás megnevezést”... **de nagyon halkán, hogy a többi csoport tagjai ne hallják meg!!!** (Várhatóan ezzel trükkkel hosszabb csend lesz, mint amikor azt mondtuk, „ne zavard hangoskodással a többieket”.)

3. Értékeléskor a csoport szóvivői egymás után sorolják a papírcsíkjaik tartalmát. Ha akad olyan csoport, amelyiknél van ugyanilyen, vagy nagyon hasonló(!), akkor beszadjuk az ezeket tartalmazó csíkokat és akiktől elvettük, azok mind 1-1 pontot kapnak.

4 A végén csak olyan csíkok maradnak a csoportoknál, amik egyediek, nem voltak a többiekénél.

5. Felnyitjuk a borítékot, amiben ez van: „**Az eddig gyűjtött pontok nem számítanak.** A versenyt az nyerte, akinél a legtöbb papírcsík maradt.”

Beszéjjük meg hogy ezt miért csináltuk így. (Hogy ne legyen vita? „ugyanaz, vagy nem ugyanaz”) ... és azt is, hogy nem utólag változtattunk az értékelésen, hanem előre leírtuk azt, de ha el is mondjuk, hogy mi van benne, akkor a pici eltérésekről is hosszadalmas vita kerekedik...

Más: (Hans Fallada: Fridolin a pimasz borz alapján) mese a tyúkanyóról, aki csak háromig tud számolni. „egy, kettő, három, sok” Séták után mindig megszámolja a csirkéket, de a róka lopkodását csak akkor veszi észre, amikor már csak 3 csibéje maradt...

Vissza a malomtáblához! Csiki-csuki helyzetek a különböző malomtáblákon: mindenki válasszon egy malomtáblát, amire rakjon fel csiki-csuki helyzetet., aztán táblák maradnak, a kölykök körbejárnak és sorra mind megnézik...

Zárásként megmutatom a „malomakadémia” nyegyed-tábláit és ha elég sok idő maradt, akkor egy trófeagyűjtő verseny: szabad versenytárs-választással úgy, hogy az egyik táblát választ, a másik kezdi a játékot. (Az időkorlátos a versenyt választom, azaz párbajok számát nem maximalizálom.)

Előtte frontális megbeszélés: „a próba-partikban az állások nyerők, vagy vesztek, nem a játékosok”, a versenyt csak most indítjuk csak el.

Szabálypontosítás megbeszélése:

A./ A parti előtt egyeztetni, választani: ha mindkét játékos már csak 3 db bábuval játszik, akkor vagy

1. szabad a malomból is levenni.

vagy

2. döntetlen

B./ A lépés-ismétlés megengedett, de döntetlen, ha 10 lépés után is változatlan a bábuk száma.

Összefoglalás (rendcsinálás közben frontálisan, hangosan):

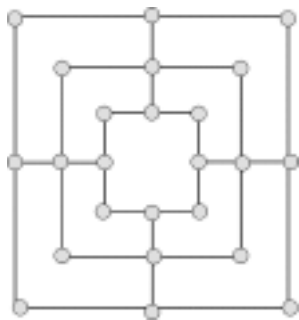
Gondoltátok volna, hogy milyen sok dolog kapcsolatos a hárommal? ...

Nem érdekes, hogy ilyen sokféle malomtábla van?

Melyiket válasszuk, ha egy jót akarunk játszani? Hogyan döntsünk?

Színhagyomány, ami egyszersmind választ is... , stb.

Mezőpontok megszámlálása



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

Pl.: $3 \times 8 = 24$ (három koncentrikus négyzet, négyzetenként 8-8 db mező)

vagy:

$4 \times 3 + 4 \times 3 = 24$ (négy-négy oldalközép és sarokátlós 3-3 mezővel)

vagy

$8 \times 3 = 24$ (nyolc függőleges vonalban 3-3 db mező)



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

Pl.: $4 \times 6 + 8 = 32$ (Négy szélső lapáton 6-6 db, meg a belső négyzeten 8 db)

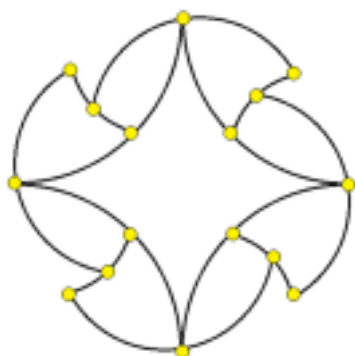
vagy:

4×8 (mind a négy lapáton 8-8 db mező)

vagy :

$4 \times 3 + 8 + 4 \times 3$ (külső „körön” 4 vonalon 3-3, belső „körön” 8, meg a közötté)

Folytasd a fenti minták gondolatmenete szerint!



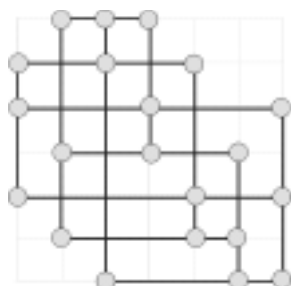
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



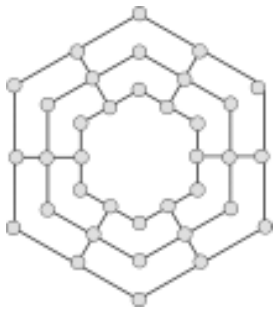
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



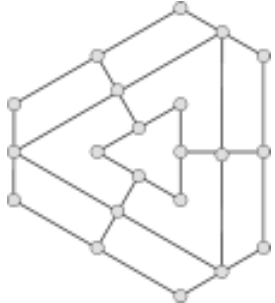
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



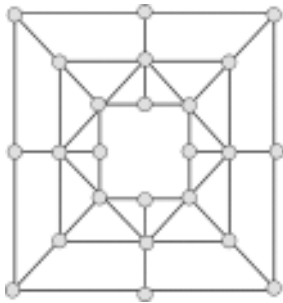
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



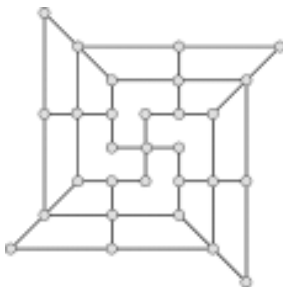
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



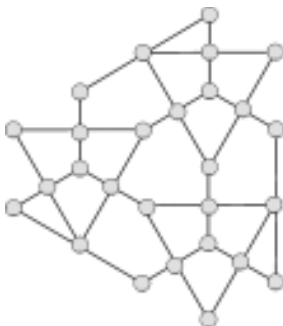
Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:



Hány mezőpont van ezen a malom-táblán?

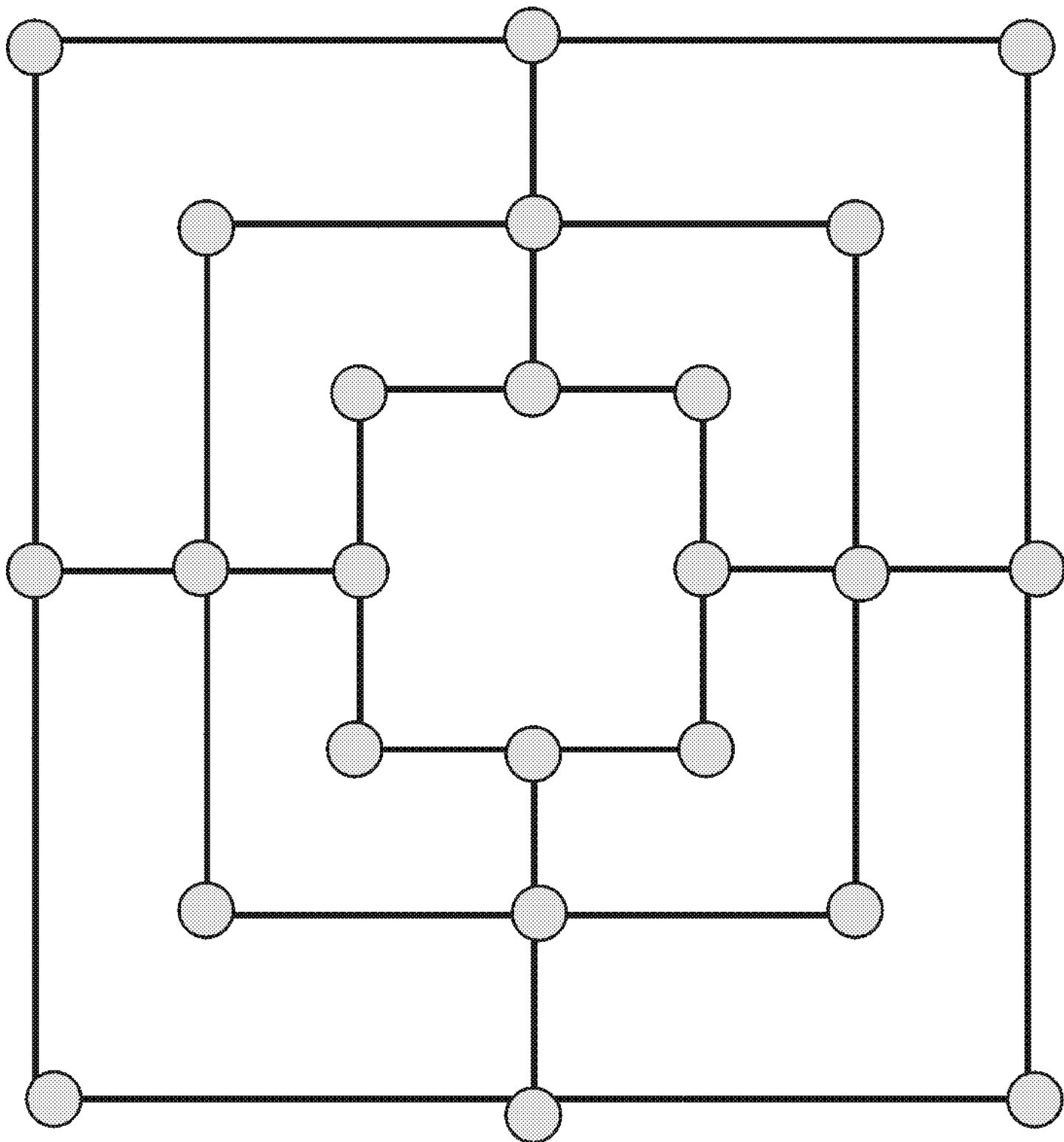
Ne egyenként számold össze, hanem keress képileg hasonló csoportokat:

A parti megkezdésekor felmerülő gyakori kérdés: hány bábuval?

A válasz kikövetkeztethető a játékszabályból: osszuk el a mezőpontok számát hárommal!

A lerakogatást követően, (ha addig egyik játékosnak sem sikerült malmot alkotnia) a mezők $1/3$ -án világos bábuk állnak, $1/3$ -án sötétek és a mezők $1/3$ -a marad meg üres helynek a tologatásokhoz.

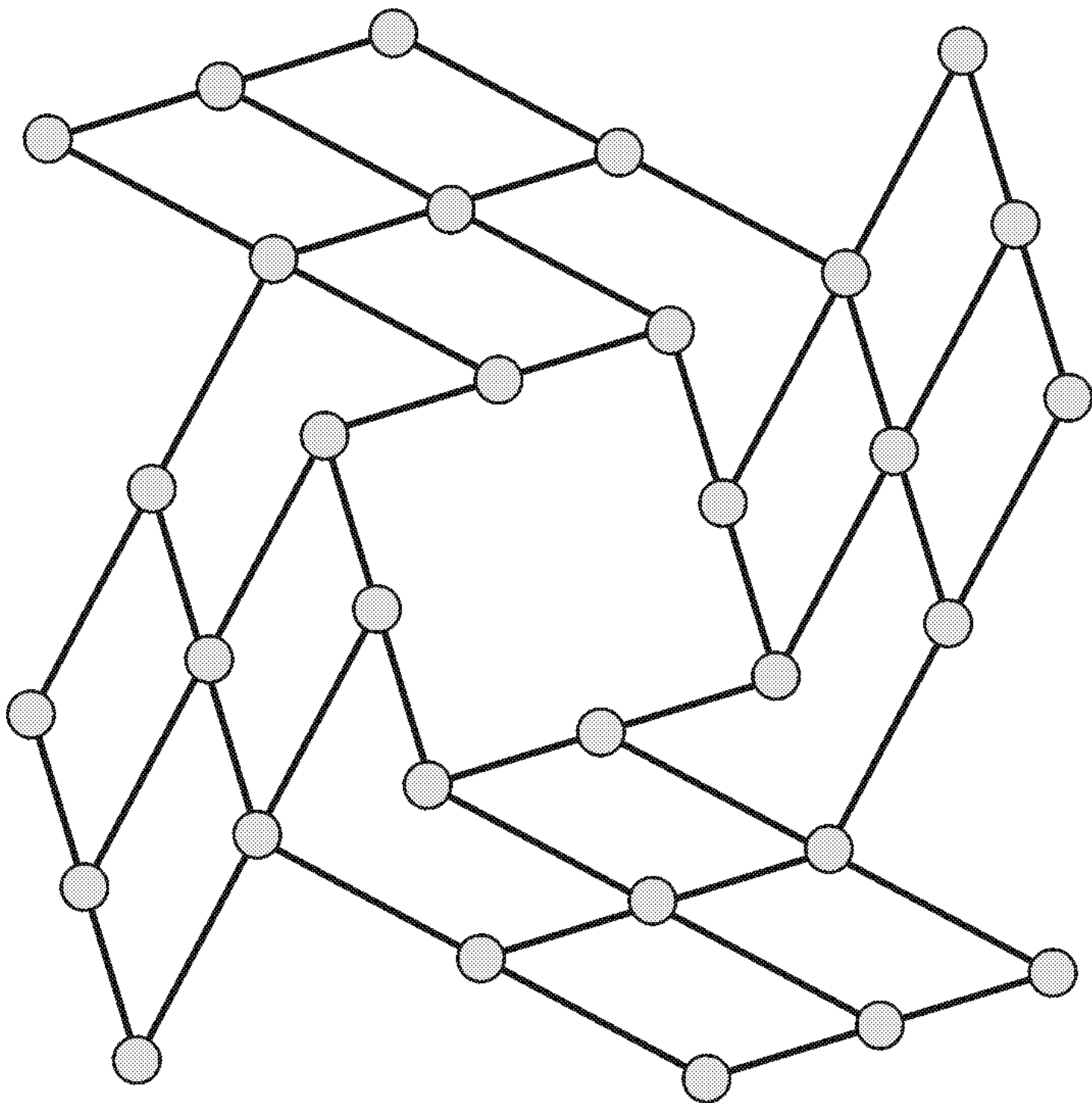
Ha ehhez képest megnöveljük a bábuk számát (vagy ha az $1/3$ -rész nem egész szám és felfelé kerekítünk), akkor megnövekszik a beszorításos győzelmek gyakorisága, ha csökkentjük, akkor ritkább lesz a beszorítás...



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

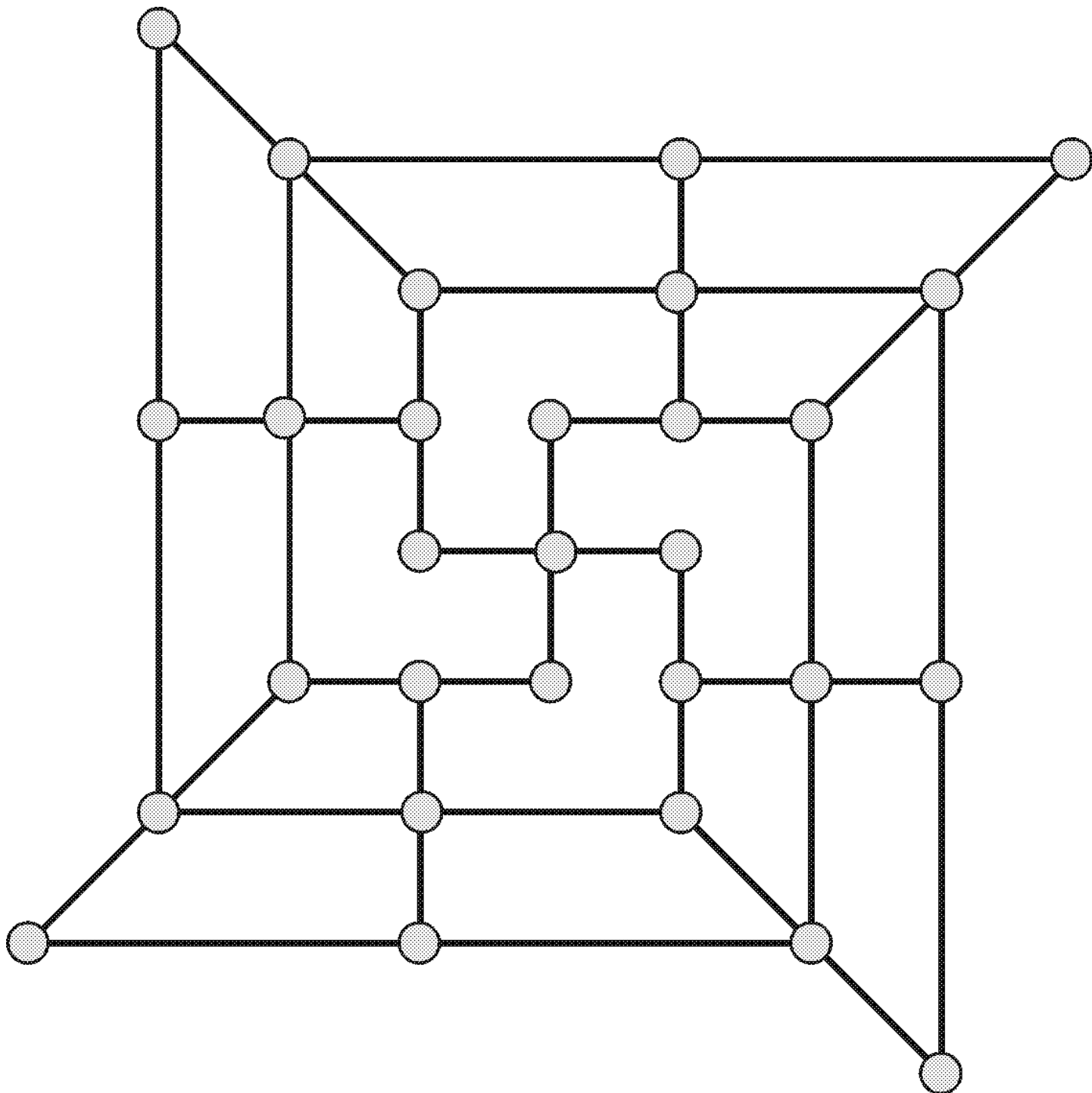


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

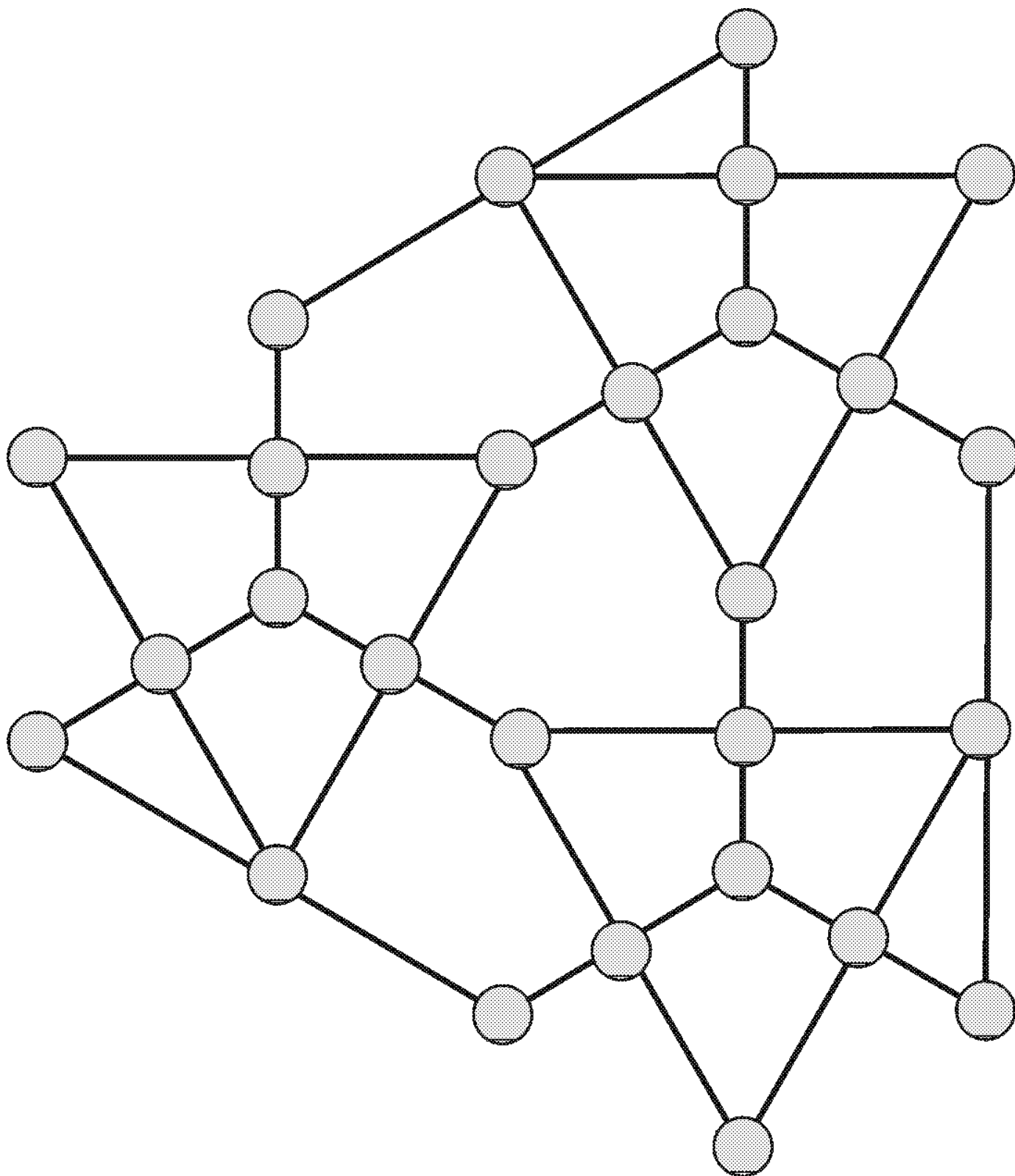
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

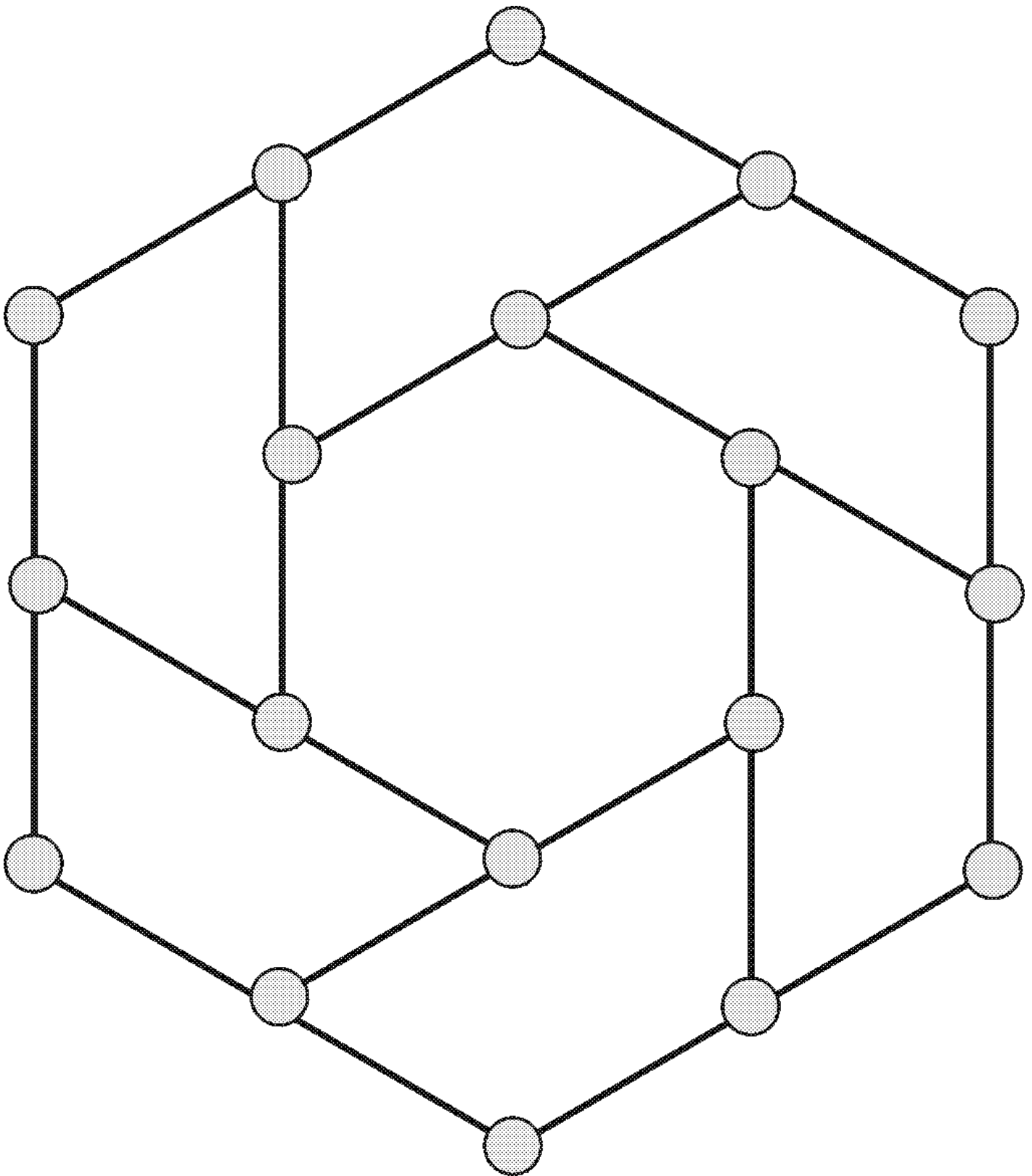
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

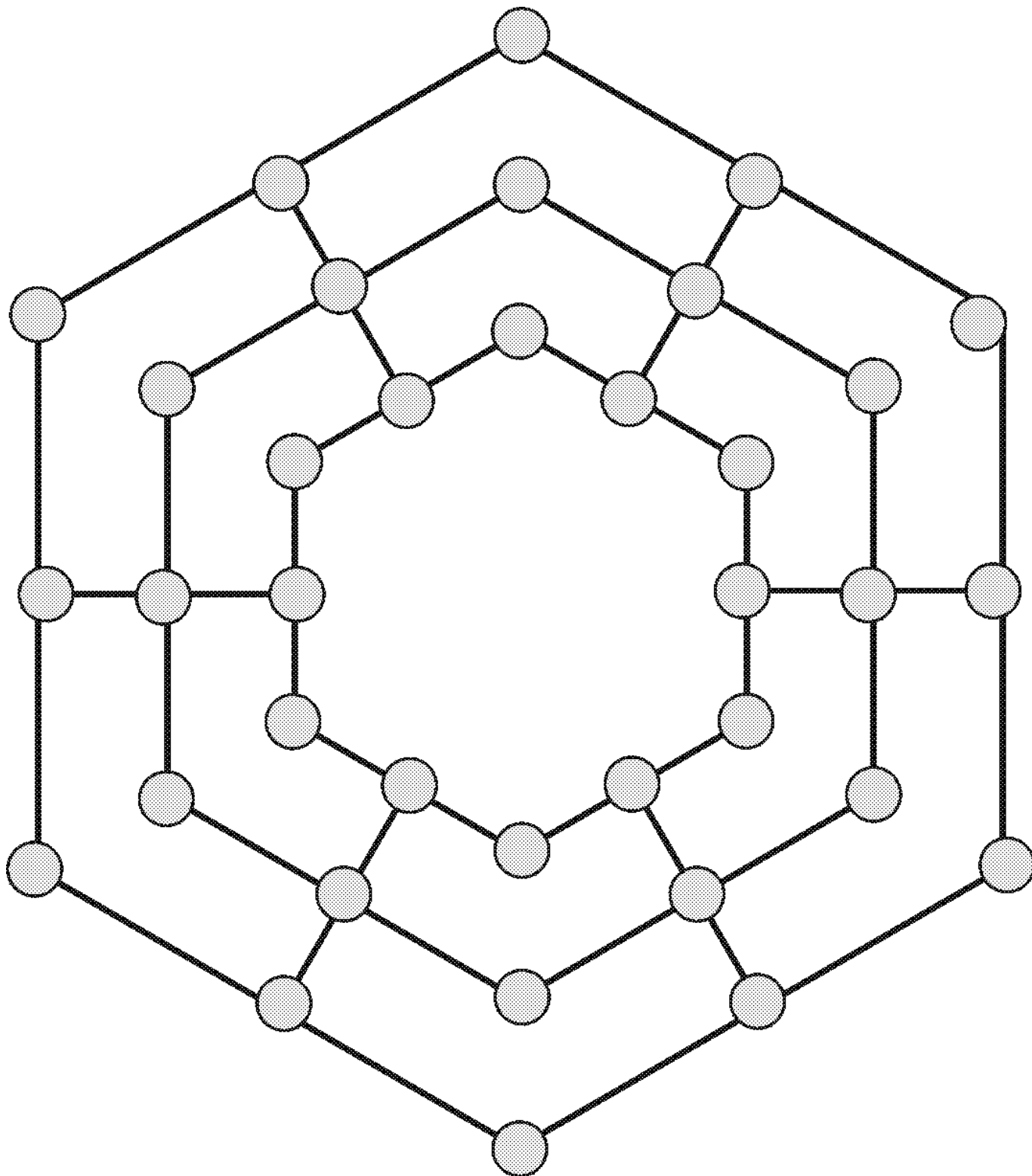
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

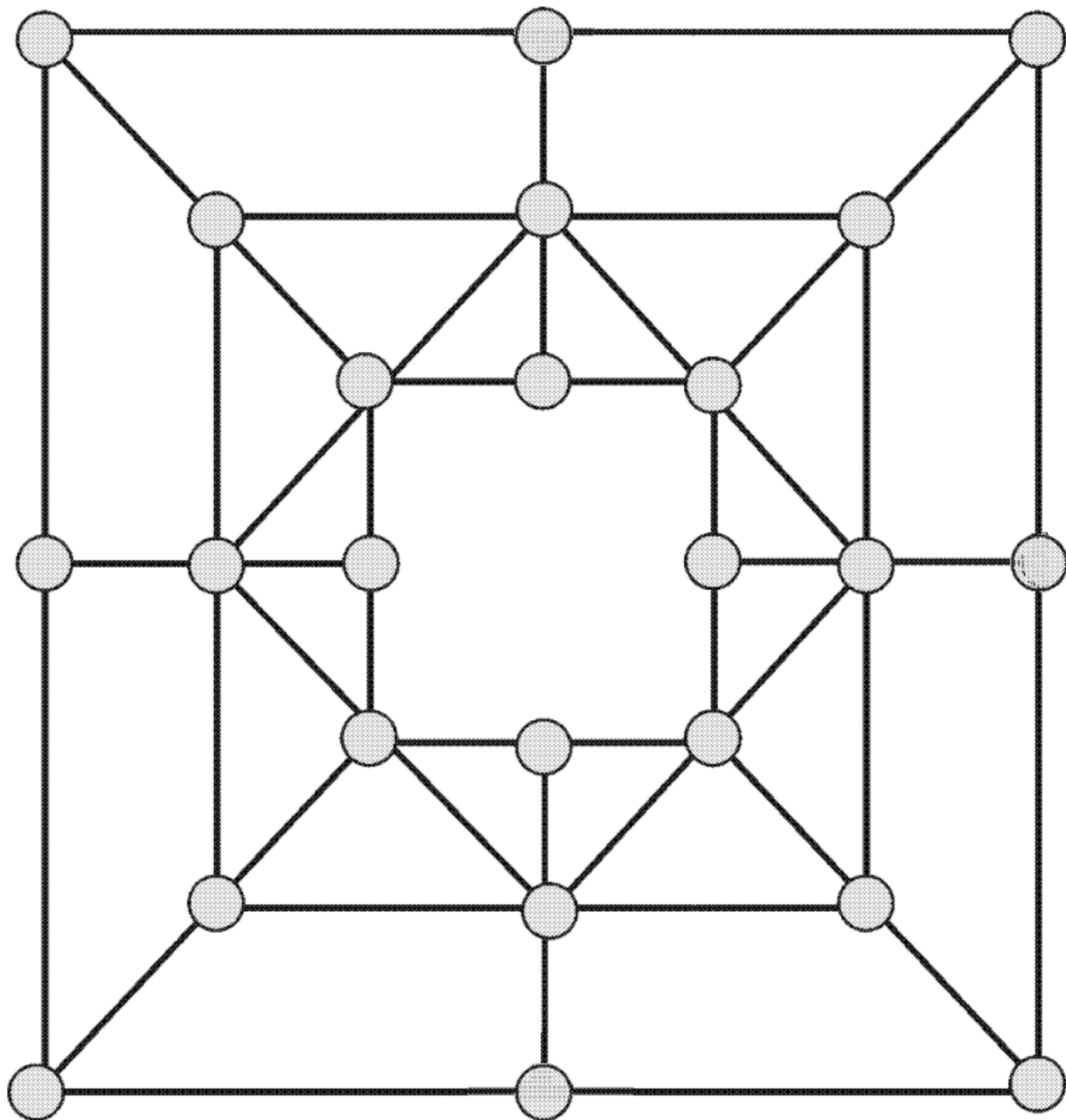
3. A harmadik játékszszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

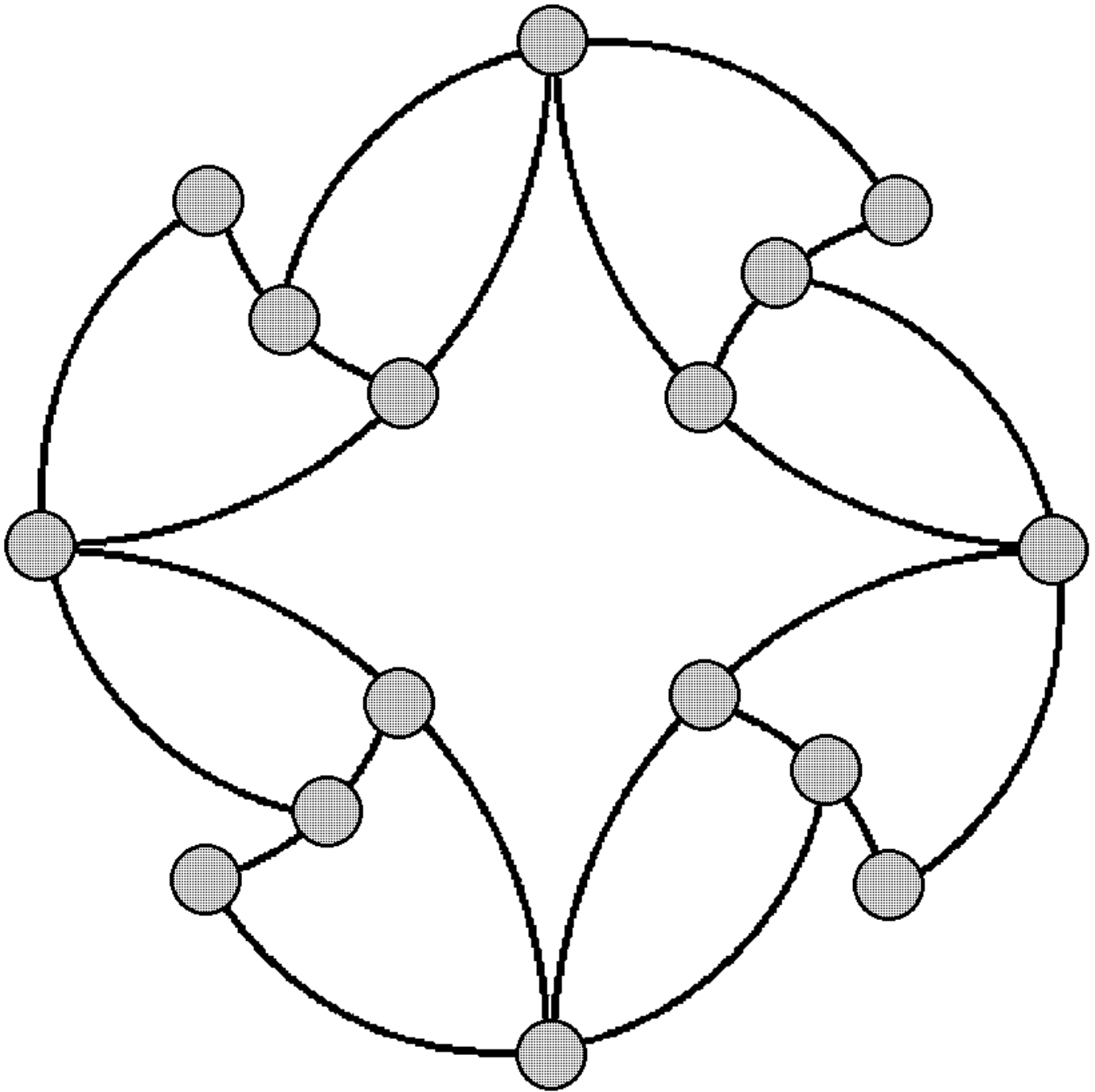


1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármast kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

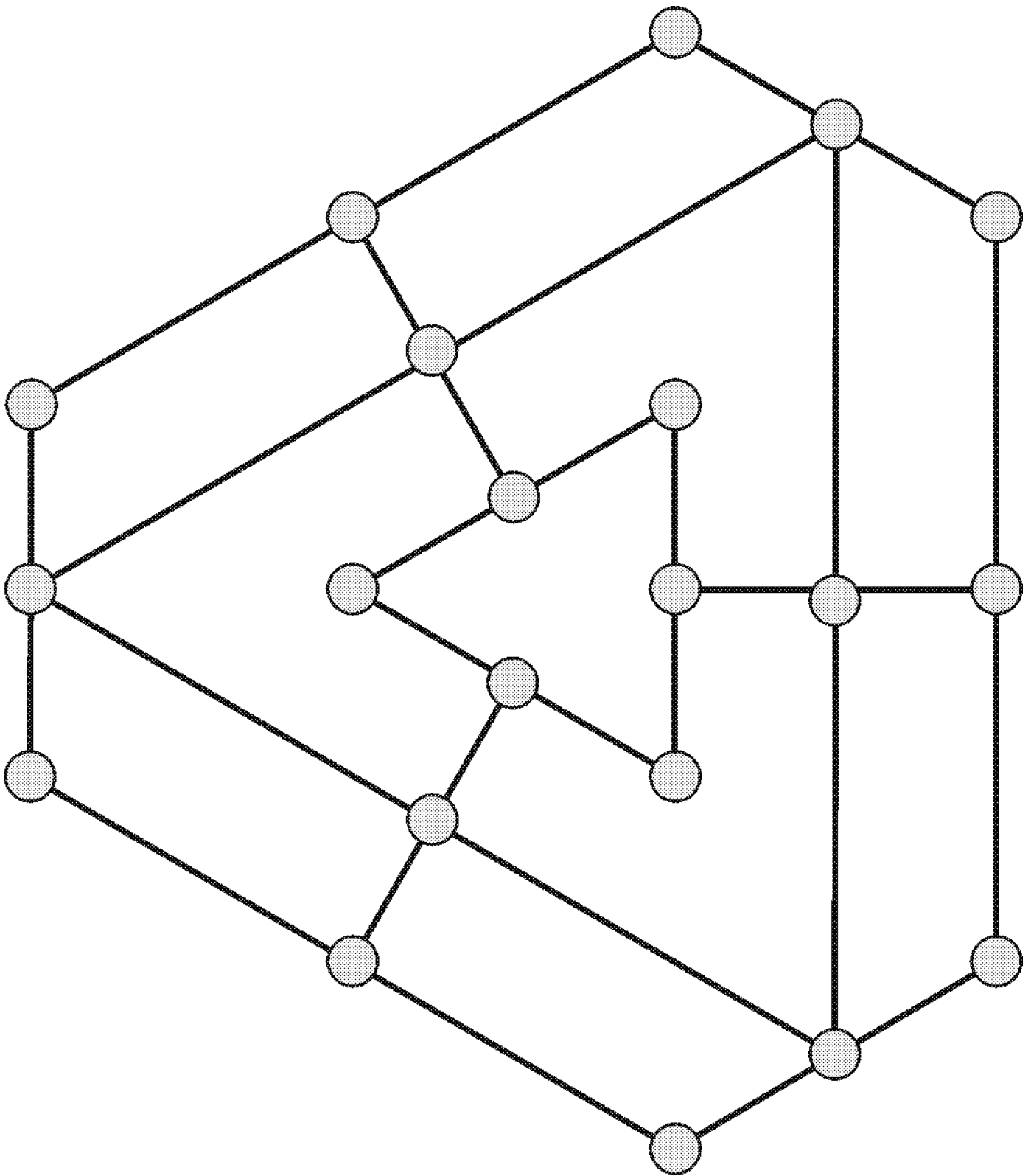
3. A harmadik játékszszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

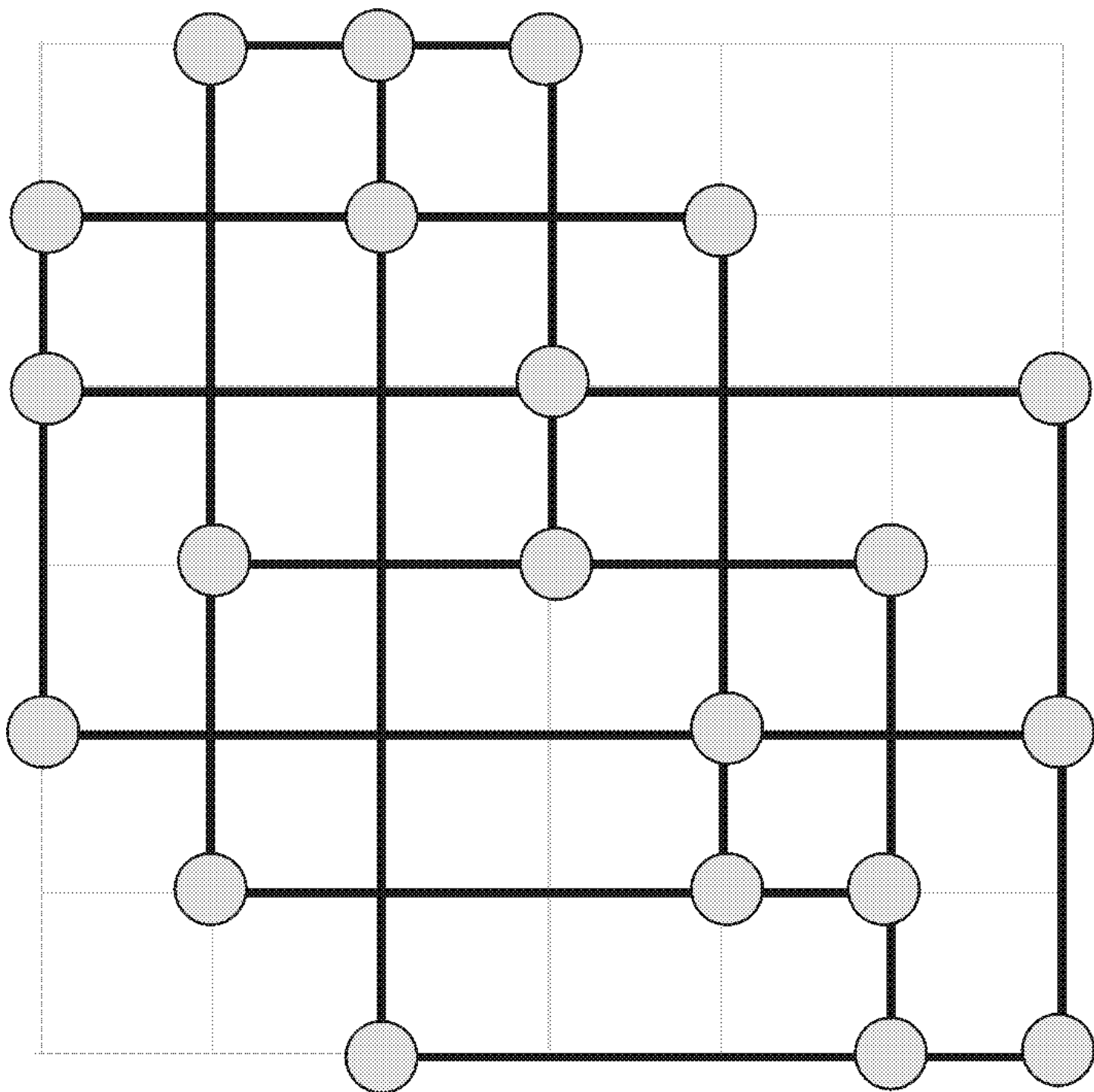
3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



„magyar” Malom

1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

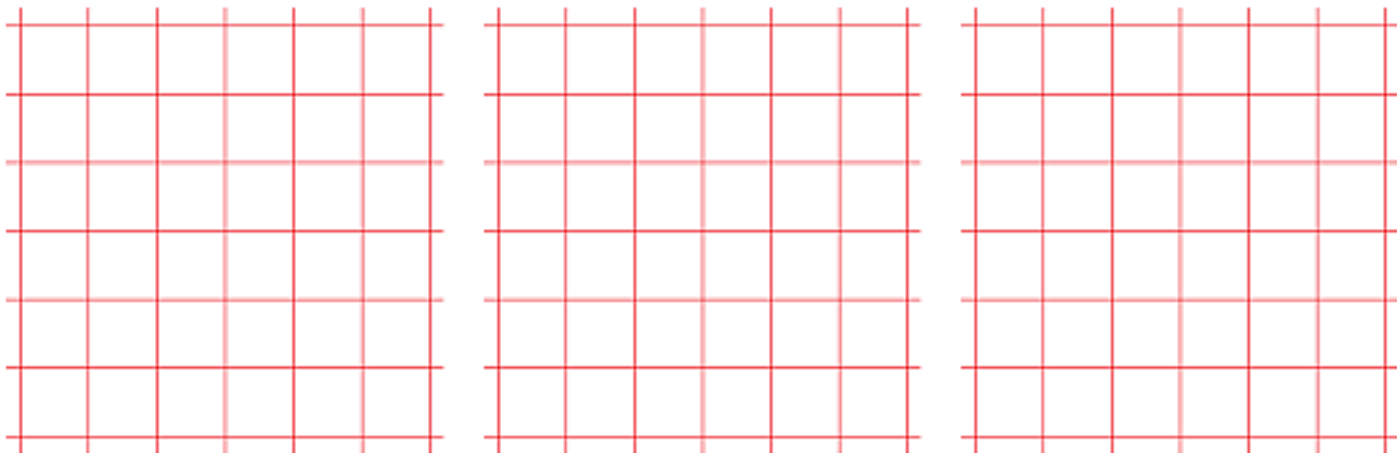
Tudod-e, hogy az egyik legérdekesebb Malom-fejlesztés magyar találmány?

Találkoztál már „magyar” Malommal? Tervezz te is malomtáblákat!

Úgy helyezd el a mezőpontokat, hogy vízszintesen is és függőlegesen is 3-3 legyen egy vonalban.

Tervezz három olyant, ami tengelyesen szimmetrikus:

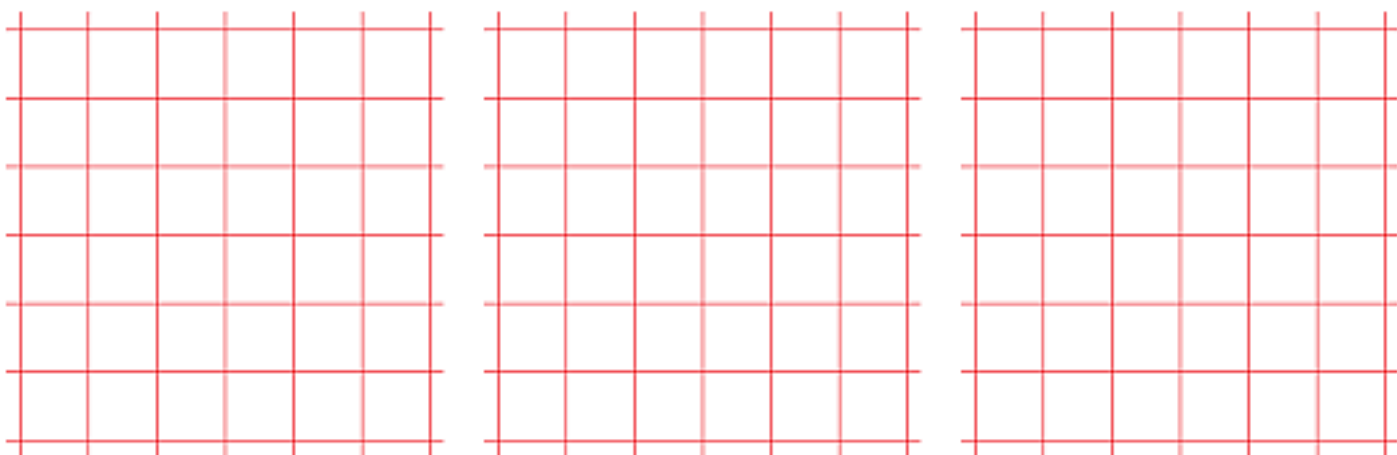
(Mi ezeknek a közös jellemzőjük? Legalább hány mező esik a szimmetriatengelyre? Miért is?)



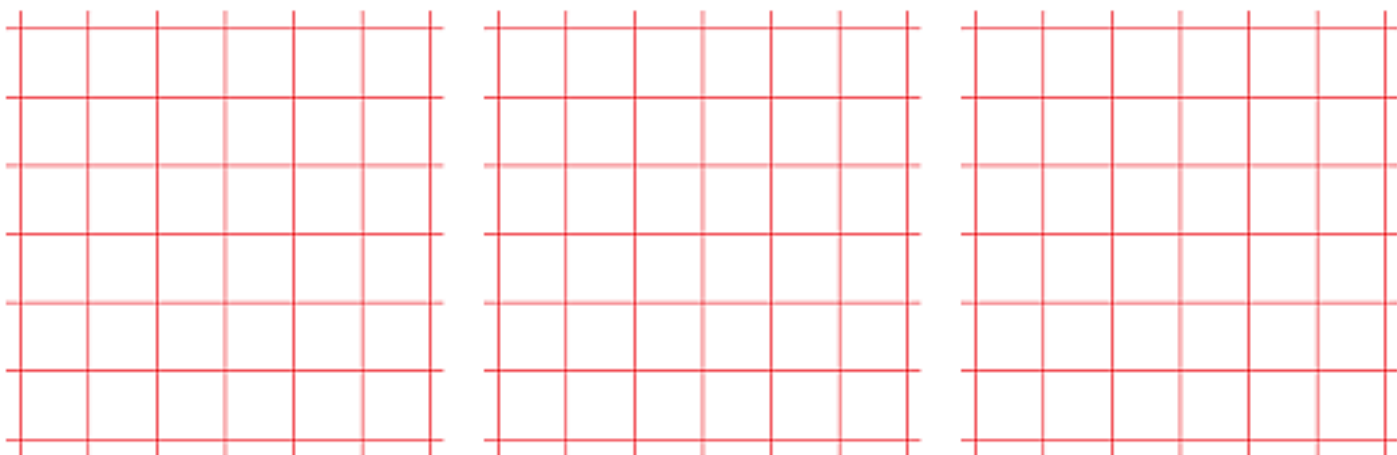
Tervezz három olyant, ami középpontosan szimmetrikus:

(Mi ezeknek a közös jellemzőjük? Melyik rácsponton kell lennie mezőnek: Miért is?):

Írd le mire gondolsz:



Tervezz három olyant, amikben a középső rácsponton nincsen mező és mind a négy negyed különböző:



Három „figyelem-koncentrációs” Malom (aki elnézi, az veszít)

Egy az ókori Rómából, egy a maoriktól (Új-Zéland), egy pedig a tirikiktől (Kenya).

Római Körmalom

Üres táblán kezdődik. 3-3 bábut raktok le, egyenként, felváltva, tetszés szerint választott, üres rácspontokra, majd a szomszédos üres mezőre tolhatod át egy kiválasztott bábudat.

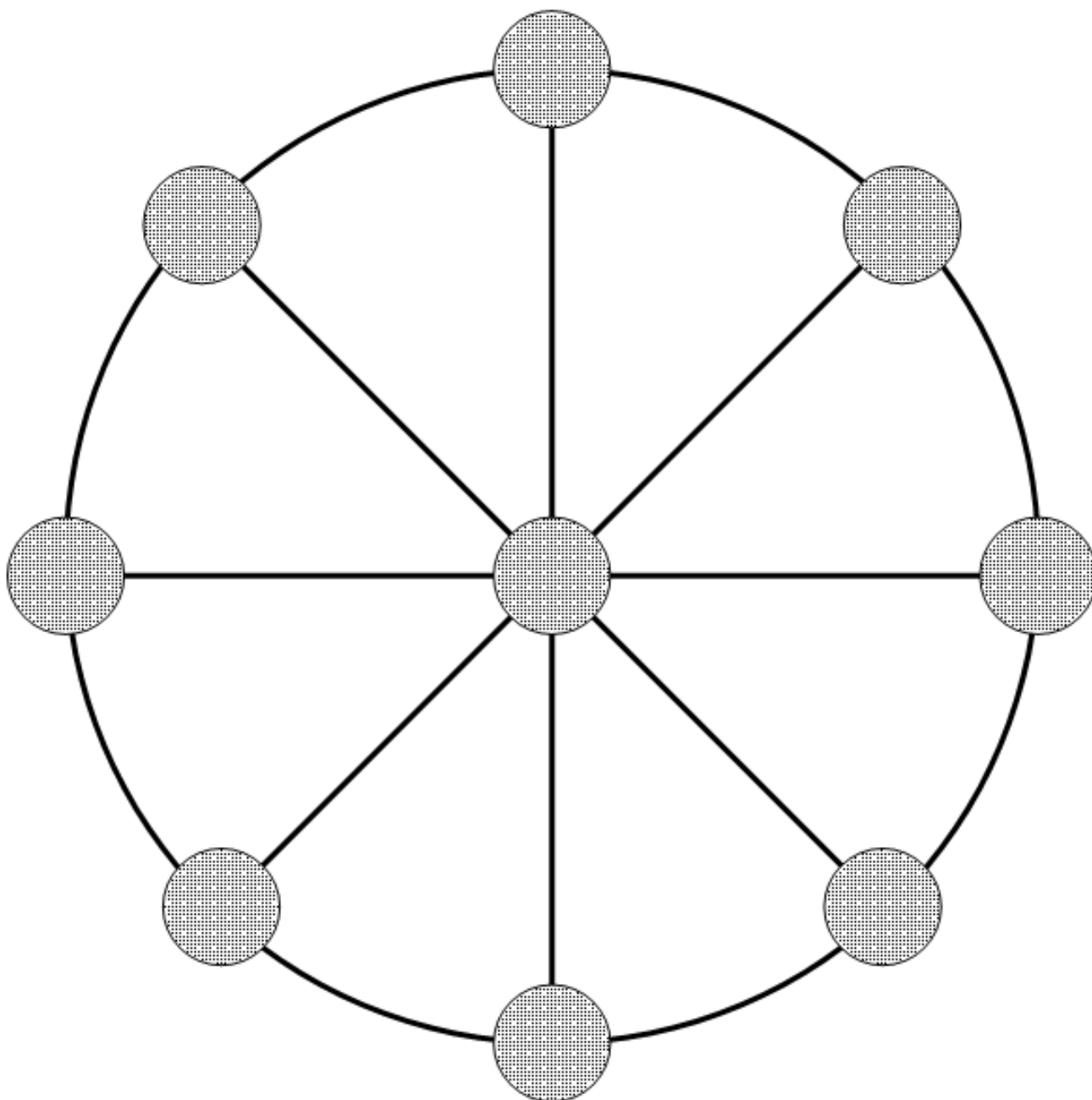
Az nyer, aki saját bábuiból hármat egymás mellé hoz. (??? igen, a köríven is ér a malom.)

Mu-Tore

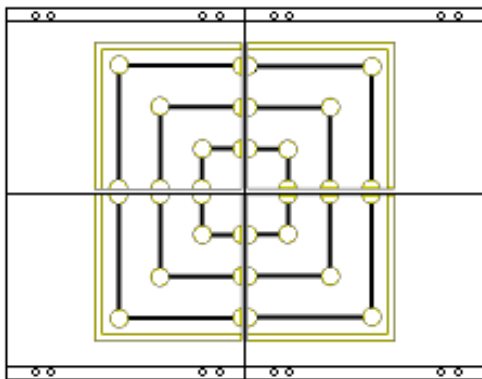
Kezdőállásban a kőríven szemben 4 db sötét és 4 db világos. Veszít, aki beszorul, azaz nem tud lépni.

Shisima

Kezdőállásban a kőríven szemben 3-3 sötét és világos (köztük üres mező). A vonalban saját hármas a nyerő.

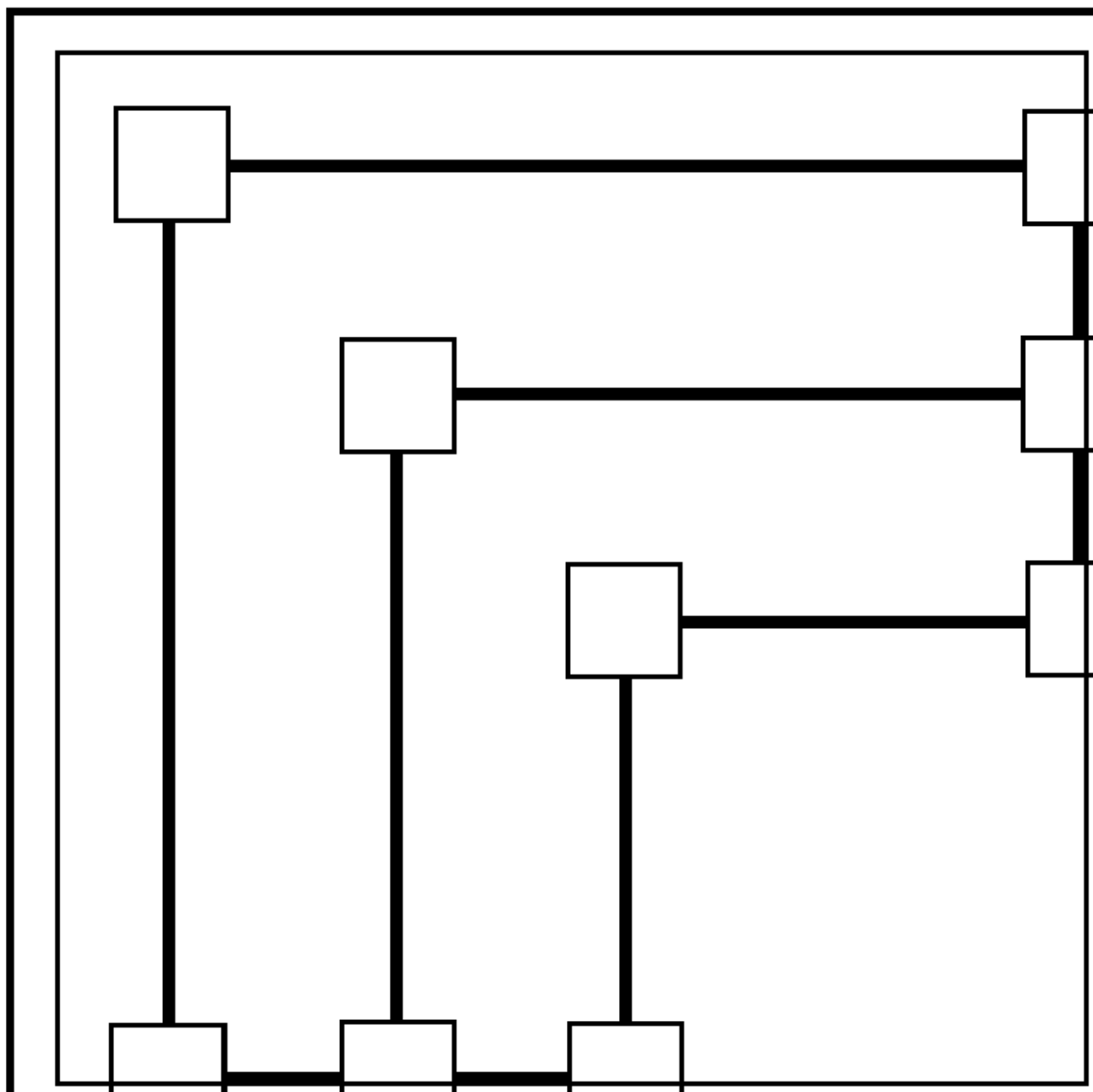


A legismertebb, „tradicionalis” Malom (nyomtasd ki 4 példányban...)

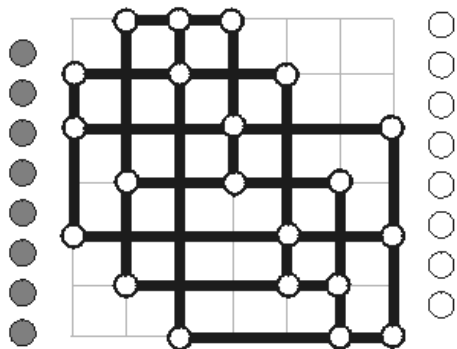


Végy 4 db genotherm tasakot. Egyik oldalukon illeszd és ragaszd össze őket sarkosan, tolj beléjük egy-egy merevítő kartonlapot, majd a tetszés szerint kiválasztott (méretre vágott) táblarészeket...

(Ha nincsen A3-ra nagyítós nyomtatód, akkor ezzel a technikával sok játék tábláját felnagyíthatod A4-es lapokból nyomtatva is.)



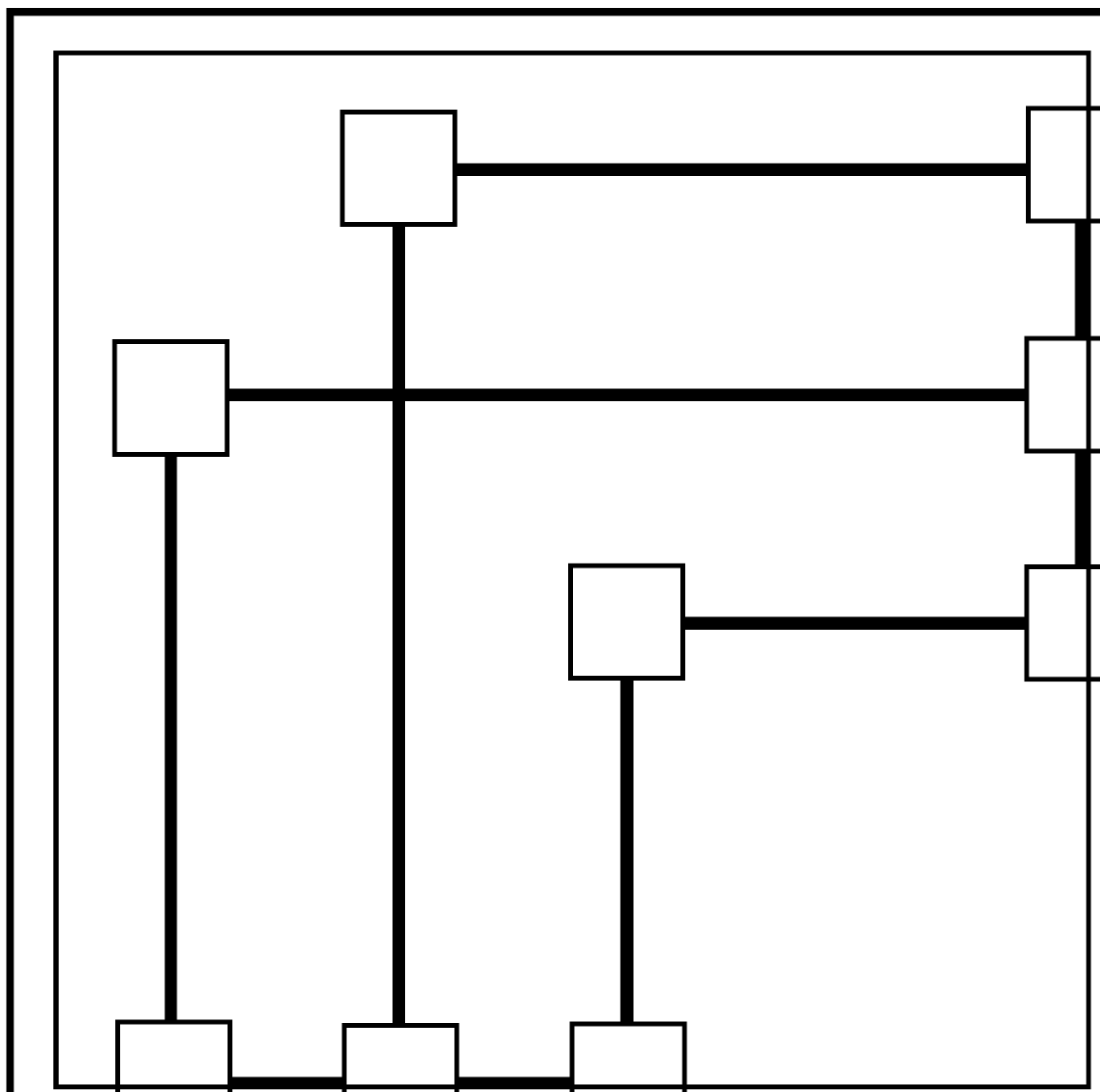
a „magyar” Malom

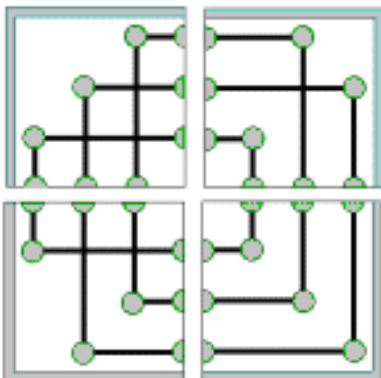
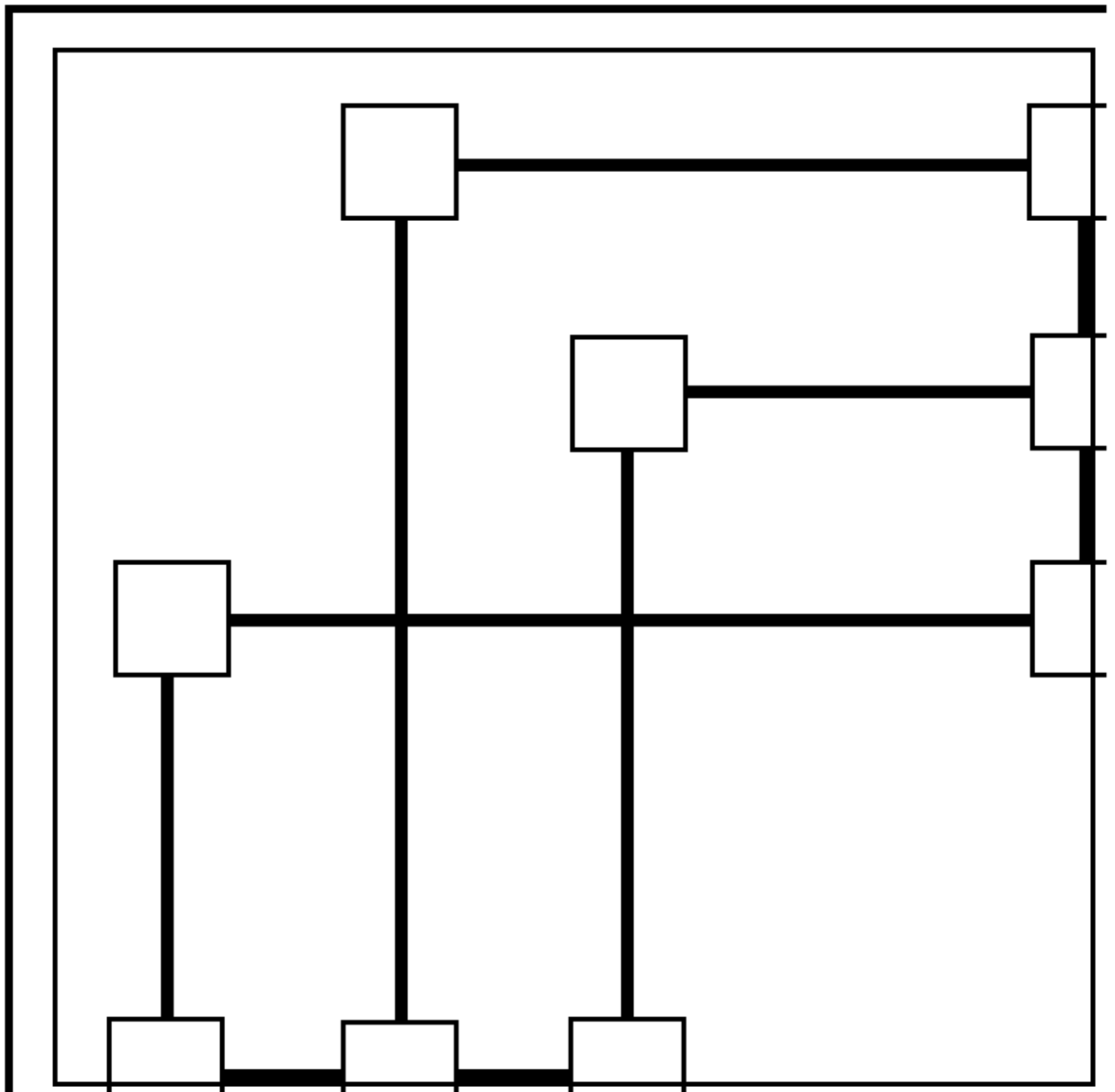


Dr. Tichy-Rács Ádám malomtábla variációi:

7x7-es rácson úgy jelöl ki 21 db mezőpontot, hogy vízszintesen is és függőlegesen is pont 3-3 db esik egy-egy vonalba. A rácsirányú összekötések lesznek a "lerakosgatás" utáni játékszaksz "közlekedési utjai", amelyeken mindig mezőponttól-mezőpontig tolnakják el bábuikat a versenyzők.

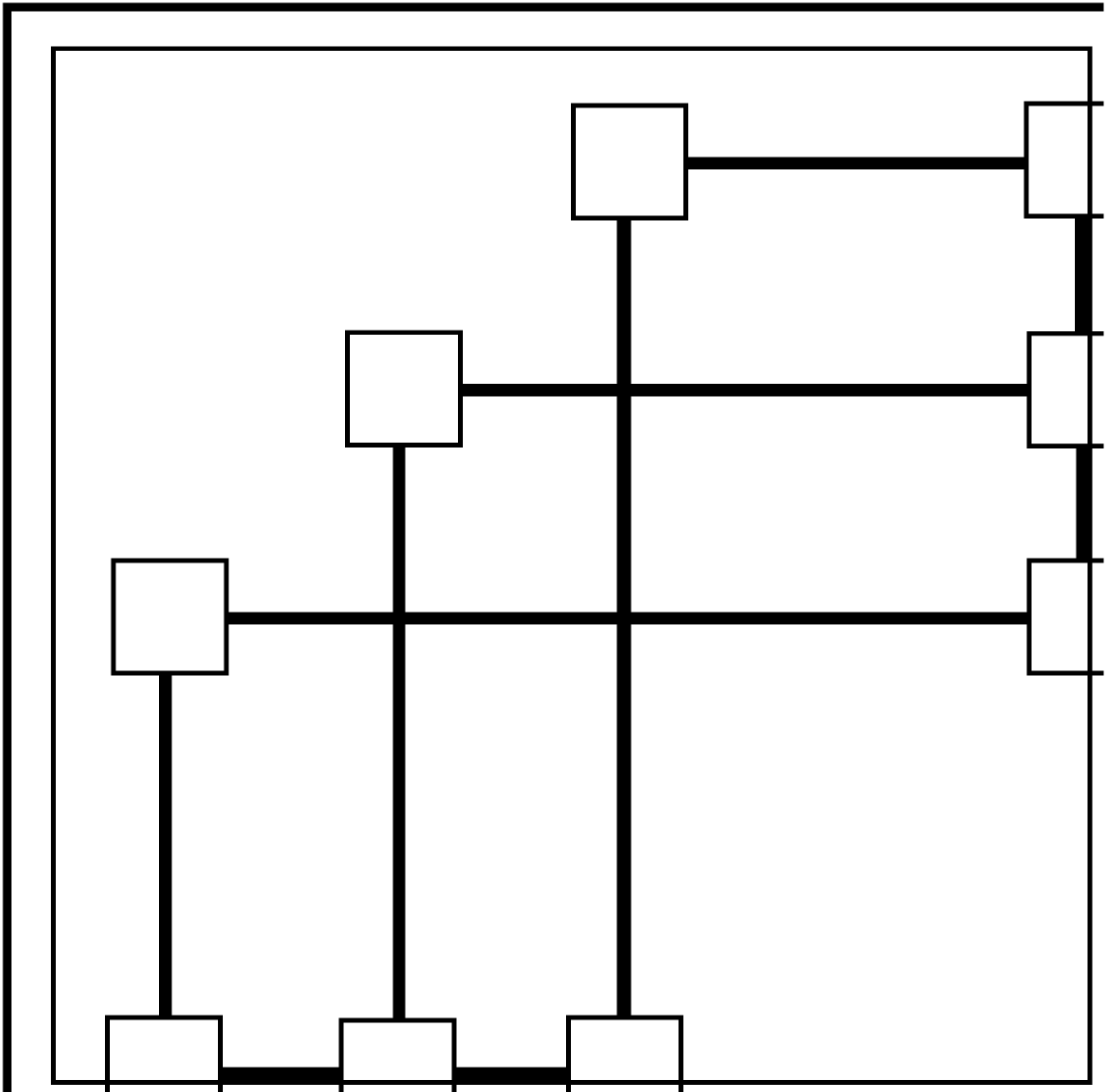
A „Malom-Akadémia” kevesebb változatot kínál, de variábilis többszöri használatra készített, $\frac{1}{4}$ -es táblarészek tetszetős kivitelben előre is elkészíthetők...





Dr. Tichy-Rács Ádám ötlete:

Nyomtasd ki, vágd ki, illeszd össze!
 Ha 2 példányban nyomtatod, akkor már
 10 különböző tulajdonságú malomtáblát variálhatsz össze...
 Ha nem lenne elég:
 nyomtasd ki még 2 példányban...



„Malom-Akadémia” (Játékszabálya, mint a tradicionális malomé.)

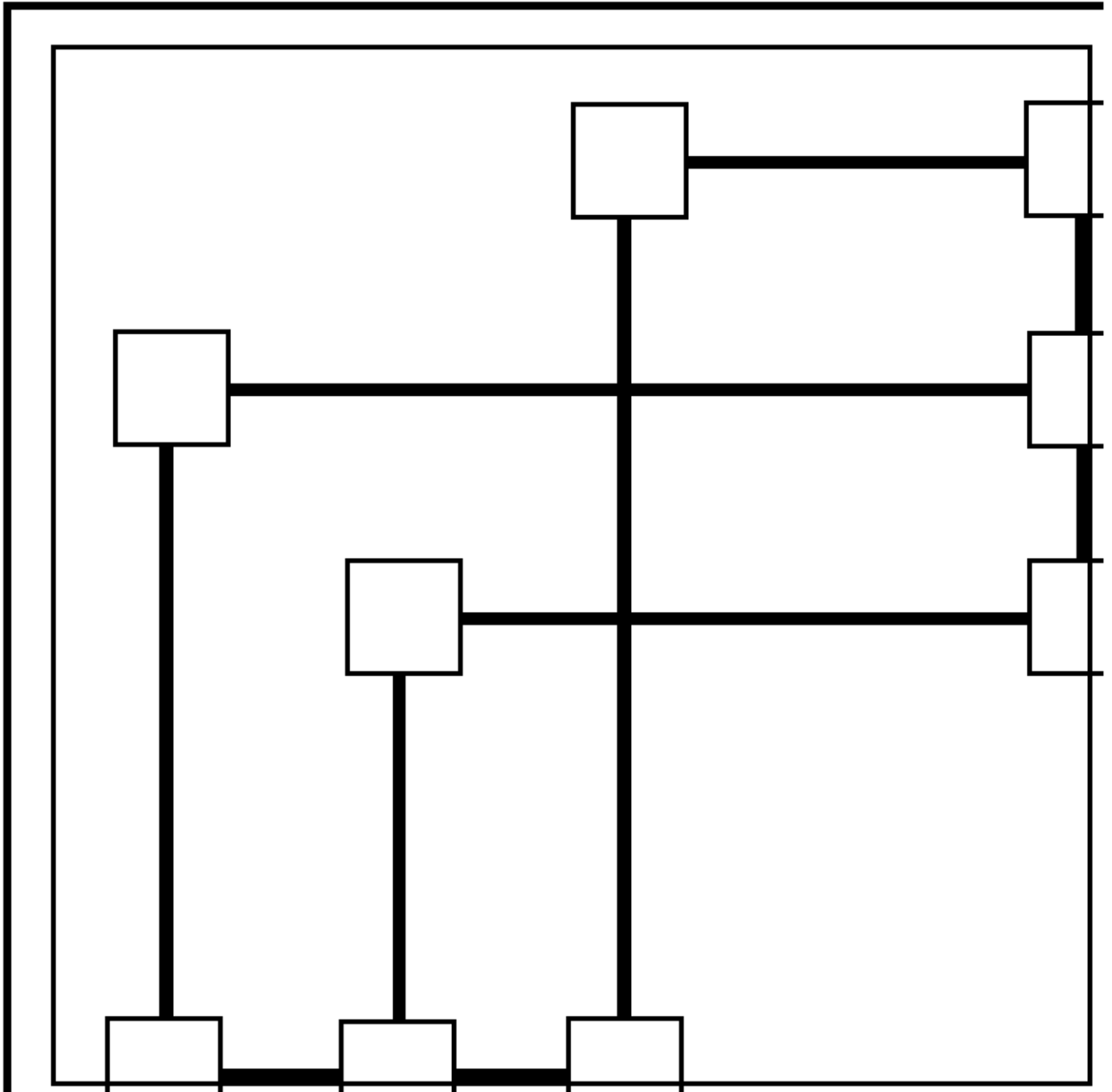
DR. TICHY-RÁCS ÁDÁM alig néhány éves ötlete nem csupán a malomtáblák számtalan variációját kínálja, de maga a játék is megdöbbentően érdekes lesz.

1. először felváltva, egyenként rakják le a táblára korongjaikat a versenyzők, majd

2. tologatások útján próbálnak hármasmalmot kialakítani.

Ha ez valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvező, korongokat.

3. A harmadik játékszszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.



„Malom-Akadémia”

A parti megkezdésekor felmerülő gyakori kérdés: hány bábuval?

A válasz kikövetkeztethető a játékszabályból: osszuk el a mezőpontok számát hárommal!

A lerakogatást követően, (ha addig egyik játékosnak sem sikerült malmot alkotnia) a mezők $1/3$ -án világos bábuk állnak, $1/3$ -án sötétek és a mezők $1/3$ -a marad meg üres helynek a tologatásokhoz.

Ha ehhez képest eggyel megnöveljük a bábuk számát (vagy ha az $1/3$ -rész nem egész szám és felfelé kerekítünk), akkor megnövekszik a beszorításos győzelmek gyakorisága, ha eggyel csökkentjük a bábuk számát (lefelé kerekítünk) akkor ritkábban lesz beszorításos győzelem.

(Ádám, a fejlesztő, a magyar-malomhoz, ill. a malom-akadémiához 8-8 db bábút javasol.)

Écák-gondolatok a malom körül, picit tágabban egészen az amőbákig...

Játékmező - bábuk - cél - lépésszabály - nyitóállás. Röviden táblajáték. Az ember talán legjellemzőbb találmánya, magasabb intelligenciájának egyik kétségbevonhatatlan "bizonyítéka". A művészi teljesítmény, az építés, a dalolás, a színjátszás, a munkamegosztás, az otthonteremtés, az örömszerző szeretés, a sport, stb. (sőt, pl. a beszédről is) azt hisszük, csak az emberre jellemző tevékenység, pedig található rájuk példákat az állatvilágban is. Ám, az absztrakciót feltételező táblajátékokra csak a gondolkodó ember képes. **Ha létezik a világon emberen kívüli intelligencia, nagyon valószínű, hogy ő is ismer néhány (talán éppen a mi sakkunkhoz hasonlítható) elmejátékot.**

Egy-egy táblajáték lényegét a cél és a lépésszabály kombinációja hordozza, változatossá "fűszerezik" a különböző szerkesztésű játékmezők, az esélyek kiegyenlítését igyekeznek biztosítani a többnyire szimmetrikusan kialakított nyitóállások.

A táblajátékokat kitaláló emberiség történelmét végigkísérik a háborúk. Bár a küzdelem célja sokféle (politikai-, gazdasági-, stb. konkurencia-harc), **a legtöbb táblás játék szakszótára katonai fogalmakat idéz:** hadállás, leütés, megölés, bekerítés, áldozat, csel, vezír, tiszt, fogoly, stb. Maga a játék jelzője: a "stratégiai" is hadászati eredetű. A két játékos (mint két "hadvezér") bábukat (mint "katonákat") mozgat egy táblán (mint egy "harcmezőn"). Lásd például legismertebb táblásunkat a sakkot, melyben a bábuk elnevezése is és az egész játék a háború fogalomkörében mozog. (A japán Shogi-ban még a tisztek előléptetése is előfordul a partik során.)

A kezdetek egyidősek az emberi értelem ébredésével. Feltehetően a babonás hiedelmekkel, a találós kérdésekkel, az első porba rajzolt "vadászati stratégiával" kezdődött. Tán már ott és akkor, ahol és amikor először karcolta fel egyik ősünk a barlang falára a vadász-zsákmánynak kiszemelt állatot és tervezte meg elejtését... "Ha erre kerítjük, akkor arra fog menekülni, tehát ott kell megásnunk a csapdát..." **Az ismeretlen káoszban rendszert kutató elme azóta is folytonosan keresi a "ha, akkor" kapcsolatokat.** Elemzi az összefüggéseket, kísérletezik, utánoz, működési modellt tervez és szabályokat alkot...

A táblások világában rendszert kereső elemzők szinte mindegyik táblás játékot logikailag "újra kifejleszthetik" a malomból, ha az alapjátékot további szabályokkal próbálják színesíteni.

A legegyszerűbb táblákon véget ér a parti az első malomnál, a nagyobbakon pedig, több bábuval, egy-egy partiban többször is lehet malmot alkotni. Ha csupán abban versenyeznének a játékosok, hogy a parti végén, pl. 10-10 db bábu lerakása után kinek lett több malma, többnyire döntetlenül végződne a küzdelem. A döntetlenek száma akkor csökken le, ha a nagyobb táblákon módosítjuk a játék célját: az ellenfél bábuinak leütésével: azaz minden malomalkotásnál levehetünk egyet ellenfelünk bábuiból, egészen addig, hogy már ne tudjon malmot elérni.

A középkorban három együttműködő lovag már ütőképes csapatnak számított: "jobbszárny"- "balszárny"- "derékhad". Ha a malom-táblán mozgatott bábukat magányos harcosoknak tekintjük, akkor egy ilyen létrehozott hármas olyan erős stratégiai egység, mely ellenfeléből "levághat egyet". A hasonlattal értelmezhető még az a szabály is, hogy malomból nem szabad levenni (képes megvédeni magát) és az is, hogy a lépésképtelen "beszorítottak" veszítenek, azaz kénytelenek feladni a küzdelmet. A három bábunál megengedett "ugrálás" játékszakasz meg: mintha a napjainkban "gerilla-harc"-ként ismeretesebb, de a középkorban sem szokatlan harcmodort idézné.

Térjünk vissza a malomhoz! Kezdődik a parti. **Melyik pontokat célszerű birtokolni?** Melyik ponthoz vezet több út, hol lesz a legnagyobb bábunk mozgási lehetősége? Megvizsgálva a különböző malomtáblákat, kézenfekvő megállapításhoz jutunk: páros játék nem lehet érdekes olyan táblákon, melyeken a stratégiailag erős pontok száma páratlan. Elegendő ezekből a "hasznosabb" pontokból többet elfoglalni és máris bebiztosított a győzelem. Ha felváltva rakosgatunk, akkor a játék nélkül is tudjuk, az első lépésre jogosult, így biztos nyerő. (Ha egy harcmezőn található magaslatok, hidak, stb. az un. **stratégiailag erős pontok száma páratlan**, akkor a különben egyenlő feltételekkel küzdők közül, az előbbiekből többet birtokló fog győztesen kikerülni.) Ez így a kezdőknek is csak addig lesz érdekes, amíg el nem jutnak fentiek átgondolásához.

Jobban "elbújik" a nyerőstratégia azokban a játékokban, melyekben a játékmező valamennyi pontja stratégiailag azonos erősségűnek minősül. Próbálkozzunk meg ilyen malomtáblát tervezni. Egyáltalán, a malmoktól függetlenül, hogyan nézne ki egy ilyen tábla? A próbálkozások során újra és újra a "szélek" problémájába ütközve, hamar észrevesszük: gömbben, vagy szabályos testekben (pl. ikosaeder - miért is nincs még ilyen táblájú játék?-) kellene gondolkodnunk.

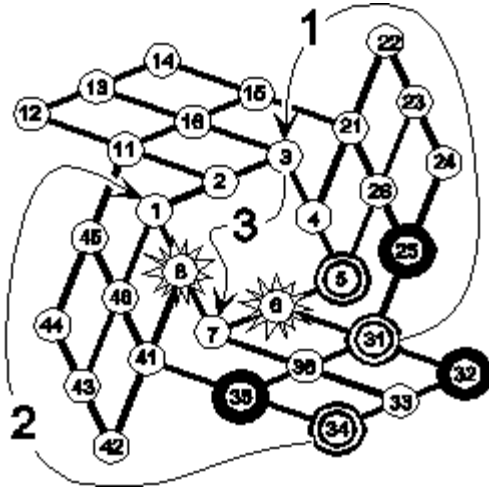
Maradva a síkban, olyan táblát keresve, melyeken minden mezőpont azonos tulajdonságú, végtelen nagy táblához jutunk, mely elvezet a ceruzával játszható amőba felfedezéséhez. A végtelen nagy négyzetes tábla minden pontjának nyolc szomszédja van. Könnyen belátható, ilyen táblán a hármas malmot mindig (három lépésből) nyeri a kezdő játékos. Kézenfekvő ötlet, hogy az ilyen **táblákon próbálkozzunk a hármasnál bizonyosan nehezebben elérhető négyes malom kialakításában versenyezni!**

Ha pedig a malmokat érvényesnek tekintjük az oszlop- és sor- irányon túlmenően átlósan is, akkor már legalább 5 bábuból kell állnia a malomnak ahhoz, hogy ne legyen egészen triviális a nyerőstratégia. Akkor térhetünk vissza a(z átlós irányban is érvényes) négyes malomhoz, ha csökkentjük a mezőpontokhoz tartozó szabadságfokokat. Legkézenfekvőbb megszabadulni a tábla végtelen kiterjedésétől. A körbehatárolt tábla szélső pontjai stratégiai értékelésben gyengébbek lesznek. Ha (pl. a tábla célszerű kialakításával) a játékosok számára **megtiltjuk, hogy a játék első lépéseiben a stratégiailag legerősebb pontokon osztozkodjanak, eljutunk pl. a "Négy a nyerő" játékhoz, ill. az ötletet tovább fejlesztve: a Tótikékhez...**

Táblajátékosok Országos Feladványmegoldó Versenye

1997.

a Malom-feladvány megoldása



I./ Világos számára egyszerű és gyors a megoldás 4 lépésben.

Pl. a tradicionális táblán is ismert helyzetből: ha a lépő játékos egy bábuja már egyedül ural egy üres négyzetet, annak valamelyik csúcsában, akkor "átlós ollózással" nyerhet.

1.V31-3, malommal fenyeget, amelyet sötétnek valamelyik bábujával védenie kell: S...-4.

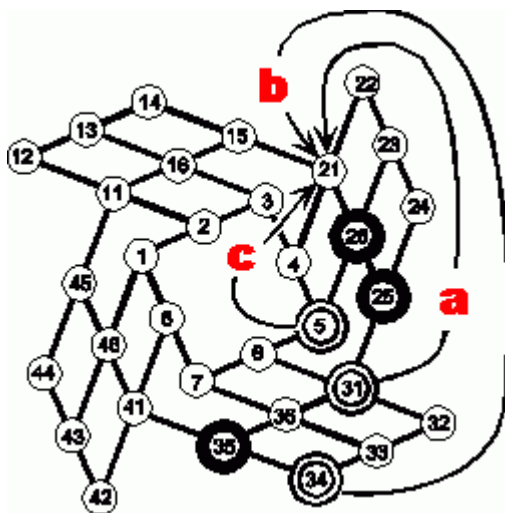
2.V34-1, újabb kényszerre következnek: S...-2, majd

3.V3-7 védhetetlen kettős malomfenyegetés

és 4.V nyer.

Észrevehető, hogy az "átlós ollózás" csak a 3 mező felé indítva vezet győzelemhez. Ha ugyanis a 7 jelű mező felé indítana világos, akkor sötét a 6-os mező elfoglalásával átveszi a kezdeményezést és meg is nyerheti a partit.

II./ Ha sötét következik, akkor ő is nyerhet, ám ennek végiggondolása már komolyabb elmepróba:



Sötét is csak malomfenyegetéssel indulhat, mert (az előzőekből is láthatóan) ha világos "levegőhöz jut", akkor biztosan nyer. Csak és egyedül a 26-on kezdhet sötét, hiszen a 21-en történő fenyegetését világos úgy védi a 26-on, hogy azonnali ellentámadásba kerül.

Sötét nem léphet el a 35-ös mezőről, (ennek indoklását lásd majd az elemzés végén), csak a 32-vel kezdhet.

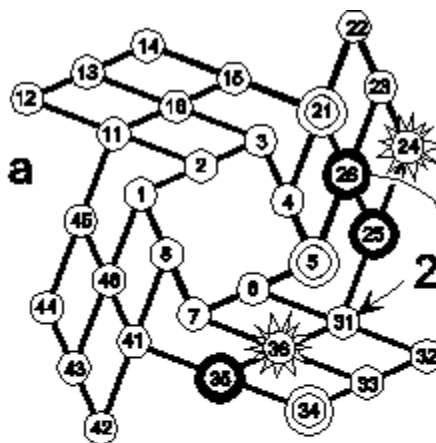
Sötét első lépése tehát:

1.S32-26, malomfenyegetés. Ez védhető a V?-21 válasszal, de a folytatás elágazik attól függően, hogy (?) melyik bábujával véd világos.

a./

1.---,V31-21 a legrosszabb védekezés, mert:

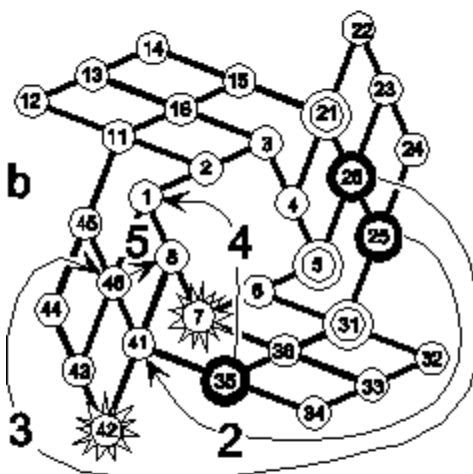
2.S26-31 azonnal két malommal fenyeget és 3.S nyer.



b./

1.---,V34-21-re további, az ellentámadás lehetőségét kizáró kényszerítők következnek:

2.S25-41 után 3.S26-46, majd 4.S35-1 még védhető, de 5.S46-8 után 6.S nyer.

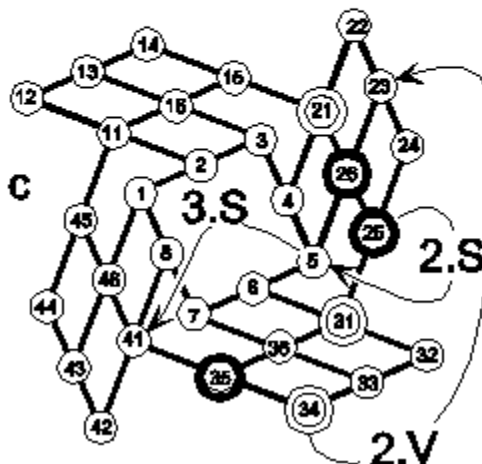


c./

1.---,V5-21 (!!!) A belső négyzet sarokpontja most feladható, mert a sikeres "átlós ollózást", a 31 és a 21 birtoklásával is, megakadályozza világos. Ám, ez sem ment, mert egy más irányú, újabb kényszerítőzést, ekkor már, csak a 34-en lévő bábujával védhet.

2.S25-5,V34-23 után pedig, az előbb (b./ alatt) mutatott folytatás következhet:

3.S5-41, 4.S26-46, 5.S35-1, 6.S46-8, 7.S nyer.



Az, hogy melyik bábujával kell az első lépésben sötétnek a 26-ra lépnie, kiolvasható a leghosszabb (egyszersmind azonban -világos optimális védekezése esetén- a legrövidebb) parti leírásából.

Itt látható be, hogy a 35-el számozott mező birtoklására szüksége lesz sötétnek a 3. lépésekor.

Vonalnyerők

„Elmetorna kurzus” **12**

12. téma: Vonalnyerők (Amőbák, Tőtikék, Goblet, Spangles)

A foglalkozás fő célja:

Lényeglátás (A voltaképpen ugyanolyan „játékok-dolgok” közötti lényegi különbség felismerése, megértése és tömör továbbadása. Ismerek hasonlót, ez szinte mindenben ugyanolyan, csak a célja változik, csak a tábla változik, csak a lépés-szabály módosul, stb.)

Kreatív, újat alkotó, együttgondolkodás (Kézenfekvő következtetések, hasonlóság- és különbség-elemzésével.)

További konkrét célok:

Legyünk büszkék nyelvünk szépségére, találékonyságára, sokszínűségére!_(Anyanyelv, nyelvújítók, „nyelvében él a nemzet”...)

Általános célok:

Figyeljünk egymásra! „Mindenkinek beugorhat hasznosítható ötlete” Csoportos együtt-gondolkodásban a mások ötleteire adott válaszok, új gondolat szülnek.

Várd meg amíg befejezi! Értsd meg, amit mondott. Ahhoz fűzd a saját mondandódat! Ne beszéljete el egymás mellett!

Dominánsan frontálisan vezényelt „együttgondolkodós, beszélgetős foglalkozás”, a figyelem-lanyhulásakor sok próbajátékkal.

Ismétléssel kezdve, visszautalás a malmokra: Beszélgetés, kik rajzoltak/készítettek otthon táblát? Volt-e aki maga is megpróbált egy újat tervezni?

Foglaljuk össze a szabályokat és vegyük észre, csak a tábla változott, a szabályok (általánosan, minden táblára) ugyanazok maradtak.

Ki tudja elmondani az Amőba szabályait? (Teljes részletességgel felidézteni: egyik játékos „X”-el, a másik „O”-val...)

Ki tudja elmondani a felülről potyogtató Connect-4 szabályait? (Teljes részletességgel felidézteni: egyik játékos világossal, a másik sötétel...)

Valaki mondja el a Connect-4 szabályait, úgy, hogy az Amőbáét ismerjük, ami ugyanazt nem kell mondani, a különbségeket igen.

Ugyanígy az Amőbára, de most a Connect-4- szabályait ismerjük.

Állapítsuk meg: a szabályokban picinyek a különbségek, de vannak. (A malmoknál csak a táblák változtak.)

A vonalnyerőknél is változhatnak a táblák, két okból is:

1. ugyanolyan elrendezésű, de kisebb, nagyobb méret. (A mezőkre osztásukban is!!!) 2. alakulnak a szabályhoz: álló tábla a bepotyogtatáshoz

Ez utóbbiban, tudunk-e magunk készíttette, rajzolt táblán is játszani a „Connect-4”-et? (Hát persze, pl. egy 8x6-os tábla „töltögetése” előtt megegyezünk, hogy milyen „irányban potyog” és a lépések során magunk betartjuk ezt a lépés-szabályt. Emlékeztetőül pedig, berajzolunk a mezőkre nyilat, ami mutatja a töltögetési (lepotyogási) irányt.

Húha! Azt hiszem, hogy kitaláltunk ezzel egy még érdekesebbet: nevezzük TŐTIKÉK-nek!

Vegyük észre, hogy a töltögetés szabályait jelző nyilatkat nagyon sok féleképpen berajzolhatjuk, és máris oszthatjuk ki alkalmi pároknak a különböző tőtiketáblákat, amiken két színű ceruzával, vagy egy szín használata esetén „o”, „x” jelekkel, máris indulhatnak a próba-partik.

Tetszeni fog, a párok maradnak, a táblákat sorban körbeadják...

Vissza az Amőbához! A Tőtikékhez picit változtattunk a szabályon: „már a négy is nyerő”. Az Amőbában tulajdonképpen csak annyi volt a lépés-szabály, hogy „egyenként, váltakozva, ahova akar...”, amit a Tőtikékben nyilak szerint lekorlátoztunk...

Hogyan lehetne még az Amőbából kiindulva lépés-szabályt korlátozni:

Vezessük rá a kölyköket a begurítós, a tologatós a letologatós ötletek kitalálására! Foglaljuk össze a különbségeket! (Csak a különbségeket!)

(Ha lankad a figyelem, akkor a Pikk-pakk készletekkel egy-egy próbajáték...)

Ezután mutassuk meg a „világ legegyszerűbb szabályú Amőba-változatát”, ami már nem is vonalnyerő, lásd: Spangles háromszög-alakú bábukkal és tábla nélkül!!!

Ne mi mondjuk el a szabályt, hanem két-három csoportnak adjunk egy-egy játék-készletet és egy-egy játékszabályt, azt, ha megfejtették, akkor újra frontális irányítással foglaljuk össze a szabályait az általánosan ismert Amőbából kiindulva. Minden ponton úgy kezdődjön, hogy: mint az Amőba, de...

Két játékos különböző bábukkal játszik, mint az Amőbánál, de itt a bábuk háromszög alakúak. (Az Amőbánál ugye nem volt jelentősége a bábu alakjának.)

Váltakozva rakunk, mint az Amőbánál, de csak a már táblán lévő mellé. (Ezért a Spangles-hez ugye nem is feltétlenül kell tábla.)

Alakzat kialakítása a versenycél, mint az Amőbánál, de itt nem vonalat, hanem háromszöget kell kialakítani a győzelemhez.

Kérdés: miért a „Spangles”, idegen hangzású a néven használjuk?

Az Amőba, a Tőtike találó és szép magyar szavak. Akkor hát, miért nem változtatunk a játékok idegen hangzású nevein? Persze lehetnének párhuzamosan magyar és idegen nyelvű elnevezések is ugyanarra... , mint pl. a becenevek a családban és a hivatalos nevek...;

(anyanyelv, nemzeti nyelv, nyelvújítás, „nyelvében él a nemzet”),... de meg kell értetnünk magunkat másokkal is. Ha rákeresünk, vagy kérdezzük, akkor a legelterjedtebb szavakat célszerű használnunk. Általánosan elfogadottakat kell használnunk. Ugyanígy vagyunk a játékok szabályaival is. Családi, baráti körben vannak változatok. Ha ismeretlenekkel kerülünk össze, akkor egyeztetni kell a szabályokat... Hasonlóan, pl.: hogyan állunk a helyesírással? Mikor írunk fonetikusán, vagy pl. SMS-rövidítésekkel... Szakemberek, Intézmények határozzák meg az általános szabályokat.

Szabad-foglalkozású játék, korlátozás nélkül, ki-ki amivel akar (Tőtike-táblák, Begurítós-táblák, tologatós és letologatós a PikkPakk-táblán, Spangles.)

Közben a legelőre haladottabbaknak: megmutatni az ütéses Amőbát („amerikai Amőba”, vagy „Pente”).)

Ha marad idő: Quatro(1) és a Gobblet(2) bemutatása visszahivatkozásokkal úgy, hogy tulajdonképpen minden részlet ismert már, csak a specialitást kell kiemelni:

(1)Pici táblán, a tulajdonságok esnek egy vonalba és „én adom a kezembe”. (2) Pici táblán matrjoskásan, ráhelyezően, „csak a felső számít” emeletesen...

Rendcsinálás: a nem papírból készült játékokat leltározni.

A fel nem használt nyomtatott táblákat, „pofára” szétosztani.

Összefoglalás (Ha úgy érezzük, hogy sikerült jól levezetni a foglalkozást, akkor feltétlen hagyjunk rá időt és alaposan, „okoskodva” beszéljük meg):

Aki több táblás játékot ismer, az nagyon könnyen tanul meg egészen újakat is. Szinte mindig találunk az újhoz valami hasonló, már ismertet és akkor már csak a különbségeit kell megértenünk, máris játszhatunk vele. Van, hogy csak a tábla változik (mint pl. a Malmoknál láttuk) és van, hogy szinte minden más, mint pl. amikor az Amőbát és a Spanglest hasonlítottuk össze.

Ez így van, nemcsak a játékokkal, de más dolgokkal is! Pl. aki megtanult egy idegen nyelvet, könnyebben tanul másikat is.

Büszkék vagyunk a nyelvünk találékonyságára, szépségére, de megértettük azt is, hogy sokszor, különösen a nevek esetén hasznos az általánosabban ismert idegen szavak használata.

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

Amőbák, Tőtikék, Pente

Innentől vége a mesének, „absztrahálunk”: versenycél van, tábla van, bábu van, már mese nélkül...

Kisebbeknek: Tőtikék, nagyobbaknak: a Swapp-kezdéses Amőba, a haladóknak: a Pente.

Kicsiknél is, a gyakorlatlanoknál is kezdjük az Amőbával! (Kár lenne kihagyni egy, a magyar elnevezést értelmező beszélgetést..., ami után felvezethető a kisebbek által kedveltebb „négy a nyerős” Tőtike alapötlete is.)

Végy egy négyzethálós lapot! Egyik játékos X, a másik O jelet rak, felváltva, egymást követően, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre... Ha egyiküknek sikerül vonalban öt jelét egymás mellé raknia, akkor körbekeríti a használt táblarészt és picit távolabb egy új partit indít.

Innen kapta, csak a magyarban ilyen találóan szép, nevét a játék: a lejátszott partik körberajzolt képe amőbaszerű alakzatokat mutat a papíron. Érdekes lenne kutakodni, hogy egyáltalán játssza-e a világ az elterjedtebb néven „Gomoku”, vagy „5 in-line” táblást iskolai számtan füzetek lapjain? Ezt, a hazánkban talán a legismertebb táblás játékot választották műsorkészítők élő-betelefonálás megoldásban „Ötödölő” címmel több TV-csatornán is. „Ötödölő”? „Amőba”? Gazdag-színes-ötletdús a magyar nyelv!
Szebb és találóbbr, mint az egzotikusan hangzó, japán „Go-Moku” = „öt kő” játék elnevezés.

Némi gyakorlattal a "jobbak" gyorsan észreveszik, hogy az X-el kezdő mindig nyerni tud és ezt követően, számukra ez a játék már el is veszhetné a vonzerejét. Ámde, ha valóban gyakorlottak, akkor lesznek szabályváltoztatós ötleteik az esélyek kiegyenlítésére...

Vezessünk be pl. egy olyan szabályt, hogy a kezdő második bábuját csak legalább két üres mezőt kihagyó távolságban rakhassa le. (Magam, nem vagyok erős játékos, ezért egy jól játszó amőba-progit indítottam el egy olyan állásban, amikor a második lépő kihasználva a kezdőt sújtó korlátozást, gyakorlatilag egy másik partit kezd el a nyitástól távol, amelyben viszont ő lesz a kezdőlépő, ám nyitáskorlátozás nélkül. És láss csudát! Előfordult, hogy ezzel a trükkel a második lépő nyert, amikor a nyitást környékén kiegyenlítetté tudta tenni a küzdelmet és áthelyezte a csata menetét az általa kezdett táblarészre.)

Úgy tűnik, hogy csak a kezdőlépő korlátozása végtelen táblán, mintha a másodiknak lépőt juttatná előnyhöz. Ha azonban lehatároljuk a táblaméretet, pl. 10x10-re és kötelezővé tesszük a közepén való kezdést, akkor a második lépő már nem lesz képes egy ilyen "partiban egy másik parti" kezdésére, melyben ő lesz a kezdőlépő. Ekkor viszont, az fordulhat elő gyakran, hogy a kicsi tábla megteltéig egyik játékos sem tud ötös vonalat elérni. Okoskodásunkban észrevehetjük, hogy a nyerési esélyek kiegyenlítéséhez meglehetősen durva szabályozást használtunk: joggal kérdezhető: miért nem 1, vagy 3 üres mezőt kell kihagynia a kezdőnek? Vagy: mi van, ha a tábla méretét picit nagyobbra választjuk.

A választ a leggyakorlottabb játékosok az un. "SWAP"-kezdés kitalálásával adták meg. Ennek lényege, hogy a kezdőlépő letesz egy 15x15-ös táblára három bábút: két sajátot (feketét) és egy ellenségest (fehéret). Ezt követően, ellenfele eldönti, hogy fehérrel kíván-e játszani (és ekkor ő rak egy fehéret tetszőleges helyre), vagy inkább feketével játszik (és ekkor versenytársa indul egy fehér lerakásával...)
Hogy is van ez? A lényege hasonlít az "igazságos" felezéshez: Az egyik felez (ezzel azt állítja, hogy a két fél azonos értékű), a másik választ (és ha mégis a kisebb jutna neki, akkor ugye csak önmagát szidhatja: miért nem a másik mellett döntött.)

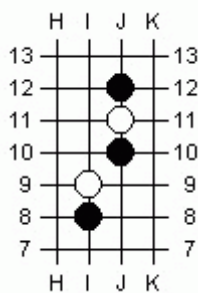
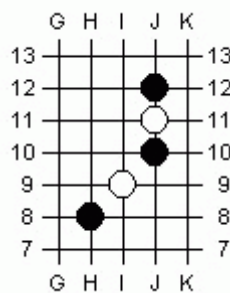
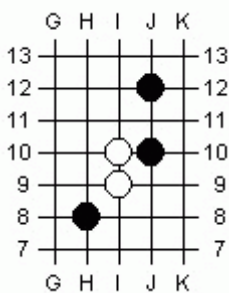
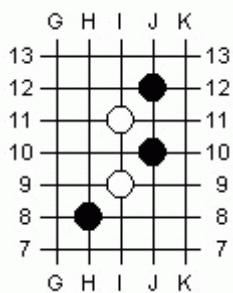
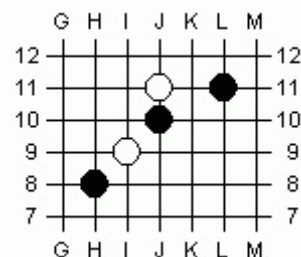
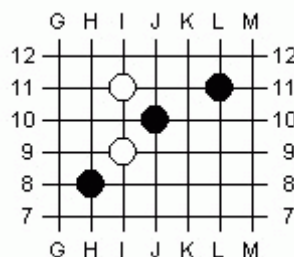
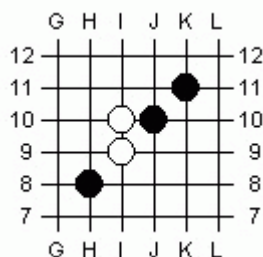
Véleményem szerint, a versenyzők közötti tudáskülönbséget felnagyítja a SWAP-kezdés. Gyenge tudásúak között pedig, - akik képtelenek megítélni, hogy négy bábu szinte tetszőleges lehelyezése után melyik lesz előnyben -, erőteljesen szerencsefüggő lesz a választás.

Hacsak! Hacsak nem bízzák magukat a nagy tudású "profikra", akik **kvázi kiegyenlített kezdőállást ajánlanak, melyekből a folytató kezdőnek is és a második lépőnek is azonos lesz a nyelési esélye.**

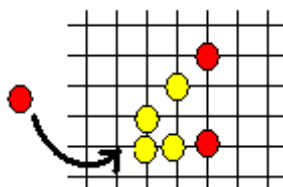
(Magam gyakran mondogatom: professzionális szinten többnyire minden kétszemélyes stratégiai táblás játék úgy a legváltozatosabb, ha a kezdőállást a versenyzők egyenként lerakott bábuval alakítják ki. A játékszabályokban leírt kezdőállásoknak azonban nagyon fontos funkciójuk, hogy egyenlő esélyeket biztosítsanak. Ha pl. két sakkjátékos között nagy a tudáskülönbség, akkor a kezdőállás közös, - egyenként lerakosgatott -, kialakítása után néhány lépésben nyerni fog a jobbik, azaz magára a lényegi játékra szinte nem is kerül sor.)

Ha ilyen (lásd pl. az ábrán hét kiegyenlítettnek tekinthető) kezdő állások valamelyikéből indulnak a partik, akkor elkerülhető, hogy már az első lépés megtételekor behozhatatlan előnyhöz jusson az ellenfél.

(Márpedig, mindig a kezdés nehéz! Ha biztosan tudjuk, hogy már az első lépéssel nem követtünk el hibát, élvezetesebb lesz a folytatás is. Gondoljunk csak a feladványokra! "Sötét lép és a második lépésben mattot ad." Miért is kedveljük őket? Mert az adott állásban, - mindössze két lépésre a végétől -, már a kezdőknek is jönnek gondolatai...)



PENTE



Az AMŐBA ütéses változata Ha két ellenséges korong akcióban közrezáródik, akkor azt le kell venni a tábláról. Az ötös vonal mellett, az is teljes értékű győzelem, **ha 5 db ilyen párost sikerül ütni.** Lásd: az ábrán mutatott lépéssel sötét 2 db világost üt.

(Ám, ha már le lett volna téve a harmadik sötét, akkor bármelyik világos büntetlenül betehető lett volna az ollóba, mert ütés csak akcióban szabályos.)

Esélykiegyenlítő szabály: Az üres táblán középen kezdő sötét, a második bábuját csak két mező távolságra rakhatja le az első bábujától.

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

Vonalnyerősökre aktualizálva.

Elsőre meglepőnek tűnik, de... kiegyenlítheti a különböző tudás-szinteket (az esélyeket), ha a nehezebb játékokban a kicsiket nem engedjük össze a nagyokkal és a könnyebb játékokban pedig megfordítva, azokban meg többet játszanak a nagyobbak egymással, mint a kicsikkel.

Gyors csoportverseny 4 féle játékban 4 (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**

Egy nagyobbakból álló csoport legyen „D”, (akik nem versenyezhetnek a legnehezebb játékkal)

a legkisebbekből álló legyen a „C” (akik nem versenyezhetnek a legkönnyebb játékkal)

a másik kettő (kicsik-nagyok vegyesen) sorsolva „A” és „B”

(Előtte, mindegyik csoport a csoporton belül egy-egy talpontmaradóst játszhat abból, amiből nem fog játszani a csoportversenyben.)

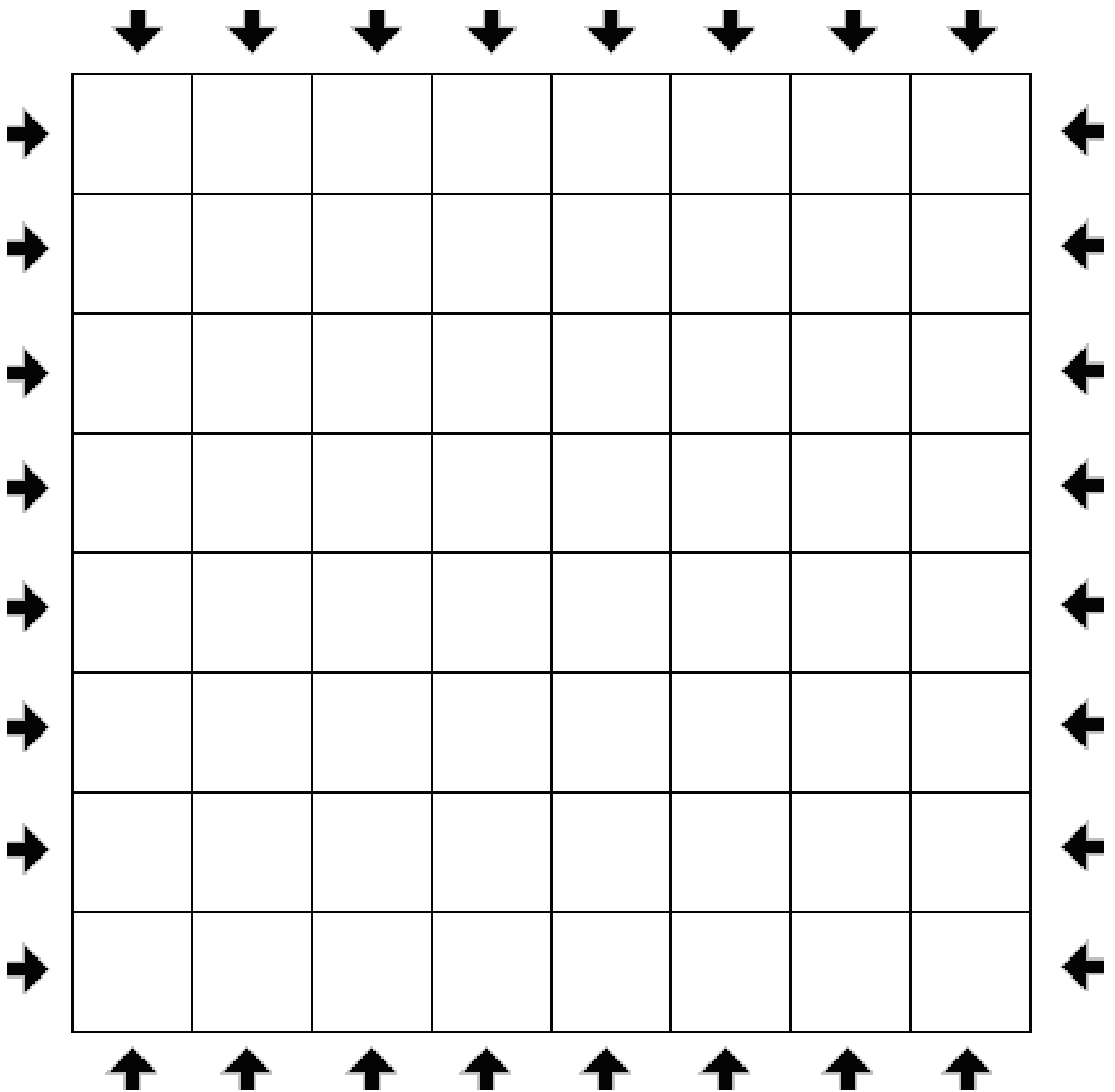
	az „A” nem játssza		a „B” nem játssza		a „C” nem játssza		a „D” nem játssza	
	Gurítós Amőba		Spangles		Tologatós Amőba		Swap-os Amőba	
I. forduló	5-9	7-15	10-13	3-16	2-8	1-14	4-11	6-12
II. forduló	6-13	8-11	2-14	4-12	3-15	7-16	5-9	1-10
III. forduló	10-14	12-16	1-11	9-15	4-5	6-13	2-7	3-8

4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik.

Mindegyik játékos 1-től 16-ig számozott rajtszámot kap, amik alapján értelmezendő a fordulók játékos párosítása.

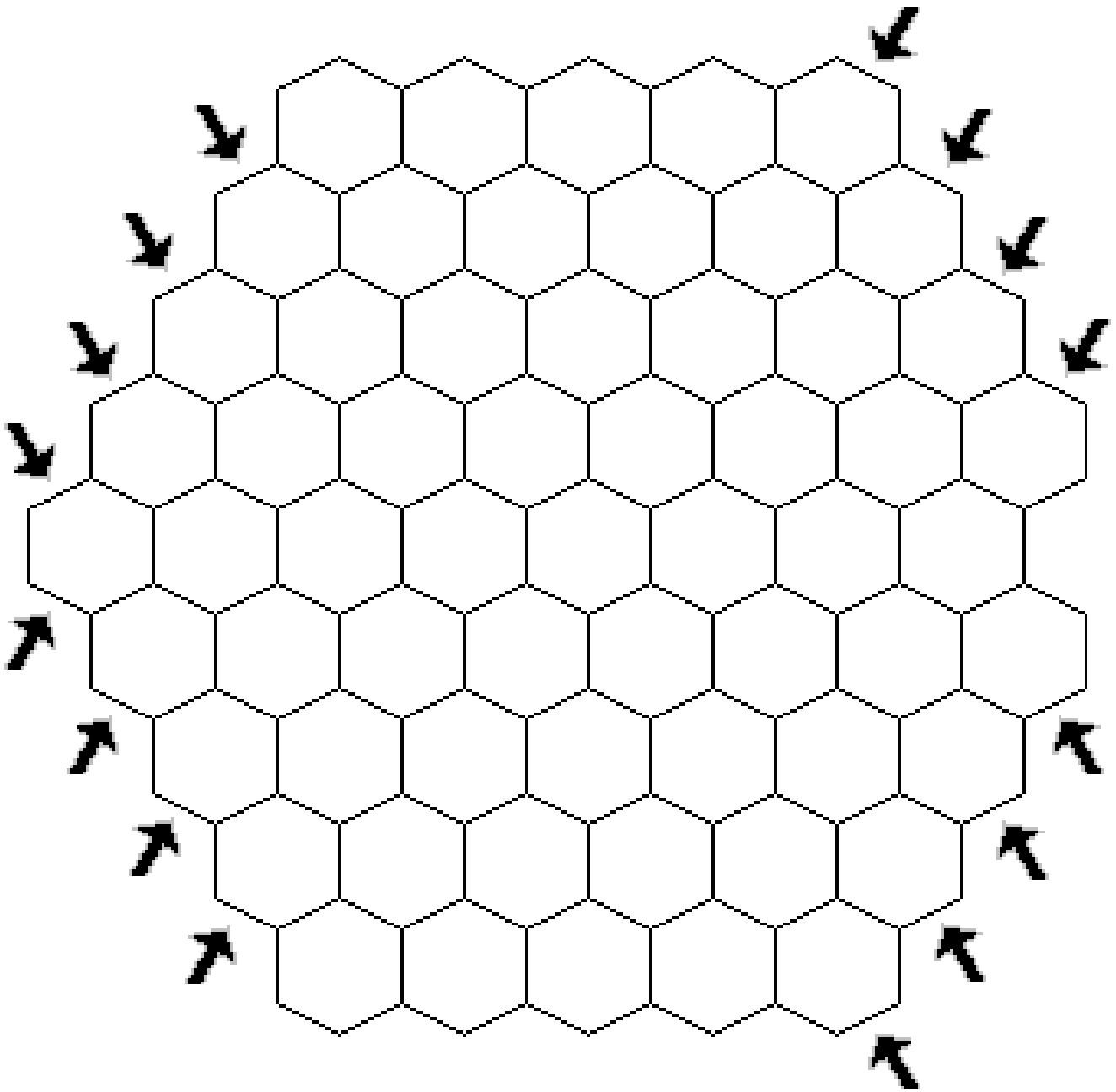
Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a győztes csoport betűjelét a párosításuk elé.

Az csoport lesz a nyertes, amelyik betűjele a legtöbbször fordul elő a kitöltött táblázatban.



Gurítós Amőba:

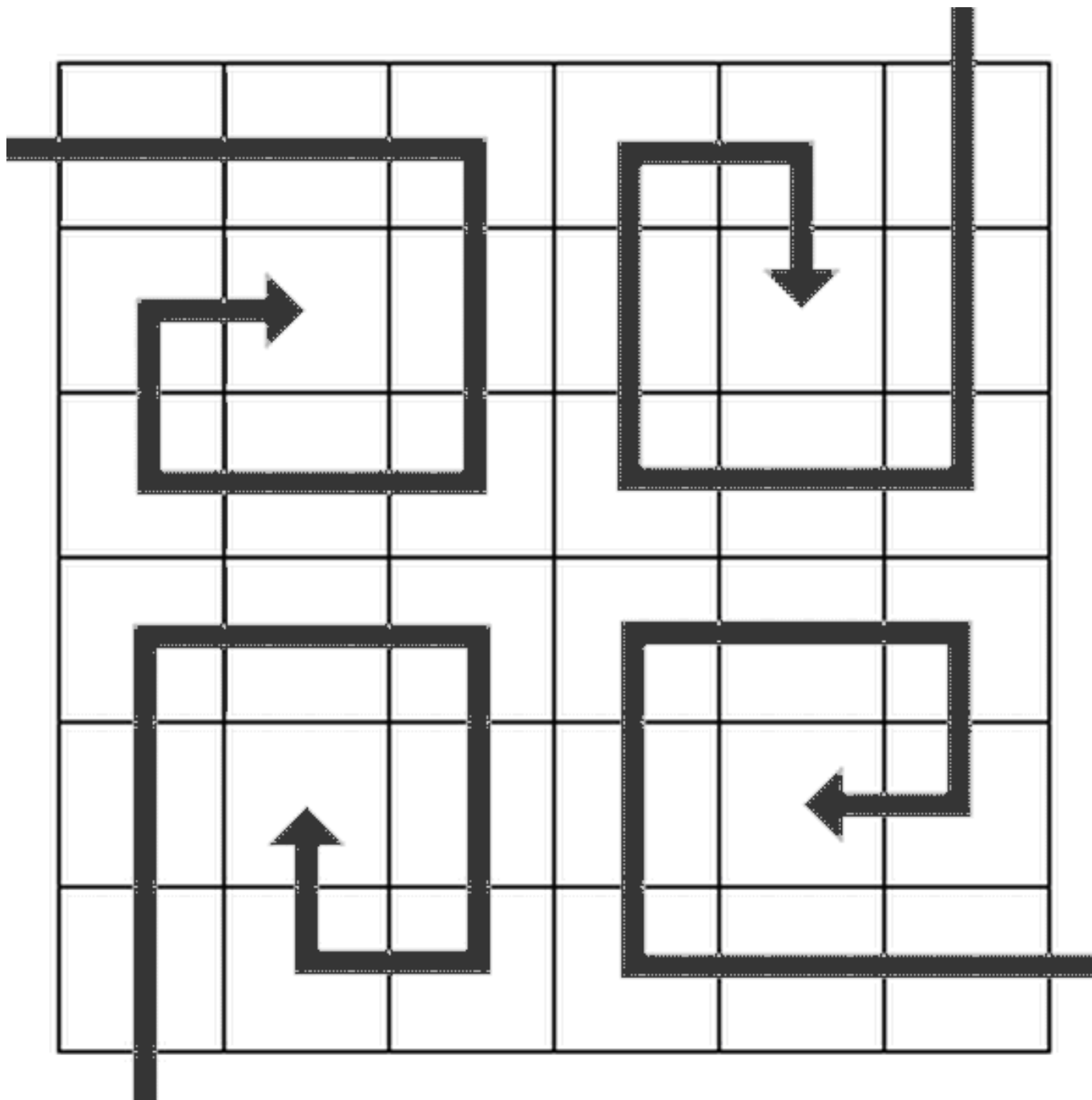
Amőba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok.



Gurítós Amőba:

Amőba-típusú, „négy a nyerő játék” azzal a lépésszabállyal, hogy kívülről, rácsirányban gurítják be ütközésig a golyó alakú bábuikat a játékosok.

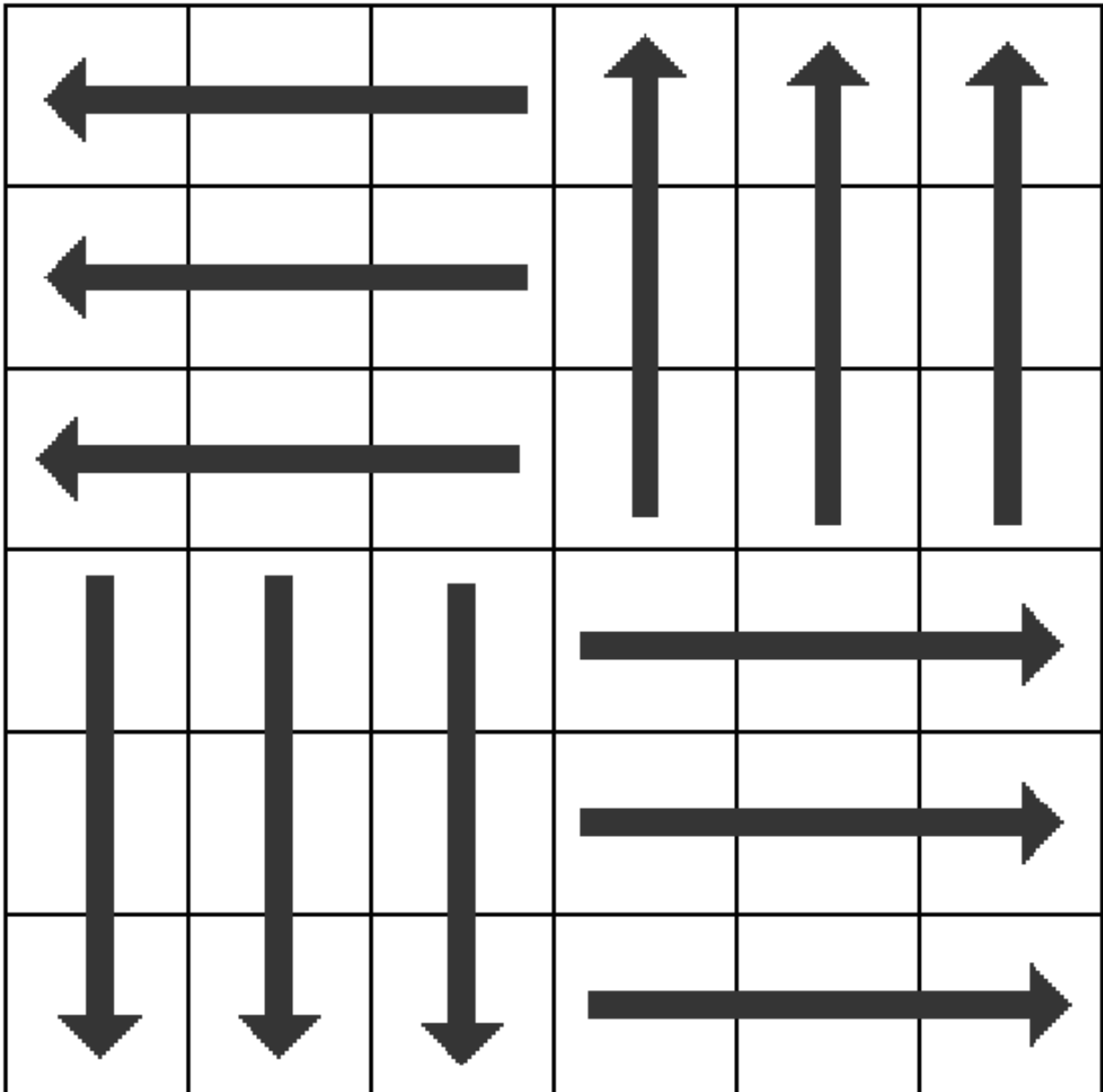
(Hatszöges táblán megpróbálható három színnel, hármásban is.)



Tótikék:

Négy a nyerő-ként is (és négy a vesztként is) érdekes lesz az Amóba, ha annak lépés-szabályában korlátozzuk a választási lehetőségeket. A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők...

Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejtenének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.

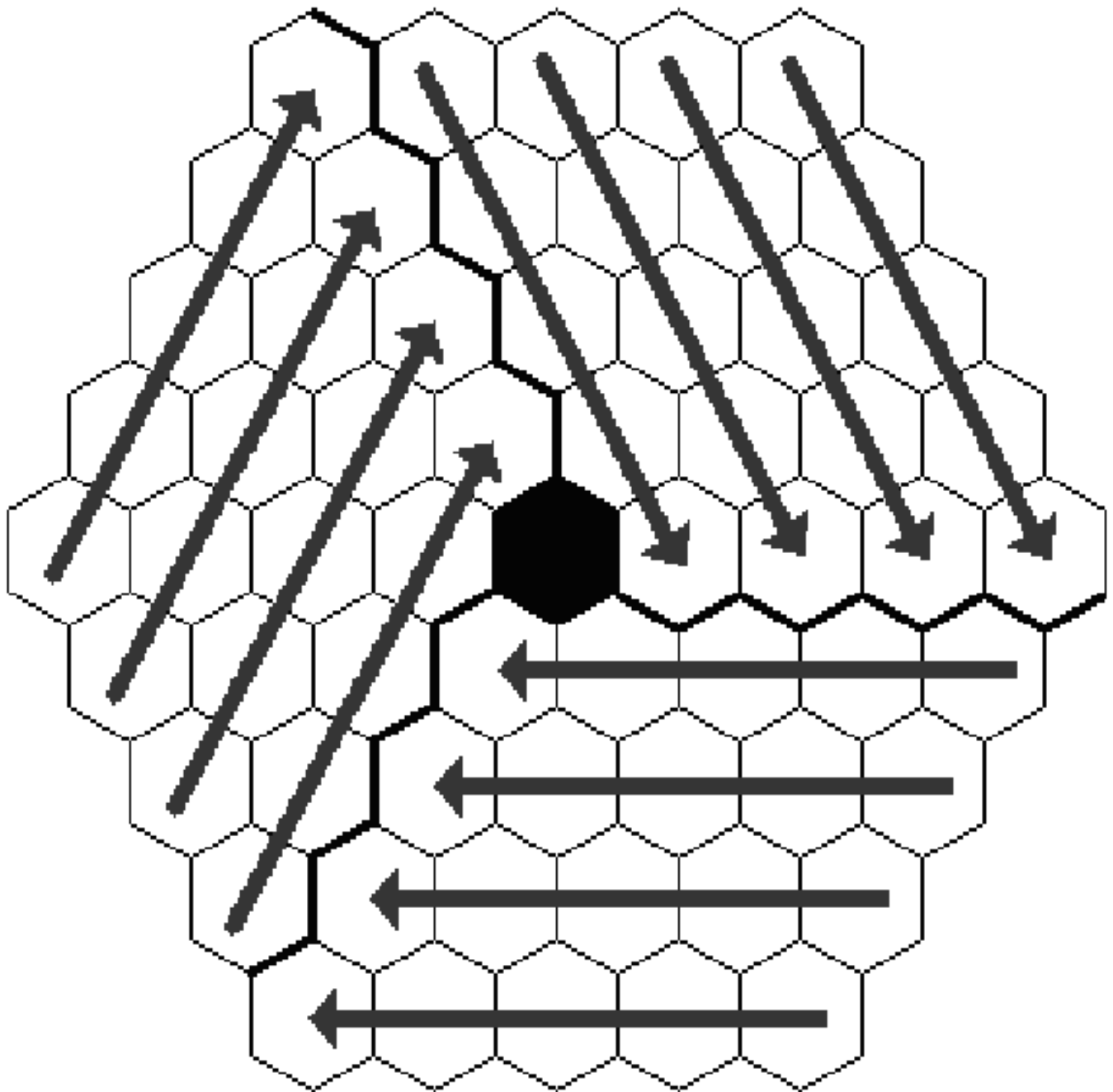


Tótikék:

Négy a nyerő-ként is (és négy a vesztként is) érdekes lesz az Amőba, ha annak lépés-szabályában korlátozzuk a választási lehetőségeket.

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők...

Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.



Potyogtató Amőba >>> Tőtike, hexa-táblán:

Ez már a „Tőtikék”-re általánosított „potyogtató Amőba”, ahol csak nyilak jelzik, milyen irányba mozognak el ütközésig a táblára tett bábuk..., a kezdőlépő csak valamelyik nyíl hegyére tehet...

Lehet játszani arra is: hogy

(1. vari) nyer az első négyes; és arra is: hogy

(2. vari) veszít az első négyes...

(Ez utóbbinál javasolt bevezetni még azt a korlátozást, hogy az aktuális lépést megelőző lépésben töltött „csatorna” az adott lépésben nem tölthető.)

Amőba trófea-gyűjtő verseny lebonyolítás szabályai:

A nevezők rajtszámot és versenylapot kapnak.

Minden versenyző maximum 9 másik szabadon választott játékosal párbajozik, ám a végső sorrend nemcsak az elért győzelmektől függ, hanem attól is, hogy a legyőzött versenytárs hány trófea-pontot gyűjtött a verseny során.

Minden párbaj eredményét úgy kell felvezetni a versenylapra, hogy:

ha a kihívó rajtszáma alatt az aláírása is szerepel, akkor az a „vesztettem” elismerését jelenti.

(Mindig a vesztes ír alá a győztesnek.)

Kiértékeléskor, előbb játékosonként összeadják a győzelmek számát, majd ezeket a „trófea-pontokat” hozzáadják mindazon versenytársa pontszámához, akiknek aláírt. (A kiértékelő számítógépes progiban a versenyző rajtszámának a sorába kell beírni legyőzött ellenfelei rajtszámát.)

Szám példa:

Béla összesen kétszer nyert: Kati és Ádám írta alá a versenylapját.

Kati 8 olyan játékos ellen nyert, akiknek egy győzelmük sem volt.

Ádám 6 olyan ellen nyert, akik mind 2-2 sikeres párbajt vívtak.

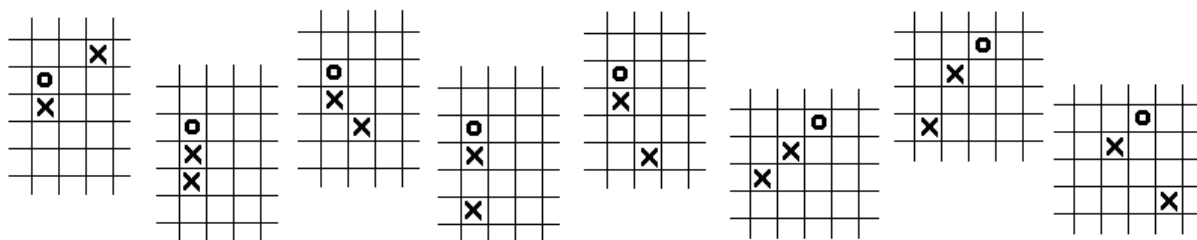
Így, a kiértékelésben,

Béla $2+8+6=16$, Kati 8, Ádám $6+6 \times 2=18$ pontot kapott.

Játékszabályok (a kezdő előnyének korlátozásával) :

Az alábbi három-babus kezdőállások egyikéből indul a parti; mindig a „O”-val játszó kezd.

A párbajozók (pl. fej/írás-pénzfeldobással) kisorsolják, hogy melyikük választ az induló állások közül és a három jelet fel is rajzolja a játéktábla közepére.



Ezután a másik játékos azt dönti el, hogy „O”-val, vagy „X”-el kíván játszani...

(A nyerő ötös vonal érvényes átlósan is, de a hatos vonal sem sor-, sem oszlop-, sem átlós irányban nem nyerő.)

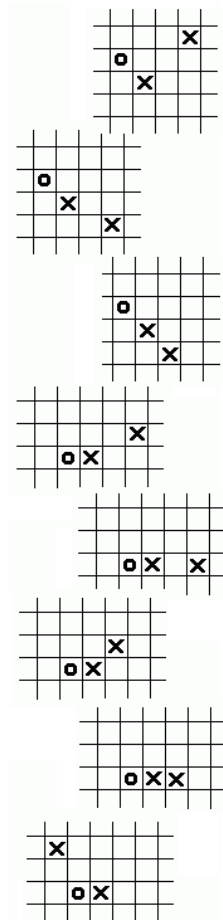
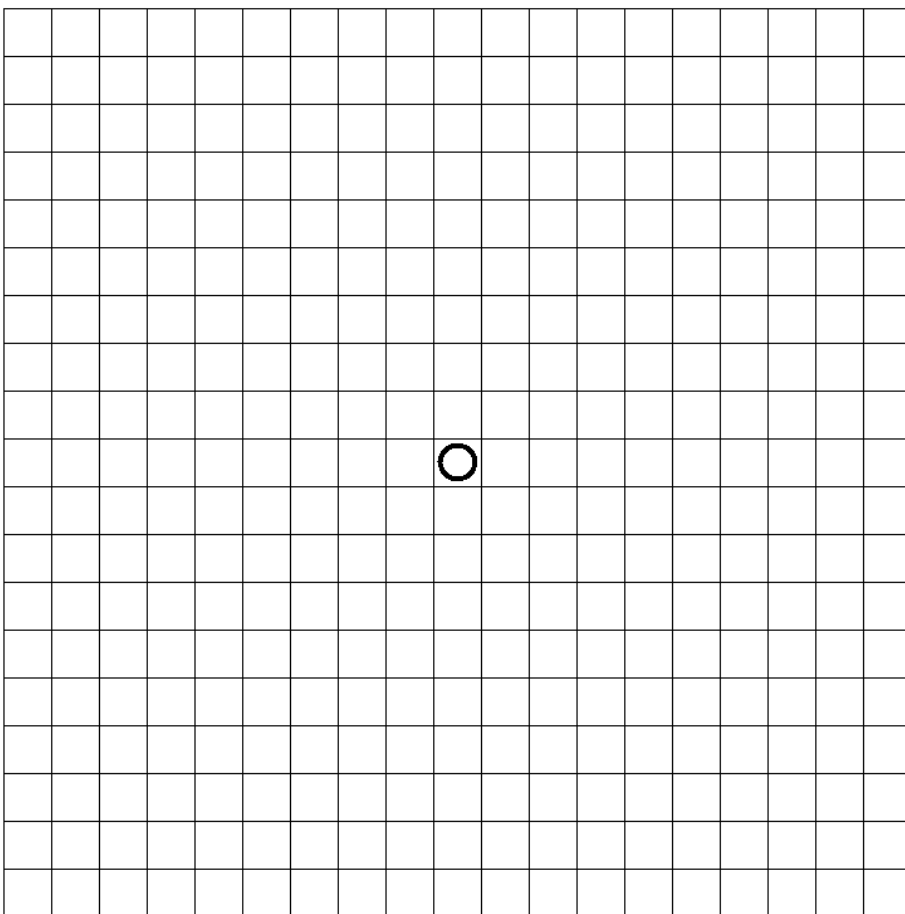
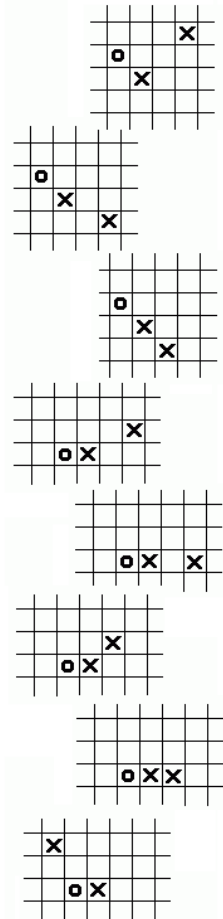
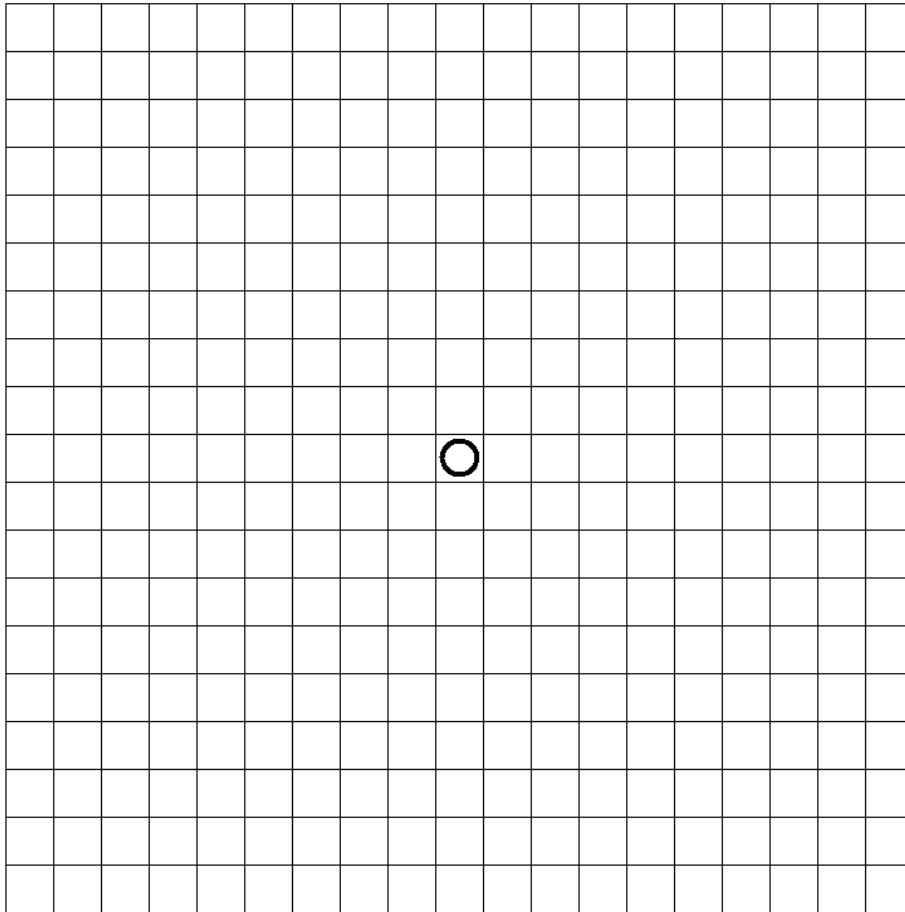


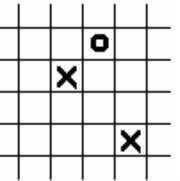
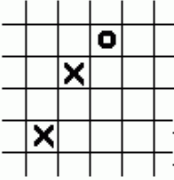
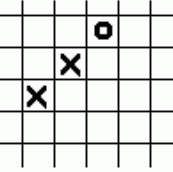
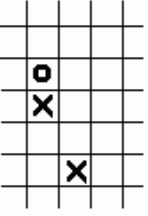
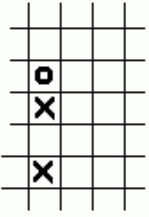
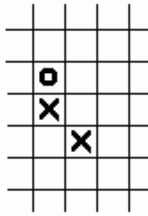
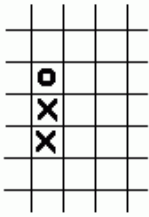
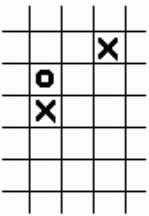
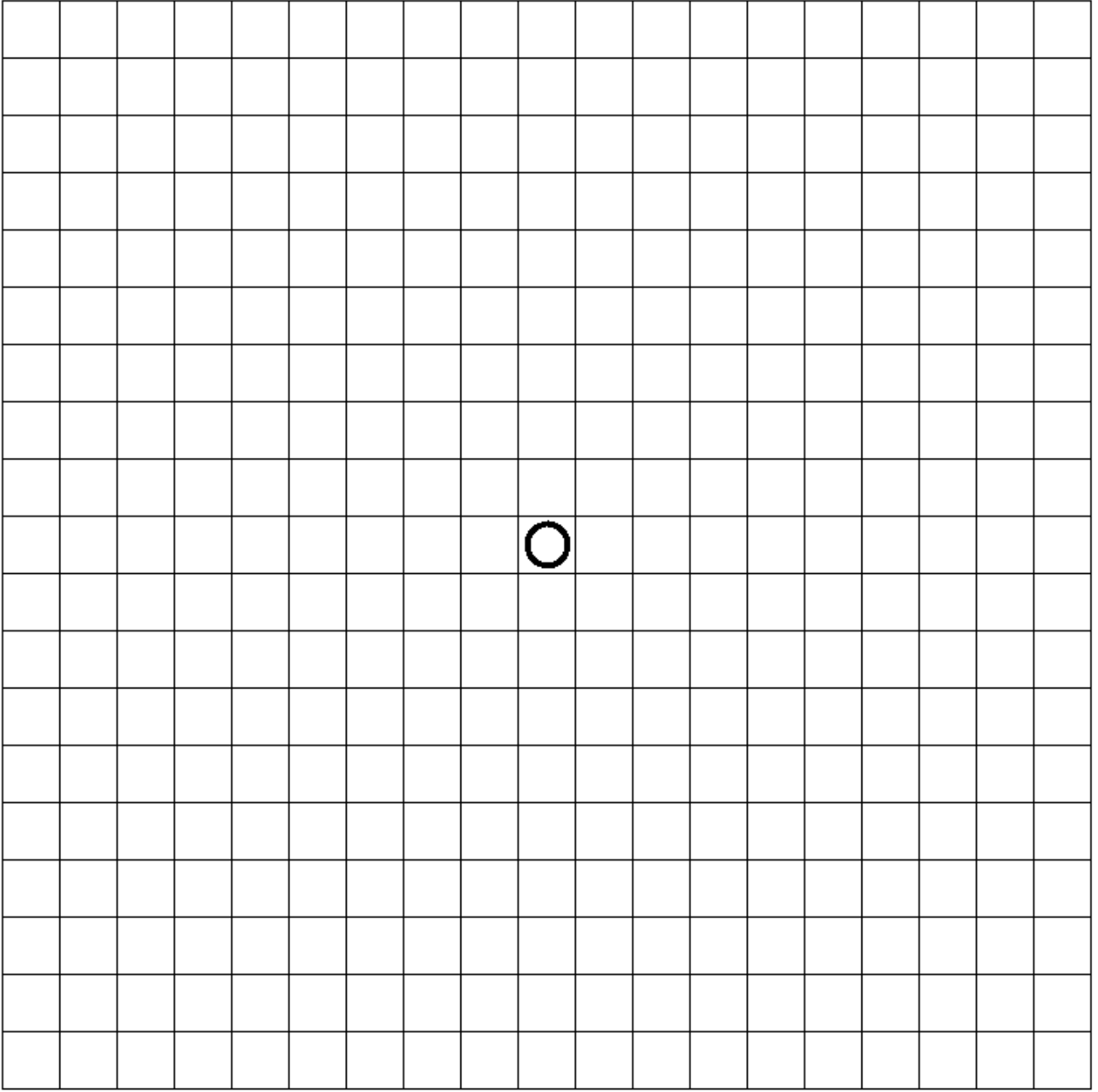
VERSENYLAP

Játékos rajtszáma: _____ aláírás-mintája: _____

Párbajok eredménye:

Ellenfél rajtszáma									
Elismert vereség									





Az ötödőlőről, negyedőlőre "egyszerűsített" játékok. Tótikék és a „begurítás” Amóba

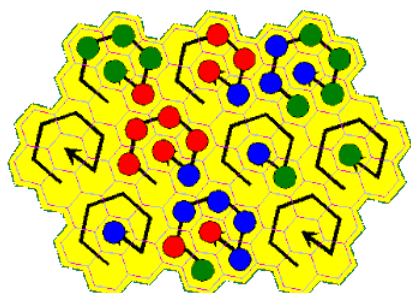
(A “ ”NÉGY A NYERŐ”” nevű, legismertebb változatában egy függőleges síkban felállított “ lyukacsos táblába” felülről lefelé ejtik be korongjaikat a játékosok.)

Megállapodás szerint, megdöbentően sok féle rácsozatú és irányítottságú táblán is játszható, a mezők számával megegyező darab, fele-fele részben sötét és világos bábuval. Megegyezés hiányában, javasolt a négyzetes elrendezésű, "szövetmintás", a széléről befelé töltögetett táblát használni, 32-32 db bábuval.

Játékszabály:

Az induláskor üres táblára felváltva, egyesével teszik le bábuikat a játékosok. Egyik világosat, a másik sötétet. A partit az nyeri, akinek sikerül négy darab bábuját vonalban („libasorban”) egymás mellé leraknia.

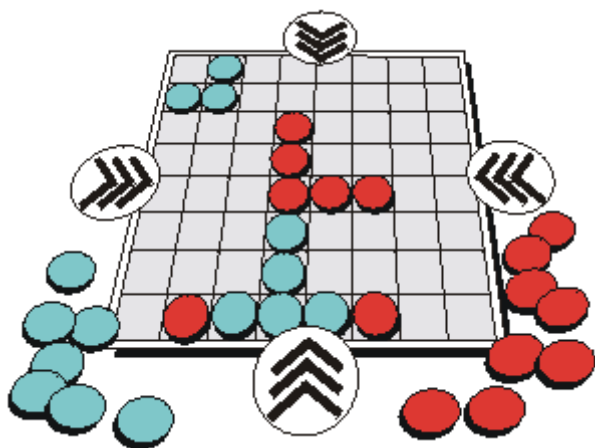
A TÓTIKÉ-ben nem választható meg teljesen szabadon a lerakott bábu helye. A játékmezőn kijelölt irányított töltögetési utakat olyan lejtős csatornaként szemléletes elképzelni, amelyekbe golyó alakú bábukat töltve, azok nyílirányban vagy a csatorna végéig, vagy a már korábban a csatornába töltött bábuknak ütközve kerülnek a helyükre.



Több olyan tábla is tervezhető, melyen hárman, ill. négyen is versenyezhetnek.
(Lásd: pl. a hatszögrácsos “ virágos” elrendezést.)

Begurítás változat

"Kockás" füzetlapra (miért hívjuk kockásnak a számtanfüzetet?) rajzolj egy 8x8-as táblát! Egyik játékos O-val, a másik X-el jelzi bábuját, mint az ÖTÖDÖLŐ-ben, de itt nem öt, csupán négy elérése lesz a játék célja...(Játszható ceruzával is, vagy nagyobb mezős táblán, iskolai számolókorongokkal is)



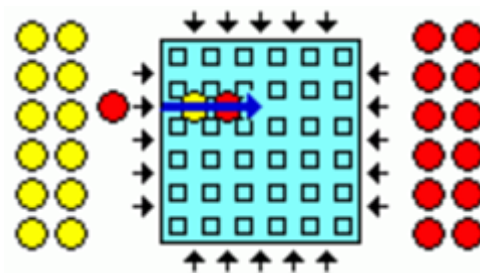
A lépéseket úgy kell elképzelni, hogy a tábla négy oldalának bármelyikéről kívülről betett bábu a másik irányba **ütközésig elmozogva** találja meg helyét. (Hasonlóan, mint a Tótikékben, de itt a töltögetési irányok a táblán kívülre kerülnek. Négyzetes táblán négy oldalról befelé guríthatunk, hatszöges-méhsejt táblára pedig hat irányból...)

Megjegyzés: Nekem úgy tűnik, hogy kisebb táblán még érdekesebb lehet: már 5x5-ös méretben is oda kell figyelni... Magam a 6x7-es táblára szavaznék... (Nagylaci)

"tologatós" AMÓBA

(A Pikk-Pakk készlettel jól játszható....)

Az induláskor üres négyzetes elrendezésű (legalább 6x6-os, max. 10x10-es méretű) tábla szélső mezőpontjaira sötét és világos felváltva 1-1 db golyót rakosgat le úgy, hogy azzal a korábban már táblára került golyók a tábla közepe felé egy pozícióval eltolódnak.



Arra törekednek a játékosok, hogy saját színükből „négyes malmot”; „nyerő négyes”-t alkossanak: vagy vízszintes, vagy függőleges, vagy átlós irányban 4 db golyójuk kerüljön egymás mellé.

Előfordulhat, hogy a győztes lépés betolásával ellenfelének is "nyerő ötöst" alakít ki a játékos, ám ez is teljes értékű győzelem: az a nyerő, aki saját lépésének eredményeként (akcióban) alakítja ki ötösét.

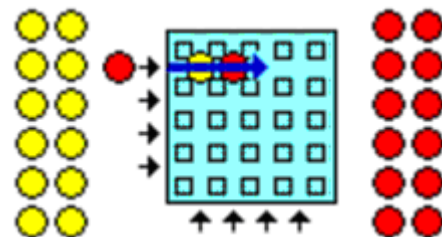
Az is érdekes, ha megfordítva a célt, azaz: vesztő ötösre játsszák. (Ebben tehát az nyer, aki ellenfele bábuit rendezi (akcióban) ötös vonalba.)

A partik többnyire nagyon gyorsak, mert a (nem túl kicsi) táblákat "V" alakban szokták tölteni a játékosok, azaz ritkán kerül sor arra, hogy egy sorba, vagy egy oszlopba két oldalról is töltsenek.

Ha ilyen mégis előfordulna és az adott sor "megtelik", akkor abba már csak keresztirányban kerülhet be új golyó.

„letologatós” AMÓBA

A 8x8-asnál nagyobb táblákon kialakult versenyzői stratégiák "V"-s töltögetése kézenfekvően alakította ki a talán még érdekesebb: letolás változatot, amelyben akár 5x5-ös táblákon is lehet versenyezni, mi több: akár ötös nyerő kialakításában is.



Megjegyzés:

A tologatós ötlettel a megszokott ötös amóbát is "elbolondíthatjuk", amikor a játékeret egy kicsi (pl. 6x6-os) táblára lekorlátozzuk.

Ebben ugye az nyer akinek előbb sikerül 5 db saját golyót bármilyen irányban nézve egymás mellé letenni. Ámde, ez a játémező kicsi ahhoz, hogy egy ilyen nyerő ötöst ki lehessen kényszeríteni és ha a tábla megtelt, akkor egy sortologatós második játékszakkal folytatódhat a parti...

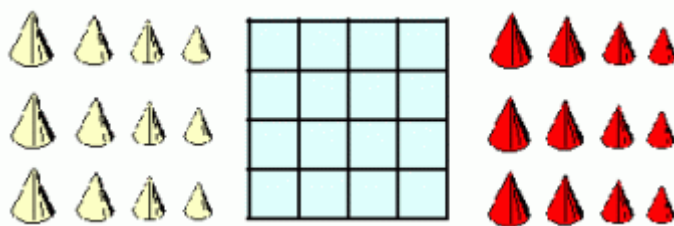
Erre nézve megállapodhatnak a játékosok (mindig a parti megkezdése előtt), hogy

vagy tetszőlegesen választott sort (oszlopot) tolhat el a lépő egy pozícióval,
vagy csak azt a sort tolhatja el amelyikben többségben vannak a sajátjai
és(!!!)

vagy leütik a tolással leső golyót,
vagy a golyókat átrölnizzák, azaz: a kieső golyót a keletkező üres helyre áteszik.

GOBBLET (vagy matrjoskás Amőba)

Sötétnek is és világosnak is
összesen 12-12 db bábuja van:
játékosonként 3 készletben,
egyenként 4 db
(picibb, pici, nagy, nagyobb)
"matrjoska" bábuval.
(Akár papírtölcséreket hajtogatva)



Az induláskor üres 4x4-es táblán, az első, (sor-, oszlop-, vagy átlós irányban egymás mellett álló) saját négyes kialakításáért folyik a verseny.

A lépésre következő két féle lépés közül választhat:

vagy egy újabb bábuját teszi **a tábla üres helyére** (kivétel:xxx),

vagy az egyik, már a táblán lévő saját bábuját áthelyezi (!!!) **egy nála kisebbre** (???) .

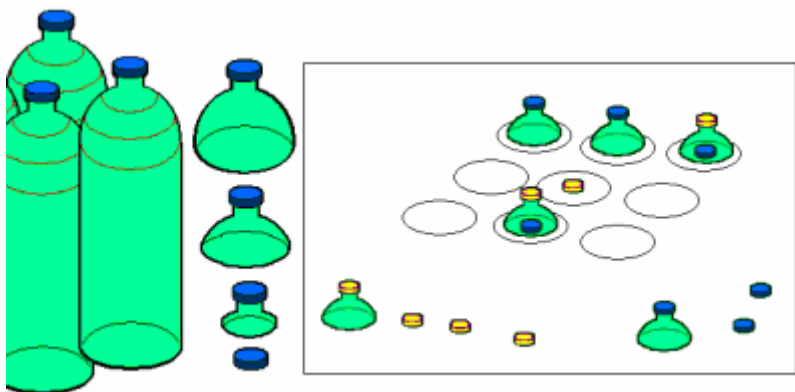
Szabálypontositások:

(xxx) Ha az ellenfél 3 db bábuja áll nyerővonalban, ekkor (és csak ekkor) ezekből az egyik kívülről is "felfalható".

(???) Igen, a sajátjára is megengedett.

(!!!) Fontos, az esetleges vitákat is elkerülendő szabály: A felemelt bábuval lépni kell akkor is, ha ezzel felfedted ellenfeled győztes sorát. (Ha ezzel nem tudod a győztes sor valamelyik másik bábuját lefedni, akkor vesztettél.)

Még érdekesebb, ha átlátszó bábukkal játszunk.



Gyűjts össze 24 db ásványvizet flakont és vágd le a tetejüket...

A táblának pedig megfelel pl.:
4 x 4= 16 db söralátét, vagy
16 db négyzetre vágott papírlap...

**Kisebbekkel először, elegendő:
3x3-as táblán,
2 méretben, 7-7 db bábuval .**

Miért is érdekesebb?

Az eredeti Gigamic-os játékszabályban eleganciahibának tartom, hogy memóriajátékkal kombinálódik egy stratégiai táblás. (A versenyszerű játék játszmalapjain ugyanis visszakereshetők a lépések, azaz semmi nem tiltja a jegyzetelést. Tehát: a „memorizálj” némi munkával kiváltható.)

Gondolkodásra és taktikázásra pedig sokkal alkalmasabb a „mindent látok” állapot...

... és még a játékszabály is leegyszerűsíthető:

Ketten, felváltva egyet-egyet lépnek, az első, felülről nézve saját színű négyes vonal eléréséig.

Szabályos lépés: egy saját bábu helyváltoztatása: akár kívülről a táblára, akár a táblán áthelyezve.

Optimálisnak tűnő méret: 4 x 4 -es tábla, játékosonként 3 készletben 4 db egymásra rakható bábu.

Ütésesek

„Elmetorna kurzus” **13**

13. téma: Ütések (Mancala + Fanorana, Dzsungel, Surakarta)

A foglalkozás fő célja:

Számolás gyakorlása (Mancala) 10 db alatti értékek, érkezések ránézésre becslése...

Önálló szövegértelmezés (Fanorána, Surakarta) a részletekre irányuló konkrét rákérdezéssel...

Sakk-előzetes, (Dzsungel) felkészítés a különböző lépésű (stratégiai értékű) bábukkal való játékra.

További konkrét célok:

Kézügyesség, olló-, ragasztó-használat... Táblarajz tervezés, festés, bábuformálás gyurmából, stb.

térképen: Madagaszkár, Benyovszi Móric (Fanorana), Indonézia-Java-Surakarta (Surakarta), Afrika (Mancala)

Táplálkozási lánc. Miért humoros? A poénok felismerése (Nagy Lajos: Képtelen természetrajz)

Általános célok:

Ösztönzés: otthon játszható játékok kitalálására, tervezésére és elkészítésére (Lásd pl.: Dzsungel)

Olvasd el az „Ütések válogatás”-t! és emlékezz vissza az előnyadósoknál mutatott lebonyolítási módszerre.

Emlékeztek az előnyadosos játékokra? A mai foglalkozáson is ugyanazt a programot fogjuk követni, mint ami azok megismerésekor nektek is tetszett. Négy játékot hoztam, négy csoportnak, de most én jelölöm ki a csoportokat: lesz egy a kicsiknek, lesz egy a nagyoknak és lesz két vegyes csoport.

A legügyesebbekből álló, egyik vegyes csoport el is fog készíteni egy nagyon szupi dzsungeles játékot...

A már okos jól számoló kicsiknek tetszeni fog az afrikai gyerekek kedvence a Mancala. Ennek a szabályait közösen fejtjük meg és előbb a kicsik játszanak vele addig, amíg a másik három játék megfejtésén és elkészítésén egy-egy csoport dolgozik. Mindenki figyeljen, mert verseny is lesz! Igen a Mancalából is.

Vegyünk elő pl. 10 db-os tojástartókat makk-szemekkel. (Erdei sétán nem felejtünk el „bábukat” gyűjteni.)

Az is jó, (komfortosabb is) ha gyufaszálakkal játszunk A4-es papírra nyomtatott **2x5-ös négyzetes (!)** táblán.

A kicsik információról-információra olvassák a szabályt, amiket közösen értelmezzünk.

(Egyszersmind ezzel, követendő mintát adva a több játék szabályát majd önállóan megfejtő csoportoknak.)

Ne törődjünk az összetett mondatok hosszával, hanem minden olvasott információt azonnal értelmezzük és próbáljuk ki. *Tehát pl.: „egymással szemben” most fontos. Általában a játékosok a tábla két oldalán szemben ülnek, de sok játéknál egymás mellett ülve is játszhatnak. Most funkciója is van a két oldal megkülönböztetésének. Saját oldalról jobb kéz felé esik a saját gyűjtő. Ha csak 10-mezős a táblánk, akkor ugye a tábla mellett jobbra a puszta asztallap is megfelel saját gyűjtőnek.*

... és így tovább apránként részletezve...

A kicsik csoportja kezdjen el játszani. A nagyok fejték meg és ízlelgessék a Fanoránát, az egyik vegyes kapja az elkészítendő Dzsungelt, a másik a kinyomtatott Surakartát. *(Körbejárás, segítség. Esetleg: „gyere át segíteni a játékgyártóknak”, „ezt vágd ki”, „ezt ragaszd össze” egy-egy fő átmenetileg átvezényelve a dzsungelesekhez.)*

Ha elkészült a Dzsungel, akkor először ezt beszéljük át közösen: a csoport szóvivője elmondja a szabályt, megmutatja: hogyan kell játszani...

Közben (a szokásos „érdekeset mondok” apropóból) beszélgethetünk a „táplálkozási lánc”-ról, „vadállatok és házi állatok”-ról. Javasolt beidézni Nagy Lajos: Képtelen természetrajzából néhány sort kedvkeltésül, hogy később, **önkéntesen(!)** maguk elolvassák és értelmezzék a fergeteges és elgondolkodtató poénjait.

A kutya háziállat. Három fő részből áll, úgymint: fej, törzs és végtagok. Ha ezen részek bármelyikét a kutya elvesszük, akkor a kutya elromlik, és többé sem nem szalad, sem nem ugat, egyáltalán nem működik tovább. **A lúd** tollazatának színe fehér, ami által az egész lúd fehér. Mégpedig, ha feldobják is fehér, ha leesik is fehér.

A Kutya és a Tyúk legyen kinyomtatva és készenlétben várjon arra, hogy megkérdezik „hol olvashatom el?”.

Kitűnő anyag a szövegértelmezés gyakorlásához, hiszen a megértés azonnali jelzése, a jutalma, a „felnevetés”.

(Ami ugye többnyire elérhető a jól, a korosztálynak válogatott viccek olvasásával is!)

A csoportok sorra bemutatják a „saját” játékaikat. A csoport szóvivője („frontálisan) magyaráz és ad szót a kérdezőnek. A tanár is alkalmazkodik, jelentkezen, „kérjen szót...”

A Fanorana-nál kiegészíthetjük mesével Benyovszki Móricról, a térképen megkeressük („királyságát”) Madagaszkárt a játék származási helyét.

A Surakarta-nál megkeressük a térképen Java szigetét, ahonnan származik, de elmondhatjuk, hogy „csak” az Európaiak nevezik Surakartának ami egy félmillió lakosú Indonézia város neve. (Az európai névadás állítólag a franciáktól származik, nézzenek utána a Google-keresgélőben...)

A Mancalát már a foglalkozás elején együtt feldolgoztuk, de mondja el újra a kicsik szóvivője és említsük meg róla, hogy Afrikában a legkedveltebb játék, több, mint 300 neve van, nagyon sokféle táblája és játékszabálya. Egyes törzsekben csak az lehetett főnök, akit a többiek nem tudtak legyőzni ebben a játékban. Aki ebben profi volt, arról azt is elhitték, hogy esőt is tud csinálni... A táblája földbe vájt gödrökből állt és magokat „vetettek/mozgattak” benne...

Ezután indulhat a csoportverseny, amihez → A3 méretben nyomtatni, kifüggeszteni...

4 csoport (A,B,C,D), mindegyikben 4-4 játékos:

Játékosok számozása:

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

A csoportok „saját” játékaik: **A:** Mancala, **B:** Dzsungel, **C:** Fanorana, **D:** Surakarta

Ha mindegyik játékból 2-2 db játék-készlet van, akkor mindegyik fordulóban játszhat mindegyik versenyző az alábbi párosításban:

	az „A” csoport játéka (kicsik)		a „B” csoport játéka (vegyes)		a „C” csoport játéka (nagyok)		a „D” csoport játéka (vegyes)	
	Mancala		Dzsungel		Fanorana		Surakarta	
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

4féle játékból mindegyik játékos csak 3 féle párbajozik. (Egyik csoport tagjai sem versenyezhetnek a csoport „saját” játékában.)

Minden párbaj kettő, váltott kezdéssel játszott partiból áll. (2:0) nyeresért: 3 pont, (1:1) döntetlenért: 1-1 pont, ha valaki megsértődik és nem fejezi be: -10 pont.

Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a párosításukhoz a csoport betűjelét és mellé a szerzett pontszámot. Az csoport lesz a nyertes, amelyik legtöbb pontot szerzte.

A 2 pld. Dzsungelt a „hazavinném”-re jelentkezők között kisorsolni(*), a többi táblát „pofára” (, hogy biztosan jó helyre kerüljön) szétosztani.

(*) Sorsolás helyett, nagyon jó a „Legkisebb egyke” játék és szinte ugyanannyi az időigénye:

Mindenki felír egy tetszőleges számot egy papír fecnire és az nyer, akinek a száma az együttes egyszerre történő felmutatáskor legkisebb azok közül, amiket mások nem mutatnak. Pl.: 1,1,4,4,8,9,11,25 közül a 8 nyer.

Összefoglalás:

Mindegyik játék nagyon távolról került nemcsak hozzánk, hanem Európába is. Az ember „homo ludens”. Talán már az őseimnek is voltak táblás-gondolkodós-modellezős játékaik. Ősidők óta nagy-nagy tiszteletet élveztek, akik egy-egy játékban verhetetlenek voltak. Sportban (olimpiák) és elmesportban is...

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

VERSENYSZABÁLYOK (fordulónkénti párosítások)

4 csoport (A,B,C,D), mindegyikben 4-4 játékos, összesen 4 féle játékban,
(de minden csoportnak van egy „saját” játéka, amiben nem párbajozik):

Játékosok számozása:

„A” csoport (kicsik): **1,2,3,4** „B” csoport (vegyes): **5,6,7,8**

„C” csoport (nagyok): **9,10,11,12** „D” csoport (vegyes): **13,14,15,16**

A csoportok „saját” játéka: **A: Mancala, B: Dzsungel, C: Fanorana, D: Surakarta**

Mindegyik játékból 2-2 db játék-készlet van

(mindegyik fordulóban játszik mindegyik versenyző az alábbi párosításban):

	az „A” csoport játéka (kicsik)		a „B” csoport játéka (vegyes)		a „C” csoport játéka (nagyok)		a „D” csoport játéka (vegyes)	
	Mancala		Dzsungel		Fanorana		Surakarta	
I. forduló	B: C: 5-9	B: D: 7-15	C: D: 10-13	A: D: 3-16	A: B: 2-8	A: D: 1-14	A: C: 4-11	B: C: 6-12
II. forduló	B: D: 6-13	B: C: 8-11	A: D: 2-14	A: C: 4-12	A: D: 3-15	B: D: 7-16	B: C: 5-9	A: C: 1-10
III. forduló	C: D: 10-14	C: D: 12-16	A: C: 1-11	C: D: 9-15	A: B: 4-5	B: D: 6-13	A: B: 2-7	A: B: 3-8

4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik.

(Egyik csoport tagjai sem versenyezhetnek a csoport „saját” játékában.)

Minden párbaj kettő, váltott kezdéssel játszott partiból áll.

(2:0) nyerésért: **3 pont**, (1:1) döntetlenért: **1-1 pont**, **(ha valaki megsértődik és nem fejezi be: -10 pont.)**

Mindegyik játékos 1-től 16-ig számozott rajtszámot kap, amik alapján értelmezendő a fordulók játékos párosítása.

Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a párosításukhoz a csoport betűjele mellé a szerzett pontszámot.

Az csoport lesz a nyertes, amelyik legtöbb pontot szerzte.

„ütéses” táblások (válogatás 7-9 éveseknek):

Mancala, Fanorana, Surakarta (meg még pl.: Dzsungel)

Négy nagyon különböző, szabályaiban is picit hosszabbak és értelmezésükben is bonyolultabbak az eddigieknél, **kiválóan alkalmasak önálló szövegértelmezés és annak továbbadása próbájára, gyakorlására.**

A szövegértelmező munka egyik jutalma: négy szuper játék megismerése. (***) **Lásd a lap alján!**

Azt is megtapasztalhatjuk, hogy ne ijedjünk meg az első olvasatra értelmetlennek tűnő kezelési utasításoktól (pl. , vásárolt termékek „csináld magad, rakd össze” barkács-leírásaitól.)

Ismerjük fel az értelmezés technikáját!

Az összetett mondatokat és hosszú sorokat informatív részekre bontva, az adott informatív részt végrehajtv (kipróbálva), a végén minden értelmet nyer.

Különösen érdekes, hogy **megtanuljunk kérdezni**, az helyett, hogy

„Nem értem”, „Mit nem értesz?”, „Hát az egészet”

A „MiniJátékMester” idézett szövegei tömörek, lényegre törőek, szinte szavanként értelmezendők.

Dolgozzuk fel előbb közösen pl. a Mancalát, aztán bizzuk három csoportra a három másik játék szabályainak a „megfejtését”.

Kezdjük el közösen hangosan olvasni a Mancala szabályait, meg-meg állva és értelmezve, egyszersmind **példákon végre is hajtv a leírtakat...**

Fogalmazzanak meg kérdéseket, de a lehetséges válasz-alternatívákat is mondják el hozzájuk... (Általában válaszoljuk azt, hogy **„próbáljuk ki így is és úgy is, azután döntsük el...”**)

Ha közösen próbáljuk és némi rávezetéssel értékeljük, akkor többnyire értelmet kapnak a szabályok miértjei is. (Csak akkor rögződik hosszabb időre is a szabály és csak akkor értjük meg igazán a játékot, ha már ezekre a miértekre is válaszolni tudunk. A jó szabályok nem öncélúak, „okuk van”.)

Ezt a technikát kövesse le aztán három csoport önállóan, majd csoportonként külön-külön beszéljék át: törekedve arra, hogy a szövegben olvasott tömör fogalmazások (mint „rögzülni készülő” szöveg) **felejtődjenek el, ill. saját szavakra és gondolatokra cserélődjenek fel.** (*)

Jelöljük ki, hogy ki fogja a csoport képviselőjeként (szóvivőként) elmagyarázni a másik két csoportban dolgozóknak...

(*) *Azért ugye, hogy a rákövetkező fázis ne szövegidézés, hanem tényleg magyarázat legyen, aminek a felépítéséből magunk is sokat tanulhatunk...*

(*) Megjegyzés:** *Kis túlzással a játékszabályok olyanok, mint egy-egy tovább adható jó vicc.*

A szövegértelmezés és szókincs-bővítés talán legjobb eszköze a humor, amiben a poén megértésével azonnal önmagát jutalmazza az olvasója. (Sokkal jobb eszköz, mint a mese. A mese nem értett szavain átsiklik a történet követője, ámde a poén ritkán hat az értetlenekre.)

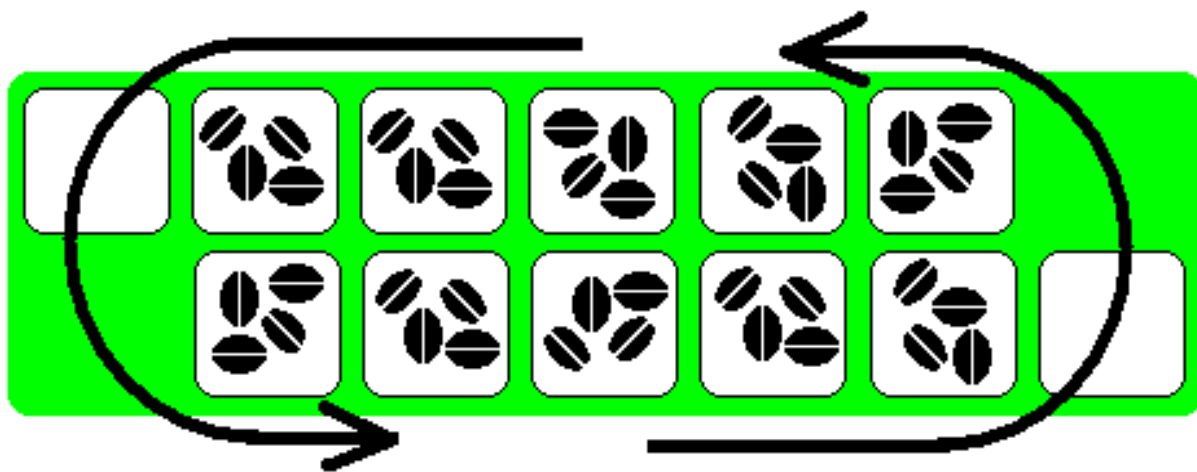
A próbajátékok során hármásokat jelöljünk ki. Egy figyel (nem dumál bele), majd a győztesrel játszik.

MANCALA (BANTUMI, v. VARI, v. KALAH...)

A kezdőállásból felváltva lép a tábla hosszanti oldalain **egymással szemben** elhelyezkedő két játékos.

Egy lépésben egy tetszőleges **saját oldali rekesz összes magját** fel kell venni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe.

A jobb kéz felé eső saját gyűjtőbe tenni kell, az ellenfélébe nem.



Ha **az utolsó lerakott mag** sajátoldali üres rekeszbe érkezik, akkor az azzal szembeni (ellenséges) rekesz teljes tartalma átkerül a lépő saját gyűjtőjébe.

Mindig kimarad az ellenfél, ha az éppen lépő utolsó lerakottja a saját gyűjtőjébe érkezik, azaz ilyenkor: egy újabb saját rekesz tartalmát kell felvenni és egyenként szétosztani.

Vége a partinak, ha **az egyik oldal mind az öt rekesze** kiürült. A gyűjtők tartalmának megszámlolása előtt még a másik oldal a saját gyűjtőjébe teszi a saját rekeszeiben maradtakat.

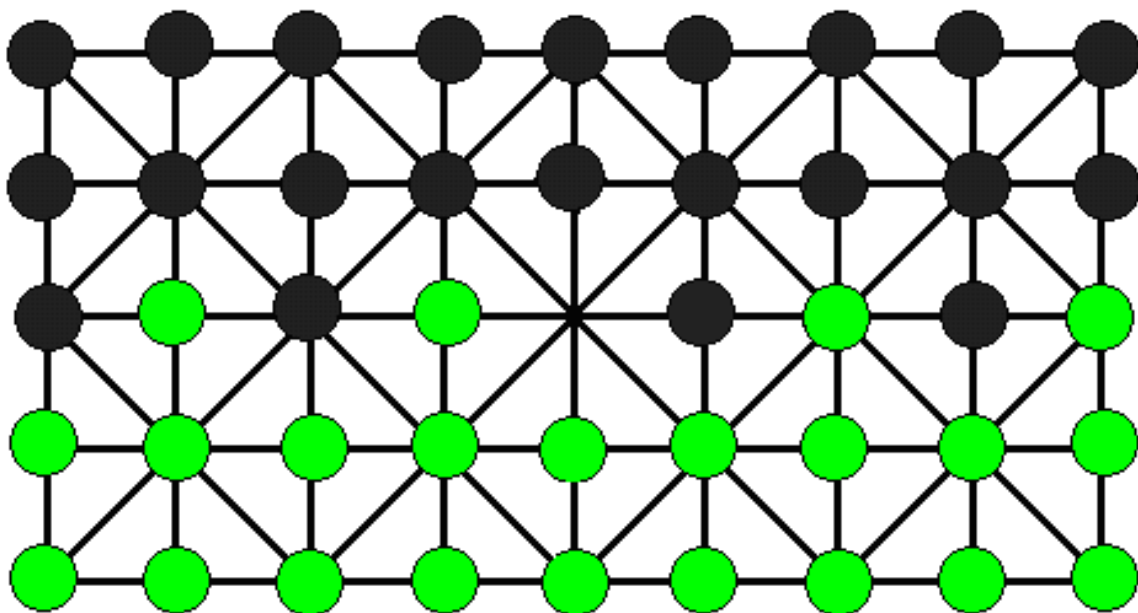
FANORANA

Talán a „legharciasabb” ütéses játék.

Ütsz akkor, ha **megközelíted** (a.) ellenfeled egyik bábuját és ütsz akkor is, ha **eltávolodsz** (b.) ellenfeled bábujától. Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábu lekerül a tábláról.



Az ábrán mutatott kezdőállásból indul.



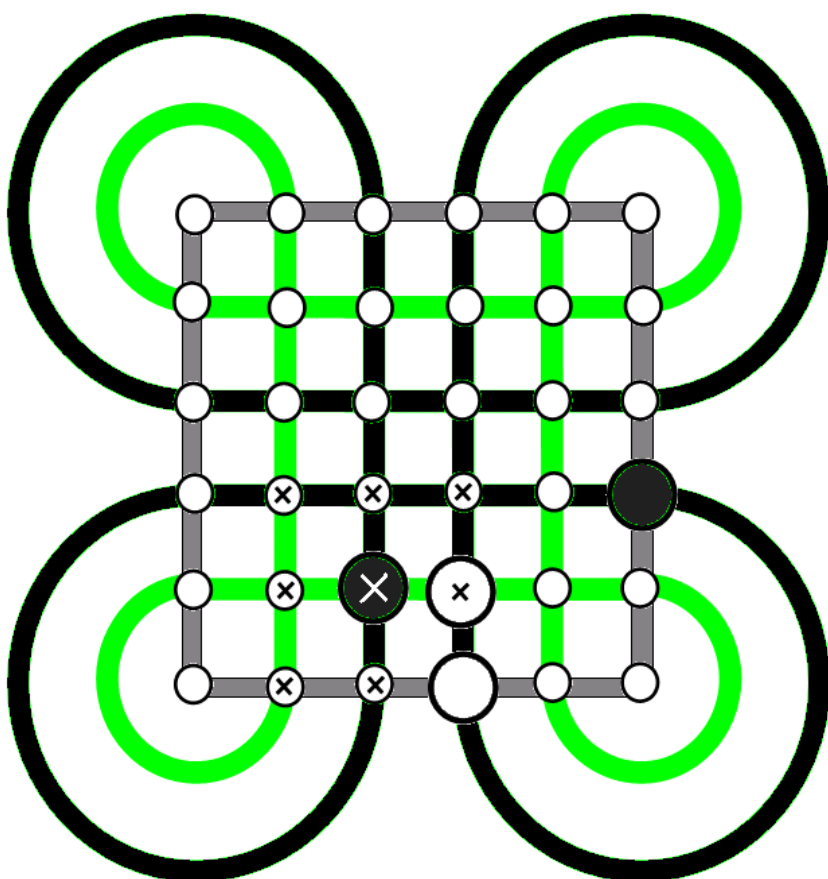
Ütés-, sőt ütéssorozat- kényszer van (azaz, ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező), illetve a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve, ha ezzel valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).

SURAKARTA

Kezdekor a 6x6-os rács két oldalán szemben egymással 2-2 sorban áll 12 fehér és 12 fekete.

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rádspontokra léphetnek a bábuk. Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte. A szokatlan táblarajzolat nem csak egzotikus, hanem ez hordozza **az ütés-szabály lényegét**. Egy ellenséges bábu akkor üthető le, ha

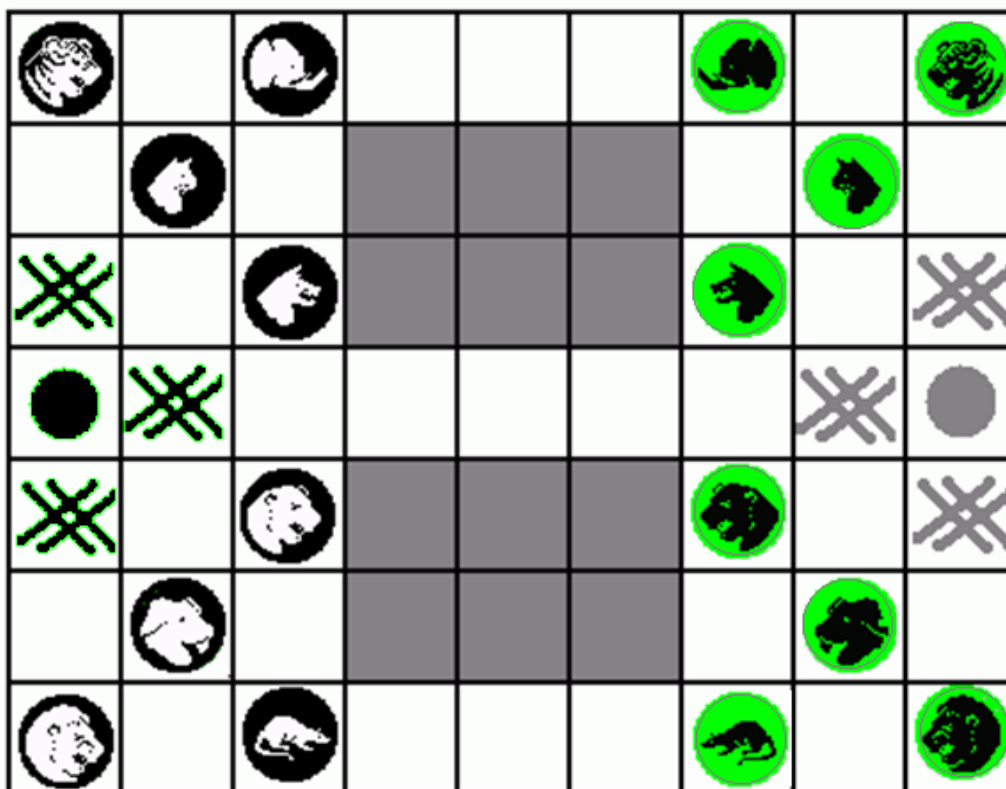
(1.) **ugyanolyan színű „hurkos” vonalon áll**, mint az őt ütő bábu és (2.) van közöttük legalább egy körívet tartalmazó bejárési út, amit **nem szakít meg egy másik bábu**.



A jelölt sötét bábu lehetséges lépéseit mutató ábrán a középső fehér nem azért üthető, mert a sötét mellett áll, hanem, mert a kis íveken át akadály nélkül eljuthat hozzá. A harmadik fehér pedig azért nem üthető ki a jelzett sötéttel, mert annak a nagy íveken.

áthaladó útját másik sötét blokkolja (ill. ha ellenkező irányban indul, akkor felső a fehér állítja meg)

DZSUNGEL (sakk-előzetes nemcsak kicsiknek)



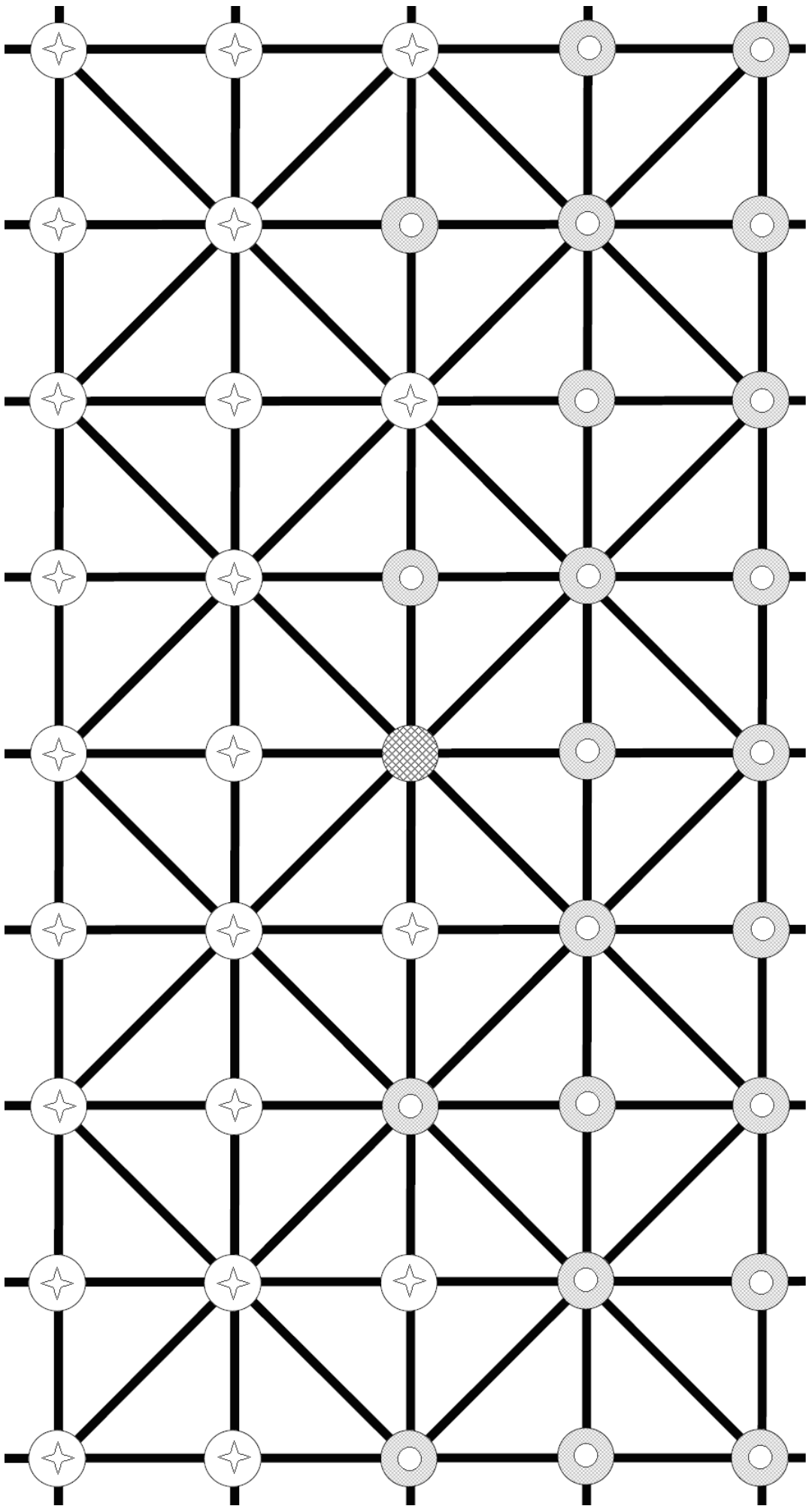
Sötét és világos 8-8 állatot formázó bábujaival **az ellenfél „barlangjának” elfoglalásában versenyez.**

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, patkány felsorolás egyszersmind **a bábuk általános ütés-sorrendje** is, azzal a kiegészítéssel, hogy a patkány is üti az elefántot, kivéve, ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu **a szomszédos üres mezőre léphet**, de az oroszlán és a tigris **vonalba át is ugorhatja** a vizet, kivéve, ha eközben a patkány felett kéne áthaladnia.

A kétoldali 3-3 „csapda” mező bármelyikén álló bármilyen bábu **bármely ellenségessel üthető.**

Veszít: aki nem tud lépni (beszorult, leütötték).



Fanorana (22-22 db bábú világos és sötét - nyitóállásban: a középső mező üres és 44 db bábú áll a táblán -)

Ütsz akkor, ha "megtámadod" ellenfeled egyik bábuját (bábuserőt) és ütsz akkor is, ha "visszavonulsz" ellenfeled bábujától (bábuserőtől). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábú(k) kerül(nek) le a tábláról: vagy az(ok), amely(ek) mellé léptél, vagy az(ok), amely(ek)től egy mezőnyit eltávolodtál. Ütészényszer van (ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező) és a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve: ha ezzel: valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).

Surakarta (2x12 db sötét és világos bábuval)

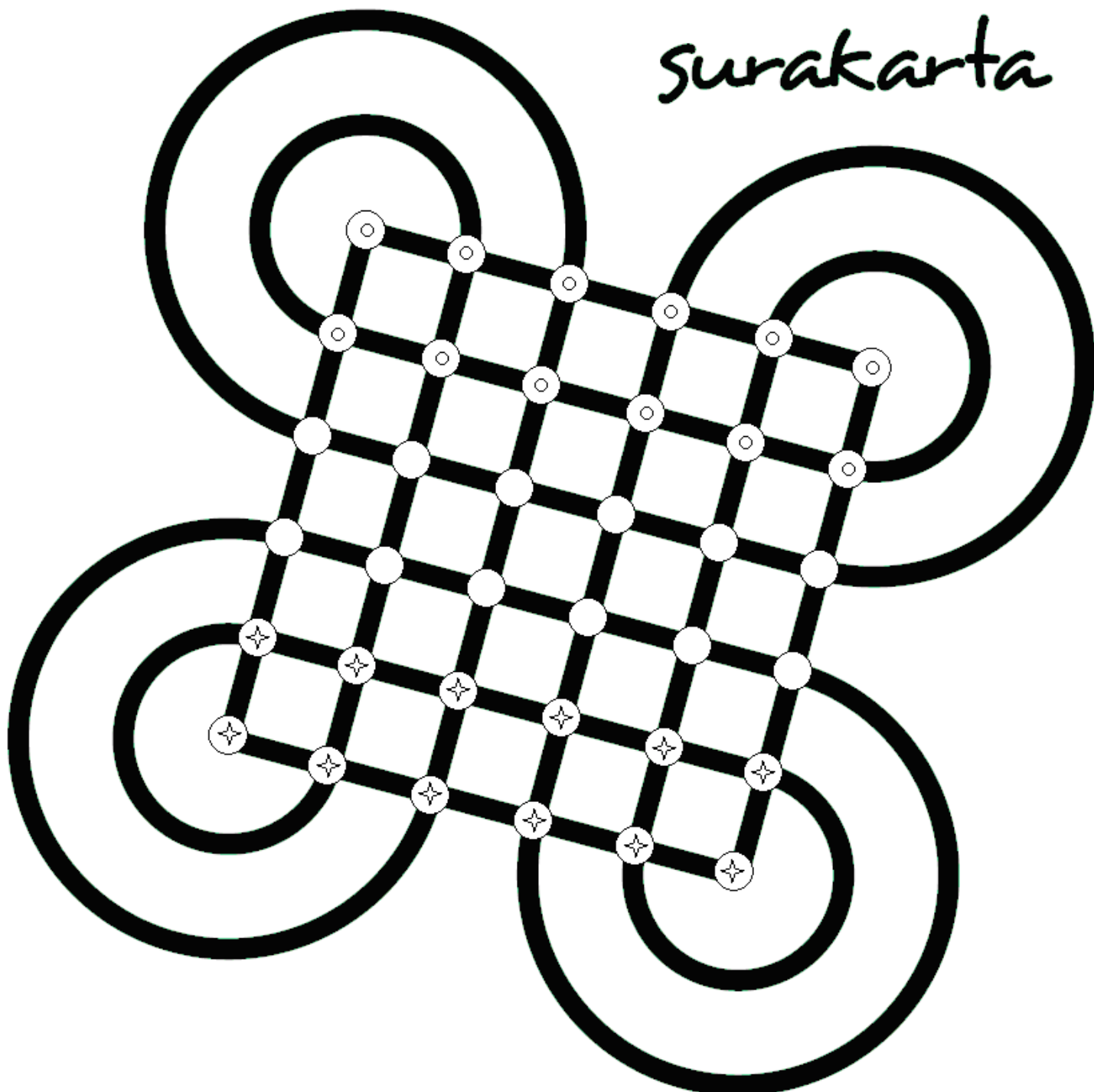
Cél a versenytárs összes bábuját leütni.

Kezdetkor 2-2 sorban sötét és világos bábuk, közöttük 2 sor üres.

Váltott lépésekben, egy-egy bábu a szomszédos üres rácspontokra léphet. (? Igen, köríven is. Sőt...!)

A szokatlan táblarajzolat hordozza az ütés-szabály lényegét. Ellenséges bábu akkor üthető le, ha

1. legalább egy körívet tartalmaz a csak üres pontokon áthaladó hozzá vezető út, de (**és!!!**)
2. vagy csak a kicsi, vagy csak a nagy köríven halad.



DZSUNGEL

Játékszabály

Az nyer, aki egyik bábujaival belép a versenytárs barlangjába.

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, egér felsorolás egyszersmind a bábuk általános ütőssorrendje is, azzal a kiegészítéssel, hogy (a kör bezárul, azaz)

egér üti az elefántot, kivéve ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu az oldalszomszédos üres mezőre léphet, de a saját barlangba egyik sem, a vízbe meg

csak az egerek léphetnek.

Az oroszlán és a tigris vonalban átugorhatja a vizet, kivéve, ha eközben egér felett kéne áthaladnia. (Bármelyik egér felett!)

A kétoldali 3-3 „csapda” mezőn álló bábu, bármelyik ellenséggel üthető.

Veszít: aki nem tud lépni, azaz beszorult, vagy az összes bábuját leütötték.





DZSUNGEL

kétszemélyes stratégiai „minta”-játék

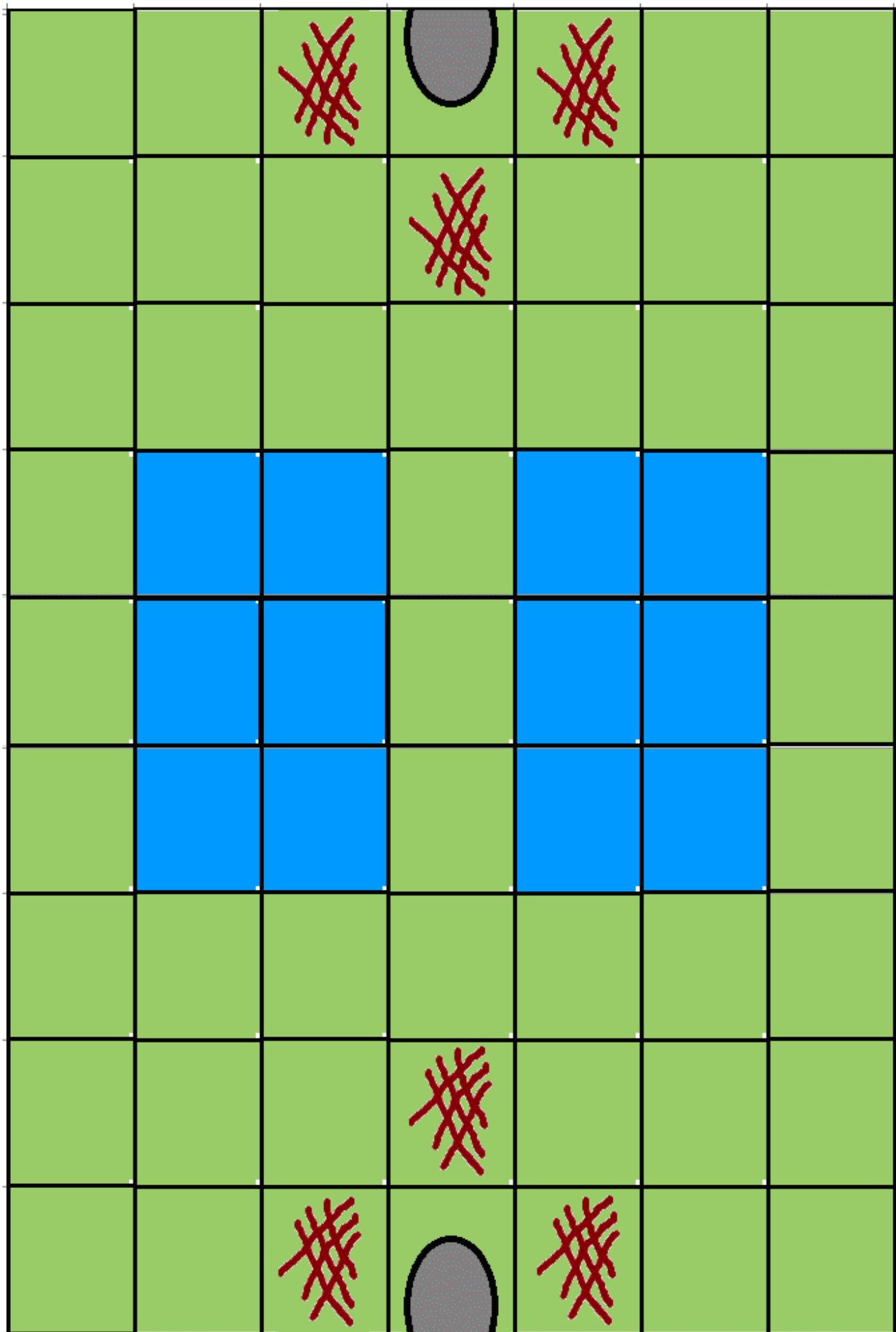
Miért is „minta”?
Kitalálhatod.
Magad is tervezhetsz ilyen, ill.
készíthetsz hasonlókat.

A bábuk rajzait
A4 méretben nyomtasd ki
azután
vágd ki, hajtogasd, ragaszd...

A hajtogatás alsó részébe
illesztett kis kartonlappal
meg is erősítheted.



A játék tábláját
A3-méretben nyomtasd.



A KUTYA (Nagy Lajos: „Képtelen természetrajz”, részlet)

A kutya háziállat. Három fő részből áll, úgymint: fej, törzs és végtagok. Ha ezen részek bármelyikét a kutyából elvesszük, akkor a kutya elromlik, és többé sem nem szalad, sem nem ugat, egyáltalán nem működik tovább.

Különféle kutyák vannak, úgymint: pulikutya, komondor, vizsla, agár, szentbernát-hegyi, újfundlandi kutya, öleb, kis girhes, nagy dög, mopszli, nyakszli, vonító sühögér, kis kutya, nagy kutya, tarka kutya, Sajó kutyám. (A kutyuskám az nem kutya, hanem, amint egy igen kiváló természettudós földerítette, egy nő.)

A kutya igen hú állat. Ha a gazdája megrúgja, akkor meglapul, és nyalogatja a cipőjét. Ha pedig meghal a gazdája, akkor a kutya nagyon szomorú lesz, sőt van olyan kutya is, amelyik a gazdája halála után nem eszik, nem ugat, lefekszik, és ő is meghal, nem úgy, mint például a zsebóra, amely a gazdája halála után is közönyös ketyegéssel jár tovább, amiért is a zsebóra egy hűtlen kutya.

A kutya örömeinek az által ad kifejezést, hogy a farkát csóválja. Ha pedig a farkát levágják, akkor a fejét csóválja.

A kutya valamennyi állat közt a legértelmesebb. Igen tanulékony, például rövid néhány esztendő fátadozás után már megérti a saját nevét, s ha azt hangosan kiáltják, a kutya dühösen ugatni kezd, ami azt jelenti, hogy hagyják már békén. De a kutya nemcsak szellemileg fejlett, hanem lelkileg is, némelyik annyira mély lélek, hogy emlékeztet a lírai költőkre, ugyanis ezek a költői lelkű kutyák, ha feljön a hold, és az ég tetején szépen ragyog, szintén ugatni kezdenek.

A kutyának veszedelmes betegsége a veszettség, ami igen ragadós nyavalya, az ember is megkaphatja, és harapás által terjed, mégpedig úgy, hogy vagy a veszett kutya harap meg egy embert, vagy a veszett ember harapja meg a kutyát.

A kutyának a veszettségen kívül legfőbb ellensége a sintér. Ez egy olyan úriember, aki drótkarikával jár az utcán, s ha meglát egy kutyát, utánaszalad, a drótot a nyakába veti, és elkezd a kutyát húzni, mire a kutya gazdája pedig két pofont ad a sintérnek, a gazdát a rendőr fölírja, s utcai botrány miatt fizet húsz korona bírságot.

...

A veszettségen kívül még nagy baja a kutyának az elveszettség, ami ellen az apróhirdetések, s a megtaláló fejére kitűzött illő jutalom szolgál.

...

A kutyát házőrzésre, a szoba bepiszkítására, mások zavarására, a háziúr és házmester bosszantására használják, tehát igen hasznos állat, csontjából rongyot készítenek, húsát várostromok alkalmával eszik.

A TYÚK (Nagy Lajos: „Képtelen természetrajz”, részlet)

A tyúk egy madár. Több tyúk több madár. Mint ilyen tehát ellentéte a kutyának, amit a neve is mutat: a tyuk, kuty-a.

A tyúk a jómadarak közé tartozik, mert tojást ad. Illetve nem adja a tojást, hanem elveszik tőle, ami azonban a rántotta szempontjából mindegy.

A hím tyúkot kakasnak hívják, a nőstény kakast azonban nem hívják tyúknak.

A tehetségtelen kakast kappannak nevezik. A fiatal tyúknak becéző neve jérce, de ezen a néven csak akkor szokták becézni - nézetem szerint később -, amikor már levágták, és a húsát eszik, úgyhogy szegény tyúknak a becézésben már semmi öröme nincsen.

Tyúknak Pesten a nőt nevezik, ami a városiaknak a falusi dolgokban való járatlansága miatt van így, ugyanolyan tévedés tehát, mint amikor a városi ember a búzát kukoricának nézi.

...

Az egész kicsi tyúkot csibének nevezik; a csibe úgy jön létre, hogy kikel, azaz egyszerűen kijön a tojásból. Hogy hogyan megy bele a tojásba, az rejtély. Olyan rejtély, mint volt hosszú időn át az, hogy mi volt előbb, tyúk-e vagy tojás. Ez csak *volt* rejtély azokban a régi sötét időkben, amikor az emberek olyasmiket találtak ki, hogy a föld gömbölyű és forog (de majdnem el is égették őket!), ma azonban a fölvilágosodás, sőt a keresztény kurzus korában tudjuk, hogy isten előbb a tyúkot kellett, hogy teremtsen, tojás csak azután lett, miután a tyúk tojt.

Különféle fajta és különféle nagyságú tyúkok vannak, a kendermagos tyúk azonban mindig pontosan olyan magos, mint a kender.

A tyúk, ha tojásait megtojta, akkor kotlik, ami abban áll, hogy tojásait ki akarja kelteni, s ez óhajának különféle jelekkel ad kifejezést. Ez a *kotlik* igen szép szó, ezért egy népszerű közmondásban is szerepel, amely közmondás, annak a mintájára, hogy "a lónak négy lába van, mégis botlik", így szól: "A tyúknak két lába van, mégis kotlik."

...



Ha tetszik, akkor keresd a könyvtárban a többi is Nagy Lajos: „Képtelen természetrajz”-ában

Vagy Hálós kapcsolatban a JÁTÉKTAN oldalon:

<http://www.jatektan.hu/jatektan/z2005/bann/makvirag/keptelen.html>

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

Kirakósok

„Elmetorna kurzus” **14**

14. téma: Kirakósok (Puzzle-válogatás, Tangram, Pentominó, Blokus)

A foglalkozás fő célja:

A./ nagyobbaknak: Geometria „térlátás”, becslés, saccolás, összemérés, alapfogalmak, területszámítás

(terület-egység fogalma, egység választása, átváltás nagyobb/kisebb egységre. Négyzet tulajdonságai, Négyzet területe: 2, 8, 18,... területegység, vagy 4, 9, 16, ...területegység, összemérés, szemmérték, területbecslés.)

B./ kisebbeknek: Szem-kéz koordináció, finom-motorika, kitartás, figyelem

(elcsúszkálós puzzlek, tapadó puzzlek, kerettel, keret nélkül...)

További konkrét célok:

Rendszer alapjai, teljes variáció felépítése, felismerése (pentominók), hasonlóságok felismerése (négyzetes puzzlek), a már tapasztaltak felhasználása.

Tapasztalatok kiértékelése, véleményalkotás: puzzle, vagy pasziánsz, logikusan levezethető megoldás, vagy próbálkozásos megoldás, nem a darabszám számít,

de számít a darabszám, azonos méretek –összeilleszthetőségek sokasága, elforgatás/tükrözés síkban és lapraforgatás, „Pimasz-kirakósok”, amelyekben picuri az oldalméreték különbsége. Ezeknek ritkán találunk helyes megoldást próbálkozással, a pontos ellenőrizhetőség hiánya miatt.

Játékok anyaga: fa, műanyag, filc, papír, karton, csont, homokba húzott vonalakon, textília, kő, stb. Melyik miért és tulajdonságok: pl.: filc a terítőn nem csúszik...

Általános célok mindkét korcsoportnak:

Ne kezdj neki azonnal! Készíts tervet! Keress hasonlót! Ne add fel! Értelmezd, hogy mitől nehéz, miért nem sikerül véletlen próbálgatással! Keress mankót!

Olyan foglalkozás, ahol javasolt, hogy a kicsik és nagyok külön dolgozzanak, ill. játsszanak. Olvasd el hozzá:

→ kirakosokhoz.pdf és → képelemzes.pdf

(Elsősorban azért, mert a feladvány-válogatásban döbbenetes sok lehetőség van korcsoportok szintjén is. Óvodásoktól egészen a matematikusokig! Lásd:Arimasu)

Kicsiknek: Egy-egy asztalon egy-egy „csúszkálós” papírból szétvágott puzzle készítsünk elő, amiből a figurákat próbálgatással, önállóan alakíthatják ki.

A négy féle tartalmú (1./ a „**7 db-os**”, 2./ a „**8 db-os**”, 3./ a „**tojás**”, 4./a „**kereszt-félhold**”) asztalok között, vándoroljanak körbe a feladatot megoldott kölykök.

(A „kereszt-félhold”-hoz tegyük ki a kicsinyített megoldást is és a továbblépések előtt leltároztassunk, hogy (nem szóródott-e el valamelyik elem.) Ezután: frontálisan átbeszéljük a pentominós kirakót, majd megoldatni a 8x8-ast úgy, hogy már **gondolkodva, taktikusan, elemek „nehéz/könnyű” sorba rendezésével.**

Nagyoknak: A **Tangram**-mal kezdve, saját kezűleg hajtogatással elkészítés A4-es lapokból a segéd-vázlat önálló értelmezésével, majd a 7 db-os négyzet területszámítás kirakását frontálisan levezényelni. Azután készítsenek még 2 db kicsi háromszöget és területszámítás értelmezéssel rakják ki a 9 db-os négyzetet.

Majd, oldják meg az oldalhosszas, esetleg még a ravaszágos feladatlapot. (Van hozzájuk külön segédlet: **hajtogat, megold, feladványos, oldalhossz, ravasz.**)

Jöhet a „**4 meg 1**” feladvány! Vágják ki nagyon pontosan. Azután rakják ki (vissza) a szétvágott 4 db-ost. Lássák be, hogy annak területe a pici négyzet területének pont a 8-szorosa. Szükség szerint tüntessék fel a papíron azokat az éleket, amik egész számú sokszorosai a négyzet oldalhosszának.

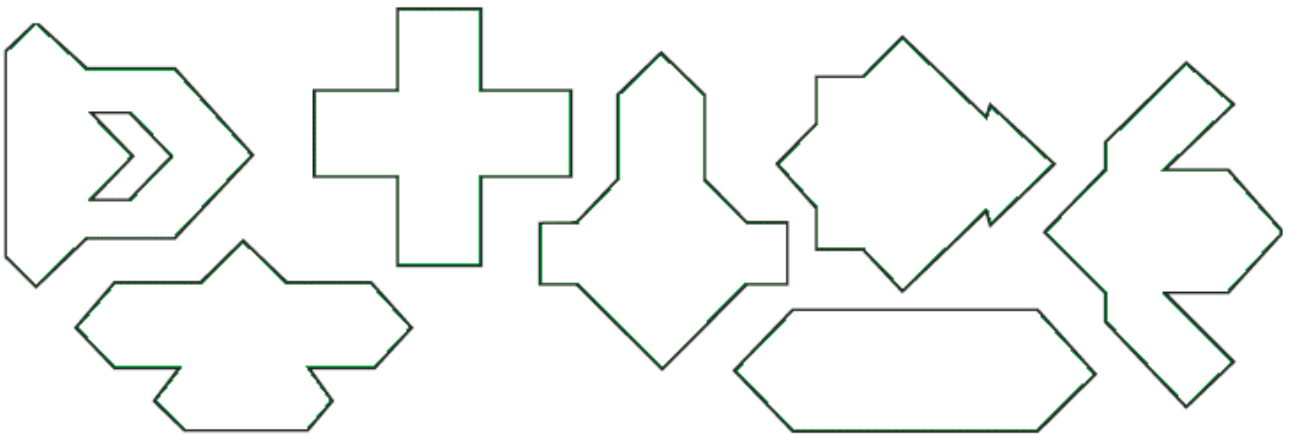
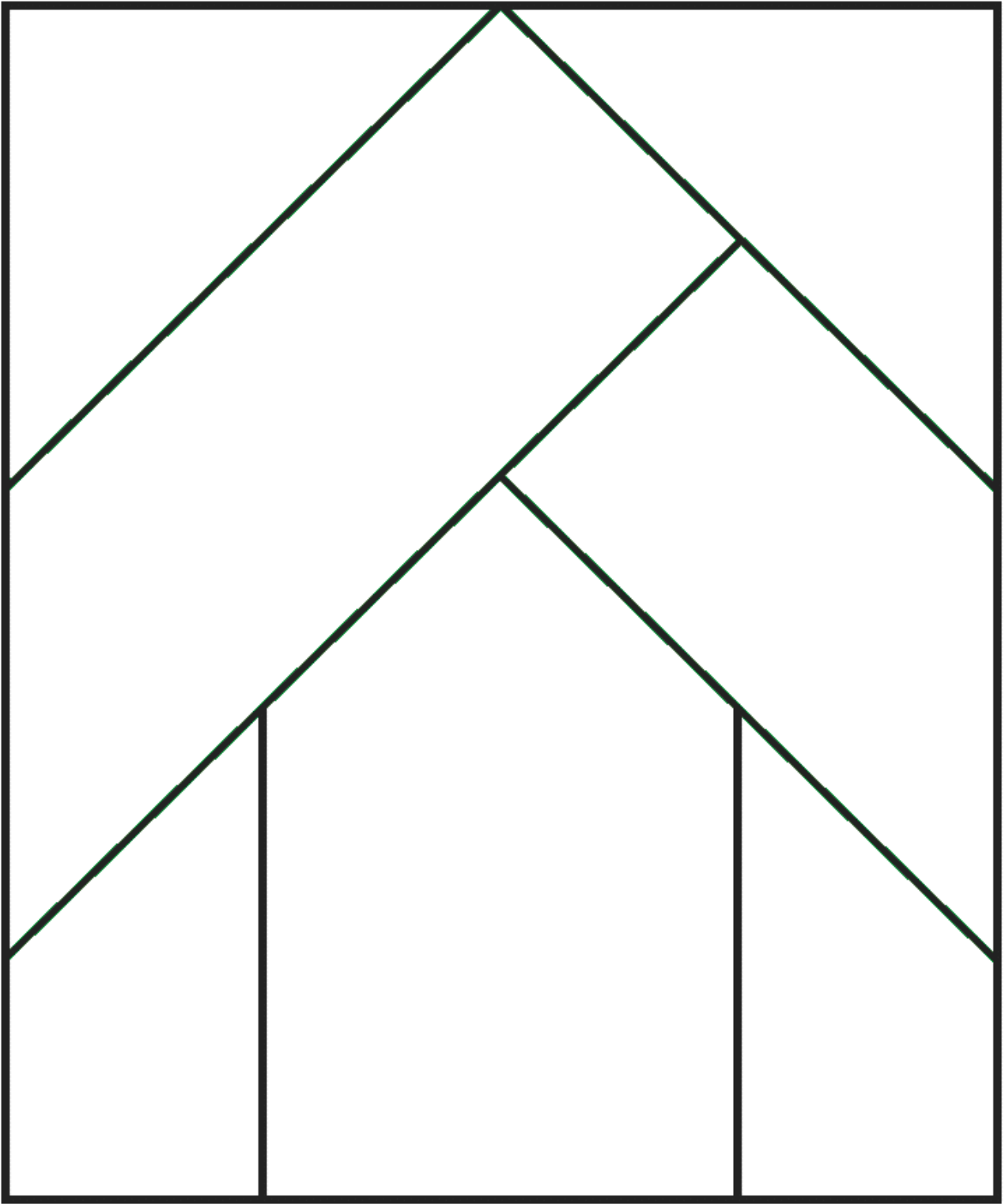
Csak ezután **következzen a feladat:** a hozzáadott +1 db-bal kibővítve, már 5 db elemből, a pici négyzet területének 9-szeresével egyező területű négyzet kirakása.

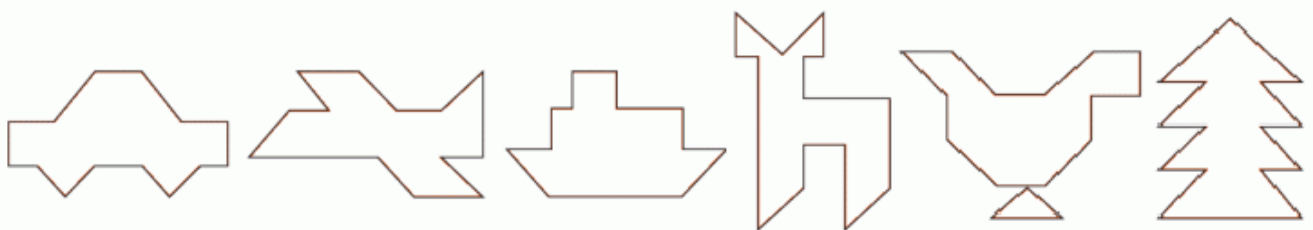
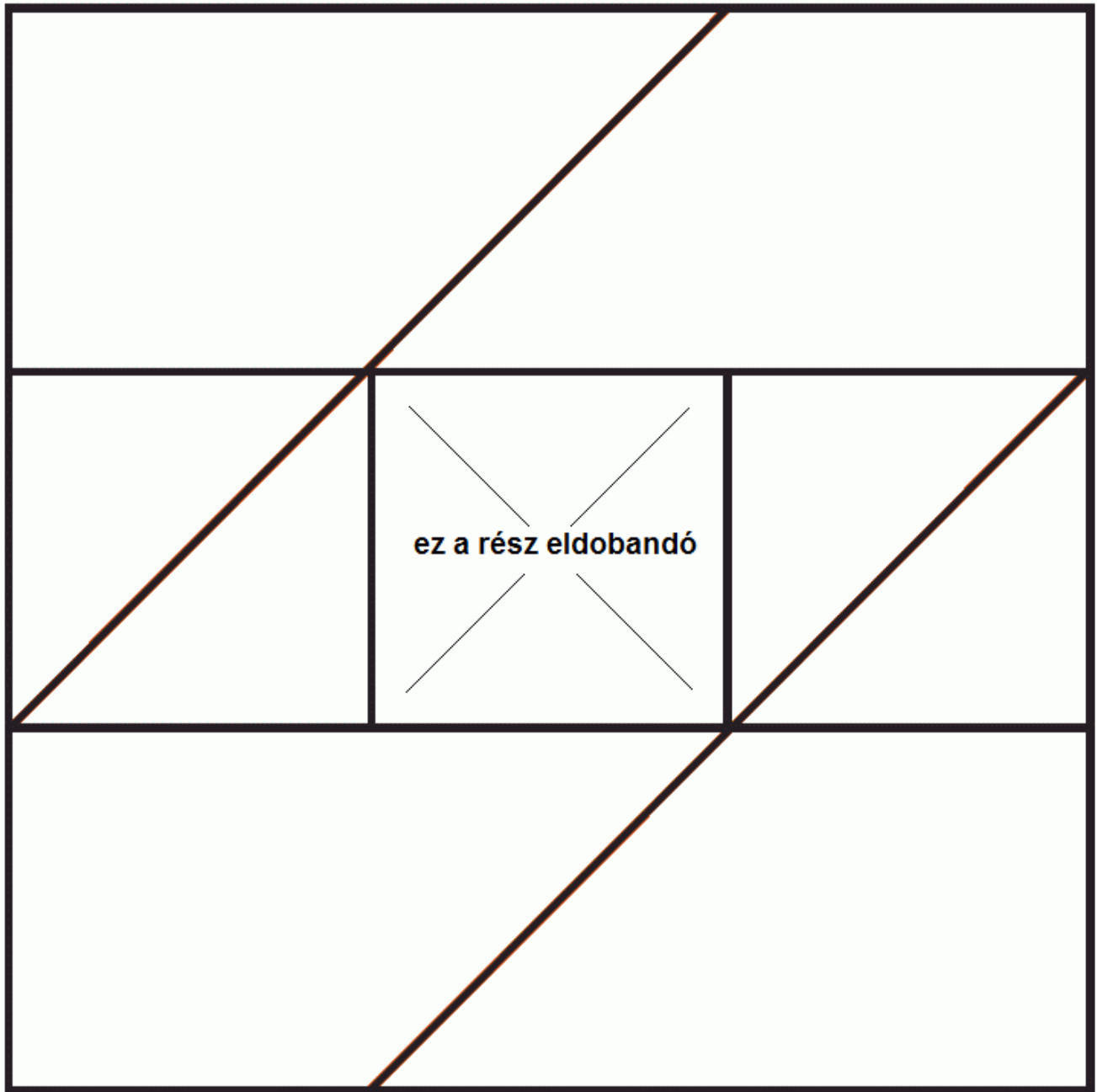
Ha megértették az előkészületeket, akkor észre kell venniük, hogy egy olyan négyzetet kell kirakniuk, ami 3x3=9 db pici négyzettel fedhető le.

Amikor a csoportok elkészültek, akkor jutalomként, adjuk oda a négyszemélyes Blokus készleteket játszani. **DE!!! Ügyeljünk a hosszabb elpakolási időre !!!**

(Megjegyzés: A „**4 darabos**” és az „**arimasu**” felnőtteknek is nagyon nehéz, de próbaképpen, a legkitartóbbaknak otthonra odaadható.)

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





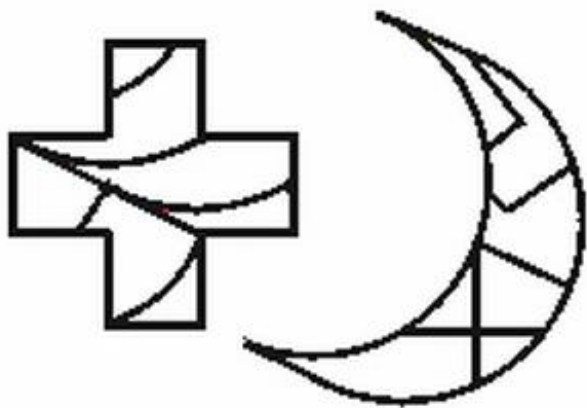
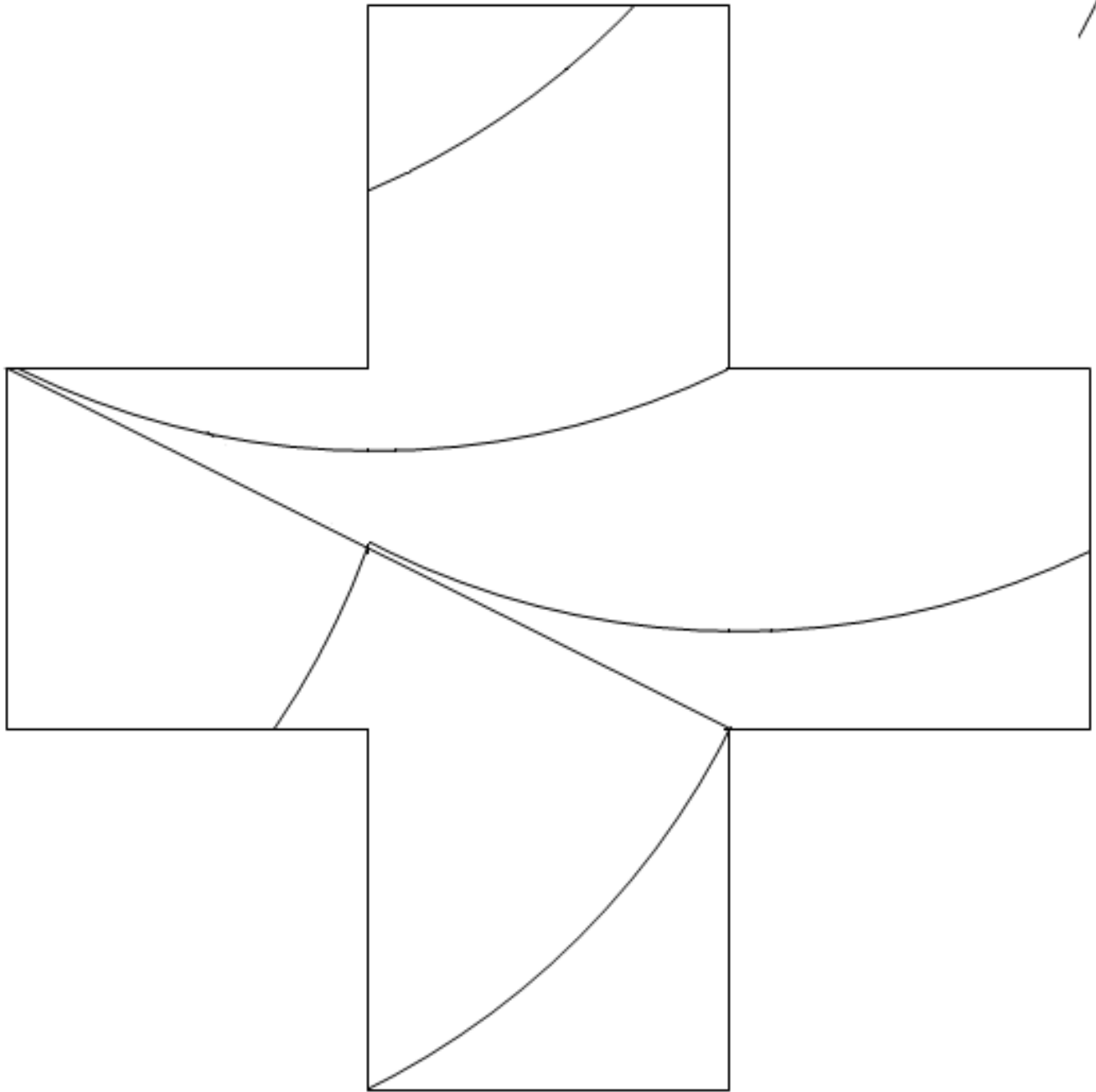
„Tangram után-érzetből” 8db-os kirakós

Valójában hányféle elemből áll? Készítsünk elem-leltárt és egy méret-leltárt.

majd

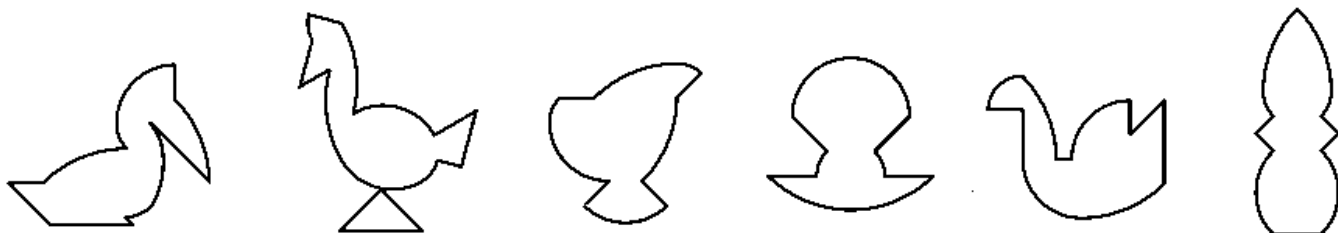
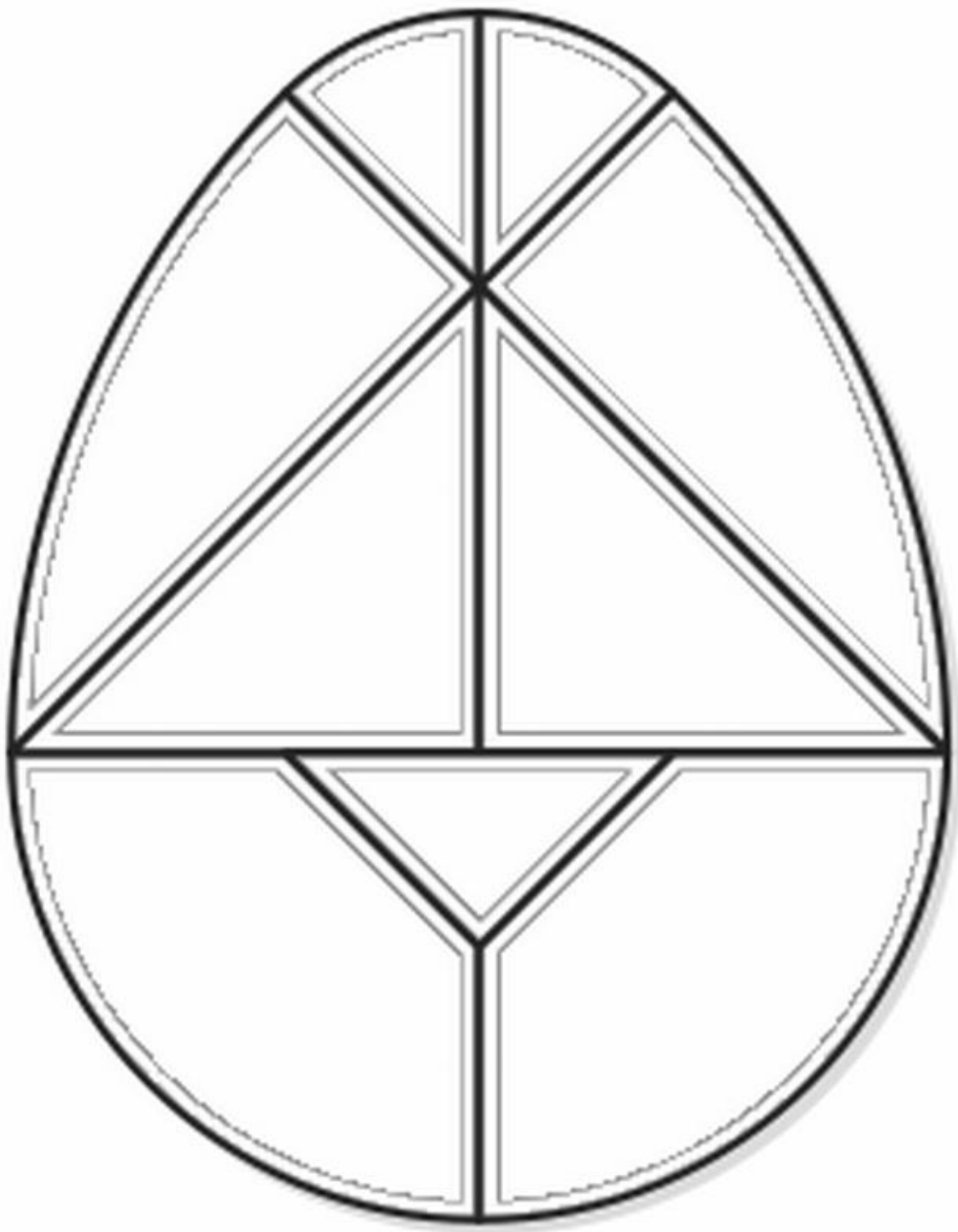
elemenként oldalleltárt úgy, hogy abban az oldalak hosszúságai 2 méret-alapból leírhatók legyenek.

Könnyebb, vagy nehezebb a Tangramnál?



Kereszt is és Félhold is...

7 elemes puzzle

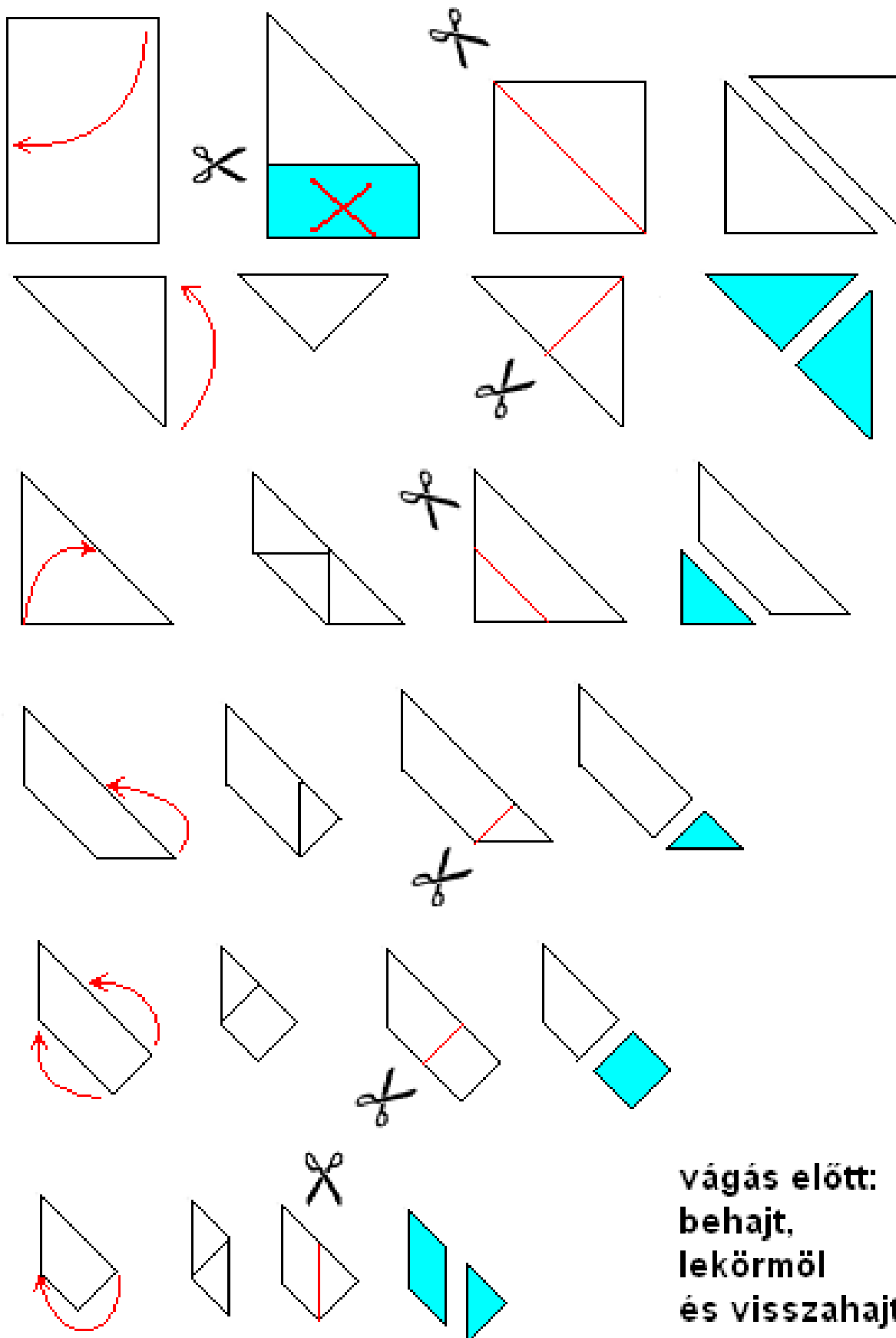


„Kolumbusz tojása” (...de csak a tojás miatt.)

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

Tangram sajátkezűleg, szerkesztés nélkül...

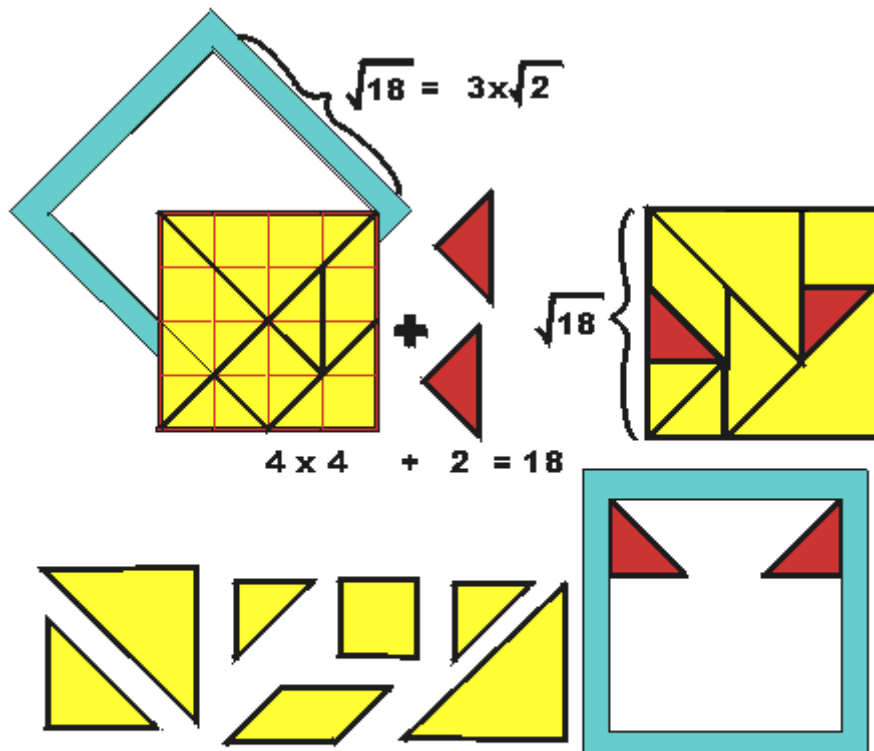
Végy egy A4-lapot, hajtogasd, majd vágd a hajtás vonalán...



**vágás előtt:
behajt,
lekörmöl
és visszahajt**

TANGRAM

Az egyik legnépszerűbb kirakós puzzle-játék...
Egyes gyűjteményekben több mint 1000 különböző ábrával...



Pl.:
Ha az eredeti Tangram 16x16 cm-es
négyzetből készült, akkor
16x16 + 2x16 = 288 területű, azaz:

16, 97 >>> 17x17 cm-es keretet készítsünk.

A különböző gyűjteményekben többnyire figuratív feladványokkal találkozhatunk egy olyan alapkészletből, mely egy négyzetlap hét részre vágásából adódik ki. Ez a hét elem megdöbbentően változékony és egészen jópofa ábrák kirakását teszi lehetővé. (Egyike-másika, mint egy feladatlapon mutatott árnyékkép, tul-képpen. logikai feladványként is érdekes lehet...)

Ha azonban még a két pici háromszöget is elkészítünk (lásd pirossal, duplázva a négyzet szétvágásából kiadódókat), akkor egy jól variálható logikai feladványsorhoz jutunk.

A két piros háromszög más-más elhelyezkedéséhez más-más megoldás fog tartozni..., pedig a feladat mindig "csupán egy négyzet kirakása a 9 db elemből. Láthatóan ugyanis, hogy a kiinduló (a 7 db elemre szét vágott) négyzetenél egy picit nagyobb (kb. +6% oldalhosszúságú) négyzet is kirakható az így már 9 db-ra növelt készletből...

Kicsiknek szánt készleteknél feltétlenül ajánlott (de nagyobbaknak is komfortosabb), ha egy keretet készítünk, melyben majd elhelyezzük a két piros háromszöget... A feladat így kézenfekvő, egyszersmind az is, hogy a pirosok más-más elhelyezése újabb és újabb feladványt jelent...

Tangram (Nem próbálgatni! Megállapításokkal és következtésekkel!)

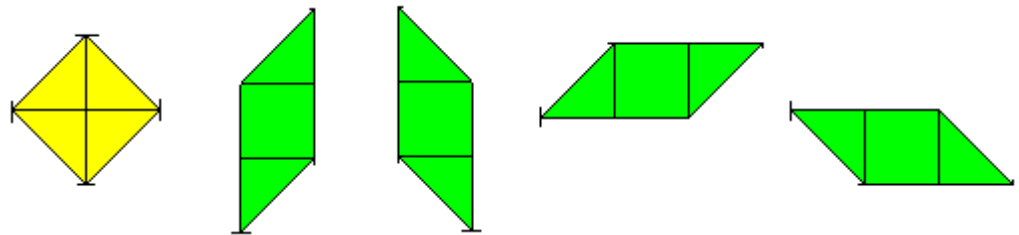
Leltározzuk, értékeljük a 7 db elemet **területnagyságuk szerint**:

(A) 2 db kicsi háromszög; a területük 1 egység/db, azaz összesen: 2 területegység	
(B) 2 db nagy háromszög; a területük 4 egység/ db, azaz összesen: 8 területegység	
(C) 1 db közepes háromszög területe:	2 területegység
(D) 1 db négyzet területe:	2 területegység
(E) 1 db paralelogramma területe:	2 területegység
<hr/>	
7 db mindösszesen:	16 területegység

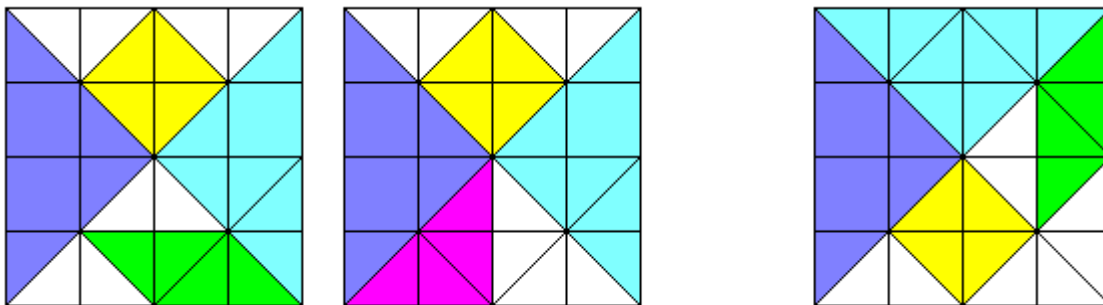
Tehát **4 hosszúságegység x 4 hosszúságegységgel határolt területen lehet csak négyzet!**

Ebből következnek tájolások(!) a vízszintes/függőleges rácsozathoz, azaz:

a vízszintessel párhuzamosan csak olyan oldalak lehetnek, amik **a hosszúságegység egész számú többszörösei**. Tehát pl. a négyzet csak sarkára fordítva állhat a paralelogramma pedig vízszintesen fekszik, vagy függőlegesen felfelé áll (a lapra-fordításokat is figyelembe véve):



Miután valamennyi elemet helyesen beforgattuk a vízszintesen fekvő négyzetrácshoz, látni fogjuk, hogy a két nagy háromszög csak oldalaikkal érintkezve állhat a megoldásban, mert ha csúcsukkal érintkeznének, akkor az egyetlen módon behelyezhető négyzet után: vagy a paralelogrammának, vagy a közepes háromszögnek már nem maradna helye.

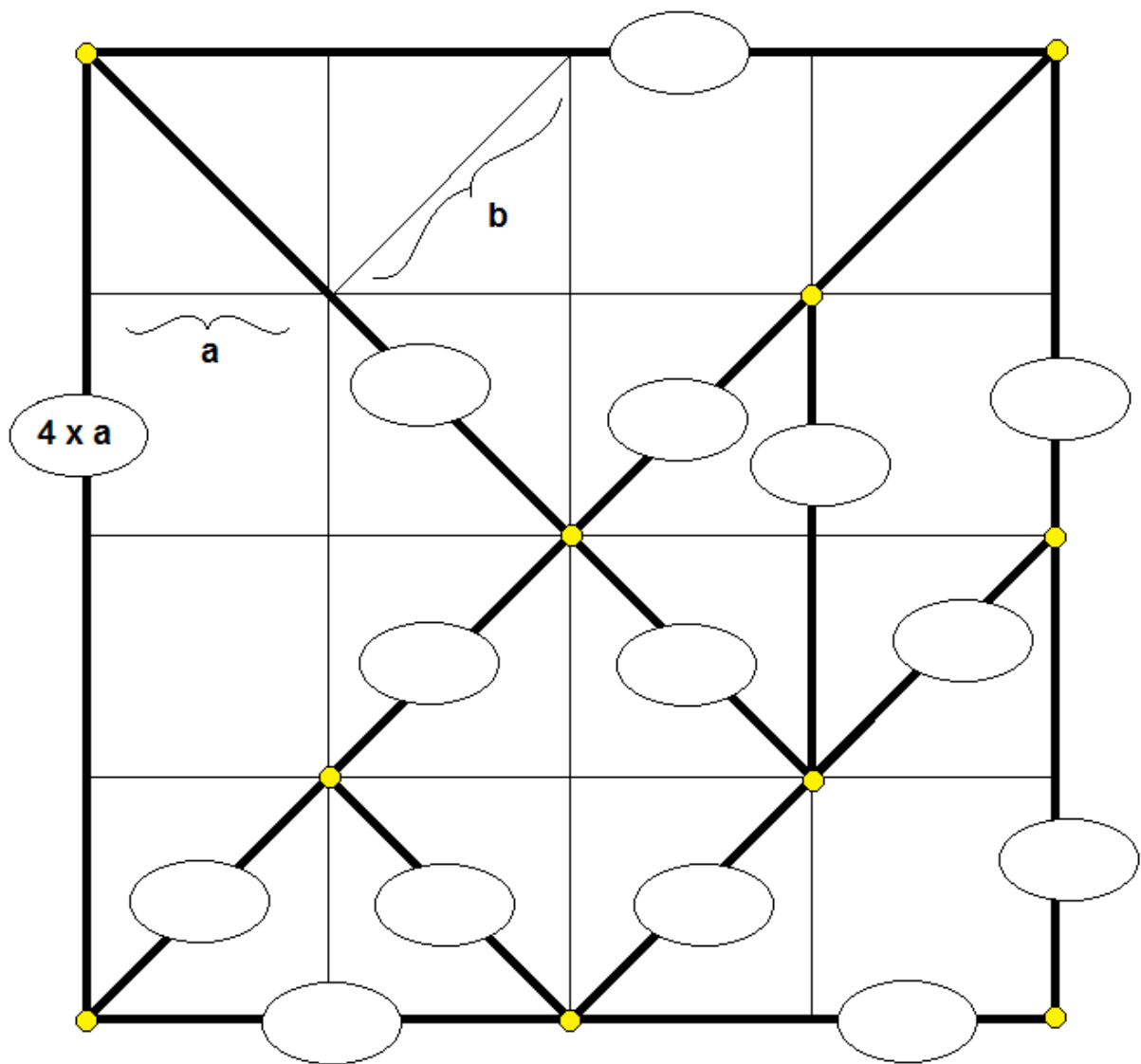


A fentiből tehát két lehetőség kiesik, **a jobbra álló harmadikból pedig egyértelmű a kirakás.**

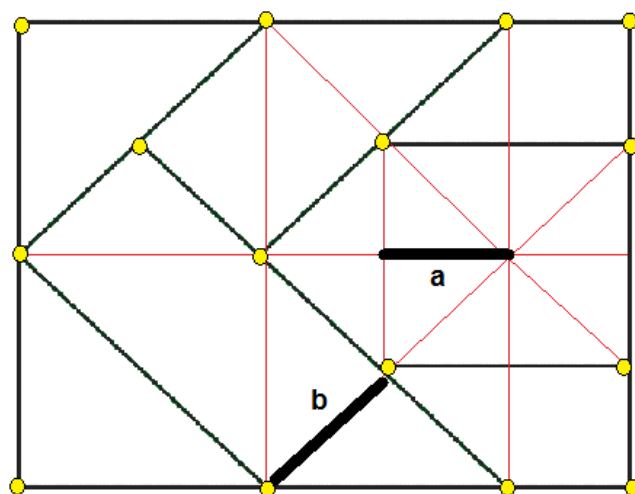
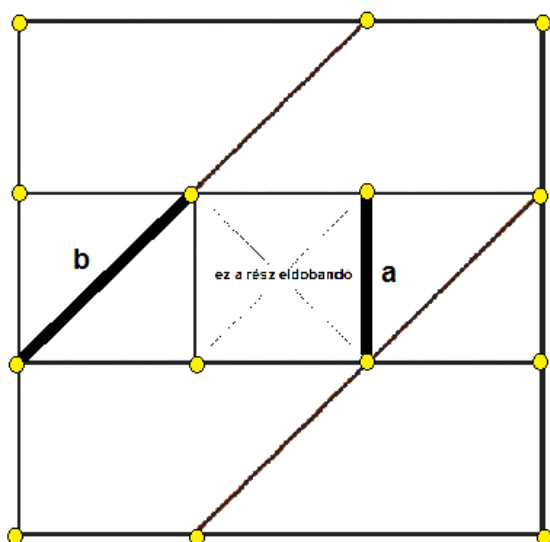
Kirakható még: $2 \times [(2 \times \sqrt{2}) \times (2 \times \sqrt{2})] = 2$ db 8 területegységnyi négyzet (ez ugye egyszer a két nagy háromszög, meg a maradék többiből még egy 8 területegységnyi négyzet.)

Kirakható lenne még : $(3 \times \sqrt{2}) \times (3 \times \sqrt{2}) = 18$ területegység, ha lenne hozzá még két kis háromszögünk (16 + 1 + 1). (Kipróbálható persze az is, ha a két kis háromszög helyett, valamelyik másik 2-területegységnyi elemet dupláznánk meg.)

A $3 \times 3 = 9$ négyzet azért nem rakható ki, mert csak az egyik nagy háromszög vehető el, a másik nagy pedig (figyelembe véve a tájolását) már nem fog beleférni a 3×3 -asba. (Lásd, ha mindkettőt elvonnánk: $16 - 4 - 4 < 9$)



Írd be a vonalakra rajzolt ellipszisekbe, hogy az „a”-nak, vagy a „b”-nek hányszorosa a vonal hossza. (Én a „4xa”-val már elkezdtem.)

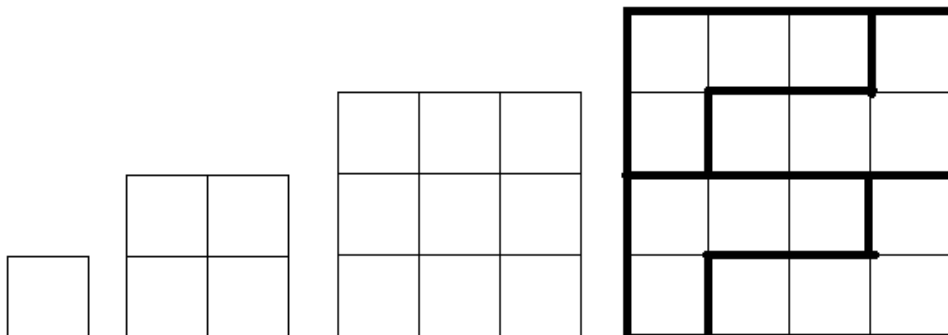


Írd be az ábrába mindegyik elem méretét (hogy melyik vastagon húzottnak hányszorosa)

Puzzlekészítési ravaszágok:

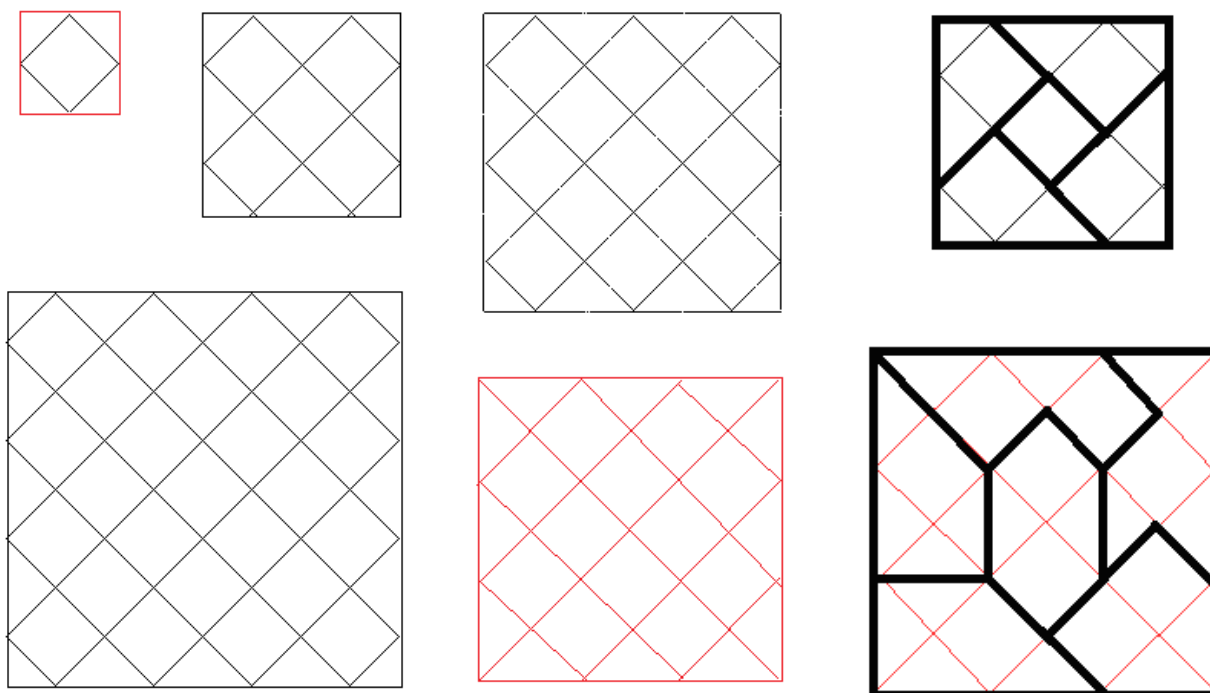
Ha a terület darabolása az oldalakkal párhuzamos, akkor ugye mindig kirakható lesz a nagy négyzet, amikor az elemek összes területe: 1, 4, 9, 16, ... db egységnégyzettel megegyezik.

(Ezek a könnyebb feladványok, mert „iskolázott agyunk a négyzetet ritkán látta” sarokra állítva.)



Ámha, a terület darabolása az átlókkal párhuzamos, (sarokra állított négyzetekben gondolkozva) akkor **nehezebb lesz** megtalálnunk a feladvány megoldását...

A nagy négyzetek területeit: ... **2, 8, 18, 32**, db kisméretű négyzet összes területe kiadja, de a puzzle tartalmazni fog 45 fokos vágásokat is. (Legérdekesebb ilyen feladvány a „Négy meg egy”)



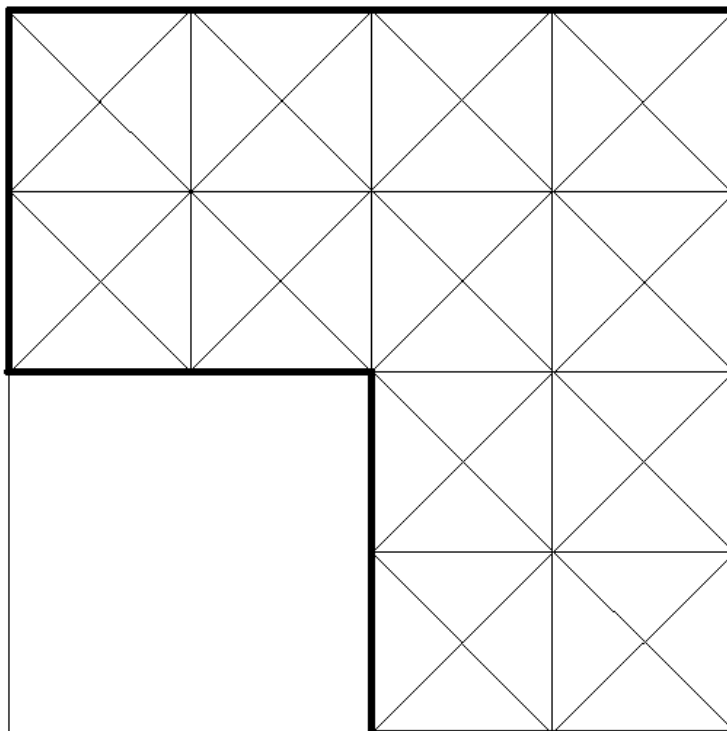
Felosztós-darabolós ravaszágok

1. Oszd fel 4 db egybevágó részre a vastagon körberajzolt 3/4-ed négyzetet.

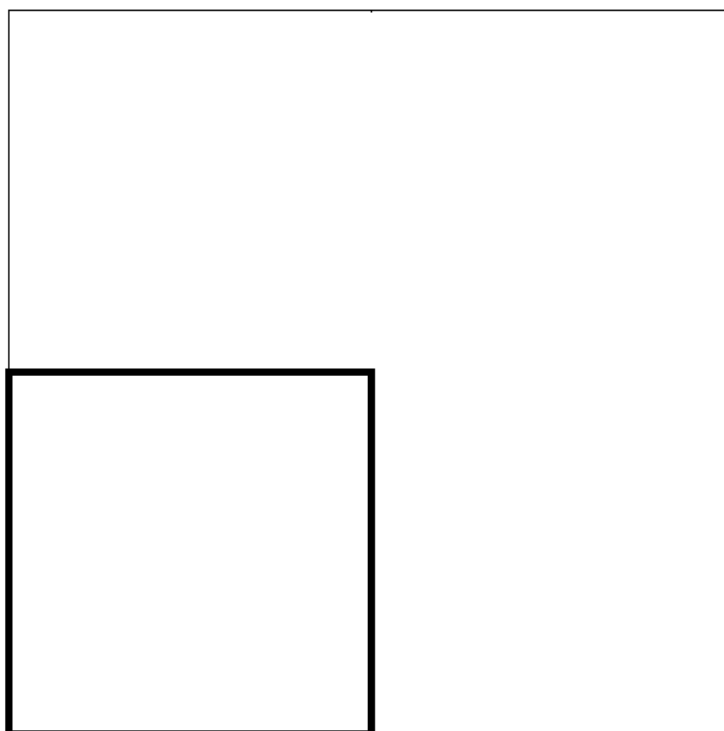
(Egyenlő területű és egymással megegyező alakú részekre.)

Használd a fejedet, meg a segítségként behúzott rácsvonalakat.

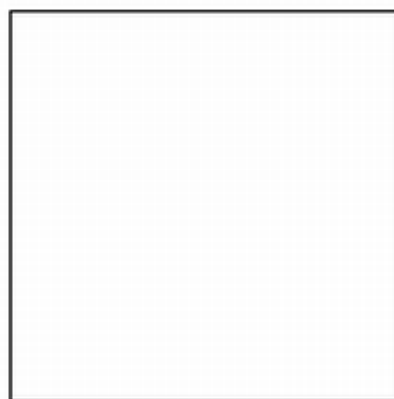
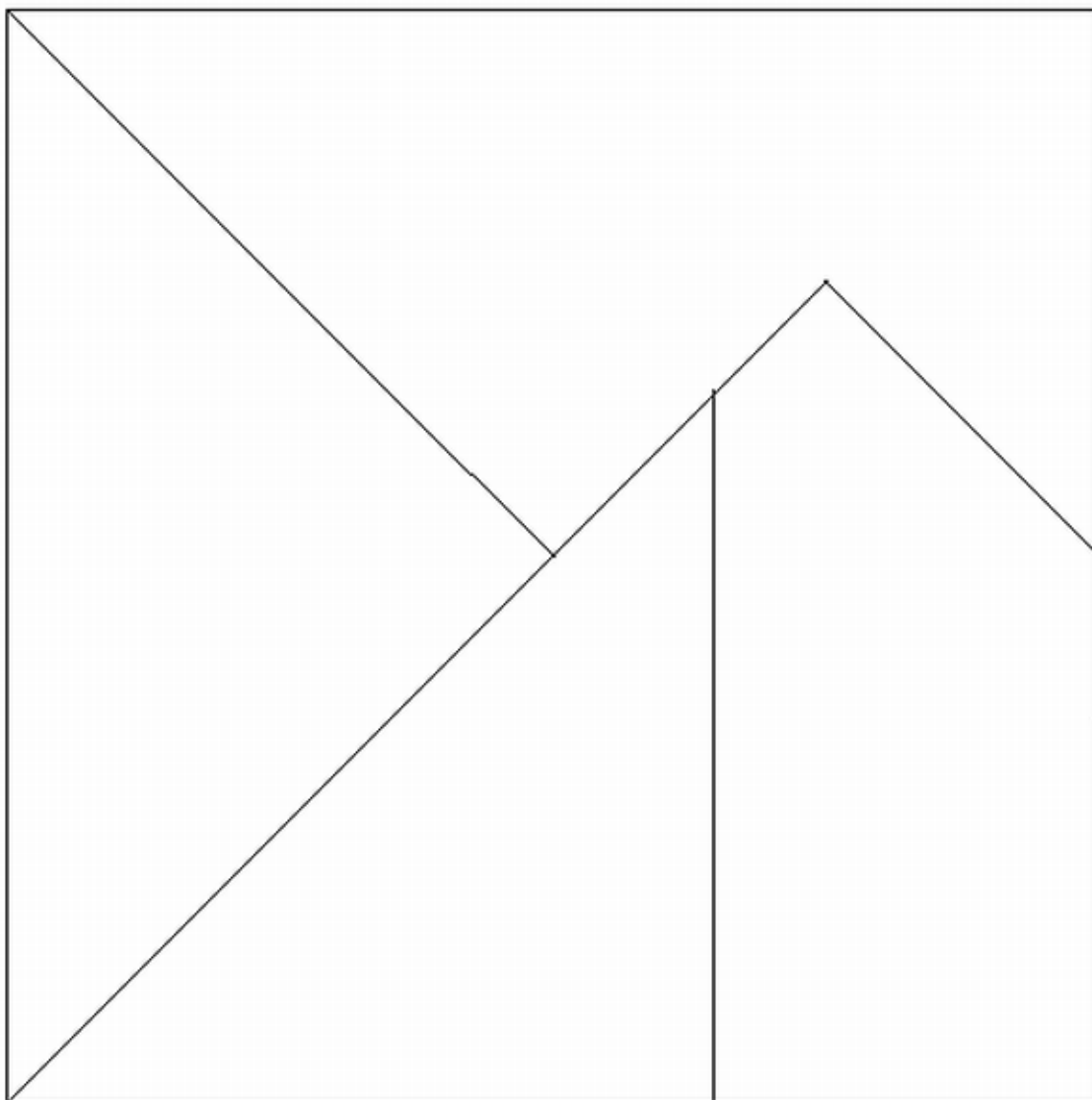
2. Ha sikerült, akkor rajzold be a megoldást az alsó ábrába is.



3. Most a kicsi vastag keretű négyzetet oszd fel 5 db egybevágó részre!



Ha nem sikerült azonnal megoldanod a 3. feladatot, akkor már nagyon jó rejtvényfejtő vagy! Csak a gyakorlott rejtvényfejtők követik el azt a hibát, hogy egy bonyolult feladat megoldása után, az egyszerűt is bonyolultan próbálják megoldani. Ezzel gyakran meg is tréfálják őket.



a „4 meg 1” puzzle

Vágd ki (vágd szét nagyon pontosan) ezt a „négyzetkirakós” puzzle, meg még hozzá a kicsi négyzetet...

Azután, ebből az öt darabból rakj ki egy másik négyzetet.
(Segítség: összehasonlítással mérd össze az elemek oldalhosszait és vedd észre azt is, hogy a négyelemes nagy négyzet területe a kicsi négyzet területének pont a nyolcszorosa.

Ebből ugye az következik, hogy az ötelemes négyzet oldala a kicsi négyzet oldalának háromszorosa lesz...)

A „4 meg 1” megoldása

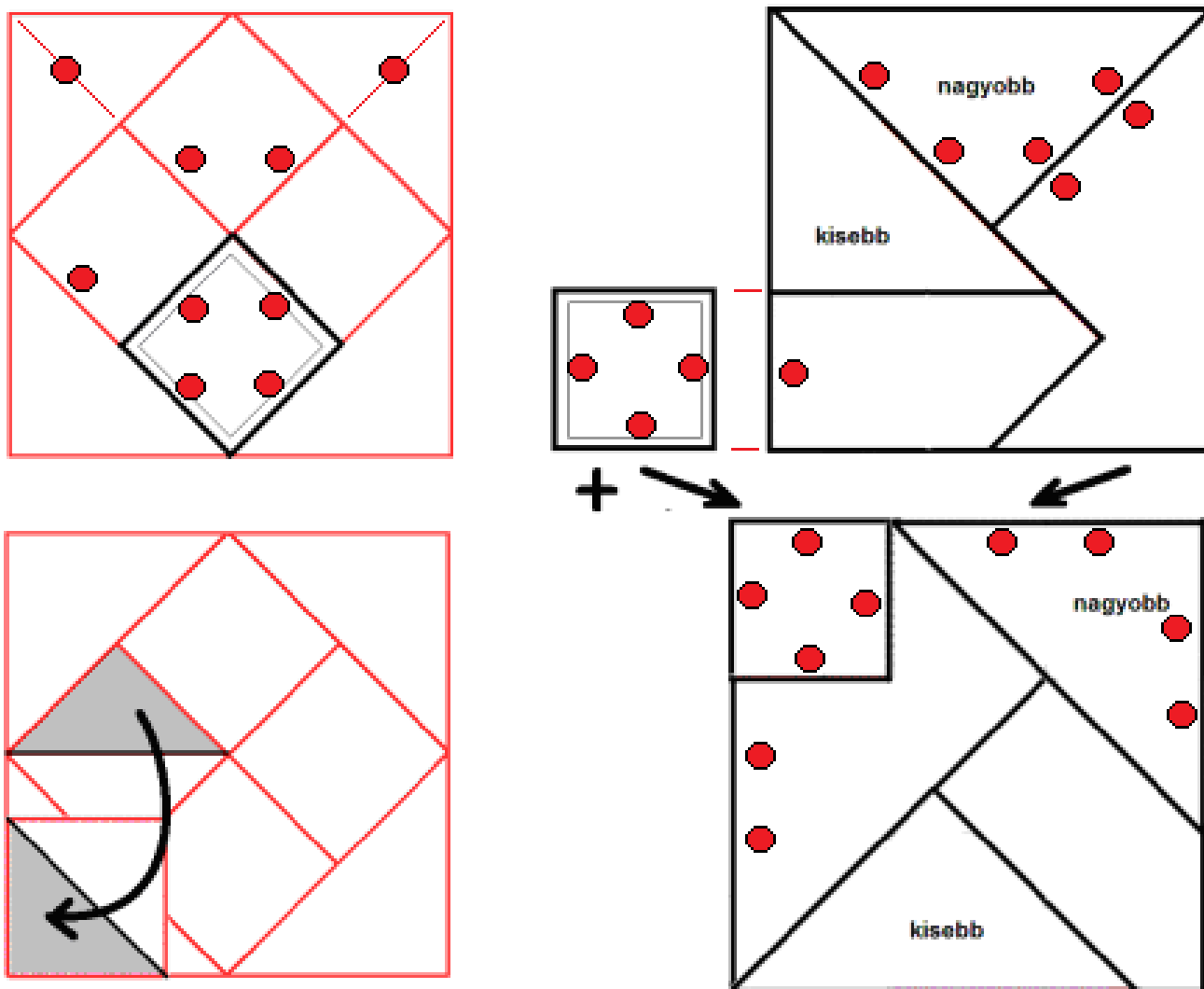
Ha sikerült már próbálgatással is, akkor sas szemed van.

Ha gondolkodnál is rajta, akkor figyeld meg hogyan lett felosztva a kiinduló négyzet.:

A felső baloldali ábra 8 db egységnégyzet (=pici négyzet) területű négyzetet mutat.

(Az új négyzet pont 9 db egységterületű lesz, tehát az oldalhossza a kicsi négyzet oldalhosszának 3-szorosa.)

Az alsó baloldali ábra mutatja, hogy a felső jobboldaliban az egységnégyzet magasságában van a vízszintes bevágás és így alakult ki a kisebb háromszög...

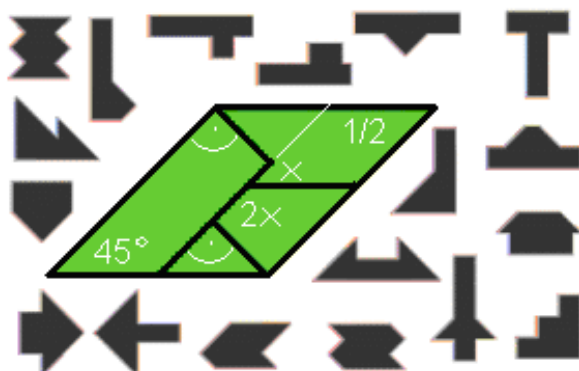
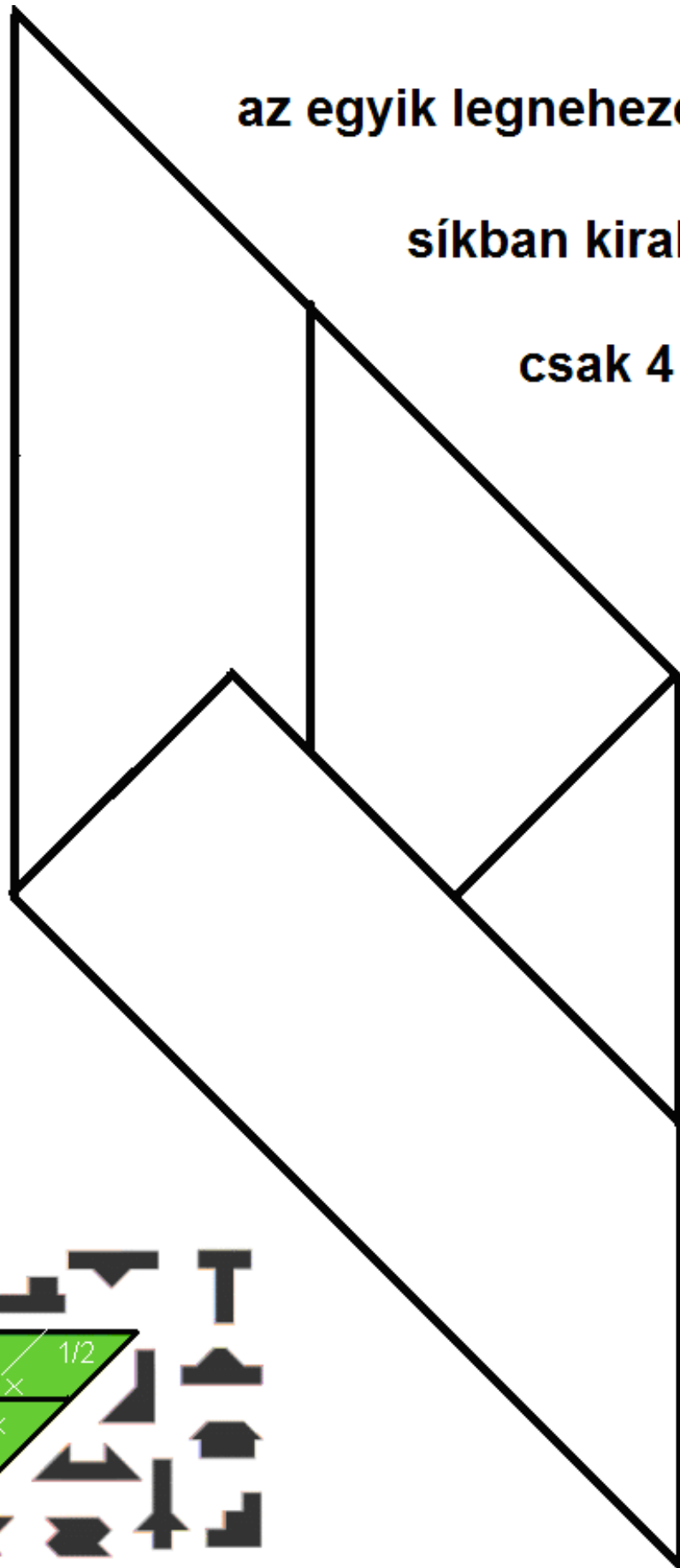


Sokat segít, ha minden elemet megvizsgálasz és olyan állásban helyezel el, hogy vízszintesen is és függőlegesen is a kicsi négyzet oldalhosszával mérhető legyen.

az egyik legnehezebb

síkban kirakós

csak 4 db

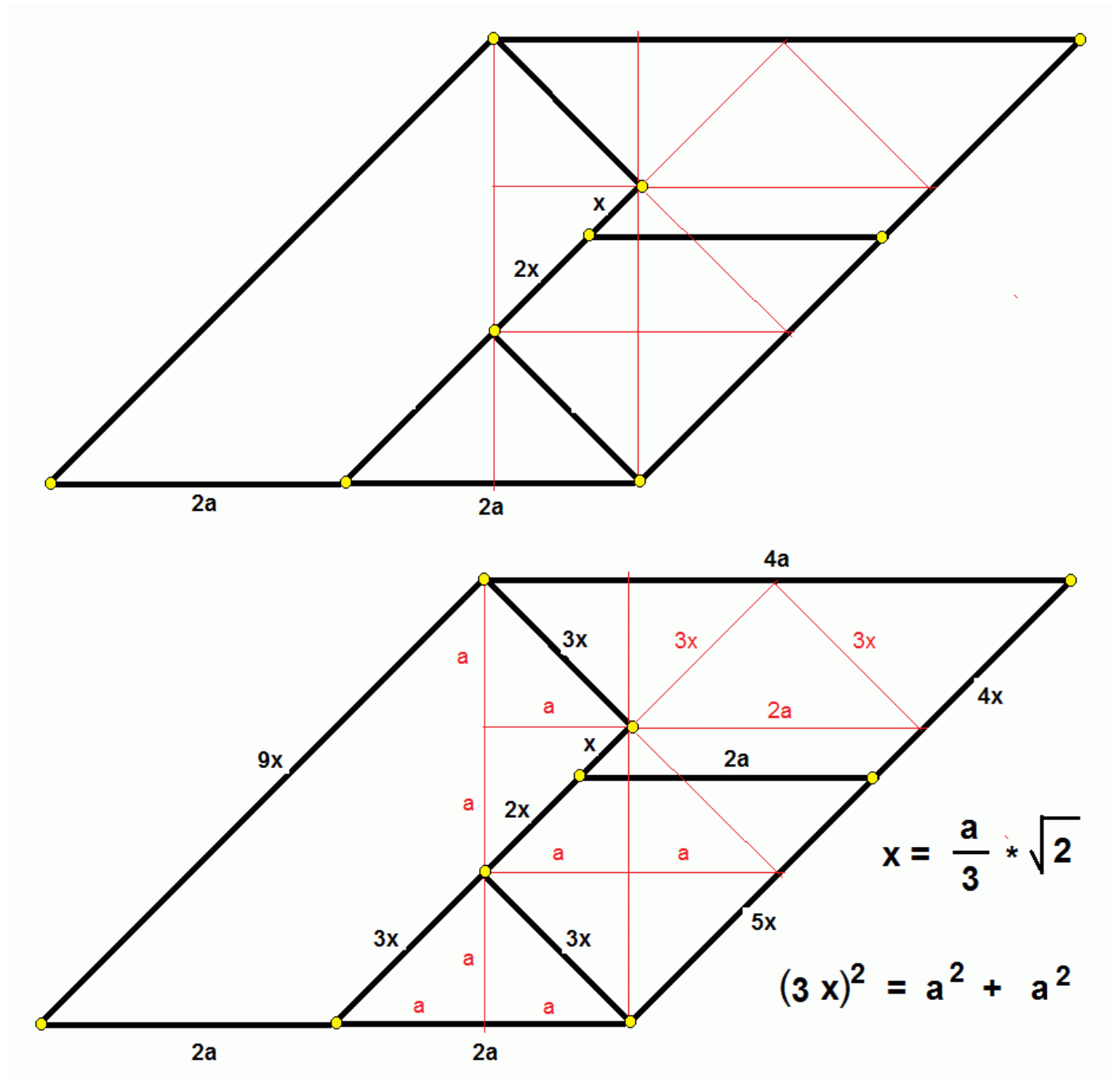


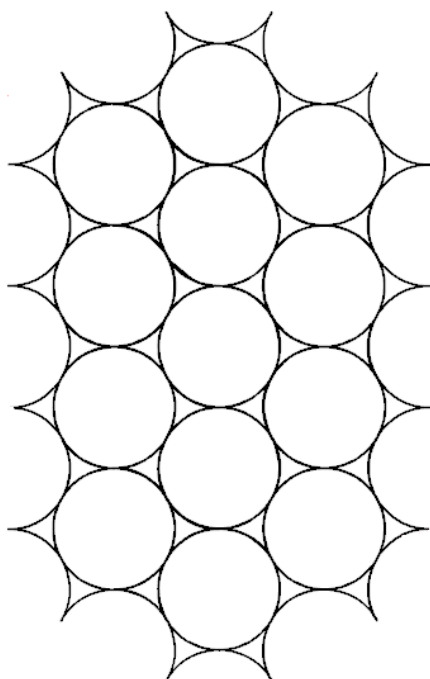
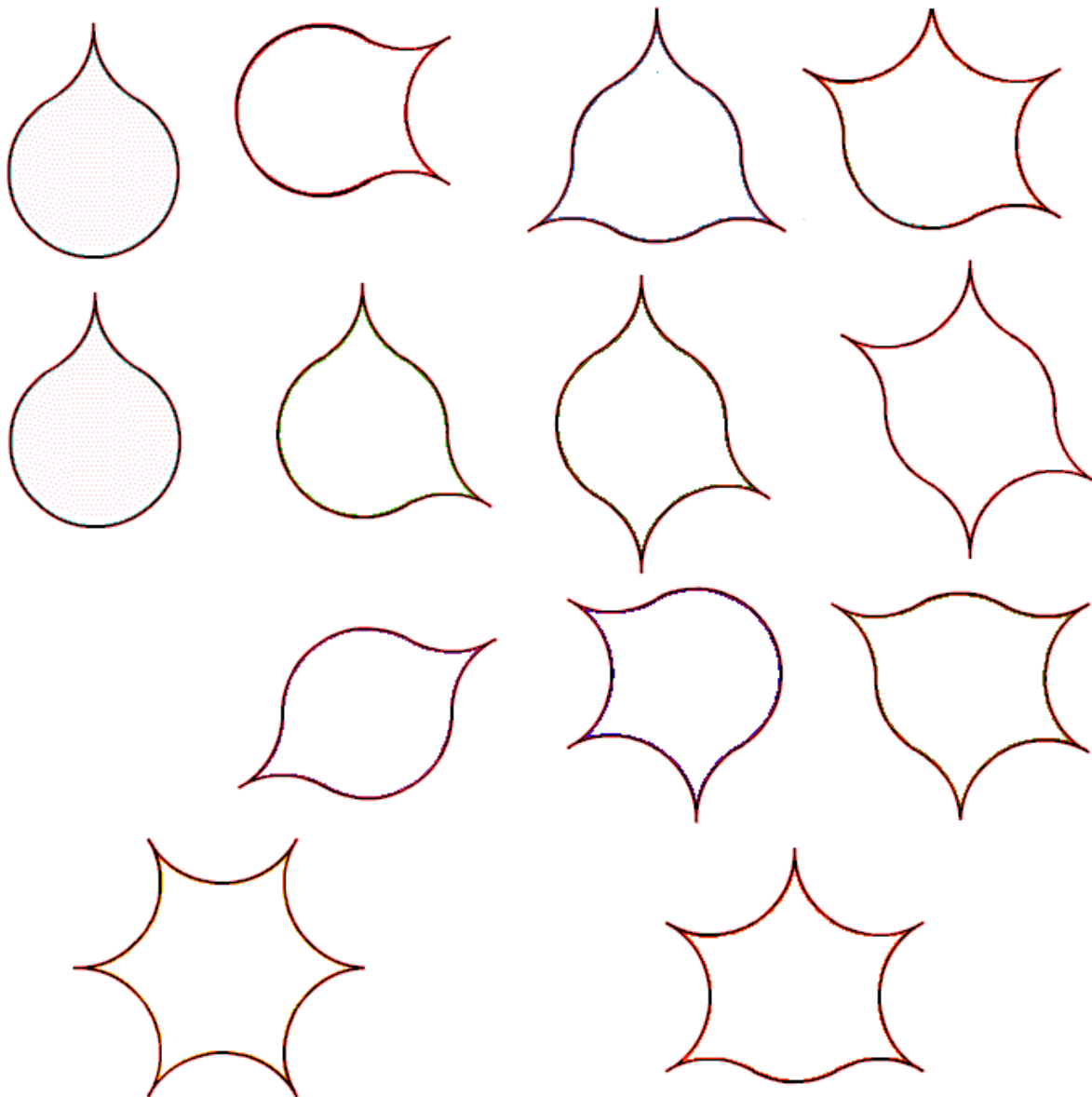
4 db-os puzzle

Elkezdtem beírni az elemek oldala mellé a hosszúságukat úgy, hogy „a” és „x” jeleket használtam.

Folytasd tovább, minden elemre, majd keres összefüggést a „x” és „a” között.

>>>> félbe vágandó... felül a feladat, alul a megoldás





„ARIMASU” (nagyon nehéz)

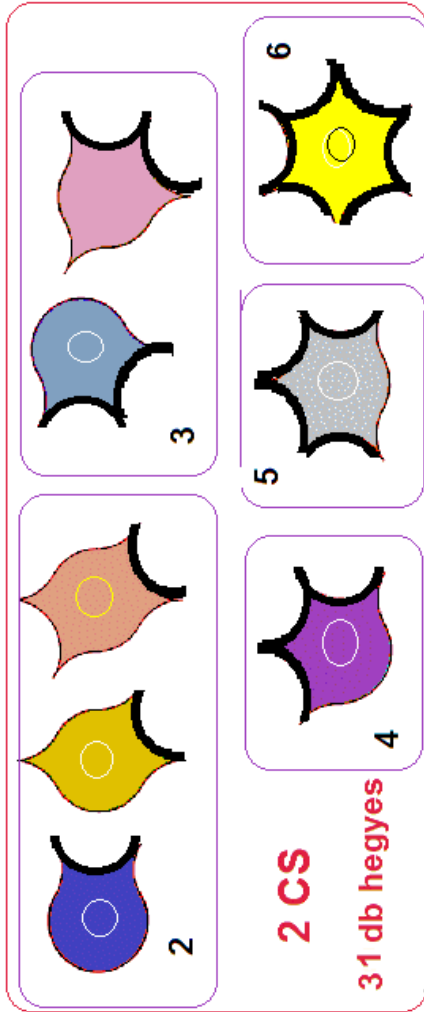
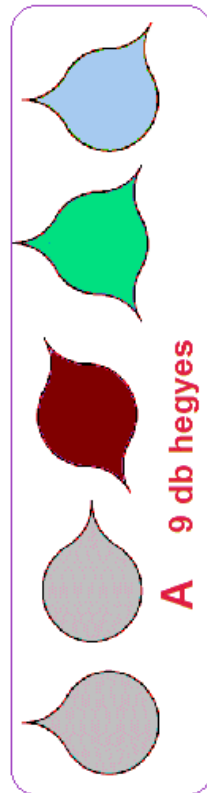
Mielőtt kivágod, vedd észre:

itt a teljes variáció:

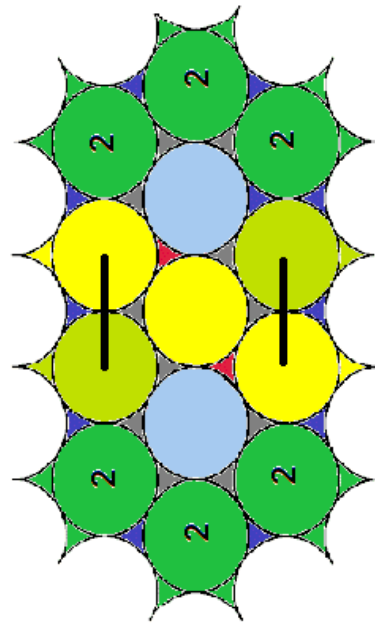
az „egy-csücskös”-től a „hat-csücskös”-ig.

Vajon hány féleképpen oldható meg?

Sikerül-e más alakzatokat is kirakni:
pl.: gyűrűst, vagy háromszögest?



$$9 + 31 = 40 = 12 + 2 + 2 + 2 + 11 + 11$$



Legalább 2 db csúcsa kell legyen a 6 db "2"-vel jelzettnek. (12 db zöld)

A vonallal összekötötték egyikének szintén min. 2 db csúcsa kell legyen. (2 db v. zöld.)
(Ez összesen 8 db olyan, aminek legalább 2 csúcsa van.)

A sárgára színezettek az "A" jelű blokkból lehetnek csak.

A kicsi pirosat csak a sárgák tölthetik be.

A kékre színezetteket csak a 2 db csúcsúak tölthetik be.

A szürkéből 5 db-ot sárga (9-4), 6 db-ot a legalább 2 db csúcsúak tölthetik be.

Kirakósokról puzzlekről (a „nem igaz, hogy nem tudod kirakni” helyett)

1./ nagyobbakkal: találjuk fel közösen...

Tépj szét egy képeslapot, rakasd össze és mesélj közben az iráni amerikai nagykövetségen összerakosgató **csadoros** nénikről és gyerekeikről, akik az iratmegsemmisítővel összevágott dokumentumokat **rekonstruálták**, majd vedd játékosabbra: a mai sok ezer forintért kapható puzzlek türelemjátékát hasonlítsátok össze pl. a házilagosan is elkészíthetőkkel. Milyen technikát, módszert lehet használni az egyiknél és a másiknál? Mennyire függ az elemszámtól a megoldás nehézsége? Milyenek az "elegáns" feladványok? Határozzatok meg értékelési szempontokat! (Példaképp és ismétlésként: emlékeztess a félbevágott tetraéderre!)

Csodálkozzatok rá a Tangramra, és „utánérzeteire” (Lásd 7 db-os, 8 db-os). Miért lehet belőlük ezernyi figurát kirakni? Érdekességképpen nézzétek meg „egyszer használatosakat”. (Pl.: a „Kereszt-félhold” és a Tojás”.) Azután oldjátok meg a Tangram négyzetes feladványát és kezdjétek el területeket számolni: vegyétek észre, ha a pici háromszögből még kettővel kiegészítitek, szintén négyzet (és az elemekkel kirakható) lesz a terület... Tucatnyi új feladványt jelent, mi több: olyanokat is, amik megoldásához a számolás mankót ad (pl. a nagy háromszögek állását lerögzíti, csak azokét?)

Ne hagyjátok ki a „Négy meg egy” négyzetes puzzle se. Gondolkodás nélkül nagyon nehezen oldható meg. Határozzatok meg kritériumokat, mitől is lesz érdekes egy kirakós játék?

Majd tervezzetek közösen egy ilyen (még a Tangramnál is "többet tudó") játékot úgy irányítva, hogy eljussatok a duo-, trio, tetro-, pento-, hexo, hepto-... minókhöz! Keressetek optimumot egy már kellően bonyolult kirakóshoz... Győzzétek meg magatokat, hogy "a négy még kevés, a hat meg már sok"... Nézzétek meg az elemalkotás módszerét háromszögekkel, rombuszokkal, hatszögekkel is aztán... ... aztán térjétek vissza az optimumnak tűnő "négyzetes ötösökhöz". Leltározzátok össze a pentominók összes lehetséges elemét, majd vegyétek ki közülük a tükrözéssel (lapra forgatással) azonosakat.

Kezdjétek el területeket számolni, $5 \times 12 = 60$ -ból kiindulva: 3×20 , $(6 \times 5 + 6 \times 5)$, $(3 \times 3 \times 5 + 3 \times 5)$, stb. és mintegy 100 feladványt fogtok megfogalmazni. Keressetek/tervezzetek olyan alakzatokat, amikről bebizonyítható (pl. pepitaszínezéssel és a fehér-fekete négyzetek számolgatásával), hogy nem kirakható. Keressetek még módszereket a kirakás segítésére, jussatok el oszthatósághoz, határozzátok meg a kereszt lehetséges helyeit a 3×20 -asban. (Lássátok be, hogy a módszer nem „működik” a 3-nál szélesebb területekre.) (Sok korlátozás kell ahhoz, hogy logikailag megoldható feladványt alkossatok és vonjátok le a következtetést, hogy ezen korlátozások nélkül többnyire pasziánsz lesz az egyszemélyes feladványból.

A pasziánszok is egy játékcsoport! Tekintsétek át miért érdekes és miért csak az embernek érdekes... (miért nem köt le pl. egy majmot, esetleg elemezzétek a hódvárakat, vagy a madarak puzzle-/fészek/-építését...) Csoportosítsátok az építő-kirakós játékokat: kreatív-absztrakciós, pasziánsz, logikai, konstrukciós, határozzátok meg a csoportba-sorolásnál figyelembe vett jellegzetességeket...

A majomról jusson eszetekbe a "betanítható" számítógép és legalább elviekben, gondolkoztatok "számítógépül", összesen hány féle kirakási lehetőséget tud egyetlen másodperc alatt megvizsgálni és hány is lehet kb. a feladatban előforduló különbözőség? Hogyan működik egy ilyen összerakós progí?

Lépjetek ki a síkból! Adjatok vastagságot a pentominó elemeknek (praktikusan: az egységnégyzet-oldalányit). Gyors kérdés: miért is nem rakható ki belőlük kocka? ...és hasáb? vajh' hány féle? és térbeli figuratív alakzatok? Hány elemű az a térbeli pentominó készlet, amiben minden lehetséges módon 5-5 db kocka van? Végül, **nyissatok egy újabb fejezetet a lerakosgató társasokkal**. (Pentominó hungariQa, Blokus) Egyáltalán: általában az alapok logikájáról: ugye egy feladvány addig érdekes, amíg megoldjuk... Persze azért oldjuk meg, "mert ott van" (-lásd E. Hillarytól szabadon: nemcsak a Himalájára-), azután majd (a társasági vicceseléshez hasonlóan) már mi szórakoztatunk tesztelgetünk vele másokat...

A kétszemélyesek már olyan variábilis feladványok, amikben mindig a célhoz vezető optimális lépést keressük, de közben bele-bele piszkál az állásba a másik játékos, esetleg úgy hogy a mi lépésünk meg számára jelent belepiszkálást... felfedezhetitek a lerakosgató pentominó-társast ("társas paplanjáték"). Merüljetez bele az esélyegyenlőség feltételeibe... nézzétek a kezdés osztozkodási problémáját és megoldásait...

Fel fogjátok fedezni a jobbra és balra dőlő készletekből álló "pofoncsapott" Pentominót, megjelenik a színezés, új feladványcsoport a térkép-színezősök és eljuthattok a többszemélyes Blokus-hoz, mi több, ha a játék célja már nem csak a lépéskényszer, hanem pl. egy adott figura elsőkénti elérése: (különösebb erőszakoltság nélkül) akár az amőbákhoz, vagy a híd-hurok-építő játékokhoz is... egészen a Tantrix festett-figurás kirakóig (világbajnokságig)...

2. A kisebbek persze azonnal nekiugramának a rekvizitnek... majd ők összerakják!

Hát? Itt irányíthatunk csak igazán!

A picik igencsak büszkék arra, ha már "nagyosan" gondolkodunk velük és örülnek minden felfedezésüknek!

A sok-sok piciknek készített összerakós játék között tán a pentominók lehetnek az elsők, amelyekben már több -bár még nem egymásra épülő- logikai lépcsőben gondolkodhatunk...

Mindenek előtt a: „**Ne kezdj neki azonnal!**” „**Készíts tervet!**” szokássá-igénnyé rögzítésének kezdete.

Legyen a feladat a 8x8-as keret kitöltése. Ez, a bemutatóimon általában versenyszerűen: az ovisnak nincsen lekötve pici, a matekos felnőttnek mind a négy pici helye rögzítve van... és így nyerhet a pici a tízezerszer könnyebb megoldás megtalálásában, különösen akkor, ha kicsit a stratégiában" segítünk is neki:

"jópofizós écák":

"Ne kezdj hozzá addig, amíg nem gondoltál ki valami taktikát, ami segíteni fog a kirakásban! Fűrészelni is úgy, hogy előtte megélesítjük, pecázni is úgy, hogy előtte beetetünk... Jobb kedvünk is lesz, ha van egy olyan tervünk, amiben bízhatunk, hogy eljuttat a sikerhez. Előnyünk is lesz mindazokkal szemben, akik csak úgy azonnal, ész nélkül... stb."

"Tapasztalhattad, hogy a vége felé már nagyon pirinyó az az üres sziget, amibe bele kéne tenni a még kinn lévőket... Ha a végére bonyolult formájú, kacifántos elem marad, szinte biztos, hogy nem tudod majd abba a pici helybe belerakni... Ezért, mielőtt nekikezdesz, próbálj egy sorrendet kialakítani! "

Terítsük szét az egymásra halmozott elemeket! "Ezeket kell mind becsomagolni. Bőröndbe is úgy pakolunk, hogy előbb odakészítjük mit akarunk beletenni, és a nagyokkal kezdjük, a végére hagyva a pici helyre is begyömöszölhető a zoknikat, zsebkendőket..."

Ritkán sikerül egy kicsomagoltat, visszacsomagolni az eredeti méretre... stb." felvezetéssel kezdjük el kérdezősködni: "Melyik lesznek azok, amiket a legvégén könnyedén- füttyörészve is a helyére tehetsz? Hát persze, hogy a 4 db pici! "

Fogjuk meg a keresztet!

"Ez vajon könnyen, vagy nehezen helyezhető el, ha a végére maradna? Hát persze, hogy nehezen, ettől minél előbb meg kell szabadulni... "

Vegyünk kézbe minden elemet és döntsük el közösen: könnyű, vagy nehéz és rakjuk fel úgy, hogy a nehezeket közelebb, a könnyűeket távolabb rakjuk, hogy eszünkbe se jusson könnyebbhez nyúlni addig, amíg a nehezebbet nem helyeztük még el. (Amikről nem tudjuk eldönteni, könnyű, vagy nehéz, azt rakjuk középre.)

"Így elérhetjük, hogy minél inkább nehezedik a feladat folytatása, annál könnyebb elemekkel kell majd megbirkóznunk."

De még mindig ne kezdjünk hozzá! Nézegetjük a szétterített és berakási sorrendbe állított elemeket... vegyünk észre praktikus párosításokat PL. az "X" és az "E" együtt sokkal kevésbé cikk-cakkos, mint külön-külön... , párosítva őket, máris bekerülhetnek az egyik sarokba... Következik a bonyolultak közül az "M" ennek észrevehető a lépcsője... majd a "T" (ezt a legnehezebb jól elhelyezni) és sorban a többiek a legegyszerűbb "P" berakásáig, végül a pirinyók...

Közben persze arra kell törekedni, hogy az üres sziget ne keskenyedjen el, négyzet-köralakú legyen...

Érdekes kivétel a hosszú elem! Többnyire (néhány kivétel azért van) ész nélkül berakható a keret mellé, azért mert szinte semmit sem változtat a feladaton, ha egy picivel kisebb lesz a betöltendő terület. (Amúgy sem egyértelmű, hogy könnyű, vagy nehéz elemnek számít-e.)



Tradicionális Pentominó

Elfelejtettem már,
honnan kaptam
ezt a képet,
de akkor is
megérdemel
egy elemzést, ha
sértődés lesz belőle.

Mottó:
Miért van az, hogy
az ilyen logikai
játékokhoz nem
tudunk többet
mondani annál,
mint hogy:
„Ügyes légy!”

Igencsak itt lenne már annak is az ideje, hogy ne csak bíztassuk a gyereket a megoldásra, hanem segítsünk a hogyan megtalálásában is.

Feltehető, hogy a képen megszámlálható tízen kívül, nagyobb az osztály létszáma és mindenkinek jutott egy-egy pentominó-készlet. Megjegyzem: csomagos vásárláskor mindig elmondom, hogy csoportos felhasználás előtt ajánlatos 4 db-onként, a színek szerint, 4 egyszínű készletbe átrendezve szétosztani...

A színeknek ugyanis egyetlen funkciójuk van a megoldásban, csupán annyi, hogy felismerjük: nem kell figyelniük rájuk. Láss a képen egy tévutas („csak a kékkel”) próbálkozást.

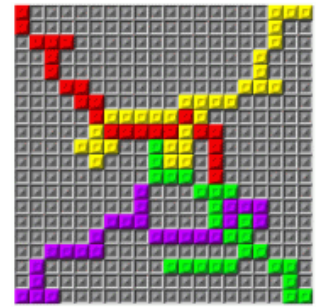
A kartontábla rácsozata csak a társasjátékkénti használathoz szükséges. Kirakóskénti használatkor kifejezetten káros. Részben: mert a keret alatt elcsúszkálva megosztja a figyelmet, részben meg: mert ösztönözhet a belülről kifelé (biztosan eredménytelen) próbálkozásra.

Egy pillanatkép kép alapján persze nem ítéhető meg a teljes foglalkozás menete. Jónéhány rossz tapasztalatom kiváltotta előítéletemmel mégis nehéz elképzelnem, hogy sokkal több történe, mint hogy „na ki tudja legelőbb kirakni?”, pedig a pentominókkal rengeteg minden megtanítható. Legelsőként tán általánosan az, hogy: ha megértetted a feladatot, akkor mielőtt nekiugranál, készíts egy tervet. Mindig gondold át miért is lesz nehéz megoldani, hogyan könnyíthetnél rajta, ismersz-e valami hasonlót, abban hogyan sikerült... Kézenfekvő analógia a bőröndbe csomagolás, ahol a nagykabáttal kezdett folyamat vége: az üres helyekre beszúrni a zoknikat. Rendezd tehát nehézségi-bonyolultsági sorrendbe a berakandó elemeket és ekkor: minél kisebb lesz a betöltendő üres, annál könnyebbeket kell majd elhelyezned... (De szép lenne, ha valami ilyesmi instruáló előzményre következtethetnék a képen láthatóból.)

A kritika ellenére, korántsem zárható ki az, hogy a pillanatkép csupán egy bemelegítő, az érdeklődést felkeltő piciny része annak foglalkozásnak, amely megmutatja az elemek tulajdonságait, szemlélteti a szimmetria és a tükörkép fogalmát, stb...

BLOKUS (négyesben, 20x20-as táblán)

A felváltva lerakosgató játék lényege, hogy a táblán kívülről újabb saját elem csak a már táblán lévő saját elem sarkával érintkezve tehető le és tilos két saját elem oldalának érintkezése.



(Lásd az ábrát!) >>>>>>>

Játékosonként 21-21 db elem, kezdéskor a 20x20-as táblán kívül áll.

A játékosok egymást követően felváltva, egyenként tetszőlegesen a saját színűekből választott elemet raknak a táblára.

Az elsőket úgy, hogy: a tábla sarokmezejét takarja, a következőket pedig a fenti lerakási szabály betartásával.

Addig tart a parti, amíg van játékos, aki még le tud rakni a táblára

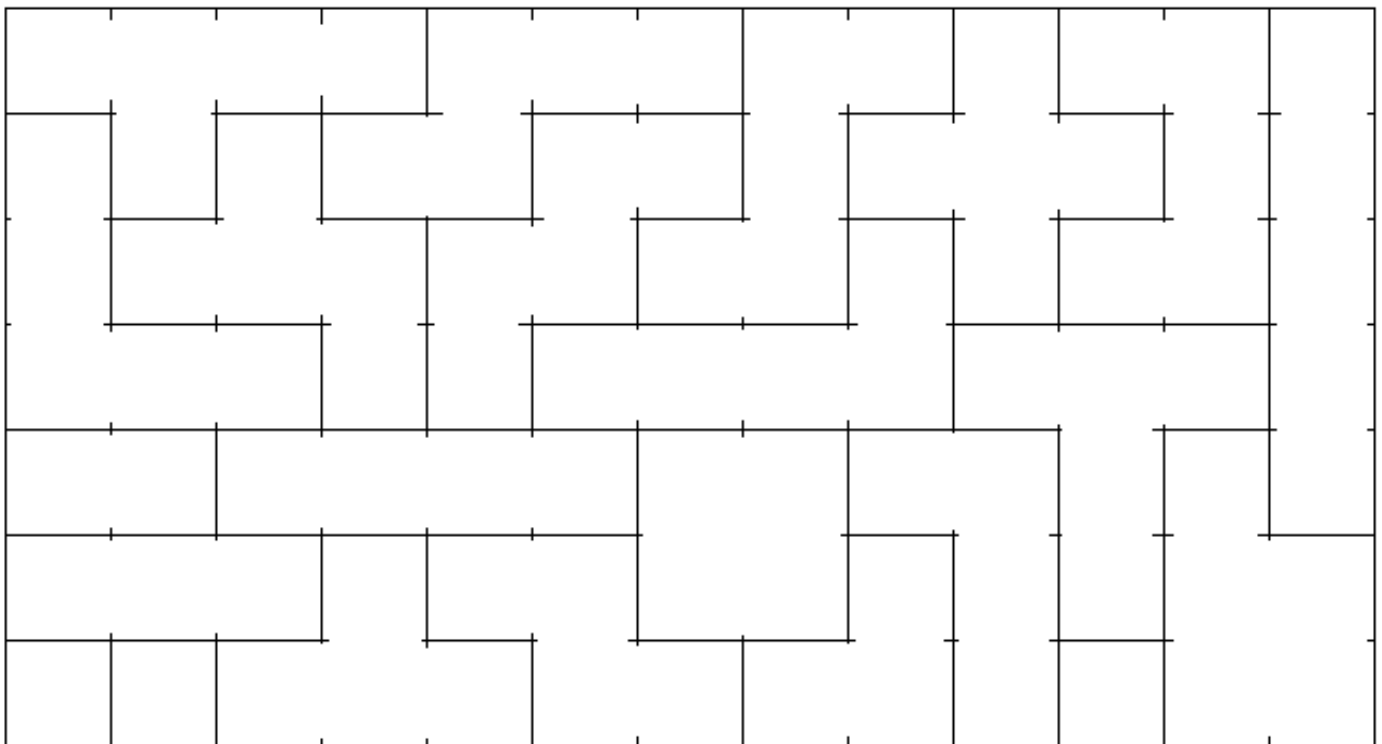
Az a páros nyer, akiknek kevesebb elemük maradt a táblán kívül.

Pontosabban:

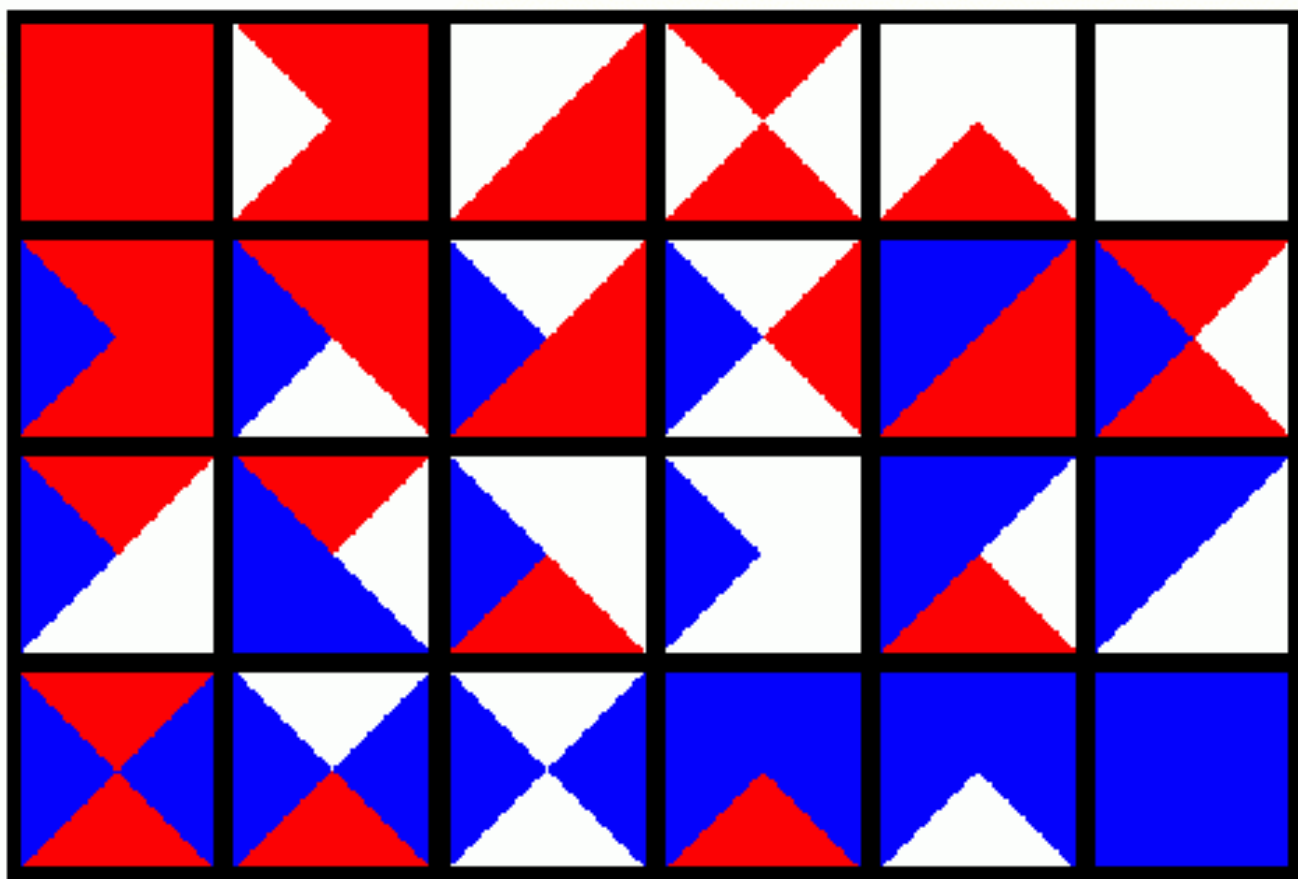
a megmaradtakat alkotó egységnégyzetek összege számít.

Ha nincs készleted, akkor nyomtasd ki négy különböző színű papírra és szétvágás előtt, ragaszd kartonra, amihez vászonterítőből (konyharuhából) készíthetsz kevésbé csúszkálós táblát.

Egyébként jól játszható 4 db a „cogitoys” 64 db-os (60+4x1) pentominó készlettel is 17x17-es vászontáblán.



(Egy-egy elemkészlet 89 területegység, a 20x20-as táblát max. 90%-ban terítheti)



MacMahon 24 db-os lap-puzzle

Az elemek betűjelzése segít a megoldás leírásában:
 A fent mutatott alapállásban mindegyik végén 0 áll.
 Az óramutató állásával ellentétes irányban 90 fokkal
 elforgatva 1, 180 fokkal 2, ill. 270 fokkal 3 az adott
 elem utolsó jegye.

Ezzel a jelöléssel,
 egy megoldás >>>>>>

**B2 D0 I0 L0 J0 G0
 A0 C2 V0 S0 T2 O3
 K0 F0 X0 W0 U0 Q3
 H2 E0 P2 R2 M2 N3**

MacMahon-Puzzle kettesben,v. hármásban

Váltakozva egyenként rakják le lapjaikat a játékosok, arra törekedve, hogy (az oldalérintkezés színegyezőségi szabályát betartva) a saját színükből minél nagyobb területet alakítsanak ki. A területért kapott pontok progresszíven növekedjenek: a lapkaegységben mért területtől függően:
0,5/1; 0,75/3; 1,0/6; 1,25/10; 1,5/15; 1,75/21; 2,0/28; 2,25/36; 2,5/45



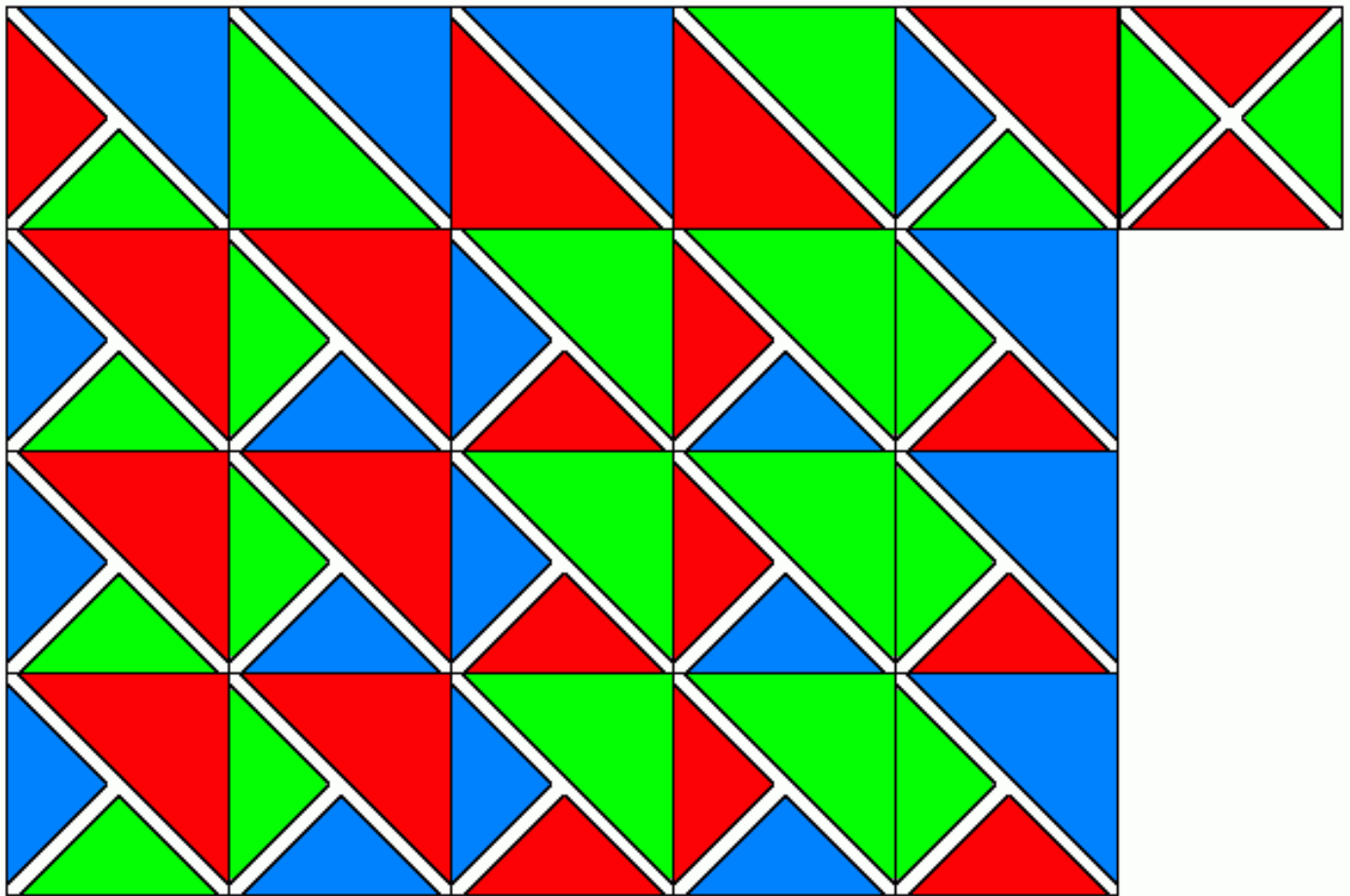
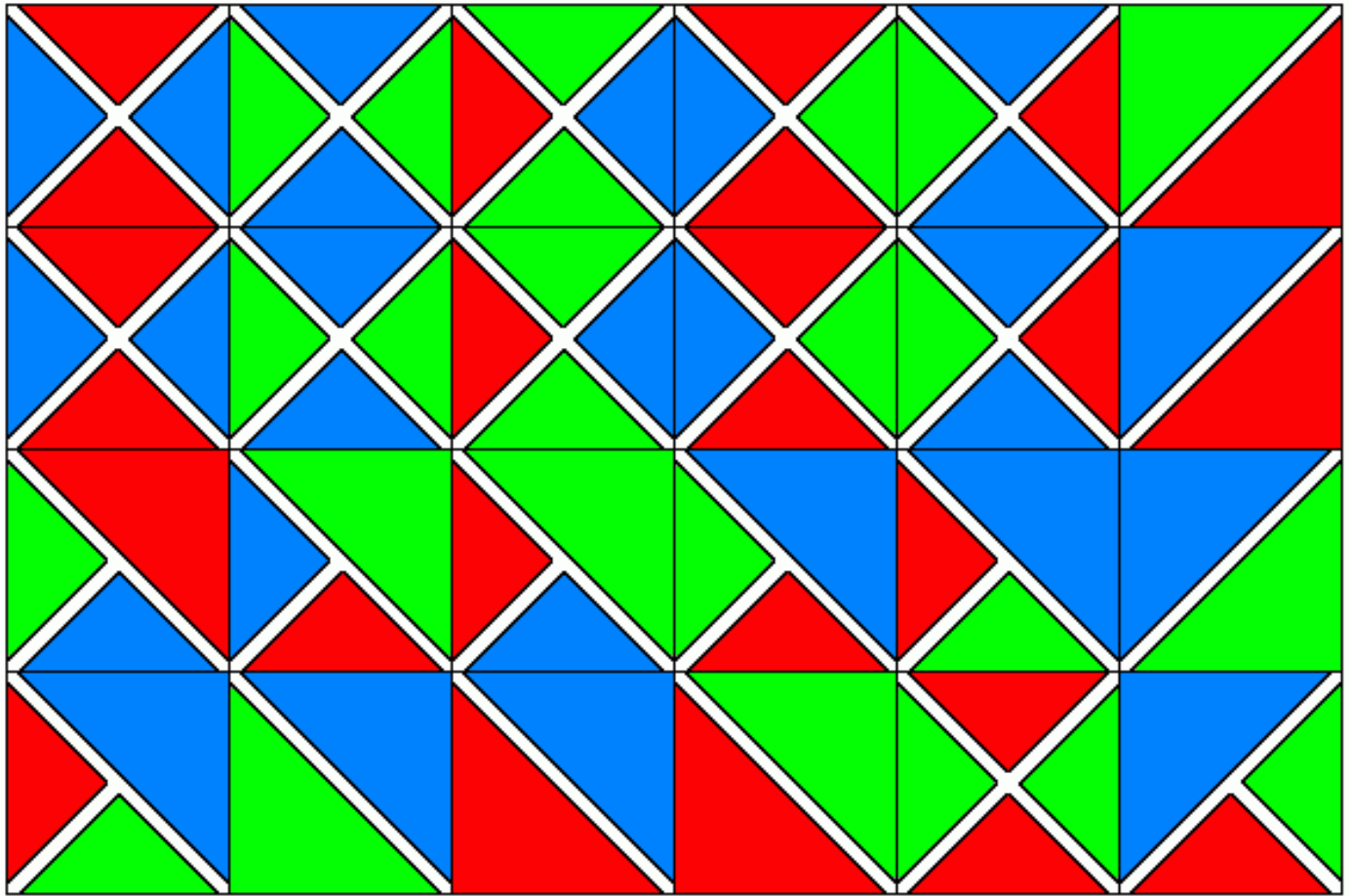
Játszani több féleképpen is érdekes.

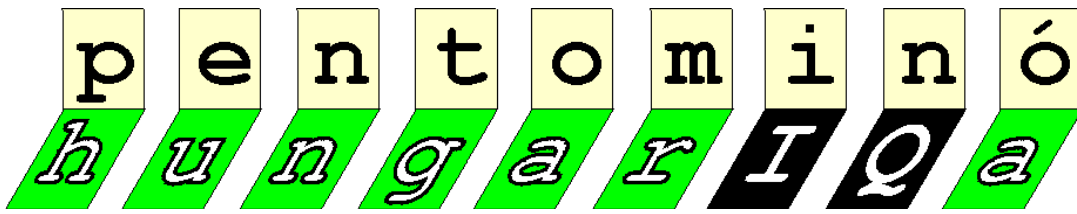
Kisebbséggel megállapodhatunk abban, hogy "vakon" játszunk, a lefordított lapokból a lépő húz egyet...

Tán úgy a legérdekesebb, ha játékosonként 6-7 lapot osztunk, amikből a sorra következő kiválasztja, hogy melyiket rakja a táblára (esetleg többet is megengedve) aztán húz helyette.

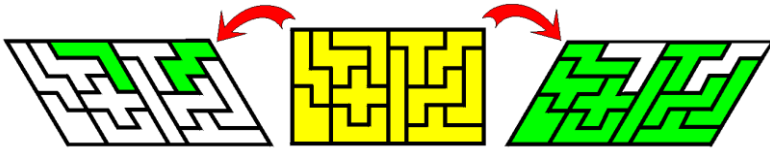
Megállapodhatunk abban, hogy csak a derékszögben határolt területek számítanak. (Ekkor ugye az ábrán 21-el jelzett nem kap pontot.)

Megállapodhatunk abban, hogy 6x6-os méretben korlátozzuk a táblát.





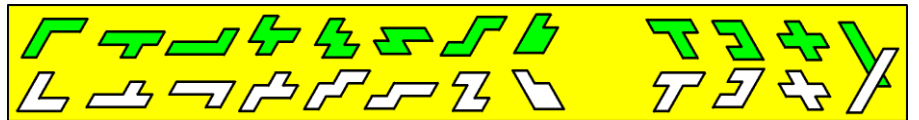
A magyar fejlesztő jobbról is és balról is „adott egy pofont” a pentominóknak. 😊



Az eredmény megdöbbentő: az eddig ismert pentominó-feladványok több mint százszorosát kínálja és az mellett, hogy **megduplázza a pentominó társasok lépéspárszámát, megoldja azok**

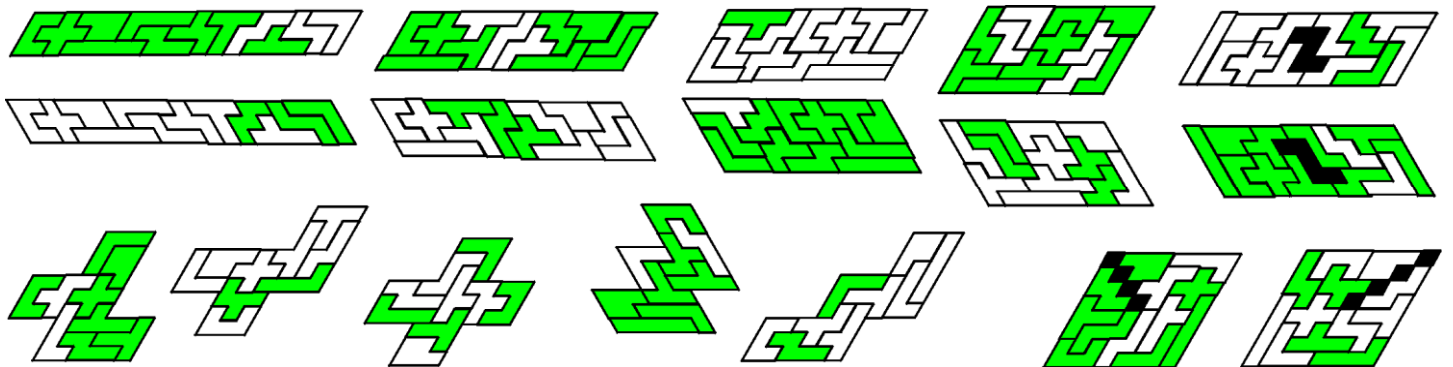
„osztzkodós” problémáját is.

A pentominó 12 féle eleme 20 félére növekedett. A jobbra és a balra történő döntéssel előálló két 12 db-os készletben ugyanis azonos alakú idom csak 4 db, a többi: egy-egy, páronként azonos formának a hegyes- és tompaszögű változata.



1. Kirakós feladványok

Kezdőknek: A tradicionális pentominó- feladványok "pofoncsapott" megfelelői egyszerűek, ha a két készletből tetszőlegesen választhatók meg a kirakásukhoz felhasznált elemek. Pl. a legismertebbek: a 3x20, a 4x15, az 5x12, a 6x10, a "lyukas" 5x13 (amikor a középben kimaradó "lyuk", valamelyik előre meghatározott idommal azonos), a háromszorozások (bármelyik idom háromszoros méretben történő kirakása), és a 8x8-asok.

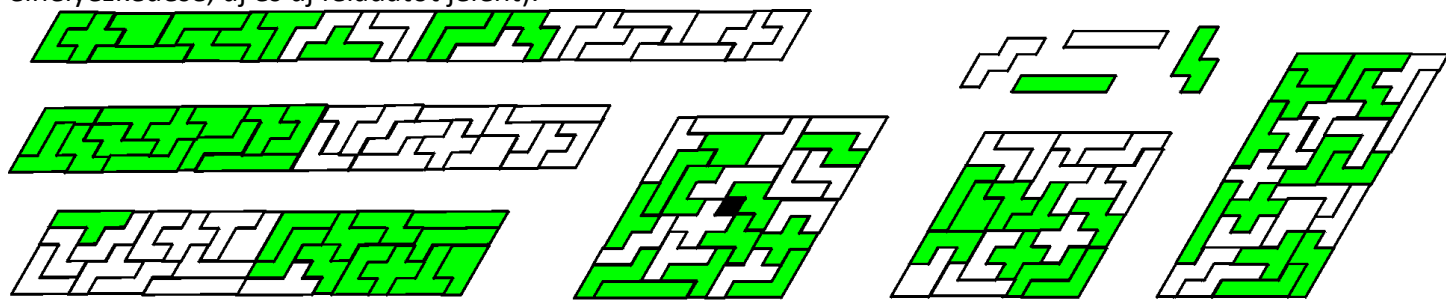


Ez utóbbiak közül, a 8x8-as paralelogramma kirakása akkor a legkönnyebb, ha a 4 db pici elem helye tetszőleges. A pici elemek helyének rögzítésével azonban fokozatosan szabályozható a feladat nehézsége. Ha mind a négy pici helyzetét előírjuk és még azt is megköjtjük, hogy csak az egyik készlet használható, akkor a gyakorlott rejtvényfejtők is több órán át rakosgathatnak.

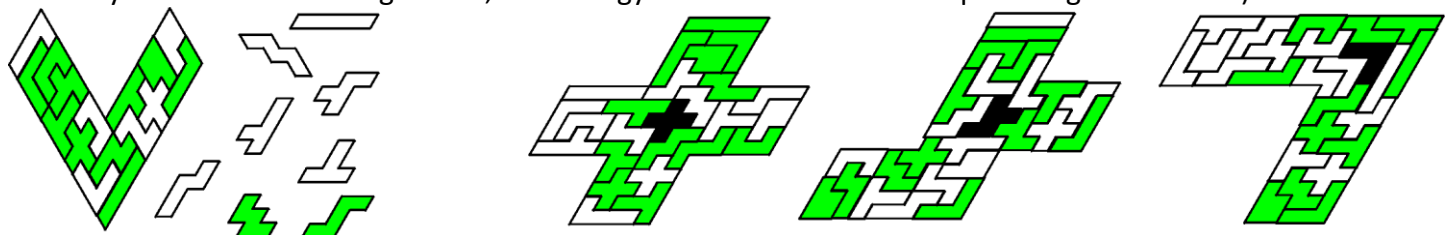
Haladóknak: A fenti, fele-készletes feladványokat, csak az egyik pofoncsapott készletet használva, egyidejűleg ketten, egymással versenyezve izgalmas megoldani. Egyik játékosé a jobbra döntött, a másiké a balra döntött készlet. Ezek teljesen egyenértékűek. (Ha egy feladvány megoldható az egyikkel, akkor a másikkal is. Ha az egyikkel nincs megoldás, akkor a másikkal sem. Ha különböző megoldások találhatók, akkor azok száma mindkét készletnél megegyezik.) Abszolút korrekt a verseny még akkor is, ha: mielőtt a kiválasztott feladat megoldásának kezdenének, készleteikből néhány (de mindig csak az egymásnak megfelelő) elemet kicserélnek. Ezzel a módszerrel: ezernyi feladat és száznál több készletkombináció közül sorsolhatók ki versenyfeladványok.

Profiknak: A mindkét készletet felhasználó kirakósok többségének megoldása már (némi szerencsével is) 3-10 órás próbálkozást igényel.

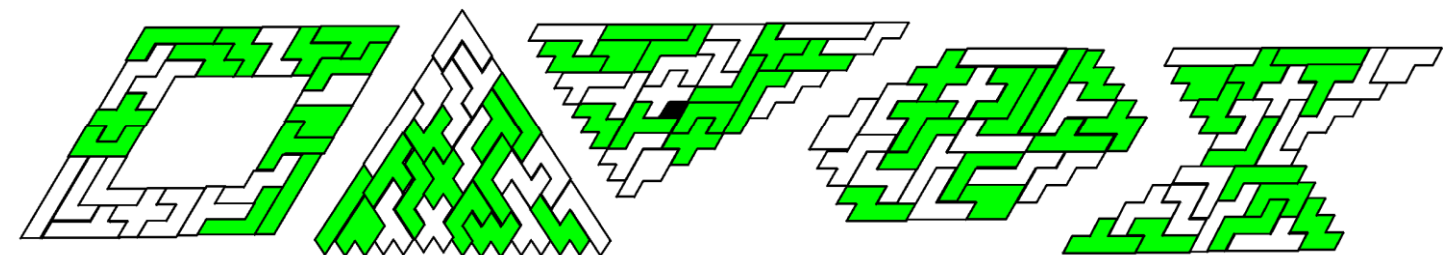
Kézenfekvők pl.: a 3x40, a 4x30, az 5x24, az 5x25 (ebben egy idomnyi terület üres), a 6x20, a 8x15, a 10x12, a 10x10 (ekkor: a négy azonos elem maradjon ki), a 11x11 (itt: a hiba más-más elhelyezkedése, új és új feladatot jelent).



Aztán ott vannak a négyszerezések (akkor a legnehezebb, ha a kimaradó 8 elem mindegyike ugyanahhoz a készlethez tartozik) az ötszörözések (ekkor, az egy idomnyi lyukas terület alakja is és elhelyezkedése is előre rögzíthető, mint ahogy ez előírható az 5x25-ös paralelogrammánál is).

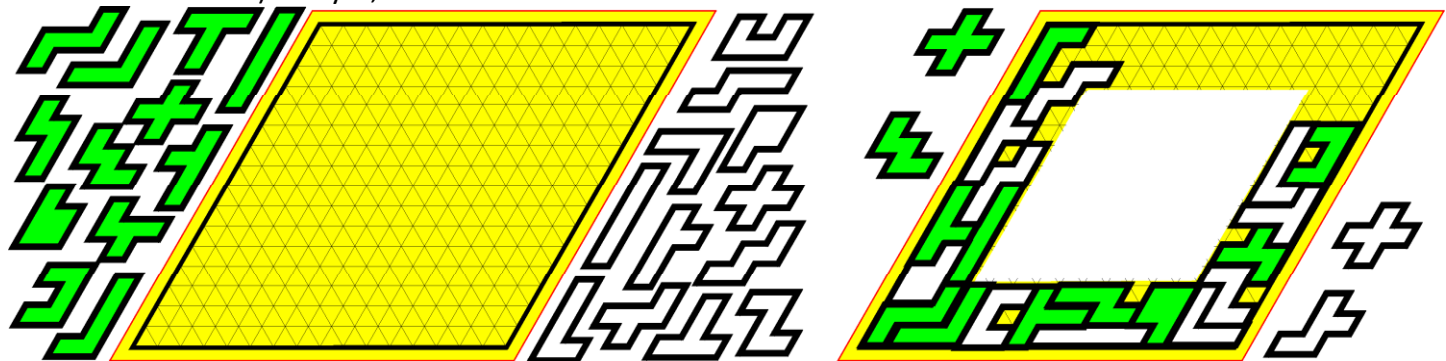


Érdekesek még a háromszög-szerű elrendezések, a három egység szélességű keret (13x13-7x7), ill. különböző figuratív formákban elhelyezkedő üres helyek előírásai is.



2. Stratégiai társasok

Induláskor a tábla üres. A játékosok egymást követően felváltva, a saját készletükből tetszőlegesen választva, egy-egy idomot raknak fel a táblára. (A teljes 16x16-os játékkeret használva, a lerakott idomok csak a sarkaikkal érintkezhetnek, ha annak csak egy 12x12-es részén folyik a parti, akkor az éleikkel is.) Az nyer, aki utolsóként tud tenni a táblára.



Még érdekesebb a verseny akkor, ha a táblán "körben" csak egy háromegegységnyi széles sávban építkeznek, mint pl. a dominó játékban. Aki nem tudja illeszkedve lerakni "bábuját" annyi hibapontot kap, ahány terület egység üresen marad...

Mindkét játék úgy a legizgalmasabb, ha a hibátlanul lerakni nem képes játékos köteles egy idomot visszavenni a tábláról. Ekkor az nyer, akinek előbb fogynak el a "bábui".

a PENTOMÍNÓ

Összesen 12 féle forma, mindegyik 5-5 db négyzetlapocskából! 100-nál több feladvány és még társas is!

Már 4 éves kortól, és még profi matematikusoknak is...

A XX. század közepén robbant "poliminó bomba" legérdekesebb pentominó-játékaiból csupán egy bemutató ízelítő az alábbi, mert a teljességre törekvő szándék kudarcot vallana...

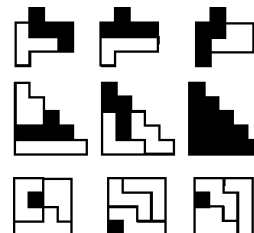
Csináld utánam! (4-6 évesekkel "foglalkozva")

=Illesszünk össze 2 db pentominót úgy, hogy az így előálló alakzat két másiktól is kialakítható legyen! Ez lesz a másikjátékos feladata.

Ha nehezen megy a megoldás, segítsünk az egyik(majd, ha így sem sikerül, akkor a mindkét) pentominó kézbeadásával

.=Keressünk minél több olyan pentominó-párt, melyek megfelelő összeillesztése ugyanazt a formát eredményezi!

=Növeljük az egy alakzatba rakott pentominók számát: ha pl. 3db-ból építkezünk, akkor alakítsunk ki háromszögeket, majd 5x3-as téglalapokat, próbálkozzunk 4x4-es "csonka" négyzetekkel úgy, hogy az üres rész mindig máshol legyen, keressünk további szimmetrikus formákat!

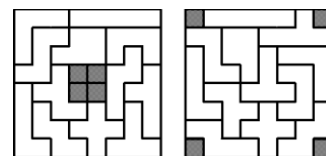


Egyre bonyolultabb feladványokat találhatunk ki, ha továbbnöveljük az egy képbe illesztett pentominók darabszámát.

=A **8x8-as nagy négyzet**, azaz a keret, "hibapontos" kirakásával a nagycsoportos óvodások már egyedül is megbirkózhatnak, ha a kicsi négyzeteket csak a legvégén, a kimaradó "hibák" betömésére használják.

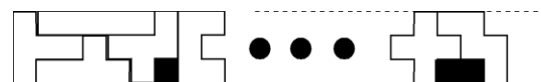
(Idősebbek, persze előrehelyezzék el a hibákat, pl. elsőként a négy sarokba!

A nagy négyzet mintegy 100.000 féleképpen rakható ki, attól is függően, hol lesznek a kis négyzetek. Ha pl. a négy hiba, négyzetet alkotva, középben van, akkor 65 félemegoldást találhatók.)



Láncolás: 5-8 éveseknek (Ez már a nagyobbak, "egyszer én, egyszer te" társasjátéka.)

= A közösen használt készletből, a lépésenként kiválasztott pentominókat, egy három egységnyi magas sávban, balról jobbra építkezve, felváltva egyenként rakjuk le, arra törekedve, hogy tömör "falazatot" ("vonatot") alakítsunk ki.



=**Tétre, pontozásra, taktikázásra**: ha a lépésre következő nem talál olyan elemet, mellyel kimaradó üres rész nélkül folytatható az építkezés, akkor 1 hibapontot kap és újra ellenfele következik. Ám, ha ő is csak hibával tudja folytatni, akkor annyiszor 2hibapontot kap, ahány egységnyi négyzetecskét üresen hagyott.

=Nemcsak hosszabbak, de érdekesebbek is lesznek a partik, a "jobbra épít, balra bont" szabállyal.

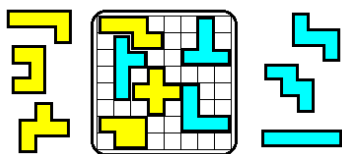
Amikor már a falba helyezett pentominók száma eléri a 7 db-ot, akkor a játékosok megkezdik a bontást: a lépő, miután letette a fal jobb oldali részéhez az újelemet, le is vesz egyet a fal bal oldaláról. Így, a harmadik lépéspár után, mindig 6 elem van a falban és 6 elem várbeépítésre. A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékosnak (ő lesz a parti vesztese) az előre megegyezett mennyiségű (pl.12) hibapontja nem gyűlik össze.

Stratégiai kirakós játék (kezdőknek is, profiknak is)

A nagyon gyors partik nem csupán a legkisebbeknek, de még a profi táblajátékosoknak is ajánlhatók. **A fejlesztő ismerete szerint, ez, az egyetlen olyan táblás játék, mely alig 5lépéspárból áll csupán, még sem ismerünk rá biztosan nyerőstratégiát!**=A készletet (abból, egymást követően, 1-1 db-ot választva) felosztja

egymás között a két játékos. Egy 8x8-as táblára felváltva egyesével rakhatják le a pentominókat a versenyzők. Az nyer, aki utolsóként még tud tenni a táblára.

=Érdekes a verseny akkor is, ha megfordul a célja: ekkor az lesz a győztes, aki "nyertem" felkiáltással jelzi, hogy már nem lehet a táblára tenni. Vigyázat! A "nyerési helyzetét" bejelentő játékos azonnal veszít, ha társa megmutatja: mégis rakhatott volna...



A táblára tett pentominók, a játék során nem mozdíthatók el a helyükről, így még azelőtt, hogy elfogynának, vége is van a partinak: amikor már az üresen maradt mezők mérete, vagy alakja eltér a megmaradókétól.

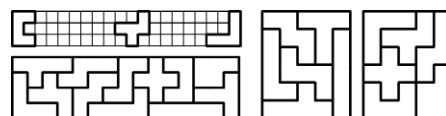
Az első 2-3 elem felrakásakor eldől a parti. (Az ábrán mutatott végjáték állásában, világos is és sötét is tud olyat lépni, mellyel győzhet, függetlenül attól, hogy a több, vagy a kevesebb megmaradóban versenyeznek.)

=Érdemes kipróbálni úgy is a játékot, hogy nem osztják fel a játékosok egymás között a pentominókat, hanem lépésről-lépésre választanak ki egyet-egyed, melyet ellenfelüknek kell letennie a táblára... (Oda rakja, ahová kívánja, de mindig a társa által kiválasztott elemet!)=Játszhatunk nagyobb, 9x9-es, sőt 10x10-es táblákon is. Ekkor többnyire abban is meg kell állapodni, hogy a táblára tett pentominók csak a sarkaikon (tehát oldalaikkal nem) érintkezhetnek egymással.

Egyszemélyes pasziánszok (csemegék profiknak)

A $12 \times 5 = 60$ egység-négyzetnyi terület, téglalapos elrendezésben: $=3 \times 20$, $=4 \times 15$, $=5 \times 12$ és $=6 \times 10$ méretű lehet. Valamennyi ki is rakható a teljes készlet pentominóból. (Logikai algoritmus nem ismert, pasziánsz jellegű a feladat: vagy kijön, vagy nem...)

=Elegáns, amikor az elfelezett készlet 6-6 db pentominójából, kirakva 2 db 5×6 -os téglalapot, azok, 10×6 -osra is és 12×5 -ösre is összeilleszthetők a hosszabb, illetve a rövidebb oldalaikkal.

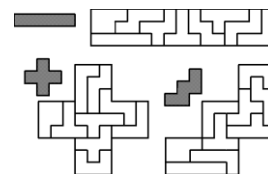


Szabálytalan formákkal próbálkozva, nem csupán kézenfekvően kínálkozó feladat, de meg is oldható

=mindegyik pentominó háromszoros méretben történő előállítás a többiből.

Mivel $3 \times 3 \times 5 = 45$, $60 - 45 = 15$ és $15 / 5 = 3$, három pentominó mindig ki fog maradni. Ám, az alakzat más módon történő lefedésekor, másik három marad ki.

= 9 készlet pentominóból pontosan kialakítható mindegyik pentominó háromszorosra nagyított mása, ezekből pedig az óriás pl.: a "3x20"-as téglalap, falra függesztve is tetszetős kép lehet...



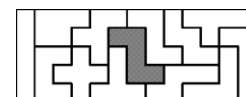
= Sikerrel próbálkozhatunk a háromszög-elrendezéssel is (ekkor, 1 db fog kimaradni, más elrendezésben más darab), és persze próbálkozhatunk a magunk kitalálta különböző formák kirakásával is...



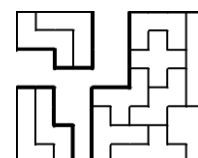
Hamarosan bejuthatunk a feladványkészítők táborába... Nem lesz könnyű újabb, még sehol sem közölt feladványhoz jutni, mert sok-sok elme "agyál" ezeken immár félszázéve. Az "amatőrök találta" kincsekből két csemege:

= a "Ilyukas 5x13-asok"

P.J. Slate: Rakjuk ki úgy az 5×13 -ast, hogy az üres rész közepre kerüljön és alakja egyezzen meg egy kiválasztott pentominó alakjával!



= a "kétféle kétszeresek" H. Brueggemann: 2-2 db pentominóból rakjuk ki ugyanazt az alakzatot, majd maradó 8 db pentominóból alakítsuk ki az előzőek kétszeresét!



A pentominókról többet, magyarul:

Tologatós feladványok

„Elmetorna kurzus” **15**

15. téma: Tologató feladványok

A foglalkozás fő célja:

- Kreatív barkácsolás: elképzelem, felmérem a lehetőségeimet, a szerszámaimat, és megvalósítom.
- Tervrajz-készítés, anyagválasztás (működéshez igazítva, előtte kísérletezés: csúszik/tapad),
- Méretezés (ütközik, elmozog, hézagválasztás, pontosság, pontatlanság, javítható hiba),
- Tapétázás (buborékosodás nélkül, csomagolási terv), javítható selejt felismerése, kivitelezése, áttervezés...

További konkrét célok:

- Szellemi örökségünkhöz tartoznak a feladványok is, a rejtvények is, a játékok is, stb.
(Évezredes ördöglakatok, szedd-szét-rakd össze szerkenyűk és pl. az újkori számítógépes feladványjátékok is.)
- S. Loyd: „megoldhatatlan kivitelű” feladványa (reklámcélokból: 2 elem felcserélve), miért is történhetett a „BossPuzzle” név-választás?)
- Milyen híres rejtvényeket, feladványjátékokat ismerünk? Az alapötlet tovább fejlesztésével újabb és újabb rejtvények szülehetnek. (Nemcsak új „dizájn”!)
- Tangramtól a Tili-tolik és a Bukfenc-kockán át a Rubik kockáig. (Magunk is kitalálhatunk hasonlókat.)
- Mechanikus, „szerkenyűs” feladványok. (A konstrukció maga a rejtvény, ill. a szabálytalan manipulációt/akciót lehetetleníti...)
- A mai számítógépes programokkal az élőben megcsinálhatatlan is működik a képernyőn... Sz.gép nélkül nem lenne pl. Tetris, nem lenne tükrözéssel rendezős, nem lenne uhatagszerűen leomló, nem lennének szomszédcseregetéssel leszedős pontgyűjtögetősök és talán még a párosítós madzsongok sem.

Általános célok:

- A „magam készítette” alkotás örömeinek felfedezése, Megismétlés iránti igény felkeltése.
- Az ajándék készítés öröme.
- Nézz körül a környezetben, hogy mit mire lehetne használni, felhasználni, átalakítani. dobozok, kupakok, skatulyák, flakkonok, stb.
- Csomagoló-anyagok újrahasznosítása, szelektív gyűjtés...

A hozzávalók az óratervbe kiválasztottak szerint, átgondolandók... mint pl. az alább részletezett példa:

3x3-as tepsiben 5 db skatulya.

Mérés: vonalzóval lemérni a skatulyát pl.: (53x37 mm),

Tervezés: Hány skatulya és hogyan lesz elhelyezve a tepsiben ($2 \times 53 = 106$ $3 \times 37 = 111$) >>>

>>>tehát a tepsi legyen 4 mm-rel tágabb: 110x115 mm és kb. 10-20 mm magas peremmel

Felrajzolás: a kartonra (A5 méret) ügyelve a merőlegesre és a pontosságra.

Elkészítés: Kivágni ollóval, hajtási vonalat bekarcolni (az olló egyik élével), majd vonalzó mellett felhajtogatni.

*Ellenőrzés Belepróbálni a skatulyákat: ügyelve az irányokra **(**)** és azokat megjegyezve, hogy milyen irányban kell majd olvashatónak lenniük a számoknak.*

()** A tepsi, gyufás skatulyákhoz, ugye téglalap alakú!

Végleges összeragasztás (szükség szerint szűkítve-tágítva): Keretet körbe ragasztani (pl. cellux).

Kreatív (probléma-megoldó) ötlet: tologatás közben ne nyíljanak ki a fiókok, van hozzá cellux..., vagy a tapéta

Díszítés (elmaradhat): betapétázás (tapétázási terv)

Működtetési próba és a jelek (számok, ill. nyilak) felragasztása.

Kellékek, résztvevőnként:

derékszögű vonalzó, ceruza, olló, cellux, A5 méretű karton, 5 db skatulya, tapéta kb.: A3, öntapadós számok.

1. Feladvány

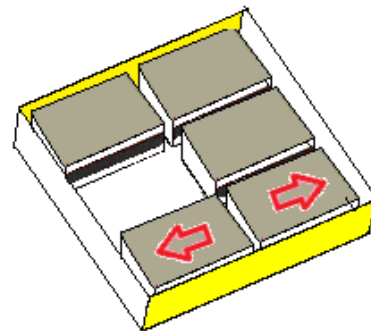
Tologatással felcserélni a két nyilacsckát. Mutassanak egymással szembe (a tábla ugyanazon oldalán).

Felvezetni a „kígyóvonal-módszer” legegyszerűbb változatát: csak két jelzett elem van, a jelöletlen többi felcserélhető.

Két elem sorrendjének felcserélésével kell kialakítani a megoldáshoz vezető kígyózó sort:

előbb, a megértésig, változatlan sorrendben mozgatjuk előre a képzeletbeli kígyót elemenként a fejtől a farkáig...,

majd a kígyóvonalat felbontva, a két elem sorrendjét felcseréljük.



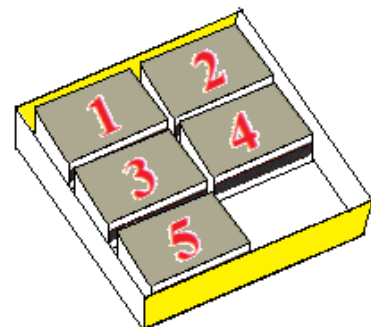
2. Feladvány

Számokat sorba-rendező feladvány. Biztosan van megoldás???

Ha két játékos a célállapotból kiinduló szabályos tologatással kever egymásnak, akkor az visszafelé is végrehajtható.

Képzeld el (jelöljük ki) a „kígyóvonalat” **pl. a keret mentén haladva a végállapot sorrendje: 5,3,1,2,4...**,

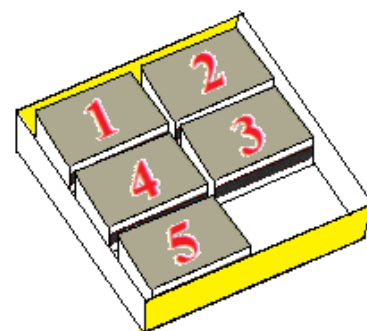
majd az összekevert állapotot ebbe a sorrendbe rendezett kígyó továbbléptetésével minden elem a helyére kerül.



3./a Feladvány

Végállapotban cseréljük fel a 3 és a 4 elemet, majd keverjük össze szabályos tologatásokkal...

Aki sorba tudta rendezni az eredeti célállapotba, az biztosan csalt közben..., mert ez lehetetlen.



3./b Feladvány (bizonyítás)

Két oldalszomszédos elem (kiveszem/visszateszem, azaz szabálytalan) felcserélése után soha nincs megoldás.

A végállapot kígyósorában 0 db hiba van és a lyuk a 3. sorban van. A két szám összege 3 (Páratlan szám!)

A végállapotból a 4-et lehúzza, a kígyósorban **1 db** hiba lesz (mert az 5 utánra kerül a 4) és lyuk a **2.** sorba kerül.

(A két szám összege most is páratlan, ami a második sorban álló 3 ide-oda húzogatásával sem változik.)

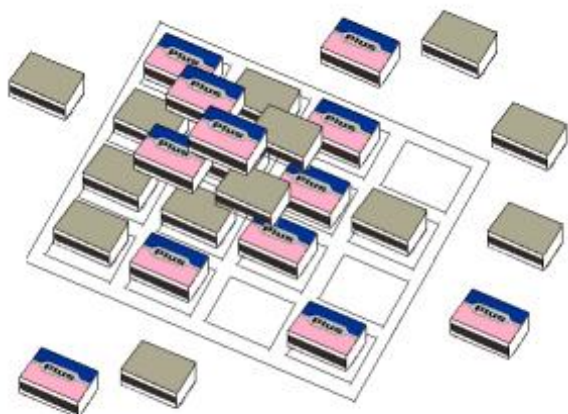
További egyenkénti húzásokkal belátható, hogy a hibaszámhoz hozzá adva a lyuk (felülről lefelé számolt) sorának a számát mindig páratlan számot kapunk, azaz szabályos tologatásokkal soha nem lehet ennek a két számnak az összege páros.

Márpedig pl. az 1 és a 3 felcserélésével $2+1=3$ db kígyósor-hiba lesz (2 db, mert 3 után a 2 és az 1, meg 1 db 2 után az 1)

a lyuk pedig a felülről számolt **3.** sorba kerül. Ámha, az összegük 6, ami páros, akkor ez az állapot szabályos keveréssel nem alakítható ki. Ha pedig nem lehetséges ilyen keverési eredmény, akkor azt visszacsinálni sem lehetséges.

Játékok gyufás dobozokból

Azok a kétszemélyes táblás játékok, amelyekben csak két féle bábút mozgatunk a táblán, szinte mind játszhatók gyufaskatulyákkal is... (Az üdítőitalos kupakokhoz persze, kisebb tábla is elegendő.)



Amihez azonban csak össze kell gyűjteni 30 db gyufaskatulyát...

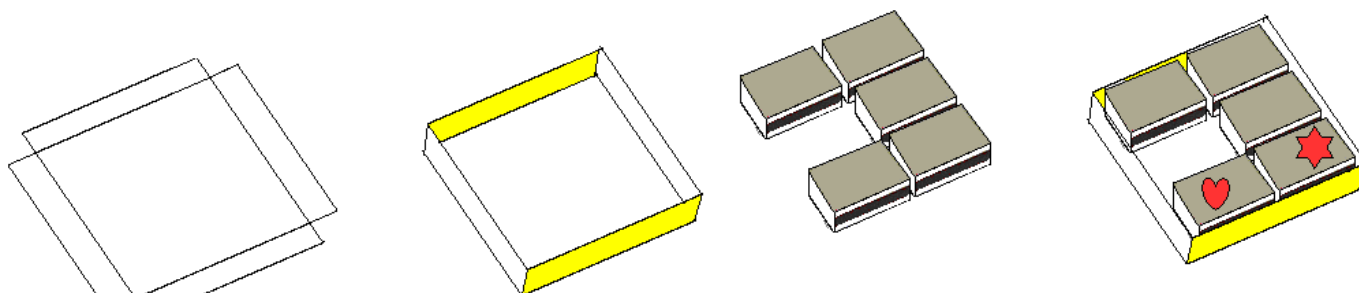
... az a **Pylos**. (Ha kártyalapokkal működik, akkor miért ne működhetne téglákkal is?)



A **Reversihez** (fordítgatósokhoz) is gyorsan elkészülhet a skatulyákhoz méretezett mezőket tartalmazó tábla.



Különösen a **lyukvezetős tologatós** feladványok elkészítésénél okoz némi gondot egyforma lapocskákat találunk, pedig az (előre összegyűjtött) gyufaskatulyákkal is sok félét összerakhatunk belőlük.



talán a legegyszerűbb tologatós feladvány: a két jelzett helycseréje

Ugye nem is kell hozzá magyarázat?

Kartonból méretre hajtott tepsiben 5 db gyufaskatulya.

Színes öntapadós tapétából egy szívecske meg egy csillagocska, és máris kezdődhet a tologatás:

Feladat: a két megjelölt tégl helycseréje tologatásokkal.

A **BossPuzzle** (a 15-ös játék) elkészítéséhez ugye

csak 14 db skatulyát kell megszámoznunk, de kisebbeknek már egy 3x3-as tepsiben 8 db sem könnyű feladat.

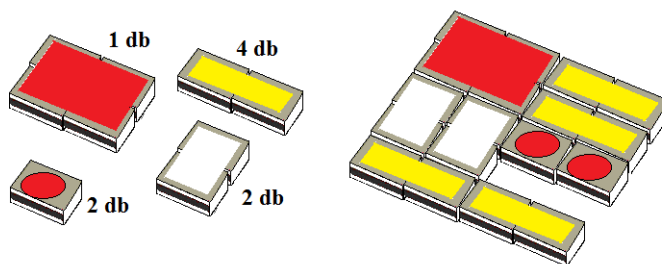
Azok is könnyen elkészíthetők, amelyekben nem egyformák a tologatható elemek:

Nagyméretű, szép kivitelű demójátékok színesre tapétázva és ezzel össze is ragasztott gyufaskatulyákból.

Az ábra a „Dad’s Puzzle” elemeit mutatja. Vedd észre, hogy nemcsak négyzetes, de téglateszt alap-elemmel is jól működik.

Csak a tájolásra kell ügyelni a ragasztáskor: 4 db-ot a rövid, 2 db-ot a hosszú oldalon kell összeragasztani.

A „tepsi” időt állóan is lekészíthető a TVK-s cartonplaszt lemezből, abban a mérethez illeszkedő ablakot sniccerrel kivágva.



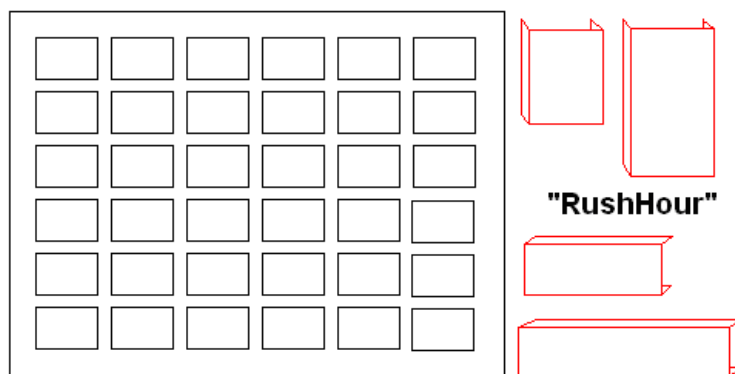
csináld magad tili-toli ötletek

Picit több ügyességet és nagyobb pontosságot igényel, de a csúcsforgalom 6x6-os tábláját is elkészíthetjük: 36 db gyufaskatulya kartonlapra ragasztásával, amin azután az autókat akár egy kartonlap két oldalának felhajlításával is húzogathatjuk.

Ez már azonban precíz „mérnöki” tervezős-méretezős feladat, de a barkácsolóknak talán még nagyobb élmény, mint a feladatok megoldása

Ha van pl. műanyagpadló hulladékunk, amiből szabályos négyzeteket vághatunk, akkor, szebb is, jobb is és torzítás sem lesz benne.

(Fából elkészítve pedig nagyon szép ajándék is lehet.)



Alig néhány tologatható elem kell, a háromszög-alapú, trapézus „RushHour” változathoz, aminek inkább a tepsijét munkásabb elkészíteni 41 db háromszög-lapocska felragasztásával.

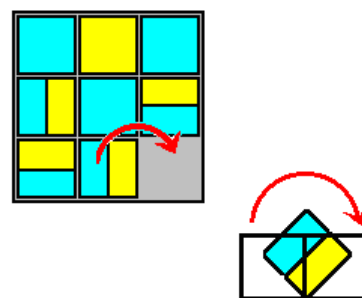
Lásd videón: >>>

http://www.jatektan.hu/jatektan/_2009/002r/trapezos.html

Ha csak játszani vele, akkor: >>>

<http://www.jatektan.hu/jatektan/zz2006/trapez.html>

Ha pedig találsz 8 db egyforma kockát, akkor annak feles befestése után már tényleg csak egy tepsi kell, amiben máris indulhat a bukfenceztetős feladványok megoldása:



Ha csak 1 db kockát találtál, akkor jelöld meg az egyik lapját és rajzolj hozzá egy négyzetes elrendezésű táblát, amin bukfenceztethető.

Feladat: Válassz ki a táblán két mezőt. Az egyikre felrakod a kockát jelölésével felfelé, majd bukfencek sorozatával vidd a másik mezőre úgy, hogy ...

No, ezt ugye magad is kitalálsz? (Ugyanúgy, ugyanazt mutassa a felső lapján, ahogy a másik mezőről elindítottad.)

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

"Rendezősök" ("Lyukvezetéses" tologatós feladványok ="Tili-tolík")

Jellemzően: egy üres hely "vándorol" a táblán. Voltaképpen a bábuk-jelhordozók újra és újra a átlépve az aktuálisan üres mezőre, a "lyuk" azaz az üres mező tovább és tovább lépését eredményezik...

A csúsztatós-tologatós, "lyukvándoroltató" feladványok már a legújabb korunk játékos elmepróbái. Mintegy 120 éve, az amerikai Samuel Loyd: „BossPuzzle” kezdődött. A nálunk "15-ös játék" néven ismert feladványban $4 \times 4 = 16$ férőhelyet tartalmazó sík keretben 1-től 15-ig számozott négyzetlapocskák sorba rendezését a 16., "az üres hely" vándoroltatásával oldhattuk meg. Később, a lapocskák számozását mozaikokra szétvágott képek váltották fel, egyszersmind játékosabbá is enyhítve a tulajdonképpen matematikai probléma megoldását.

Az egyes feladványok elterjedt nevei, azoknak az első megjelenésükkor hordozott képeit, illetve a hozzájuk fűzött játékos, történeteszerű megfogalmazásait idézik. Az igazán elegánsan pedig azok a képes változatok, amikben a képeknek "funkciója van",

lásd pl.: Karsten M. Nielsen: „Ki a garázsból”, ill. az eredeti nevén „Roush Hour=Csúcsforgalom”, amiben a szinte zsúfolásig teli garázsból kell kimanőverezni az autónkkal...

>>> <http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/rush1.html>

Mintegy 100 válogatott tologatós ötletet tartalmaz a JÁTÉKTAN.HU gyűjteménye:

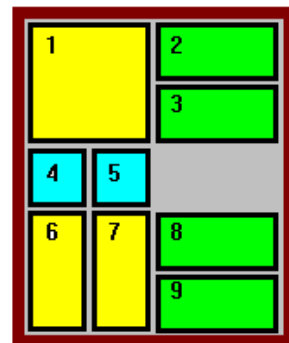
http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/2003/tolosok/tolosoksok_1.html

Az egyik klasszikust, a **Dad`s Puzzle**-t érdemes el is készíteni (keret 5×4 , 1db 2×2 , 6db 2×1 , 2db 1×1)

A "papa feladata": a bútorral teli szobában (kisnégyzetek, téglalapok) a bal felső sarokból, a bal alsó sarokba kell áttolnia a zongorát (nagy négyzetet).

Megoldás:

5,4,1,2,3,4(3és5közé),1,6,7,8,9,5,4,1,6,7,8,9,4(5és9 közé),1,3,2,6,7,8,9,4,5,1.



Tovább a bal sarokba, már lehetetlennek tűnik a feladat, de annak is van megoldása.

Vegyük észre a piros és kék 8×4 -es részeken megtehető "körbekergetős" helycserét, amivel a kicsik átkerülhetnek a 8×4 -es részek azon helyére, ahonnan folytatni tudjuk..

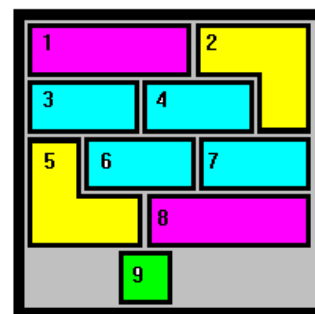


Ma`s Puzzle

A két "L" alak, (a mama és gyermeke) kerüljön egymás mellé

Megoldás:

9(balsarokba),8,7,6,5,9(3alá), 8,7,6,4,2,1,3(felfelé),9(1_4),
5(balra fel),6,4(jobbra le), 9(4_6),5(2-höz),3,1,2,5.

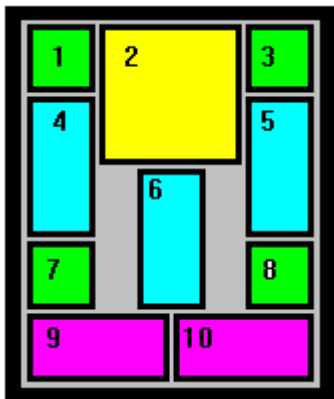
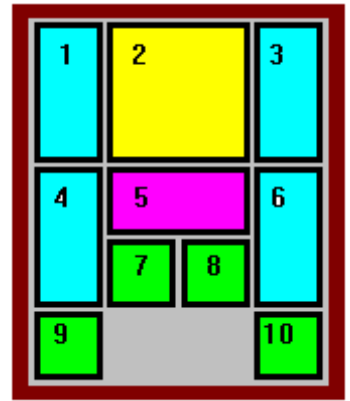


Esels Puzzle (keret 5x4, 1db 2x2, 5db 2x1, 4db 1x1)

Az eredeti feladványban a nagy négyzetre festett "vörös szamarat" kell a felső oldal közepéről az alsó oldal közepére eljuttatni.

Megoldása:

8,9,4,5,6,10(félig),8,6,5,7(1_4),9,6,10(6_8),5, 9,7,6,4,10,8,5,7(9_5),
6,4,1,2,3,9,7,6,3,2,1,4,8,10(4_3),5,3,6,8,2,9,7(9mellé),8,6,3,10(3_5),
2,9(2_7),1,4,2,9, 7(1_6),8,6,3,10,9(5_10),2,4,1,7(1mellé),8(7föle),6,3,
2,7,8,1,4,7(8mellé),5,9,10,2,8,7,5, 10(9föle),2.



Century Puzzle (keret 5x4, 1db 2x2, 5db 2x1, 4db 1x1)

A feladat, mint az előző, de "ravaszabb".

Még nehezebb lesz, ha azt is kikötjük, hogy

a tábla elforgatása nélkül "álljon fejre" az induló alakzat.

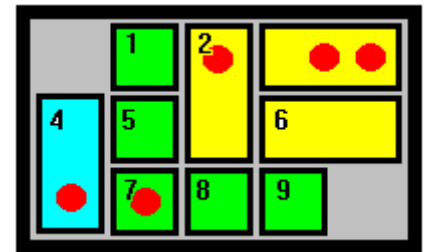
6,8(65),10,9,7(9mellé), 4,1,2,3(2_5),5,8,3(6_8),2,1,4,7(4alá),9,10,8
(3alá),5,2,6,7(4_3),9,10,8(5alá),9, 10,4,7(1alá),6,1,7(1mellé),6,1,2,5,3
(8föle),1(3_5),9,3,8(9_10),1(8mellé), 9,3,10,4,6,3(7alá),9,1(2_8),5,2,3(2_7),
9,4,6,10,5,8,1(4_5),2,3,7,9,4,6,1(4és10közé),
8,10,6,4,2,5(2és8mellé),3,7,9,10,4,6,1(6alá),
8(1_10),2,3(félig),7,9,4,6,2,3(félig),7,5,10, 8,1,2,3(2_6),4,9,5,10,1,(8_10),2.

Dionne Fünflige (keret 5x3, 4db 2x1, 5db 1x1)

A vázlat szerint felragasztott jelzőkorongokat kell egy sorba rendezni.

Megoldás:

1,9,8,2,3,6,8(69),2,5(2_7),3,6,8(2föle),9,
2,8(2_5),6,3,1(3_4),6,3,5(3_8),1(7_8), 7(6alá),1(4mellé),
8(1mellé),5(2_8),3,6(félig),4,9.



Washington Puzzle (keret 5x6, 1db 2x2, 10db 2x1, 4db 1x1)

(G.Washington) a nagy négyzet járja be a tábla (az U.S.A.) mind a négy sarkát.

A játék korabeli készítője az Államok elnökének is alkalmasnak tartotta a megoldás megtalálóját...

I.(jobb felső sarokba)1,12,13,15,10, 11,7,5,4,3,1,7,5,3(4_5),
1,2,6,8,9,12(9_7),13(12_14), 7,5,3(1_10),4, 1.

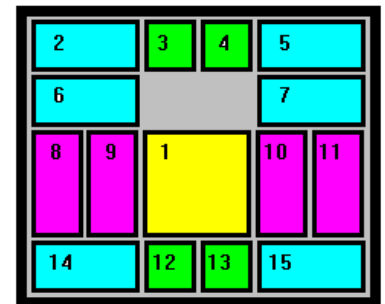
II.(jobb alsó sarokba)2,6,8,9,13(12mellé), 14,15,7,5,12,13,14,5,12,13(7föle), 14,5,15,7,12(13alá), 10, 11,4,3(4
föle), 1,2,6,14,13(10_14), 12,10,11,3(4_11), 1,14,12,13,10,11,3,4,1.

III.(bal alsó sarokba)6,12(13föle), 10,11,13,12,10,11,12(13_15),14,1,3,4, 7,15,5,14,13(11_12),1,4,3(4alá),7,15,
5,14,13(9_14),12(13mellé),1,3(1_4),7, 15,5,14,12(13_14),1,3(1_7),4,7,15,5,1
4,12(1alá),13,1,4(1_3),7,15,5,14,12, 13,1.

IV.(bal felső sarokba)1,13,12,14,5, 15,7,4(3_10),1,13,12(1mellé),14,3(1alá),

4(3_5),10,11,8,9,13,12,1,8,9,12(9_13), 1,14,3,4,8,10,9,11, 12,13,1.
Fentiekhez hasonlóan magunk is készíthetünk újabb és újabb feladványokat saját szórakozásunkra, netán "ellenségeink bosszantására", de soha ne feledjük: egy feladvány megfogalmazása csak akkor korrekt, ha beláttuk (bebizonyítottuk), hogy valóban létezik megoldása. A feladványok modelljei házilag is elkészíthetők. Egyik-másik, különösen fából kialakítva, akár szeretteinknek is szép ajándék lehet.

A magunk időtöltésére az is "megteszi", ha pl. kartonlapból kivágott alakzatokkal kísérletezünk egy



felhajtogatott szélű "tepsiben", de találkozhattunk már a közismert iskola számoló rudakból, vagy az iskolai szertárakban porosodó Dienes-féle kockákból összeragasztott modellekkel is...

Ha többet akarsz tudni a tologatósokról, vagy be akarsz kapcsolódni az ebből folyó világ-versenybe, nézz be ide: >>> <http://www.bricks-game.de> "**BOLYONGÓ KOCKÁK**"

Magyar találmány a: **Nem tologatni! Átbillenteni ötlet!**

A "15-ös játék" ill. követői, a "lyukvezetéses" síkbeli és térbeli tologatós puzzle-k, óvatos becsléssel is több százmillió ember játéka.

Sok-sok fejlesztő is "csűrte-csavarta" az alapötletet, míg **elsőként???** Polyák István kecskeméti barátunknak sikerül! Valóban eredeti, új gondolattal, az "átbillentéssel" színesíteni a korábbi feladványt...

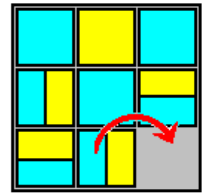
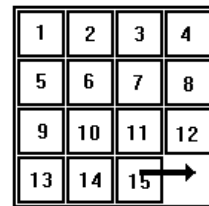
??? Hát...? Sokat nem csökkent István sikerén, hogy nem elsőként... 2002-ben találtam a Hálón <http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/Orollcubes.html> amiben John Harrist jelöli meg a játék kitalálójaként, az első közlésre hivatkozva: *Mathematical Games/Scientific American/1975.*

Polyák István -magyar szabadalmi oltalommal védett- találmánya kb. 1989-es lehet... No ennyit a Magyar Szabadalmi Hivatal szakszerű újdonságvizsgálatairól.

Több lehetséges feladvány közül a legkézenfekvőbb:

Induláskor minden kocka sötét színű felével felfelé van a tepsiben és pl. a jobb alsó hely üres.

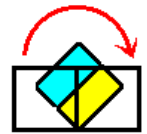
Az üres helyre történő átbillentések sorozatával forduljon minden kocka át a világos felére!



(***)A legnehezebben megoldható feladvány pedig: a kockákra festett képelemek összekeverése és visszaállítása.

Nem tologatni!

Az élén átbillenteni!



(***)Csináld Magad! Nézzünk körbe az óvodások játéka között és biztosan találunk majd egy "mesekocka-készletet". (Ismerős ugye ez a kirakós játék? A legegyszerűbbekben 12 db kocka van, melyek 6 oldalukon 6 különböző mese képeit hordozzák...) Egy kockát kivéve, máris elindítható a "bolyongás", hiszen a Polyák-feladvány nemcsak 3x3-as méretben oldható meg!

(Az mindenesetre ajánlott, hogy mielőtt e feladvány megoldásának nekikezdenénk, mindegyik kockán ragasszuk le öt oldalon a képeket -csupán egyet meghagyva-...)

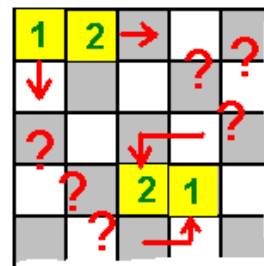
ből 21-et" feladvány

Bolyongó kockák alapötlete leszármaztatható abból a korábbról ismert feladványból, amikor egy sakktábla két egymással szomszédos mezőjére lerakott 1 és 2 feliratú kockát kell a táblán, billentések sorozatával, úgy újra egymás mellé rendezni, hogy a 12 helyett, 21 sorban olvasható... Nem is olyan egyszerű.

Áld ki ezt a

<http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/00swf/dice.html> ,

ahol a tábla adott helyére, úgy kell eljutnia a kockának, hogy a 12 helyett, 21 sorban olvasható... Nem is olyan egyszerű.



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

Átkelős feladványok és Halma feladványok

„Elmetorna kurzus” 16

16./a téma: Átkelős feladványok 16./b téma: Halma feladványok

A foglalkozás fő célja:

Az összes lehetőség közül, a teljes fa lebontása közben „folyamatosan értékelve/gondolkodva” lezárhatók a célhoz biztosan nem elvezető ágak és ezzel a fastruktúra jelentősen leegyszerűsödik.

(A faleágazásos technikát eddig: az összes variáció „észnelküli” kibontásaként használtuk és csak a végállapotokat értékeltük. Ezekben a feladatokban úgy tekintjük át az elágazásokat, hogy a kizáró feltételeket nem kielégítőket azonnal kihúzzuk.)

További konkrét célok:

Kreatív szövegértelmezés, továbbgondolással, „kekeckedéssel”, a „kákán csomót kereséssel”

Pl.: a káposztát és a kecskét értjük, de mi szüksége van az embernek egy élő farkasra?

Hacsak nem egy állatkert van a túlparton, ahova mindháromat le kell szállítania.

Lehetne helyettük: kutya, cica és...? Van-e olyan, amit csak az egyik eszik és az embernek meg hiányozna?

Hogyan változik a megoldás, ha 2 kutya és 1 cica van?

Érdeklődéstől függően, a témához kapcsolható érdekes információ-átadó beszélgetések

Misszionáriusok és kannibálok, bennszülöttek, indiánok, az elnevezések jelentése, vallások, hívő-arányok...

Pingvin (csak a Déli sarkon! Miért madár, ha vízben él? Globális felmelegedés...)

Gömbháromszög, földgömb, hosszúsági és szélességi körök:

Expedíció 10 km Délre, 10 Keletre, 10 Északra és visszaér ahonnan indult. Milyen színű medvét láttak?

Halmazok beágyazott halmaz v. részhalmaz,

Általános célok:

- Figyelj a részletekre, a képek/szövegek értelmezésére, Gondold át lépésenként, keresd a miérteket, az okokat.

- Hasonlítsd a már ismerthez, de vedd észre az apró különbségeket is, és hogy mit változtatnak meg.

- Bátran javíts, írd át jobbra, fogalmazd találóbbra, ezzel új kincset is találhatsz, de magaddal is legyél kritikus.

- Vedd sorra és vizsgáld meg az összes lehetőséget! (Még akkor is, ha egy szerencsés választással rátaláltál valamilyen jó megoldásra, mert próbálkozással soha nem tudhatod meg, hogy van-e egyszerűbb, könnyebben és gyorsabban végrehajtható megoldás is.)

Átkelős feladványok (feldolgozás frontálisan és szerepjátékosan)

a./ kecske, káposzta, farkas Az átkelős feladványok legismertebbjében: a kecske azonnal megeszi a káposztát, ha nincs jelen az ember. No és a kecskét is csak a jelen lévő ember védheti meg a farkastól...

*Ha eszünkbe jutna, akkor sem segítené a megoldáshoz az a szólás, miszerint „**a kecske is jóllakjon és a káposzta is megmaradjon**” közmondás, de kevesen is értelmezik helyesen.*

*A „**se meleg, se hideg**” középútra ugye van megoldás: a „**langyos**”. A fekete és fehér között ott van a szürke. Két vitatkozó fél érvei között, általában félúton található meg az igazság.*

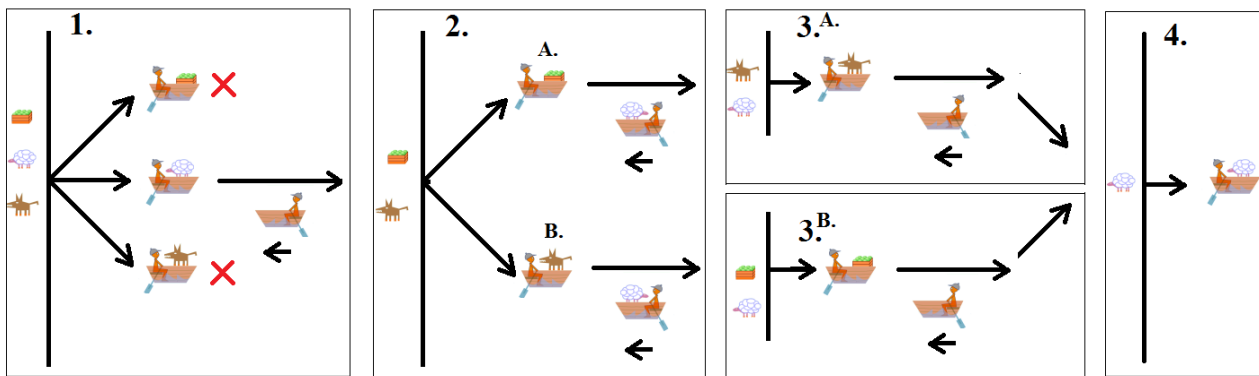
*A dönteni képtelen bíró által manipulált/**kompromisszumra törekvő döntetlen az, ha a káposztakészlet felét engedi megenni a kecskének...***

Amíg az ember jelen van, addig nincs baj, ám ha magára marad a kecske a káposztával..., vagy a farkas a kecskével... Hát? Akkor érvényesítik természetes ösztöneiket...

A csónakba ketten férnek el és evezni is csak az ember tud.

A probléma egyetlen elágazásos logikai láncban megoldható.

(Az esetleges csúfolódás elkerülése miatt, ne szerepjátékkal, inkább gyurma-figurákkal, egy vonalzó-folyó két partja között szemléltessük a négy állapotot.)



1. három alternatíva közül csak egy, a kecskével kezdő lehetséges. Visszaevez...
2. ... majd, vagy a (A) káposztát, vagy a (B) farkast viszi át. Mindkét esetben vissza kell hozni a kecskét!
3. a kecske marad, a farkast átviszi, végül
4. visszajön a kecskéért.

b./ 3 kannibál 3 misszionárius

Belőlük is csak ketten férnek a csónakba. Ámde, ha bármelyik oldalon többségbe kerülnek a kannibálok, akkor jaj a köztük maradó misszionárius(ok)nak.

Nagyon fontos értelmezési különbség az előzőhöz képest: **a csónak nem ad védeltséget!**

Érdekes ezen egy picurkát elmélkedni. Hogy is volt ez az előzőben? Kecse a parton, a csónakban csak ketten lehetnek, tehát a káposztát ki kell rakni a kecske mellé, hogy a kecske beléphessen a csónakba. Van tehát egy olyan állapot, amiben a parton ott a kecske is és a káposzta is, de az emberi felügyelet a partra kötött csónakból is hatásos. Történhet persze úgy is a csere, hogy kiszáll az ember, kiveszi a káposztát, beteszi a kecskét és maga is visszaszáll.

Vedd észre a különbséget: egy kannibál van túlparton és egy misszionárius meg egy kannibál érkezik át hozzá. Amint átér a csónak a túlpartra, azonnal létrejön a kannibálok többsége anélkül, hogy a csónakból kilépnének. Tehát a csónak nem ad védeltséget!)

Javasolt eljátszani. Kijelöljük a bal partot és a túlpartot, meg a csónakot és 3 kannibált (mindegyik figyel, hogy többségben vannak-e), meg a 3 misszionáriust. (A kannibálokat jelöljük pl. egy A4-re rajzolt csont kitűzésével.) A szereplők értsék meg az összeférhetlenségeket, próba-állások magyarázatával:

A csónakban ketten három féleképpen ülhetnek.

Határozzuk meg mindegyiknél, hogy kik lehetnek csak a két parton:

az öt keretezett összeférhetlenségi halmaz lehetséges, azaz vérengzés nélküli tartalma alapján.



Ha már megértették az összeférhetlenségeket, akkor nem lesz nehéz kizárásokkal megtalálni a megoldást:

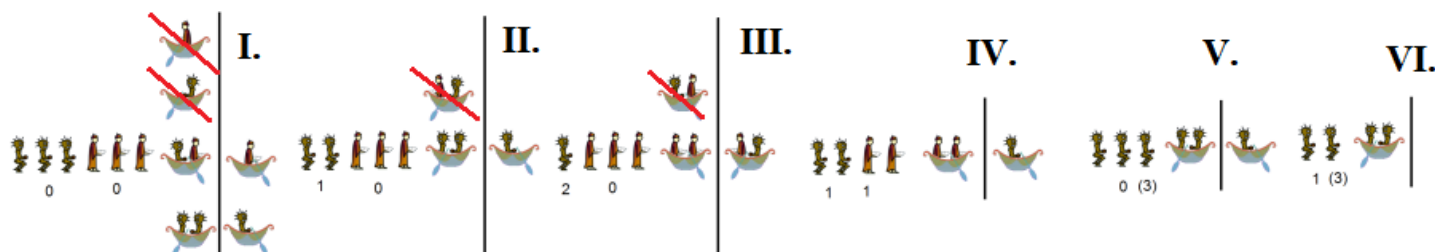
Az igaz, hogy már az I. átkeléskor **két féle kezdés is lehetséges**...

a./ vagy 1 kannibál és 1 misszionárius; b./ vagy 2 kannibál megy át.

... de visszaúton a csónakban az a./ esetben csak a misszionárius; a b./ esetben csak az egyik egy kannibál lehet, ezért **a részeredmény mindkét esetben ugyanaz: 1 kannibál jutott át a túlsó oldalra.**

Az ábrán a függőleges vonalak bal oldala az átkelést, jobb oldala a csónak visszajuttatását mutatja.

Létszámokat elégséges az egyik oldalon látni (, alattuk feltüntetve a túlpartiak „kiszámolható” eredményei).



A II. folytatásban csak 2 kannibál átkelése lehetséges (vérengzés nélkül). Akik közül 1 visszahozza a csónakot.

A III.- ban egyedüli lehetőség, hogy 2 misszionárius evez, és a visszaút is csak 1 kannibál 1 misszionárius lehet.

A IV-ben már egyértelmű a választás, hogy 2 misszionárius átkel, a kannibál vissza a csónakkal, majd V. és VI.

c./ Pingvin-mamák és kicsinyeik három színben:

*A felnőttek gyorsabban megértik a „**féltékeny férjek átkelési problémája**”-ként: adott a folyó, meg a kétszemélyes csónak, meg három házaspár... A csajok olyan csapodárok, hogy egyik pasi sem meri egyedül hagyni feleségét más pasikkal, ha ő nincs jelen.*

Gyerekek találó a színezett pingvinek változata, amiben picik a csajok és a mamák a pasik.

Lehetne persze kacsamama, hattyúmama, vizicsibemama is egy-egy kicsinyével, mert hát azoknak is minek a csónak? Maradjunk a pingvineknél, meg a jégtáblás közlekedésnél!



A jégtábla csak „kétszemélyes”.

A mamapingvinek azonnal elverik más mamák kicsinyeit, ha nincs mellettük a saját mamájuk.

Jégtáblán kicsik is, egyedül is utazhatnak.

A jégtáblán álló kicsi védett, azaz akkor sem bántják, ha a mamája a túlparton van. Ámde a már jégtáblára fellépett mama nem tudja megvédeni a parton álló kicsinyét!

Értsük meg, hasonlítsuk össze az első kettővel és észrevevesszük, hogy már az első lépés végzetes lehet, ha bármelyik mama rálép az úszó jégtáblára, mert a parton hagyott kicsinyét nem tudja megvédeni. Az első lépés tehát: valamelyik picik lép a jégtáblára. (Egyedül átmennie ugye értelmetlen, mert valakinek vissza is kell hoznia a jégtáblát.) A jégtáblára lépett picik mellé vagy a (1) saját mamája, vagy (2) egy másik picik léphet fel.

Ki hozza vissza a jégtáblát?

(1)/A. Ha mama, akkor , a folytatásban kézenfekvőnek látszik, hogy a másik két pár hasonlóan az első oda-vissza úthoz, átvisszi a saját kicsinyét. Ezzel előáll egy olyan állapot, hogy a picik mind átkeltek, de a jégtábla is és mind a 3 mama a túlparton maradt, ahonnan nincsen tovább, mert a túlparti picik mellé egyik mama sem léphet majd ki a jégtábláról.

(1)/B. Ha pici, akkor visszajövet nem léphet ki a partra az idegen mamák közé, tehát egy másik picivel kell újra átkelnie és a túlsó parton ki is léphet a mamája mellé. A másik pici visszajön és átviszi előbb a mamáját, visszajön, átviszi a harmadik picit, kilép a mamája mellé, majd a harmadik pici visszamegy a saját mamájáért.

Ez egy jó megoldás!!!

(2) Bármelyik pici jön vissza az vagy (A.)kilép a partra, vagy (B.)átviheti a mamáját, vagy (C.)átviheti a harmadik picit.

(2)/A esetben átmehet egy mama a kicsinyével, de vissza is kell jönnie és visszaérkezéskor ki is kell lépnie a partra, mert ha két mama átkelése értelmetlen, hiszen egyik sem léphetne ki a túlpartra. A következő átkelő páros csak a harmadik pici és a mamája lehetne, de csak a pici léphet ki a partra, a mamának vissza kell jönnie. (Ilyen állapot már volt, hogy a csónak és a három mama az indulási oldalon áll. (Nem volt folytatás.)

(2)/B Ha a mamáját visz át, akkor annak kell visszajönnie... és a lehetséges folytatások végén megint csak a három mama és a csónak áll majd a parton.

(2)/C A harmadik picit átvive, az a helyzet áll elő, hogy a túloldalon a három pici meg csónak, a másikon a három mama. Ahhoz, hogy valamikor később bármelyik átkelő mama ki is léphessen a túlpartra, ott csak a saját kicsinye állhat egyedül. Tehát két picinek előbb vissza kell jönnie, de innen nincs előre vívő folytatás.

Nagy figyelmet igényel szerepjátékként! Különösen akkor, ha az első két feladvány után nem teljesen értik a jégtáblán álló védettségét a parton állókkal szemben.

Halma feladványok

Ha nem marad rájuk idő,

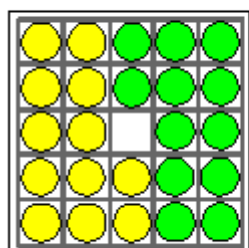
(kár lenne, mert érdekesek, ámbár aki túlélte ezt a foglalkozást, megbirkózik velük egyedül, segítség nélkül is) legalább „házi feladatként”, nézzenek be a JÁTÉKTAN-ra:

Egyébként kezdjük, a brekusokkal, élőben, bakukrásokkal... lásd a „klasszikusok 3. feladványát.

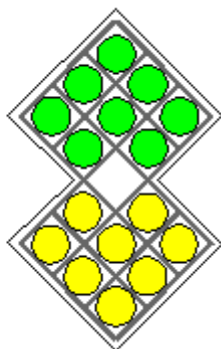
A halmák mind előre felrakott állásból indulnak. Társas változataikban a játékosok saját bábuik (általában az ellenfél kiindulási helyére történő) mielőbbi áttelepítésében versenyeznek.

Rejtvény-változataikban: a legkevesebb lépésből álló helycsere a feladat.

Nehezebbeknél a visszalépés tiltása mellett, kötött haladási irányban.



1.



2.

"klasszikus"
halma-feladványok



3.

(1.) Az 5x5-ös tábla közepe üres, a többi mezőn az ábra szerinti elrendezésben 12 db sötét és 12 db világos bábu van felrakva. Feladat a világos és sötét bábuk helycsereje (természetesen nem az egész tábla 180°-os elfordításával, hanem) a következő lépés-szabály betartásával: Bármely bábu vízszintesen és függőlegesen áthelyezhető a mellette lévő üres mezőre, vagy a mellette lévő egyetlen ellenkező színű bábut átugorhatja (vagy vízszintesen, vagy függőlegesen), ha az mögött üres (érkezési) mező van.

(2.) A sarkain összeillesztett, két 3x3-as táblára felrakott bábuk (előző feladványhoz hasonló) helycsereje annyiban bonyolultabb, hogy a bábuk csak egy-egy irányban, azaz: a sötét bábuk csak "lefelé", a világos bábuk csak "felfelé" haladhatnak.

(3.) Az egy sorba elrendezett 4-4 bábu helycseréjekor is be kell tartani az egyirányú haladás szabályát: a világos bábuk csak jobbra, a sötétek csak balra mozoghatnak (vagy a szomszédos üres mezőre, vagy egyetlen másik színű bábút átugorva, ha az mögött szabad mező van).

Kezdjük tehát a 3. klasszikussal, élőben, bakugrásokkal...

Elsőre csak 3-3 egymással szemben. Esetleg több hatos csoport, versenyben egymással, hogy ki mutatja be elsőként a helyes megoldást.

Azután, ha nem sikerül, akkor álljanak fel úgy, hogy már egyetlen „lépéssel” megoldható legyen...



(Jól kimoszgják az átkelősök okozta esetleges bénaságot, visszatér a figyelem és jöhetnek a táblás feladatok.)



Zárásként, egyéni feladatmegoldással a Holdak és Csillagok helycseréje...

Hazavihetik...

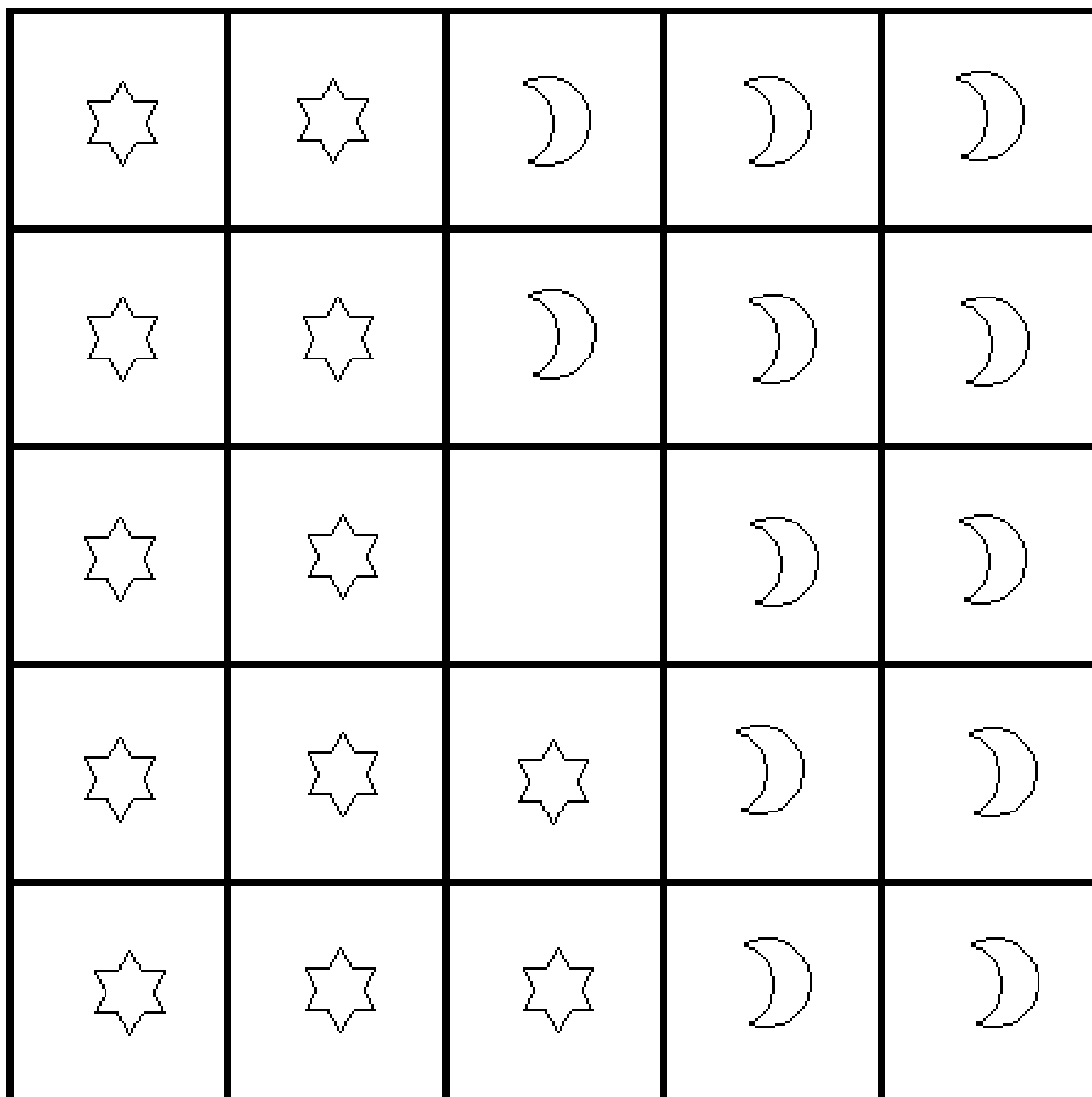
Forrás: Nagylaci <http://www.jatektan.hu>

(Rakj fel 12 db bábút a holdakra és 12 db másmilyen bábút a csillagokra!)

Feladat a csillagok és holdak helycseréje

(természetesen nem az egész tábla 180°-os elfordításával, hanem)

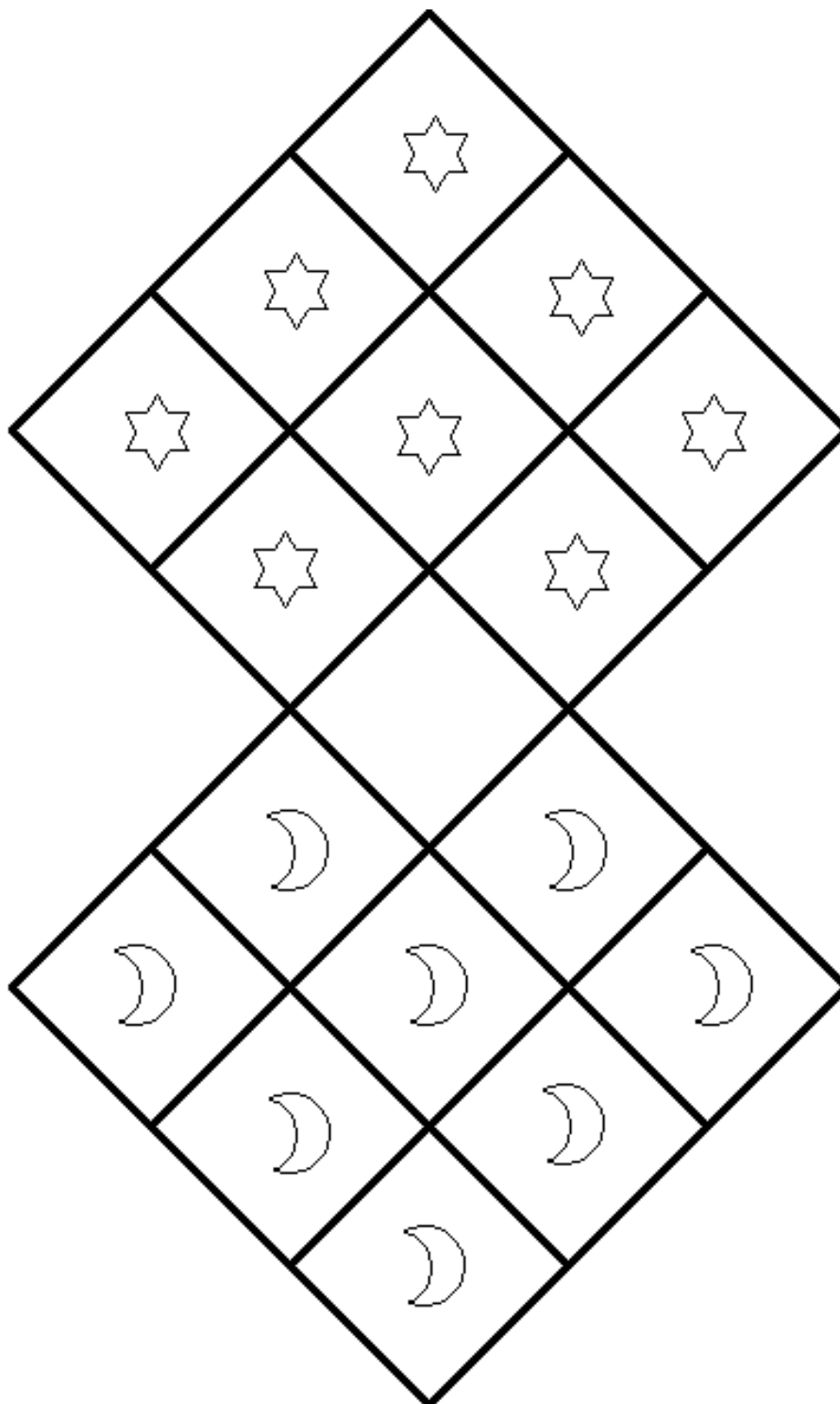
a következő lépés-szabály betartásával: Bármely bábu vízszintesen és függőlegesen áthelyezhető a mellette lévő üres mezőre, vagy a mellette lévő egyetlen ellenkező színű bábút átugorhatja (vagy vízszintesen, vagy függőlegesen), ha az mögött üres (érkezési) mező van.



(Rakj fel 8 db bábút a holdakra és 8 db másmilyen bábút a csillagokra!)

Feladat a csillagok és holdak helycseréje

Lépés-szabály: Bármelyik bábu az oldalszomszédos mezőre léphet, vagy ha ott egyetlen más színű bábu áll úgy, hogy mögötte üres mező van, azt átugorhatja.



Nehezítés: a bábuk csak egy-egy irányban, azaz: a csillagok csak "lefelé", a holdak csak "felfelé" haladhatnak.

Szoliterék és társas Halmák)

17

17./a téma: Szoliterek (17./b téma társas Halmák)

A foglalkozás fő célja:

„Modul-elv” bemutatása és alkalmazása. Bonyolult feladatok egyszerűen megoldható részekre bontva, azok egymásutánjában eljuthatunk a megoldáshoz.

„Fekete doboz-elv”: ha már megfejtettük egy modul működését, azt a továbbiakban már nem vizsgáljuk, „csak” a bemenet és kimenet (Start-Vége) állapotokat követjük.

További konkrét célok:

- Történelem és torzításai, a szájhagyomány, a „csak a szépre emlékezem”

*Mindennek nézz utána, ne hidd el ellenőrzés nélkül, "információs társadalom", többségi találatok igazsága? Bastille elfoglalása/lerombolása 1789-ben: **nem** a foglyok kiszabadítása, hanem az ott tárolt puskapor miatt. A francia nemzeti himnuszt (La Marseillaise) nevével ellentétben **nem** Marseille-ben, hanem Strasbourgban írták, és **nem** 1789-ben hanem 3 évvel később a csatába induló katonák lelkesítésére.*

- Ovidius *Metamorphoses* („Átváltozások”), görög/ római mítoszokról, hexameterek papirusz-tekercsen...

- Leibniz, (híres matematikusok: Euklidesz, Bolyai J., Gauss, Pascal, Euler, Neumann, Erdős)

- Polihisztorok, szónokok, filozófusok, matematikusok, alkimisták, csillagászok, fizikusok...

- Tudományágak... hírességek...

Arkhimedesz, Hippokratész, Platon, Kopernikusz, Gallilei, Descartes, Kepler, Newton, Darwin, Einstein

Általános célok:

- A sikertelen próbálkozás oka az előzetes tervekészítés hiánya.

- Nem feladni, gondolkodni, tervet készíteni, egyszerűbb átláthatóbb részekre bontani, korábban ismerteket felhasználni, kudarc okát megtalálni, kijavítani, újabb tervet készíteni...

Az átugrálós Szoliter-feladványok

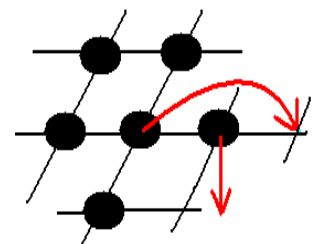
Az egyszemélyes feladvány, amelyben egy mező híján tele táblát átugrálós ütéssel egykére leütni a feladat, többnyire úgy ismerik, hogy egy a Bastille-ban raboskodó fogoly találta fel. Valójában azonban már az ókorban is játszották. Ovidiusról tudjuk, hogy „a világ végén, elhagyatott homokparton maga is evvel múltatta az időt” a fekete-tenger melletti mai Constancában. A homokba húzott vonalakon köveket rakosgató játékos ember kézenfekvően találta fel újra és újra tértől és időtől függetlenül ezt a türelemjátékot. Sokan ismerik türelemjátékként, időtöltő pasziánszként, ami vagy kijön, vagy nem. Valójában igen komoly elmetorna! Leibniz szerint: ez a játék „a szellem legtökéletesebb csiszolója, a gondolkodás és elmélkedés művészetében.”

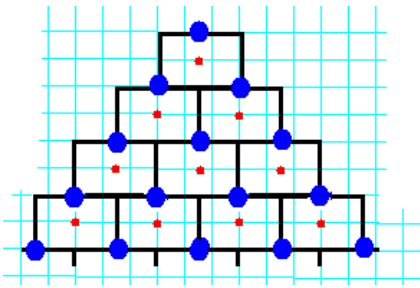
Hol volt, hol nem volt, vagy volt, vagy nem volt, de akár így is történhetett volna..., valamikor tán Kleopátra uralkodása idején, az akkor már kétezer éve álló Keopsz piramis árnyékában egy kisfiú skarabeusz bogarakat rakosgat...

A sivatag homokjába húzott, egymást keresztező vonalak egy-egy mezőjében egy-egy bogárka, álomba-dermedten... Egyszer csak, a rakosgatás közben az egyik bogárka felébred és kimászik a „táblából” ... Hopp a szikra!

Máris beugrik egy feladványötlet!

Rakjuk csak egy híján tele a táblahelyeket a bogarakat jelző kövekkel és követve azt a lépés-szabályt, hogy **az átugrott követ le kell venni a tábláról**, üssük le a táblán álló bábukat az egymást követő lépések sorozatával!





1. Vegyék elő a négyzetes rácsozatú lapot, amelyen elkezdtem egy piramist rajzolni...
 Fejezzék be lefelé még két szint berajzolásával... Azután egy híján rakjátok tele kukoricaszemekkel a köröcskéket, majd (pont úgy, ahogy az egyiptomi kisfiú a skarabeusz bogarakkal) üssétek le egykére a táblát.
 A köröcskékről mindig van megoldás, bárhol is van a kezdéskor üres mező (, a négyzet-közepes kicsi táblán soha nem lehet megoldani).

2. **A féltáblással folytassuk**, amiben a cél minél messzebb eltávolodni a kezdő alakzattól (nagyon hamar hozza a kudarcélményt, néhány újrakezdés után elkezdünk gondolkodni és megértjük a lényegét...)

3. Oldjuk meg az egyszerűeket mutató feladatlapot!

Hagyjunk rá időt, hogy legalább 3-4-et mindenkinek sikerüljön megoldania...

Dicsérjük, de ne versenyeztessünk. Esetleg a ki hányat oldott meg kérdésre jöjjön a melyikeket? Aztán hívjuk fel a figyelmet arra, hogy választástól is függ, mert vannak könnyűek és nehezebben megoldhatók.

Látni fogjuk majd, hogy nem is mindig az a legnehezebb, ami sok bábuból áll...

4. Közben, utána „felnöttes-bizalmas-titokmegosztó-elmélkedő” beszélgetések:

Nyelvi elmélkedés („felnöttesen-komolyan-megbeszélve”): szerencsések a magyar gyerekek, hogy olyan az anyanyelvük, amin szótagolva tanulhatnak meg olvasni: „SOLITAIRE”

Hogyan is hangzana ez? so-li-ta-i-re, kimondva pedig szo-li-ter

A magyar betűknek mindig azonos kiejtése (hangja) van, betűk összeolvasásával szótagokat mondunk ki, amikből összeállnak a megérthető szavak...

Az orosz gyerekek ciril-betűkkel, az arabok jobbról-balra, az angolok (nem mindig ugyanazt a hangot jelenti a betű) előbb szóképekkel ismerkednek..., a kínaiak pedig már képekre emlékeztető betűkkel...

Szójelentés elmélkedés („oktatólag” fogalomértés és szókinccs gazdagítás): Mi az a név? Minek, kinek vannak neve? Mikor „mi” és mikor „ki”? Emberek nevei, indián-nevek: pl.: „fürgeszarvas”, csúfnevek, nick-nevek, stb. Mikor jó (frappáns, kifejező) egy név?

A sokféleképp hívott ősi játék neve szájról-szájra is alakult, zsargon, elterjed, beválik, megszokjuk és elfogadjuk, honosul, bekerül a helyesírási-, stb.- szótárakba...

Franciából fonetikusán: Szoliter = egyszemélyes. Magyarul: Tüskejáték, mert némelyik kivételében lyukakban tuskék..., Remetejáték, mert egyszemélyes és cél is az: a táblán magányosan fennmaradó remete.

Idősoros elmélkedés („mesélősen”): képzeld el az egyiptomi kisfiút..., ugyanúgy játszott, ahogy most te..., Ki tudja, hogy ki volt Kleopátra, mik azok a piramisok? Mikor épültek? Milyen bogár a skarabeusz? Nílus, krokodilok, rabszolgák,... mese-mese-mese ... érdeklődés szerint. (TV-kapcsolódás: A fáraó, A múmia..., Luxor, Július Cézár)

5. **Elsősökkal** még ne elemezzünk tovább. Adjuk oda nekik az egyszerűen megoldható feladványokat.

Ha azzal is végeztek, akkor mutassuk meg nekik egy társas Halmát, amivel biztosan „ellessnek”, amíg a nagyobbakkal dolgozunk.

5. **Nagyobbaknak** mutassuk meg a blokkra bontott megoldást és részletesen beszéljük át.

5. a./ **Értelmezzük a mezőket 3 csoportban a rajtuk álló korong (tüske, bábu) szerepének megfelelően:**

- (1) indulási – az amelyik üres-);
- (2) átugrottak – azok, amiket levezünk-,
- (3) érkezési – az, amelyik fennmarad-

Vegyük észre, hogy egy-egy modul átugrottjai egyben leszedhetők, ha mellettük ott van egy „tele” indulási/érkezési és egy „üres” hely.

Lásd hozzá (és nagyon értsd meg!) a közepén üres angol tábla blokkonkénti leszedés lépéseit!

(Hasonlítani fog a módszer arra a „fekete doboz”-ra, aminek elegendő a bemenetre adott kimenő választát ismernünk ahhoz, hogy egy rendszerbe beépíthessük...)

5. b./ Két (majd három és négy) „T”-blokk kombinálásával készítessünk feladványokat úgy, hogy az előző blokk érkezés helyét átfedésbe hozzuk a következő blokk valamelyik átugrottjával. Lássák be, hogy megfelelő sorrendben hármásával (téglalaponként) leszedhetők a bábuk.

Addig tilos továbblépni, amíg nem értik meg ezt a moduláris technikát.

5. c./ A már felrakott modulok leszedési sorrendjének beszámozását kérő feladatlapot **csak azok próbálják, akik már megértették a modulus technikát!** (Vegyék észre, hogy a 6 db-os téglalap-modulból két féle is van!)

Csak azok léphetnek tovább, akiknek mind a négyet sikerült beszámozni, de mindegyik próbálkozóknak adjuk oda a megoldást... (Netán otthon tovább mutogatva villoghat vele és közben megérti...)

A legkitartóbb érdeklődőknek adjuk oda a „szoliter-akadémia” feladatlapot, a többiekkel pedig csatlakozzunk a társas halmát játszó kicsikhez.

5. d./ A legjobbak: „Puzzleként” is megoldhatják az angol, kereszt-táblást úgy, hogy más és más indulási üres helyet választanak, és visszafelé gondolkodva, lefedik a modulokkal, folyamatosan ügyelve arra, hogy az indulási üresek és érkezési telik passzoljanak. (Vegyék észre: lapjára is átfordítható, ill. tükrözhető is a modul!)

5. e./ A 4 db „L” alakú blokk leszedésével egyszerűre redukálható tábla teljes megoldását adjuk fel házi feladatként, a kiosztott lapokat hazavihetik... (A kevésbé gyakorlottak is betanulhatják és büszkélkedhetnek vele a környezetükben...) Esetleg használhatják hozzá a kivágható „Szoliter-Akadémia” lapot is.

6. A Kicsik mutassák meg a nagyoknak, hogy mi az a Halma, amivel eddig játszottak. Hogyan játszották? Melyik tetszett legjobban...

7. Közösen próbáljuk ki a Tükrözéses Halmát.

Foglaljuk össze, hogy mit is tanultunk:

Tervkészítés-modellizés: egyszerűbb esetek megkeresése, részfeladatok elemzése, azok kimenetének és bemenetének meghatározása (a „modul-elv”, ill. a „fekete doboz-elv” felismerése), majd a modulok kombinálásával eljutottunk nemcsak a nehéz feladat megoldásához, de ez alapján már magunk is tudunk készíteni olyan bonyolult feladványokat, aminek a megoldását is ismerjük.

Ja! ...és... a szokásos (a hozzáértőt többnyire bosszantó) kérdésre, hogy „Mit fejleszt?”

Mondjuk pl.: a rekvizitumok összecsapottságától függően, a finom-mozgásokat, mert ide-oda csúszkálnak a sima lapokon a kukoricaszem-bábuk, meg a szétvágott lapok sem akarnak a helyükön maradni...

Megjegyzés: a megoszló az álláspontok közül, magam azt vallom: **a „logikus gondolkodást” nem fejleszti!**

Módszert, technikát, trükköt tanultunk, amit alkalmazhatunk adott hasonló probléma megoldásakor.

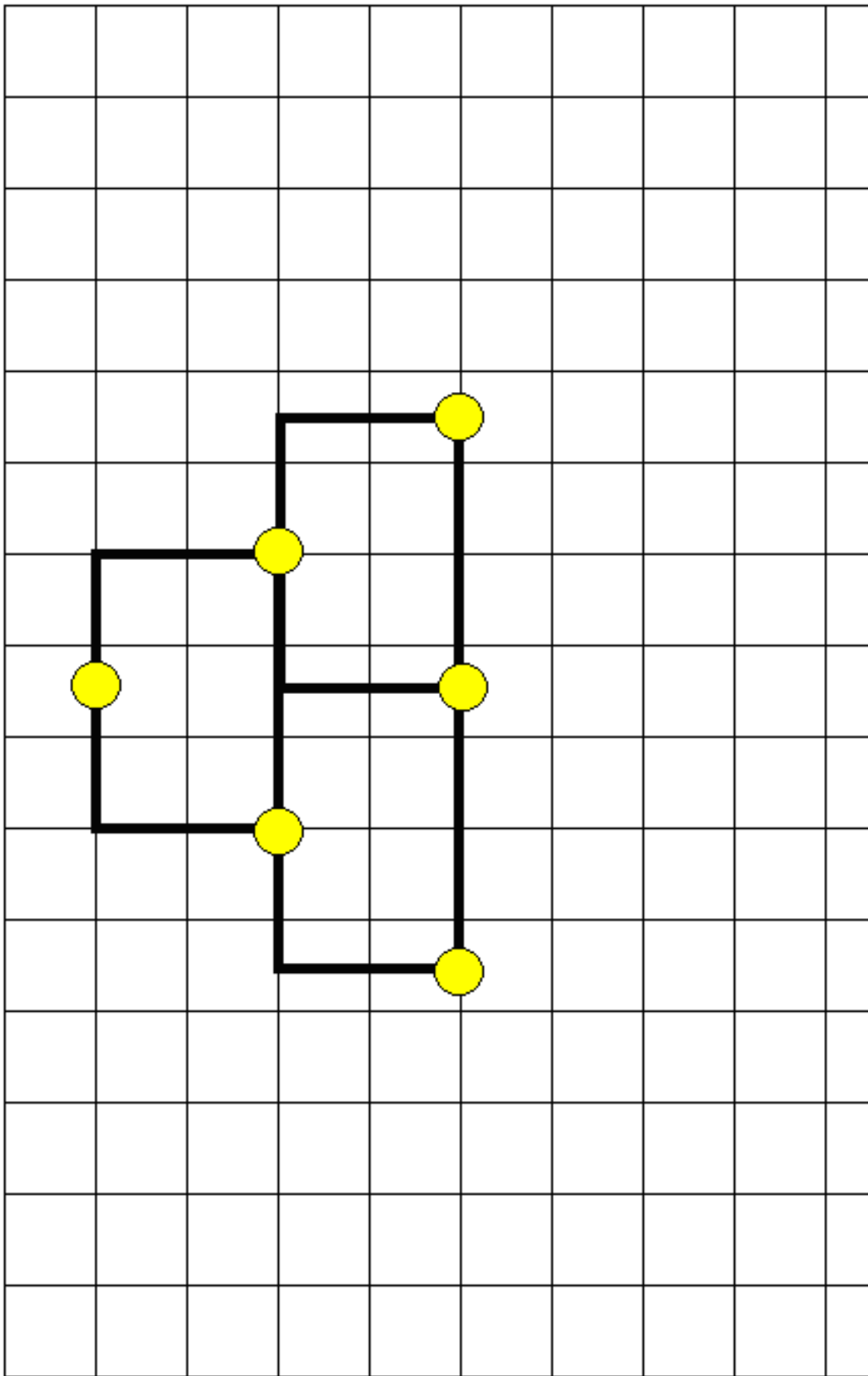
Érdemes elmélkedni azon, hogy mit is tekintünk logikus gondolkodásnak... Beszéljünk inkább „agytornáról”...

Az elmetorna órák után nem leszünk logikusabbak, hanem ismereteket szerzünk, gyakorlatot szerzünk, mint a többi tantárgyban..., ami közben persze agyunk különböző területeit dolgoztatjuk, ha úgy tetszik: „edződnek”.

Amúgy meg: **ezen a foglalkozáson Te vizsgázol!** Amilyen könnyű a megoldás, olyan nehéz megértetni a módszert! (Megértetni! Óriási élmény, mert érezni fogják: ez nem volt könnyű és büszkék lesznek rá...!)

Elkezdtem rajzolni egy „piramist”. Fordítsd el a lapot és folytasd lefelé még két szintig, azután rakj **egy híján mindegyik pici köröskére** egy-egy kukoricaszemet.

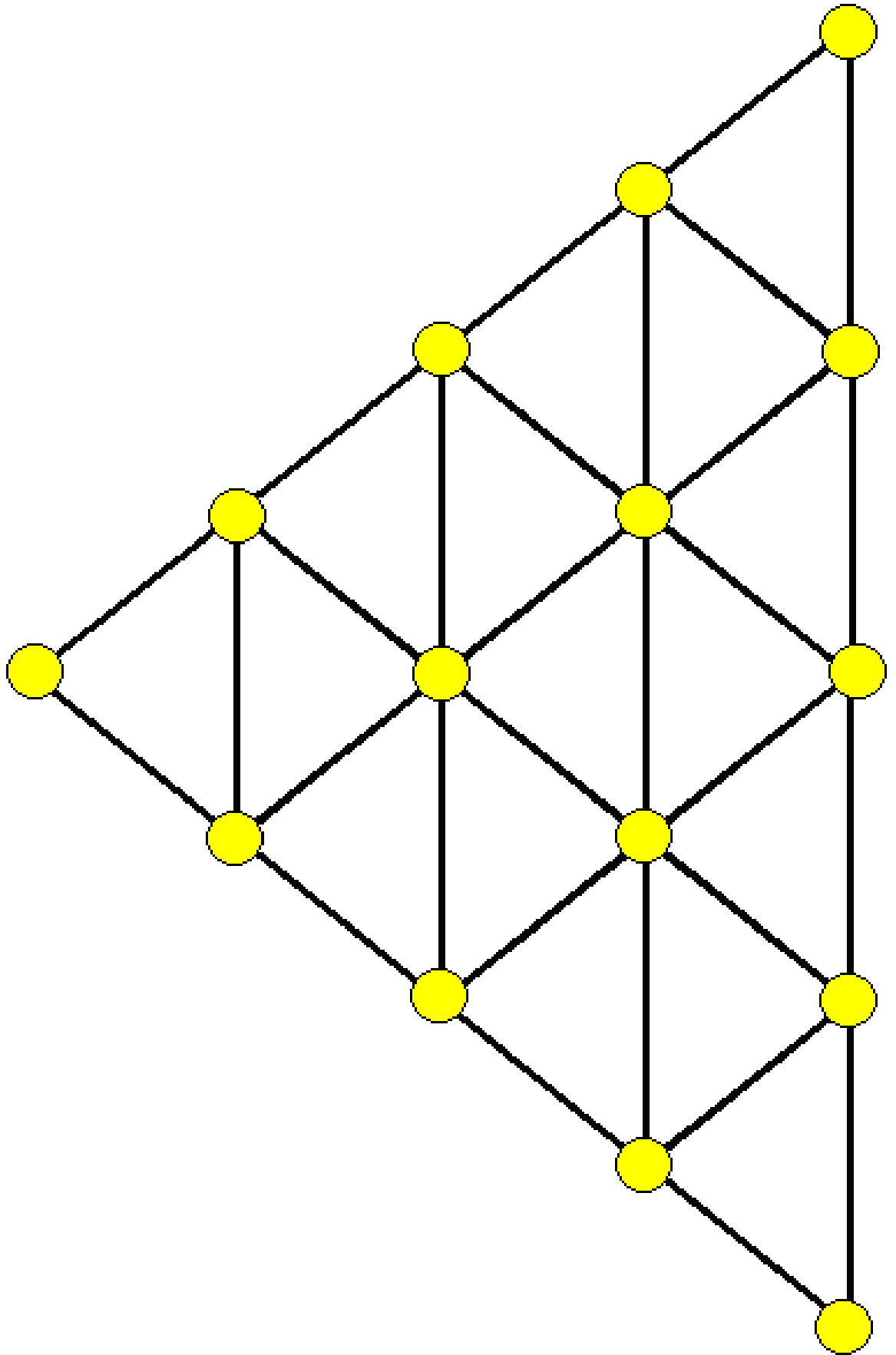
Átugrálós lépésekkel (pont úgy, ahogy az egyiptomi kisfiú a skarabeusz bogarakkal) üsd le egykére a táblát.
Mindig van megoldás, bárhol is volt induláskor az üres mező.



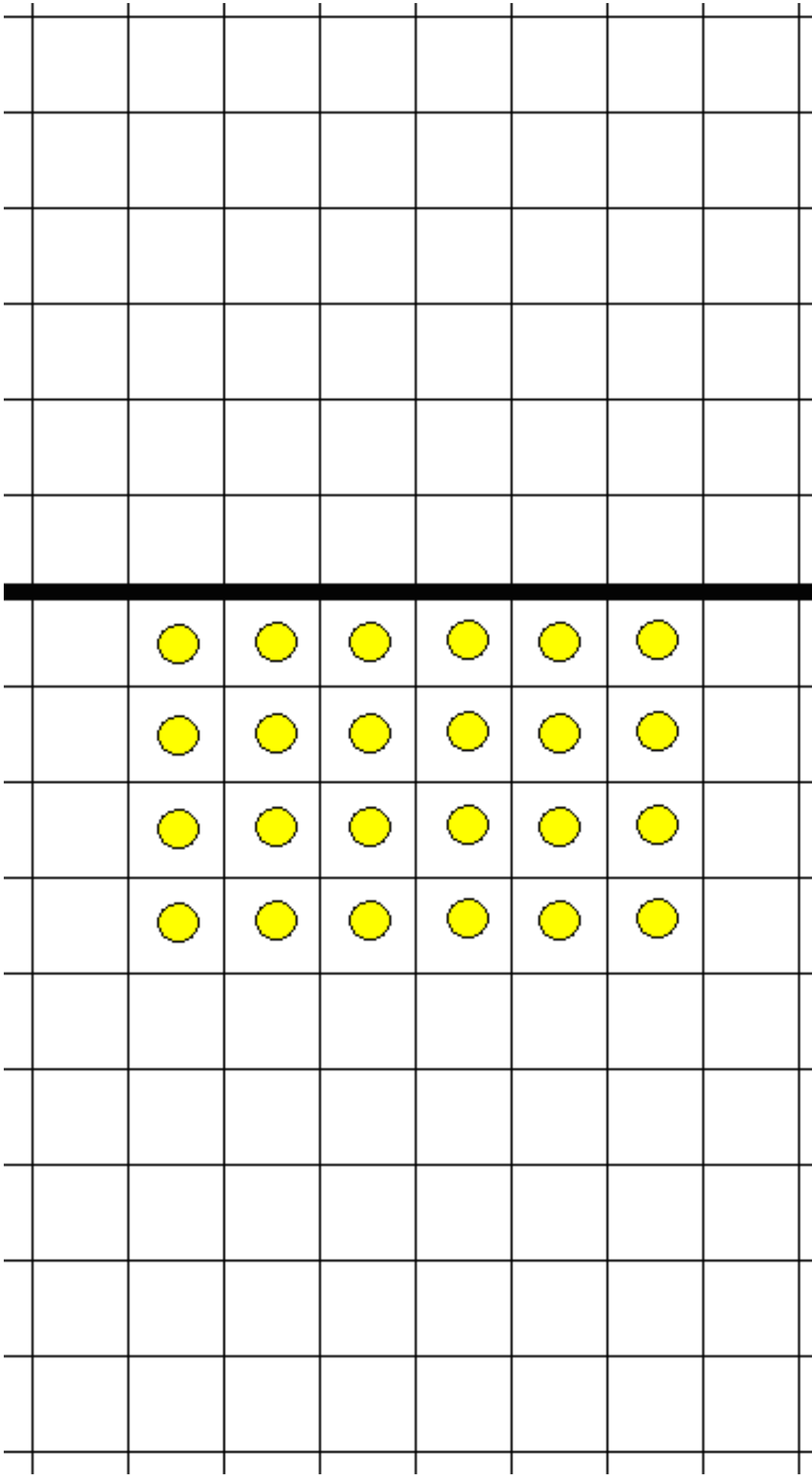
Rakj **egy híján mindegyik pici köröskére** egy-egy kukoricaszemet.

Átugrálós lépésekkel (pont úgy, ahogy az egyiptomi kisfiú a skarabeusz bogarakkal) üsd le egykére a táblát.

(Mindig van megoldás, bárhol is volt induláskor az üres mező.)



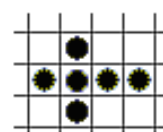
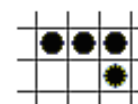
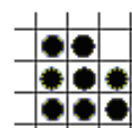
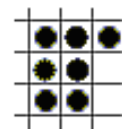
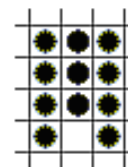
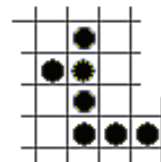
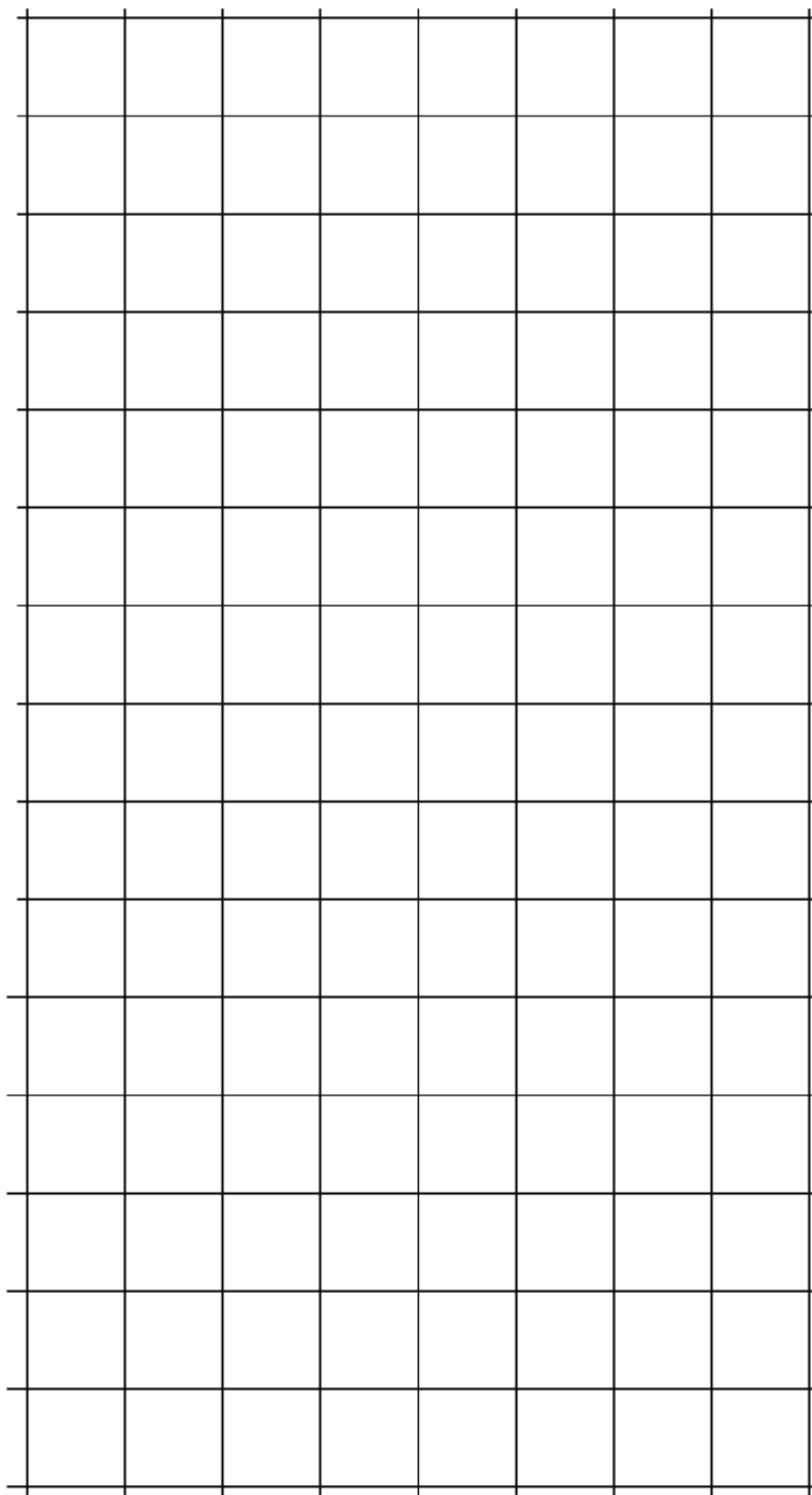
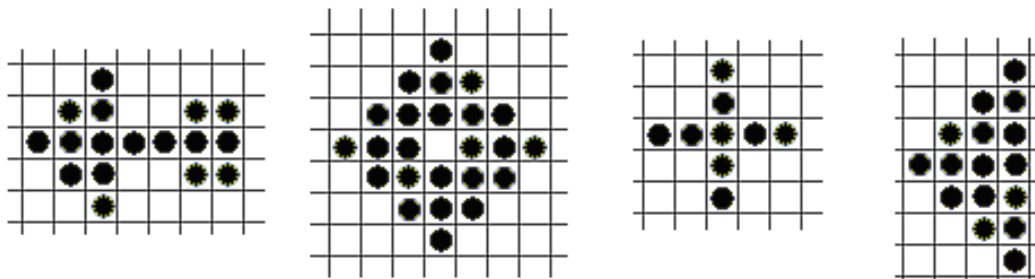
(Fordítsd meg a lapot. Rajzolj egy 5x5-ös négyzetes táblát és próbáld ki abban rácspontokon is és mezőkön is.)



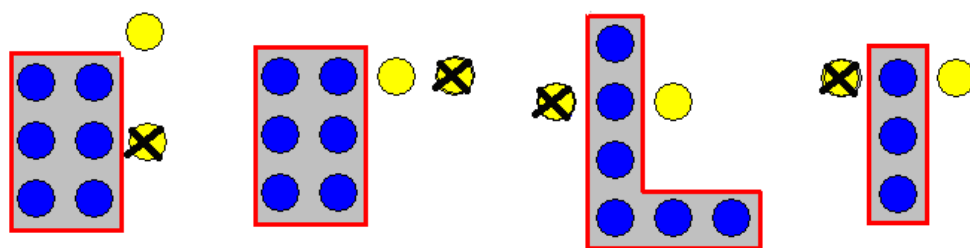
Rakj fel a köröcskéikkel jelölt mezőkre 1-1 db kukoricaszemet, majd „az átvárályva leütős szabály” szerint lépkedve, hatolj be a lehető legmesszebbre a jobb oldali területre!

Sikerül-e még messzebb bejutni a vonalon túlra, ha induláskor a teljes bal oldali területet telerakhatod kukoricaszemekkel?

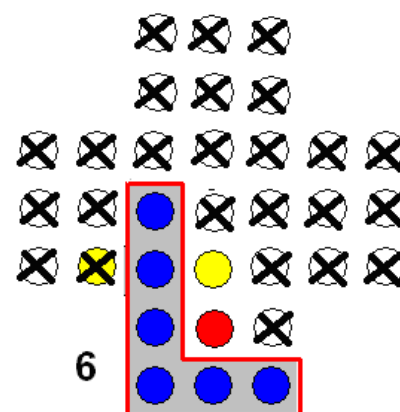
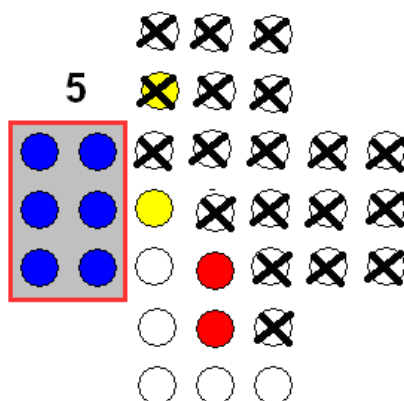
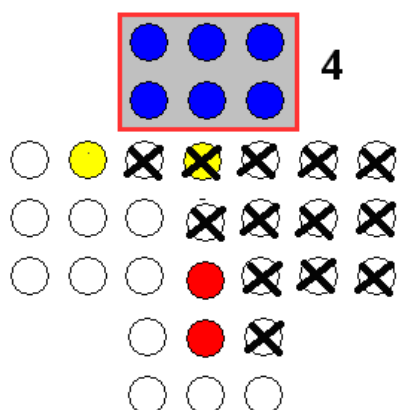
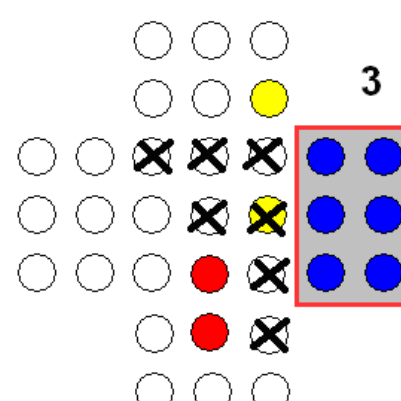
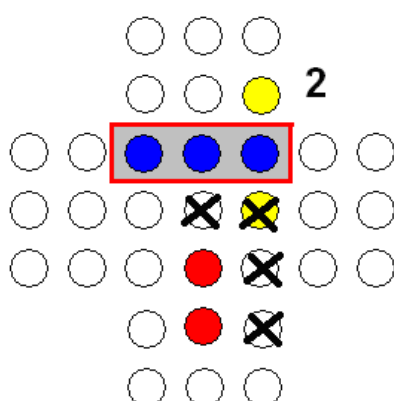
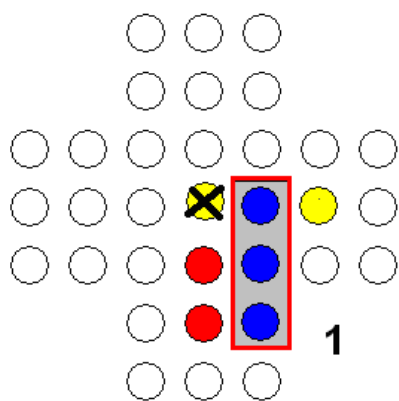
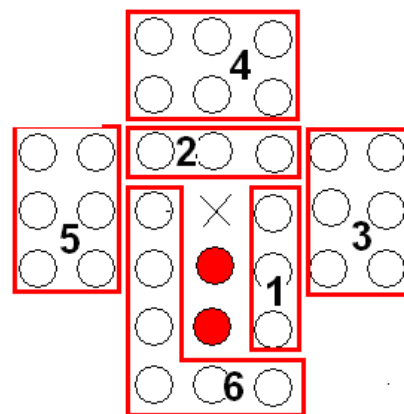
Rakd fel a mutatott mintáknak megfelelő elrendezésben a bábukat, majd „az átugrálva leütős szabály” szerint lépkedve, üsd le a táblát úgy, hogy csak egyetlen („remete”) bábu maradjon rajta.



Az angol kereszt-táblás szoliter megoldása:



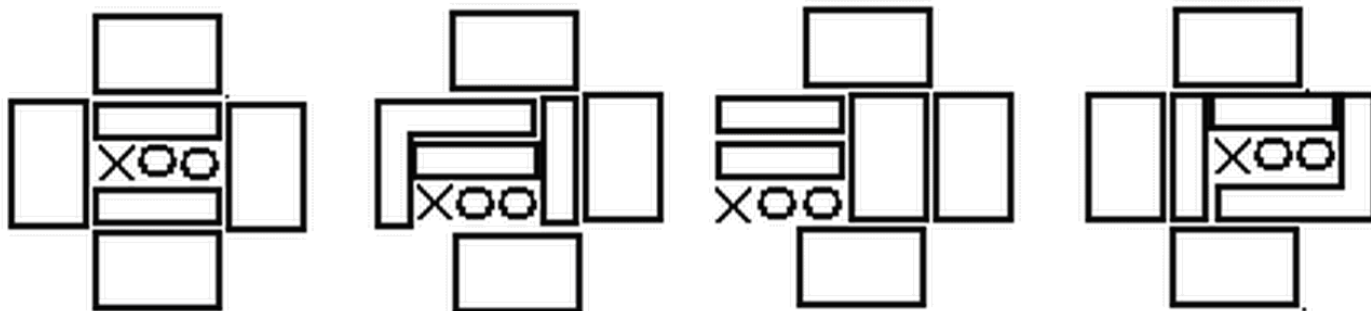
A blokkon kívüli két mező közül:
az egyik üres, a másikon bábu áll.
Ez utóbbi mezőre visszakerül majd
1 db bábu a blokk leütése után.



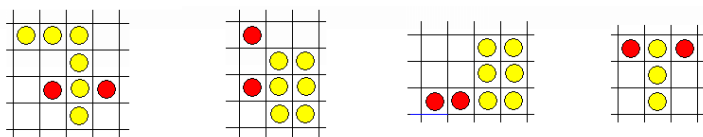
Értsd meg, hogy a fenti négy blokk leszedése hogyan működik és lásd be, hogy a külső „üres és tele” mezők felcserélhetők egymással.

Kövess le és értsd meg a blokkonkénti leszedés lépéseit, azután a következő lapon mutatott feladványoknál írd be a blokkok leszedésének sorrendjét.

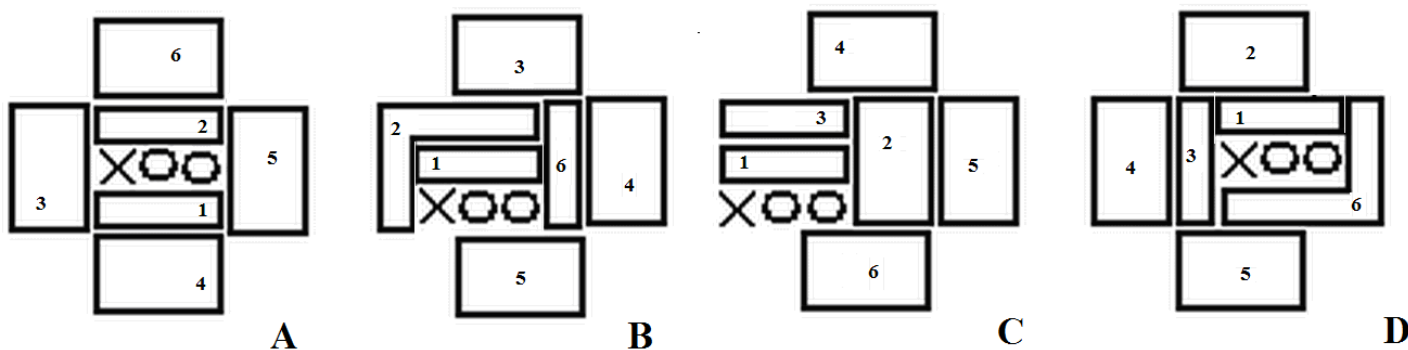
Berajoltam a modulokat. Már „csak” be kellene számozni a leszedések sorrendjét.



Emlékeztetőül lásd a felhasznált modulokat! Akkor szedhető le egy modul, ha a pöttyei közül az egyik üres mezőre a másik foglalt mezőre esik. Ez utóbbi mezőn álló bábu a modul leszedése közben elmozdul, de a teljes modul leütése után egy másik bábuval ez a mező újra foglalt lesz.



A megoldás:



A: Az 1 és a 2 bármikor leszedhető, a 3 csak akkor, ha vagy a 4. vagy a 6. még fenn van. Az 5 csak akkor szedhető le, ha vagy a 4. vagy a 6. már le van szedve. (A nagyobb modulok közül az alsó és a felső ugyanúgy „viselkedik”, sorrendjük is felcserélhető, és mindkettő a legvégén is leszedhető).

B: Elsőre csak az 1, vagy a 5 szedhető le. Utolsóként vagy a 6, vagy az 5 maradhat. Ha az 1-gyel indulunk, akkor a 2 csak akkor szedhető le, ha 3 még fenn van. Ha már nincs a 2, akkor 3-at csak akkor szedhetjük le, ha 4 még fenn van. A 4 leszedéséhez vagy a 6-nak, vagy az 5-nek kell üresnek lennie.

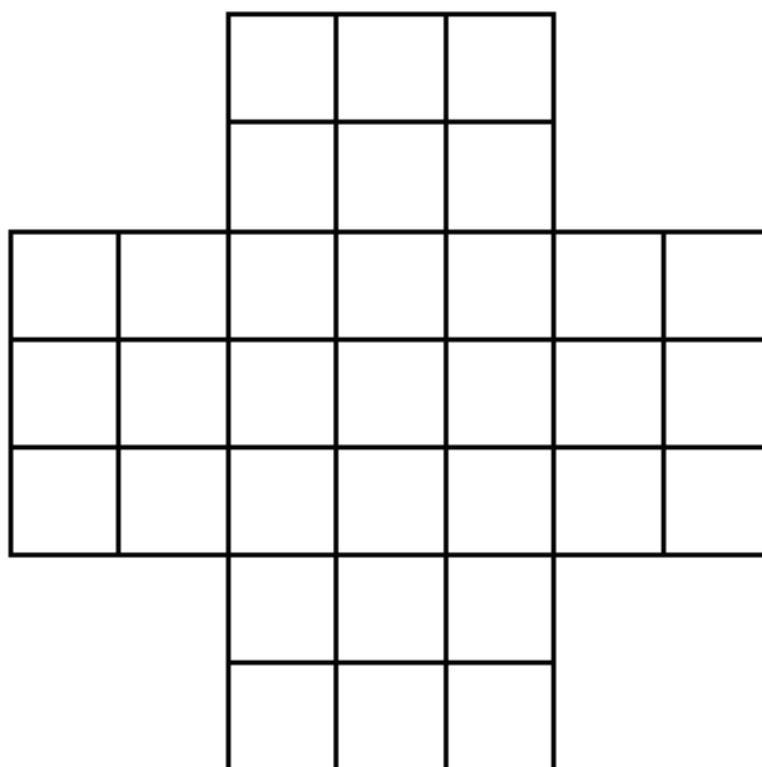
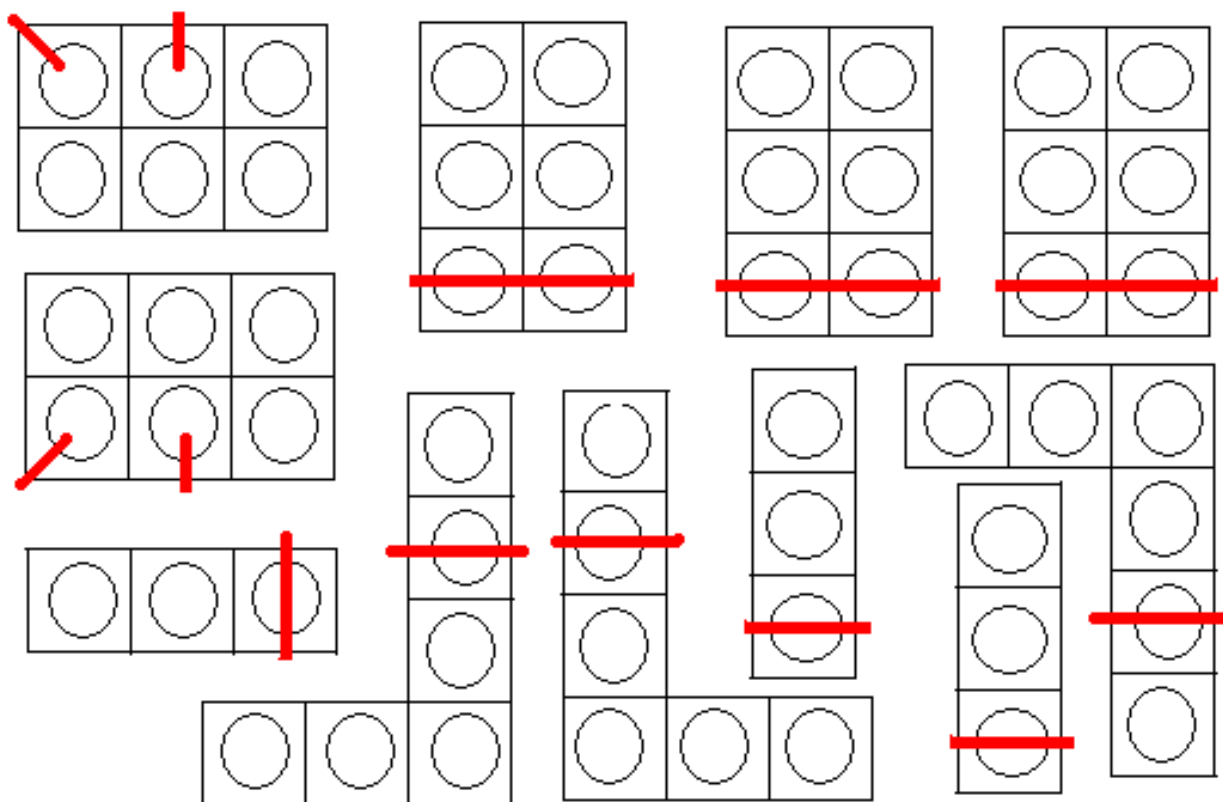
C: Az 1 és a 6 elsőre is, a 6 utolsóként is levehető, de a 2 levételéhez vagy a 4-nek vagy a 6-nak még fenn kell lennie. Az 1 levétele után a 3 csak 4 levétele előtt szedhető le. Az 5 levehető akkor, ha 2 üres és vagy a 4, vagy 6 még fenn van, ill. fordítva 6 fenn van és még nem üres vagy a 4, vagy 6.

D: Elsőre csak az 1 vehető le. A 6-os csak az 5 után és ezért az 5 csak a 4 után vehető le. A 2, a 3 és a 4 bármilyen sorrendben levehető, ha az 1 helye már üres.

Így oldhatók meg az „előre meghatározott helyre érkezős” feladványok. Az utolsó lépéshez (leszedhető sorrendben !!!) feltöltjük a modulokat.

„Szoliter-akadémia”

Vágd ki az alábbi modulokat és válassz a szoliter-táblán egy üres mezőt, ahova majd a remetének érkeznie kell, aztán rakj fel modulokat úgy, hogy jól választott sorrendben leszedve őket, eljuss a megoldáshoz.



Láss még egy könnyen megjegyezhető elegáns megoldást

		01	02	03		
		04	05	06		
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
		28	29	30		
		31	32	33		

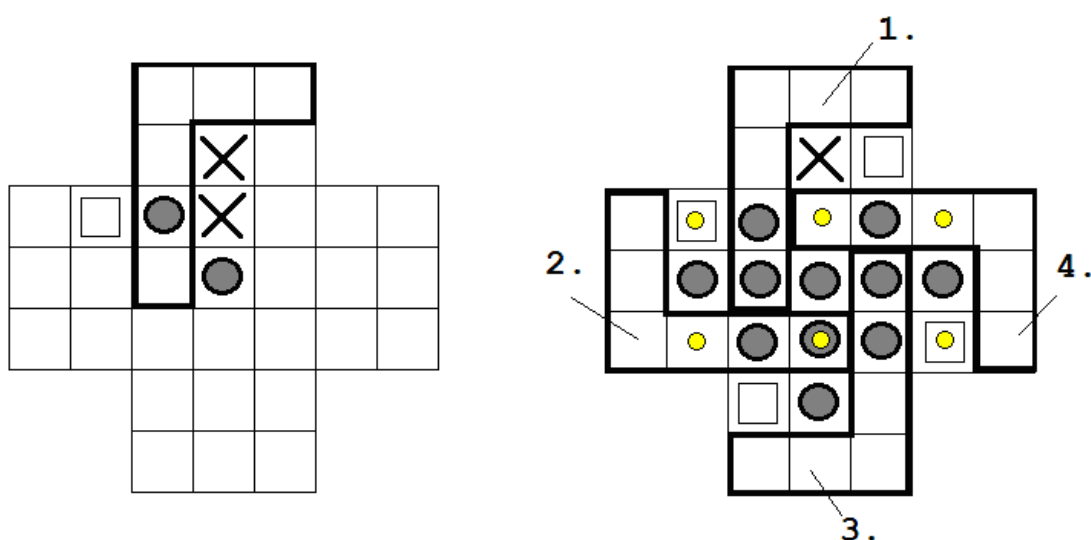
A számozás szerint lekövethető megoldás lényege:

4 db "L"-alak títése úgy, hogy a kicsi négyzetről indul és csak az "L" szárán szárán marad 1 db bábu.
Ehhez a kezdés 05-17.

A négy db "L" leszedése a számozott sorrend szerint.
Mindegyik a kicsi négyzetekből indított bábukkal,
amik az előzőleg levett "L" alsó mezőjére kerülnek.

A végállapotban maradó bábuk egy, a 24-ről induló hosszú láncütéssel,
a befejezés pedig célszerűen adódó helycserés tütésekkel szedhetők le.

(Elegáns, de a láncütést tiltó, nehezített feladatnak ez nem megoldása.)



kezdés:

05-17,
08-10, 01-09, 16-04, 03-01, 01-09

folytatás:

28-16, 21-23, 07-21, 24-22, 21-23, 26-24, 33-25, 31-33, 18-30, 33-25, 06-18, 13-11, 27-13, 10-12, 13-11,

befejezés:

24 - 26-12-10-08-22-24, 17-15, 29-17, 18-16, 15-17.

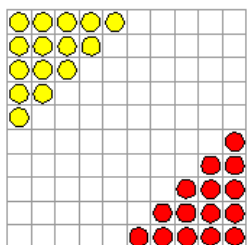
Társas halmák:

A halmák mind előre felrakott állásból indulnak. Társas változataikban a játékosok saját bábuik (általában az ellenfél kiindulási helyére történő) mielőbbi áttelepítésében versenyeznek.

(Rejtvény-változataikban: a legkevesebb lépésből álló helycsere a feladat. Nehezebbeknél a visszalépés tiltása mellett, kötött haladási irányban.)

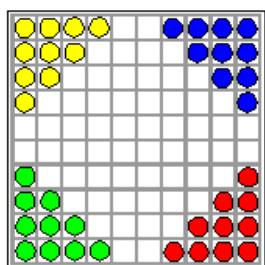
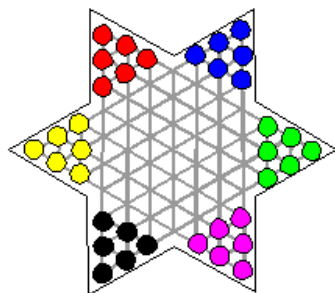
Általános lépésszabály: tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a korongok: egy lépésben, egy korong, egy pozíciót. Ugrani is szabad, azaz egyetlen korong (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési mező van. Az ugrássorozat (egy korong ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez...

A HALMA egyes társas változatait (helytelenül) "kínai dámaként" jegyzik. (Amikor a GO kezdett hódítani Európában, akkor egy élelmes német játékgyártó igyekezett a halmát is keleti játékként népszerűsíteni. Mint tapasztaljuk: sikeresen.) A lépések, ugrás-sorozatok, emlékeztethetnek ugyan a dámákra, de a halmákban ismeretlen az ütés, távoli rokonságot sem mutat a "harcosabb" dámával
Társas változatai kisgyermekes családok kedvelt játékaik, különösen német nyelvterületen.



Kétszemélyes Halma

Az eredetnek tekintett alapjátékban: ketten, 10x10-es négyzetes táblán, az átellenes sarkokon háromszög-elrendezésben felrakott, 15-15 db világos és sötét koronggal indulva játszanak. Az indulóállásból az általános lépésszabályokat betartva, társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére.



Akár hatan is egyszerre:

A halmalépések általános szabályai szerint, mindegyik játékos, az indulóállásával szemközti oldalra igyekszik eljuttatni korongjait. A jobboldali elrendezésben (10x10-es játékmezőn 4x10 db koronggal) négyen, a baloldaliban akár hatan is versenyezhetnek, különböző színű korongjaikkal...

Legérdekesebb a „tükrös” Halma (kettesben is és négyesben is)

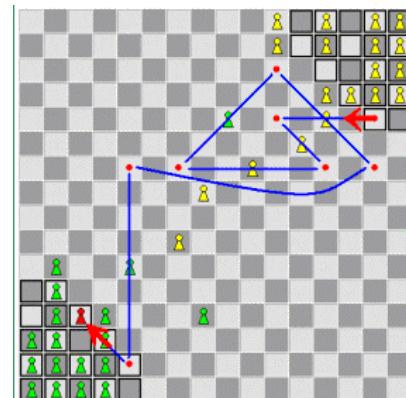
Lépésenként egy-egy bábut helyeznek át a játékosok: vagy bármely üres szomszédos mezőre, vagy egy „tükrös” ugrássorozattal.

A tükrös értelmezéséhez, példaként, lásd az ábrát; vedd észre a szabályt **a sárga bábu egy, nyíltól-nyílig követett egyetlen ugrássorozatában:**

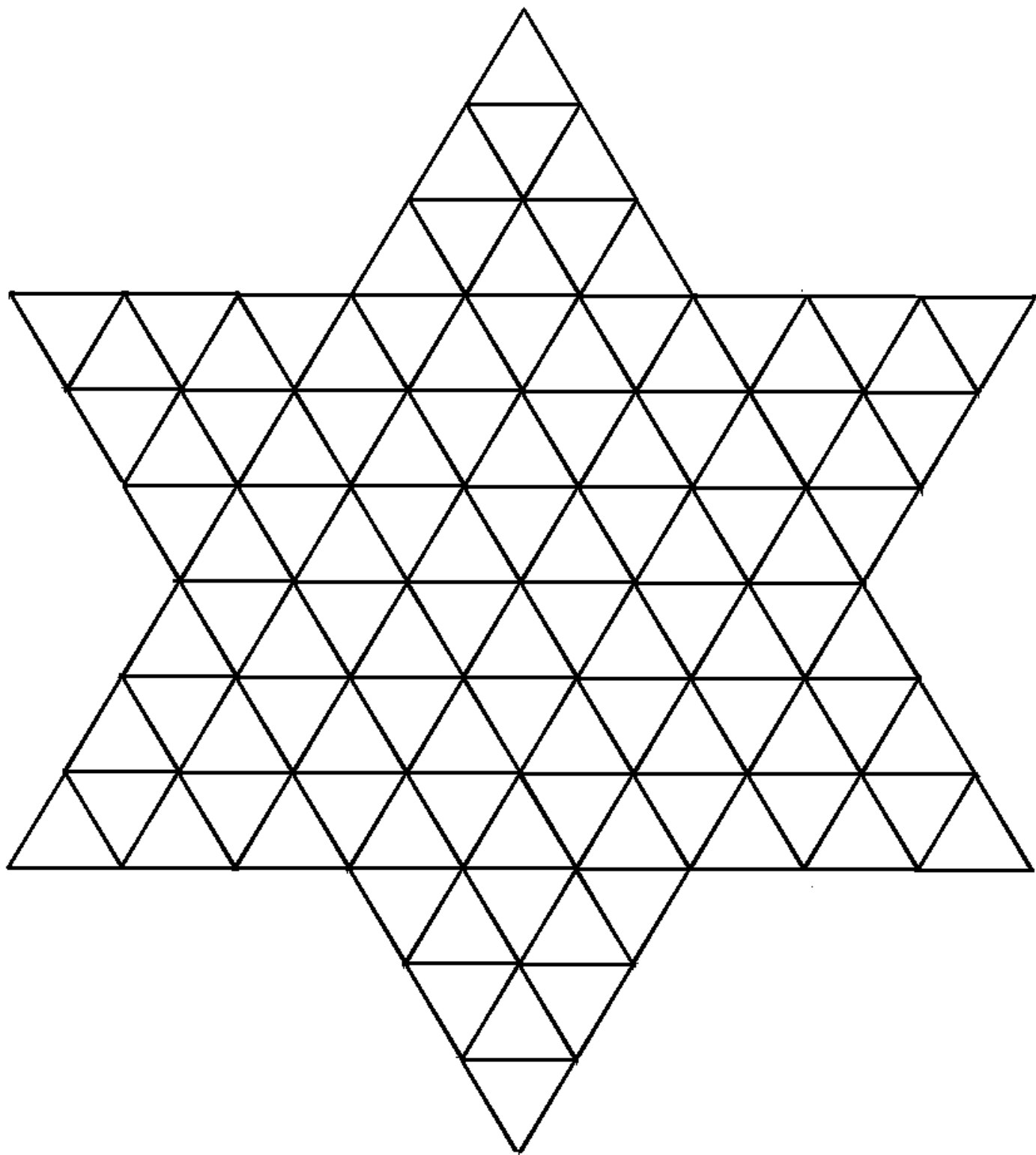
- bármely bábu tükrözötten(???) átugorható.
- csak üres mezőkre szabad lépni

(???)

Egyenes vonalban áthaladva egy (és az ugrott vonalban mindig csak egy!) táblán álló bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az azt átugró bábu, mint amilyen távolról indult tőle.

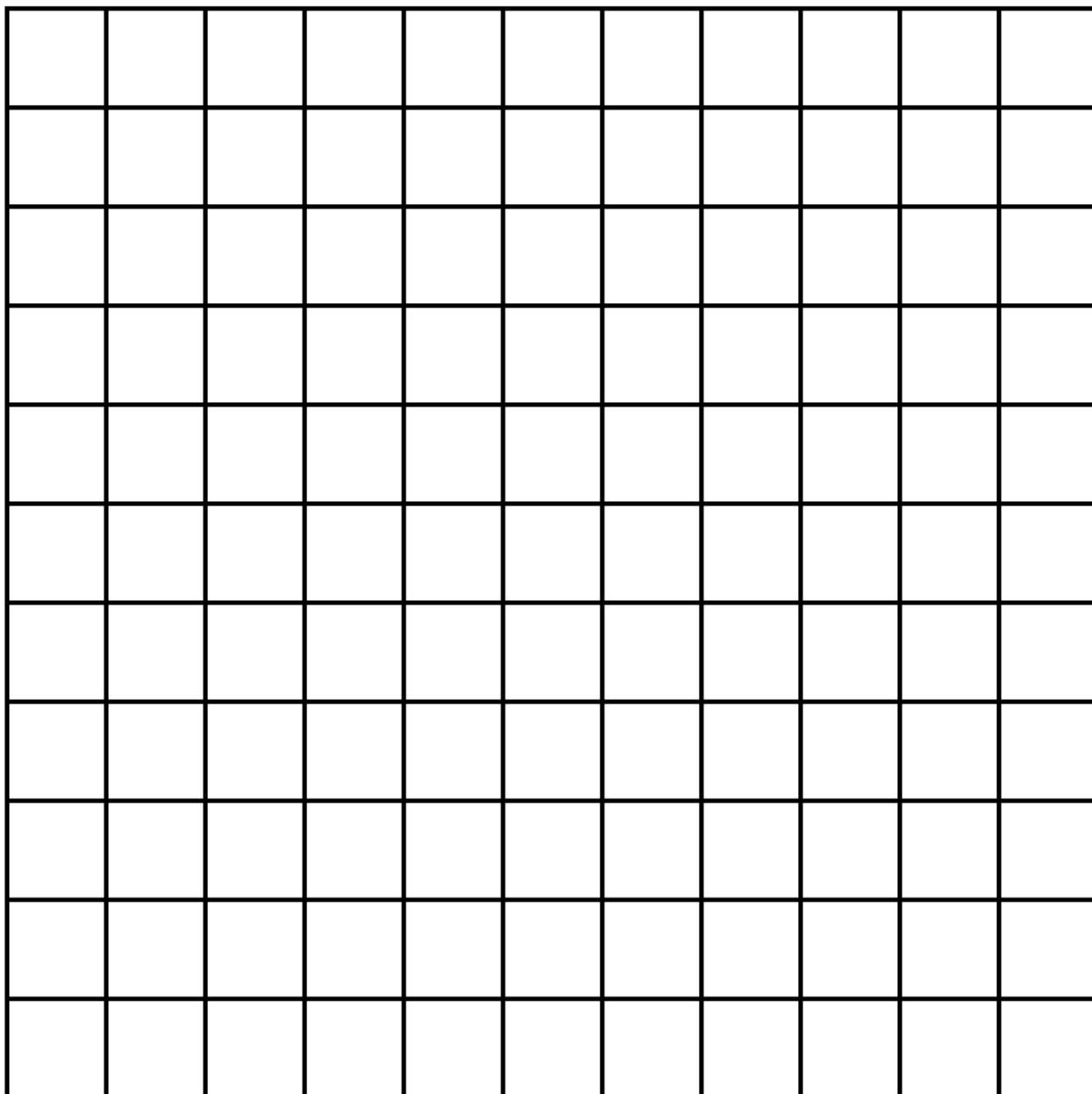


Udvariassági szabály: A lépésre kiválasztott bábut felemelve, a helyére rakod egy ujjadat és a másik kezddel "dolgozol" és ha társaid vitatják ugrásaid szabályosságát: az "ujjaddal megjegyzett" mezőről újra kezdod.



Csillag-Halma (rácsponatokon, ketten is és akár hatan is lehet)

Lépésszabály: tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres rácspontra léphetnek a korongok: egy lépésben, egy korong, egy pozíciót. Ugrani is szabad, azaz egyetlen korong (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési rácspont van. Az ugrássorozat (egy korong ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez...



Négyzetes Halma (ketten is lehet, négyen is lehet, párosban is lehet)

mezőkön (11x11), vagy rácspontokon (12x12)

Lépésszabály: tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra, vagy sorirányban, vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a korongok: egy lépésben, egy korong, egy pozíciót. Ugrani is szabad, azaz egyetlen korong (**a színétől függetlenül**) átugorható, ha mögötte üres, érkezési mező van.

Az ugrássorozat (egy korong ugrásainak, egy lépésben történő végrehajtása) nemcsak megengedett, de kívánatos is a győzelem megszerzéséhez..

Dámák

„Elmetorna kurzus” **18**

18. téma: Dámák

a „paraszt” Dáma, a Set és az Alquerque (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 kiegyenlítődé, mint pl. a Pylosban, amikor a hátrányom egyszersmind előny is lehet). A megszerzett előny könnyörtelenül a végsőkig 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 stratégiaileg 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 kézitusa (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 világversenyegek „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 világversenyegekhez 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 pici táblán is jól működő bábuk a gyerekeknek.

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

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

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

Az Alquerque (nálunk inkább „Ősdáma” 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. Legjobbakat 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 néniel”: <http://www.jatektan.hu/jatektan/uj2001/0onldama/dama.html>

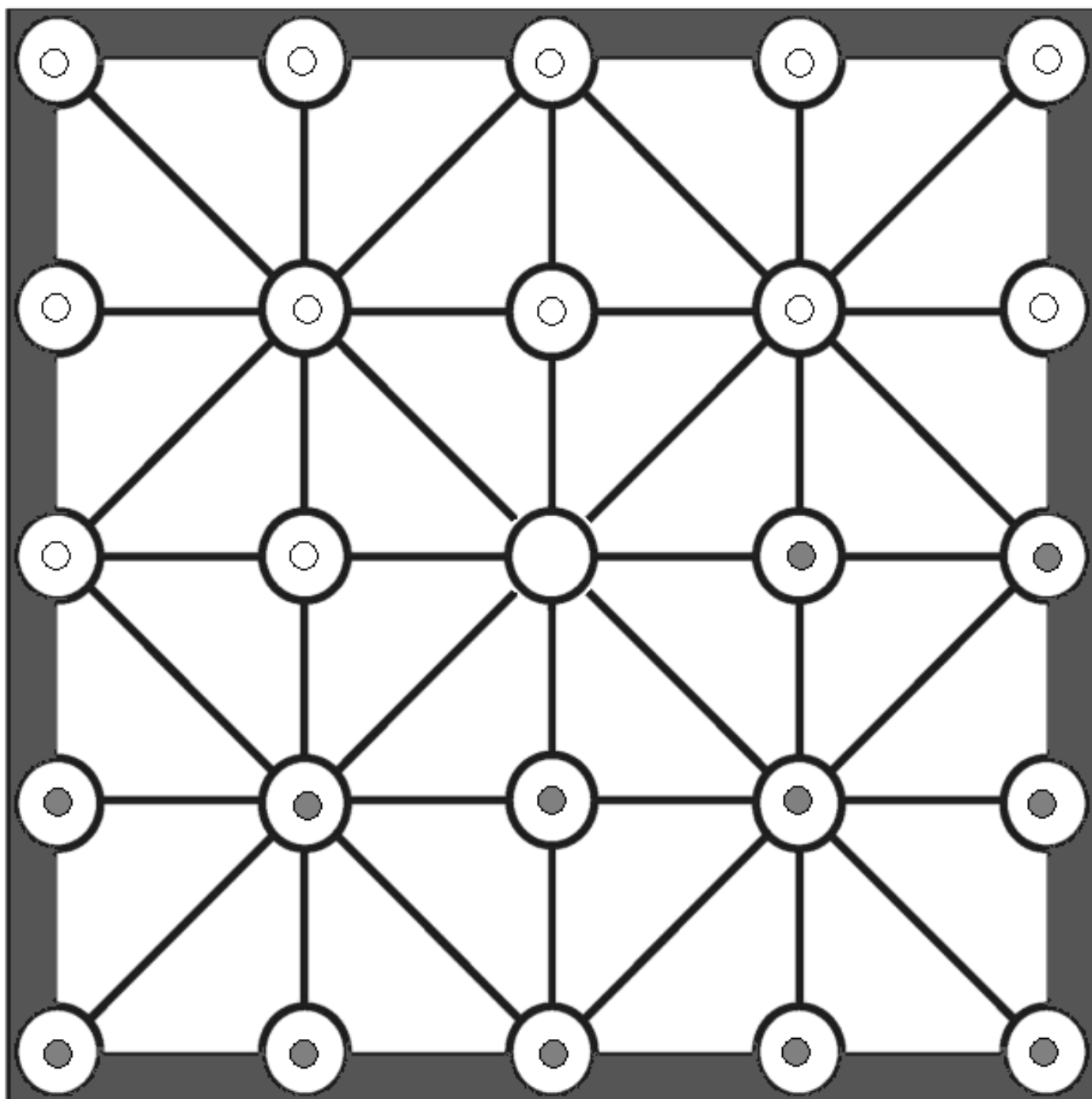
Paraszt dáma + ötletes változattal: http://www.jatektan.hu/jatektan/00_2038/chekers.html

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)



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.

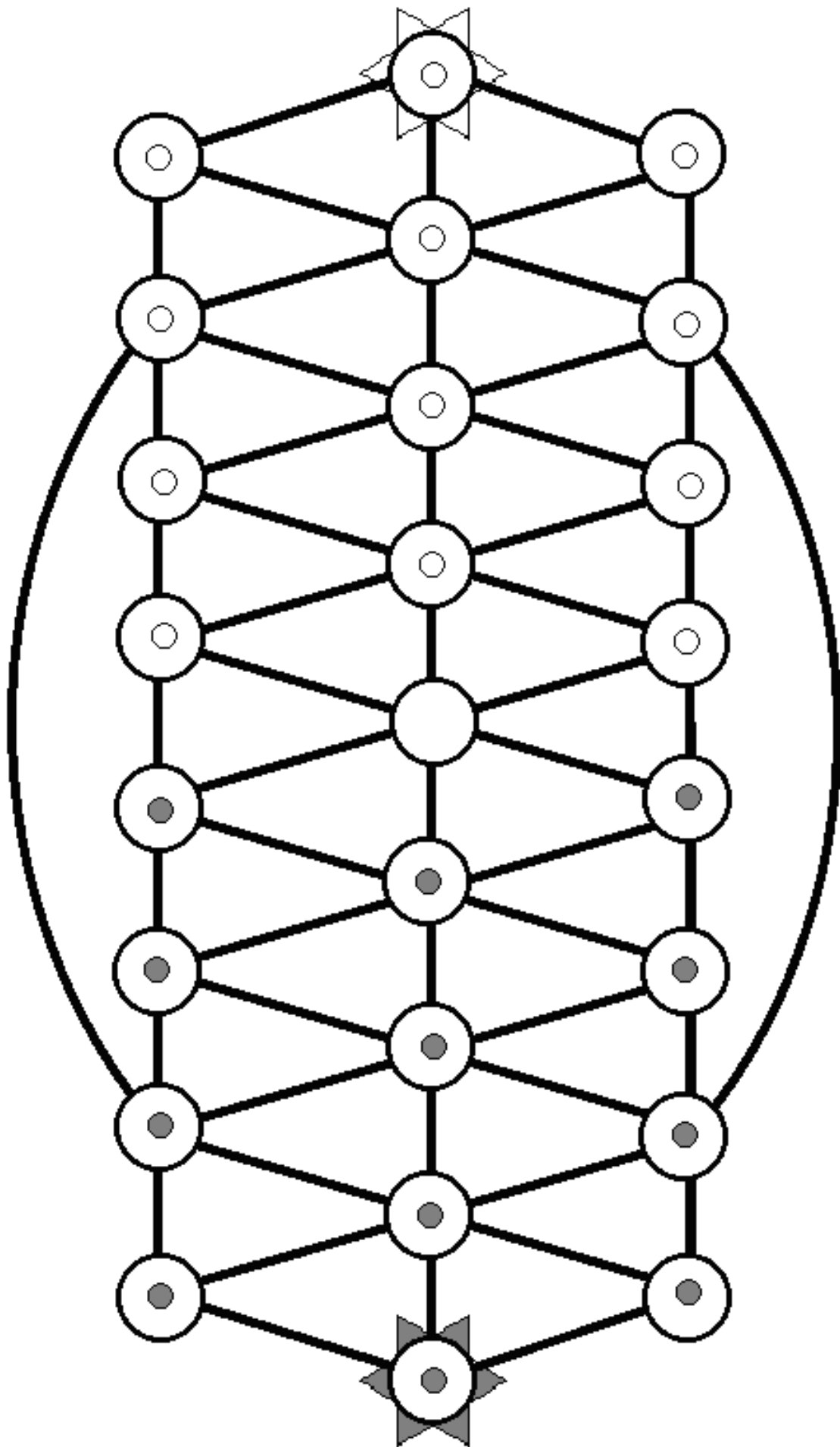
Az ellenfél térfelének alapsorába jutott korong (itt nem változik dámává), csak ütéssel mozdulhat el helyéről: oldalirányban nem léphet tovább.

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

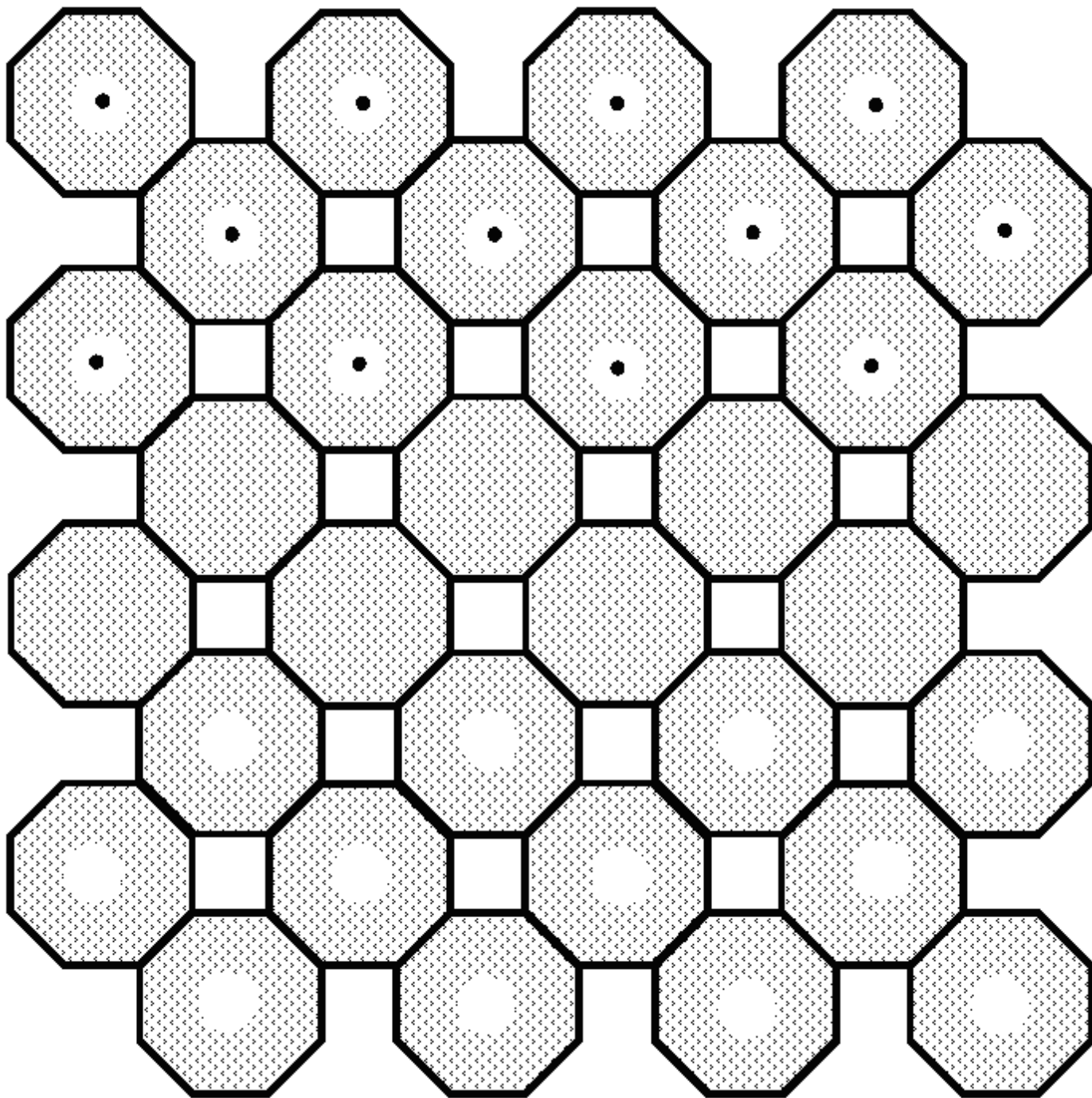
Az nyer, aki elfoglalja a versenytárs „házát”.)

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

Ütés, sőt: sorozatütési kényszer van.



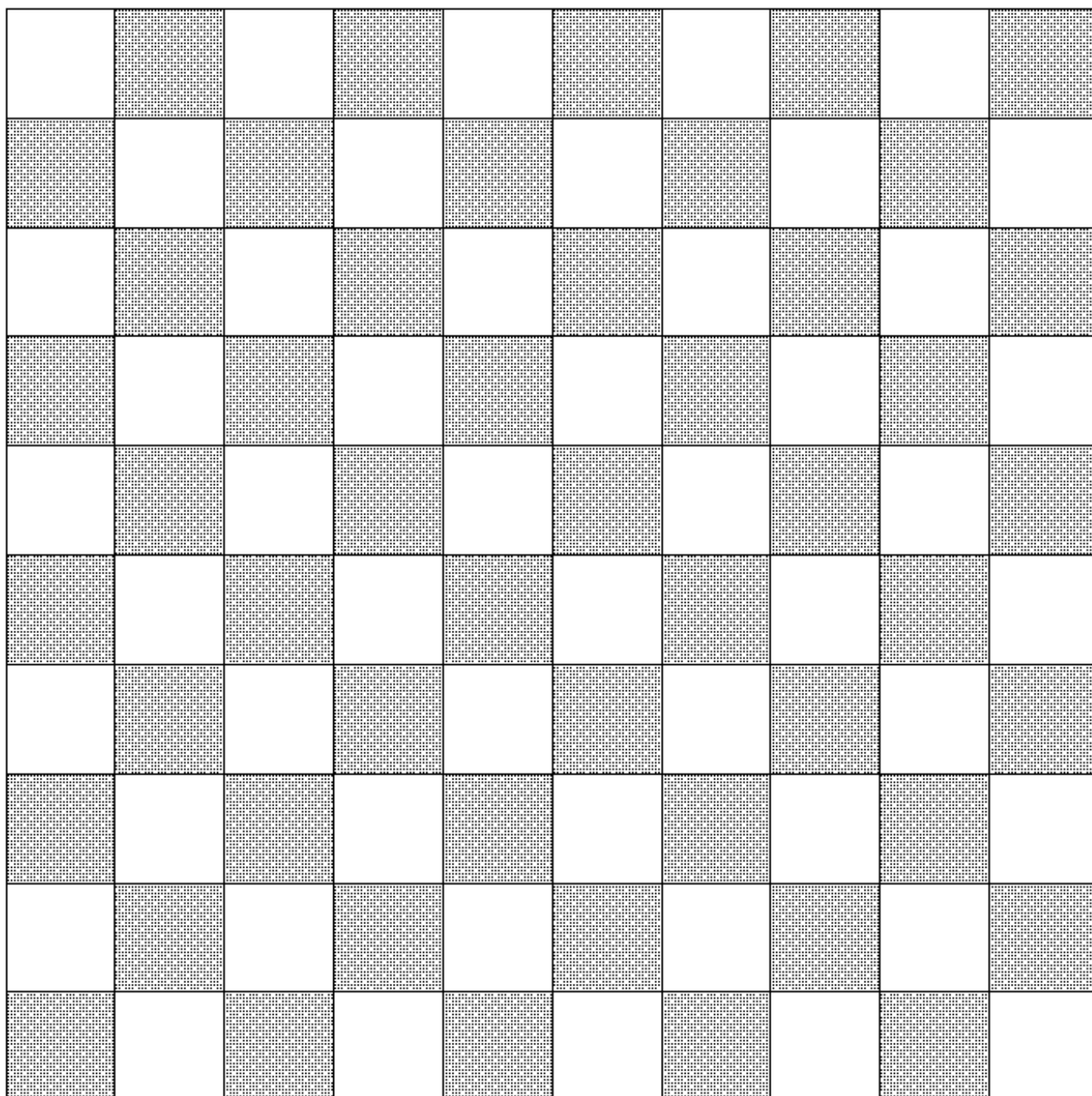
mini „paraszt”-Dáma



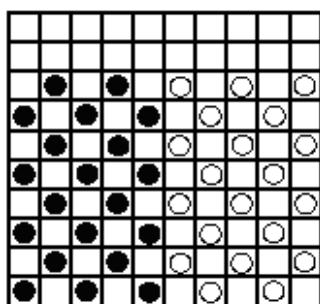
(12-12 db bábu, sötét, ill. világos + „dáma-jelzés”)

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

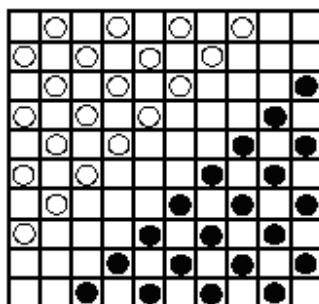
A bábu csak átlósan előre (sötét lefelé, világos felfelé) a szomszédos mezőre léphet, vagy egy ellenségest átugorva, azt leüti. Ugrássorozat/ ütéssorozat kötelező, (ha van további ütéslehetőség, akkor folytatni kell a lépést). Az ellenfél oldalára jutott bábugból lesz "dáma" (megfordított korong), aminek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



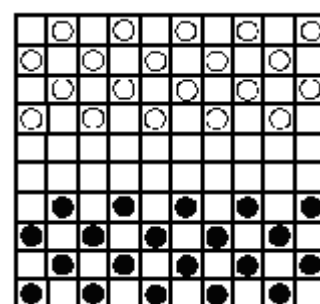
Kezdő állások:



Egyirányú dámajáték



Sarkos dámajáték



Nemzetközi dámajáték

Nemzetközi Dáma

(10 x 10 -es játékmzőn, 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.

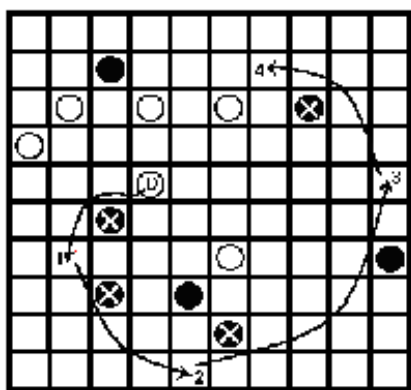
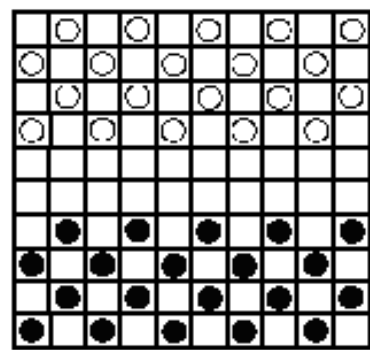
A verseny célja az ellenfél bábuinak leütése, vagy beszorítása.

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

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

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

Az a bábunk, amelyikkel a lépés befejezésekként 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.

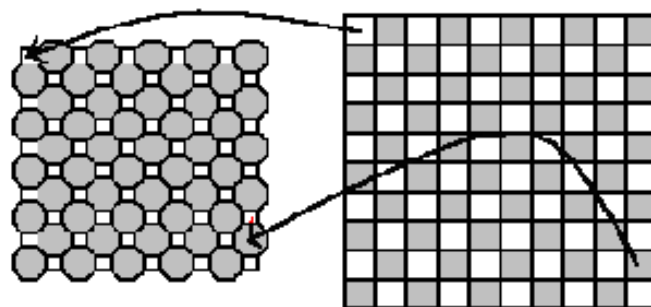
A játékban ütés-kényszer van, azaz, ha ütni lehet, minden esetben ütni kell. Ha pedig az ütés után olyan mezőre érkeznek korongunk, amelyről bármely irányban tovább haladva, további ellenséges korong üthető ki, akkor (ugyanabban a lépésben) az ütés-sorozatot folytatnia kell.

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 játékmzőjének 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 játékmzőn is működik a játékszabály, amikor a kis négyzetek a fehér mezőket, a nyolcszögek a sötét mezőket jelölik.



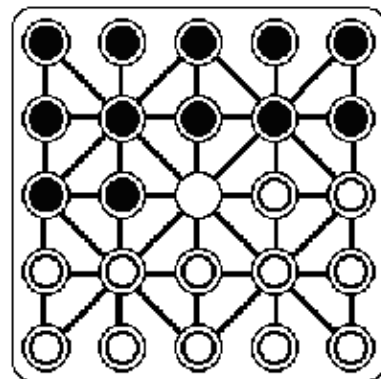
Nemcsak a tábla mérete lesz kisebb, de eltekinthetünk a mezők színezésétől is...

Alquerque /ejtsd:alcker (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 (ütékényszer 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 "levénné magát" a tábláról).

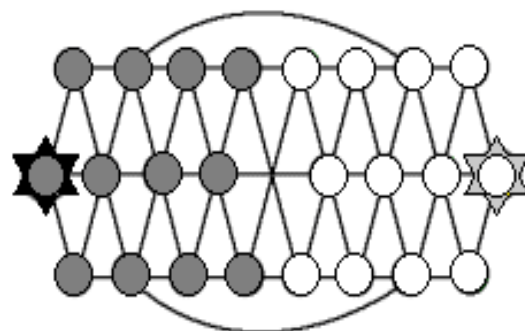
(!) Sajátos szabály, hogy ha a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, Büntetésképpen ellenfele leveheti azt a korongját, amellyel ütni tudott volna, sőt még léphet is egyet.

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. világgal 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.

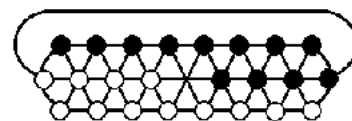
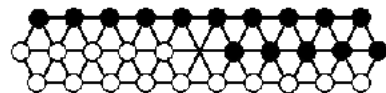
A Polinéziai Szigetek bennszülöttei, Új-Zéland őslakói, Ázsia, Afrika, Észak- és Dél-Amerika játékos elméi mind-mind ismernek valamilyen átugrálva leütős jellegű "gondolkodós" játékot.

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 játékainak (találmányok) elsőbbségi kérdései sem
rendezhetők egyértelműen.

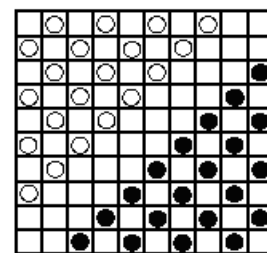
A különböző változatokban viszont itt-ott "kincset" találhatunk.

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

A saktáblaszerű színezéssel elképzelt játékmező 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..

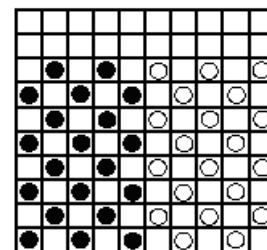
Minden egyéb szabályt illetően a nemzetközi dámajátéknál bemutatottakat kell
alkalmazni.

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)

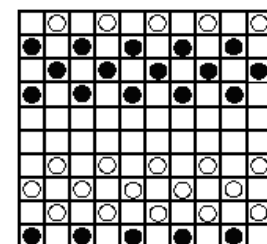
Itt, a játszma során nem egy-mással szemben, hanem egy irányban haladva
igyekeznek egymás korongjait kiütni a játékosok. Tehát mind világos, mind sötét
korongok alulról felfelé igyekezve, a legfelső sorban válnak dámává. Az
egyirányú mozgás ellenére a korongok előrehaladása folyamatos ütközésekkel
jár 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.

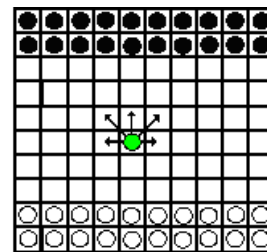
Ha bármelyik katona eljut a tábla legutolsó soráig, a dáma kiváltságait élvező
"tisztté lesz kinevezve"...



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).

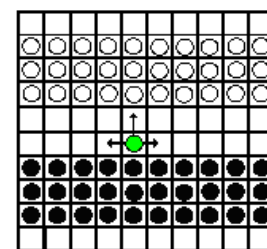
Dámává ugyanúgy válhatnak a közönséges korongok, mint a nemzetközi dámajátékban, de ez a dáma nem léphet több mezőt egyszerre és nem üthet ki távolabbi korongot. Kiváltsága, hogy minden irányban léphet és üthet (mint pl.: a király a sakkban).



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.



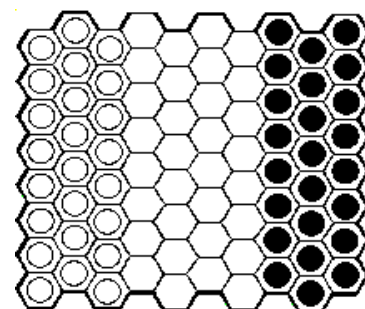
A kísérletezők számára érdekes lehet kipróbálni, hogyan működik kedvenc játékunk háromszögletű, vagy pl. a hatszög - elrendezésű játémezőn. Mind a sarkos, mind az egyirányú, mind az ejtőernyős változatok egészen másként fognak "viselkedni"... Kedvkeltőnek nézzük a gótikus dámajáték hatszögletű- játémezős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

Fordítgatósok

„Elmetorna kurzus” **19**

19. téma: Fordítgatósok

(Reversi, szimpla R., varitáblás R., Gomullo, Desdemona, Back&back, Hexagon,)

A foglalkozás fő célja:

A kétszemélyes táblás játékok iránti érdeklődés fenntartása, ill. fokozása.

Az eddigi esetleges kudarcélményének elhalványítása. „**Ha nem is mindegyik, de több olyan is volt már, ami tetszett és jól játszottam**” gondolattól ugye nagyon távoli áll a „**ez logikai, ez nekem magas**” hangzású, hangos röhejjel történő elzárkózás egy esetleges újabb megismerése elől.

A fordítgatósok Jolly-Jóker játékok: a matekosoknak is és a kezdőknek is sikerélmény.

A parti során pulzáló előny-hátrány a kezdőknek sem jelent teljes kudarcot, mert a parti közben átélhetik a győzelem „rész”-örömet.

A Reversinek komoly esélye van arra, hogy Mo-n is kedvelt ismert alapjátékká váljon.

További konkrét célokat, „az apropóból csatolható ismereteket” most javasolt elhagyni.

Kivételesen, koncentráljunk „csak” a játékos élményre, a lemaradóknak is legyen sikerélménye... Játékos csoport-munkában: mutassuk be a stratégiailag erős pontokat részletező „mankót” és használatát.

A táblás játékok közül az egyik legalkalmasabb arra, hogy olyan generál-algoritmust készítsünk, amiben a fő cél elérését közbenső részcel (stratégiailag erős pontok elfoglalása) segíti.

Ezt, a részcelokra épített algoritmust egy kinyomtatható és a parti közben kézbe vehető mankóban össze is foglalhatjuk, ami lépésről lépésre segíthet az előnyös lépés kiválasztásában.

Általános cél:

Általános táblajátékos szokások/viselkedés rögzítése. (színválasztás és a kezdés sorsolása, szabály-egyeztetés, fairplay, szabálykövetés, általános és a játékhoz kapcsolódó praktikus udvariassági szabályok...)

1. A játékszabály felvezetése:

A korongokkal játszott dámánál láttuk, hogy a bábu megfordításával egyszerűen tudtuk jelezni, hogy ez már nem közkatona, hanem előléptetett tiszt, ill. nagyobb mozgási lehetőséggel bíró dáma.

Két oldalukon eltérő színű korongokkal sok-sok páros táblás játékot játszhatunk. Az egyik játékos a korongok világos oldalával felfelé, a másik pedig a sötét oldalával felfelé rakosgat a táblára. Azt is jól látjuk, hogy milyen könnyen szerezhetünk többségi fölényt, ha lopva megfordítunk néhány korongot... (Hahaha)

Használjuk ki felfedezésünket és nézzünk most egy olyan ütéses játékot, amiben, a bajba került bábút nem le vesszük a tábláról, hanem elraboljuk úgy, hogy a továbbiakban sajátunkként használhatjuk, azaz megfordítjuk. Azt is vegyük észre, hogy a megfordított korong, (pl. ha újra bajba kerül,) vissza is fordítható.

Mottó: **ha a vezénylő tábornok nem tudja megvédeni a katonáját, akkor az átáll az ellenfélhez...**

Legyen a „bajba kerülés”: szendvicsbe-, vagy ollóba-fogás, két oldalról történő közrezárás!

Legyen középen egy 2-2 bábus kezdőállás, amiből váltott egyenkénti lerakosgatásokkal töltjük a táblát, arra törekedve, hogy a végén több mezőn álljon saját bábunk, mint versenytársunknak.

A játék akkor lesz igazán fordulatos, ha csak olyan lépéseket engedélyezünk a lépésszabályban, amelyek rablást is eredményeznek és még izgalmasabb, ha egy lépésben egyszerre több ellenséges bábút (egész sorokat és velük együtt akár oszlopokat és átlós vonalakat is) elrabolhatunk. Mutassuk meg demótáblán a szabályokat.

Ne felejtjük el megmutatni, hogy **rablás csak akcióban szabályos, tehát nem rabolható olyan korong, ami fordítással záródott közre.**

Hívjuk fel a figyelmet technikai-udvariassági szabályra, amivel az esetleges viták elkerülhetők:

A lerakott korongon rajta hagyjuk az ujjunkat és a másik kezünkkel forgatjuk az elrablottakat. Így ugye folyamatosan ellenőrizhető, hogy az olló egyik ága mindig a lerakott korong. A lépő azután akkor vegye le az ujját a lerakotról, amikor a versenytársa elfogadta a lépés szabályosságát.

2. Játsszanak le háromfős csoportokban két partit (a mini 6x7-es táblán, kettő játszik, egy figyel és „nem dumál bele”, majd ő játszik a győztesrel) azután **beszéljük meg a tapasztaltakat:**

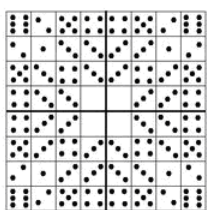
Az egész partit nagyon nehéz előre átlátni, hiszen állandóan forognak a korongok. Lépésről-lépésre csak a számosságokat figyelve, még az sem állapítható meg, hogy éppen ki áll nyerésre. Vegyük észre, hogy minél több az ellenfél, annál többet lehet tőle rabolni egy lépésben, ha pedig én vagyok nagy többségben, akkor meg a versenytársam fordíthatja könnyen a maga javára a partit... Nevetni, csak az nevetett igazán, aki a kacajt a végére tartogatta. Ámde, hogyan lehet ezt előre eltervezni? A beláthatatlan, távoli fő cél elérését, átlátható részcélok segíthetik. A részcélok alapján pedig felépíthető egy nyeréshez segítő algoritmus.

3. Osszuk kb. 4-5-ös csoportokba a kölyköket és csoportonként, a legjobb játékos ellen játsszanak négyen úgy, hogy nem gondolkoznak, hanem csak egy „mankót” használnak.

A számokat még nem ismerő kicsiknél vegyük a dominó-jelekkel számozottat. Magyarazzuk el, hogy: az összes lehetséges lépés közül, mindig csak a legmagasabb pontértékű mezők közül válasszanak.

Szerepek: a csoport választott vezére játszik és ő dönt akkor, ha több lehetséges mező pontértéke azonos.

A többiek lépésenként ellenőrzik, hogy hibátlanul követi-e a vezér a „mankót”.



Értessük meg a mankó lényegét!

Fedezzük fel a sarkok és az oldalsó mezők stratégiai különbségeit. Osztályozzuk és pontozzuk az egyes mezőket, előbb a dominó-jelekkel számozott szerint, majd beszéljük át újra a mezők egymáshoz hasonlított stratégiai jelentőségét és váltsunk az arab számos, még több különbséget, megmutató változatra.

8	5	6	7	7	6	5	8
5	1	2	2	2	2	1	5
6	2	4	3	3	4	2	6
7	2	3			3	2	7
7	2	3			3	2	7
6	2	4	3	3	4	2	6
5	1	2	2	2	2	1	5
8	5	6	7	7	6	5	8

Házi feladatként: készíttessük el a mankót 8x7-es táblára és ajánljuk, hogy próbálják 6x7-es táblán játszani úgy, hogy a négy sarkot nem használhatják. (Gyors, csak 17 lépéspáros partik lesznek, szemben a 8x8-on játszott 30 lépéspárossal, ugyanakkor a páros x páratlan méretű tábla kiegyenlíti az esélyeket: a szélek megszerzésére irányuló kiszámolásban: „Ó, Én, Ó, ÉN...”)

Vegyük észre, hogy a mankó bizony csak akkor hoz gondolkodás nélküli sikert, ha csak az egyik játékos használja. Ha már mindkét versenyző jól ismeri a mezők értékességének különbségeit, akkor indulhat el az igazán kombinatív professzionális játék... (amiről elárulható, hogy a sarkok elfoglalásánál sokkal nagyobb előny szerezhető, ha arra törekszünk, hogy minél jobban lecsökkentsük versenytársunk lehetőségeit, rákényszerítve arra, hogy a számára kedvezőtleneket lépje. Ez már a magasabb: 4-5. osztályos szint.)

4. Összefoglalás, tanulságok:

Ha valami túl bonyolult, nem átlátható, keressünk kapaszkodókat, rész-összefüggéseket.

Ha messzi a cél, akkor legyen valami tervünk, ami közelebb visz hozzá.

Vegyük észre, hogy ha tudnánk már programozni, akkor a Reversire kitaláltunk egy olyan követhető algoritmust, ami szerint működhet egy egészen jól ellen-játszó számítógépes program.

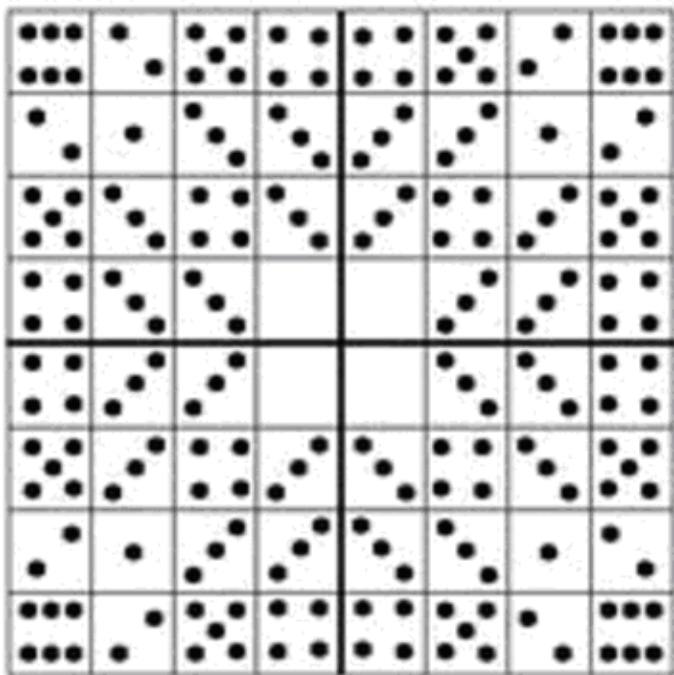
Miért is? A mankónk tetszőleges állásban működik. Bármilyen állásban nincs más dolga a proginak, mint megnézni, hogy melyik mezőkre léphetne a szabályok szerint, és azok közül a mankóban összefoglalt legmagasabb pontértékűt választani. A mankó minden állásban ugyanúgy, azaz általánosan használható. Hasonlítsuk össze pl. a TicTactoe-val: „ha ez van, akkor ezt kell lépni, ha az van, akkor azt,...”, azaz minden állást külön meg kell vizsgálni és mindegyikre külön megmondani, hogy mi a legjobb ellenlépés.

Udvariassági szabályhoz: Előre látható konfliktusok: az elrontott lépés után visszaállítani az eredeti állást, vita egy adott fordítás szabályosságáról... Mindez elkerülhető a mutatott „udvariassági” szabállyal.

Milyen udvariassági szabályokat ismerünk még?

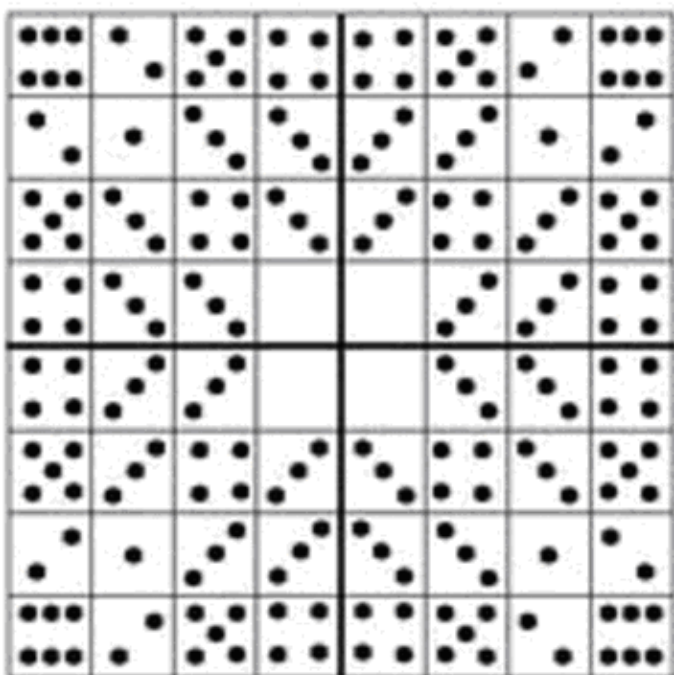
Pl.: Mikor engedje előre az úr a hölgyet és mikor lépjen be előtte az ajtón? Egyszerre ugye ritkán férünk át. (Ismert poén: a haladási sorrend változása az araboknál: tradicionálisan és aknamezőn...)

Az érdeklődőknek az otthoni próbálgatáshoz osszuk ki az érdekesebb változatok játékszabályait...



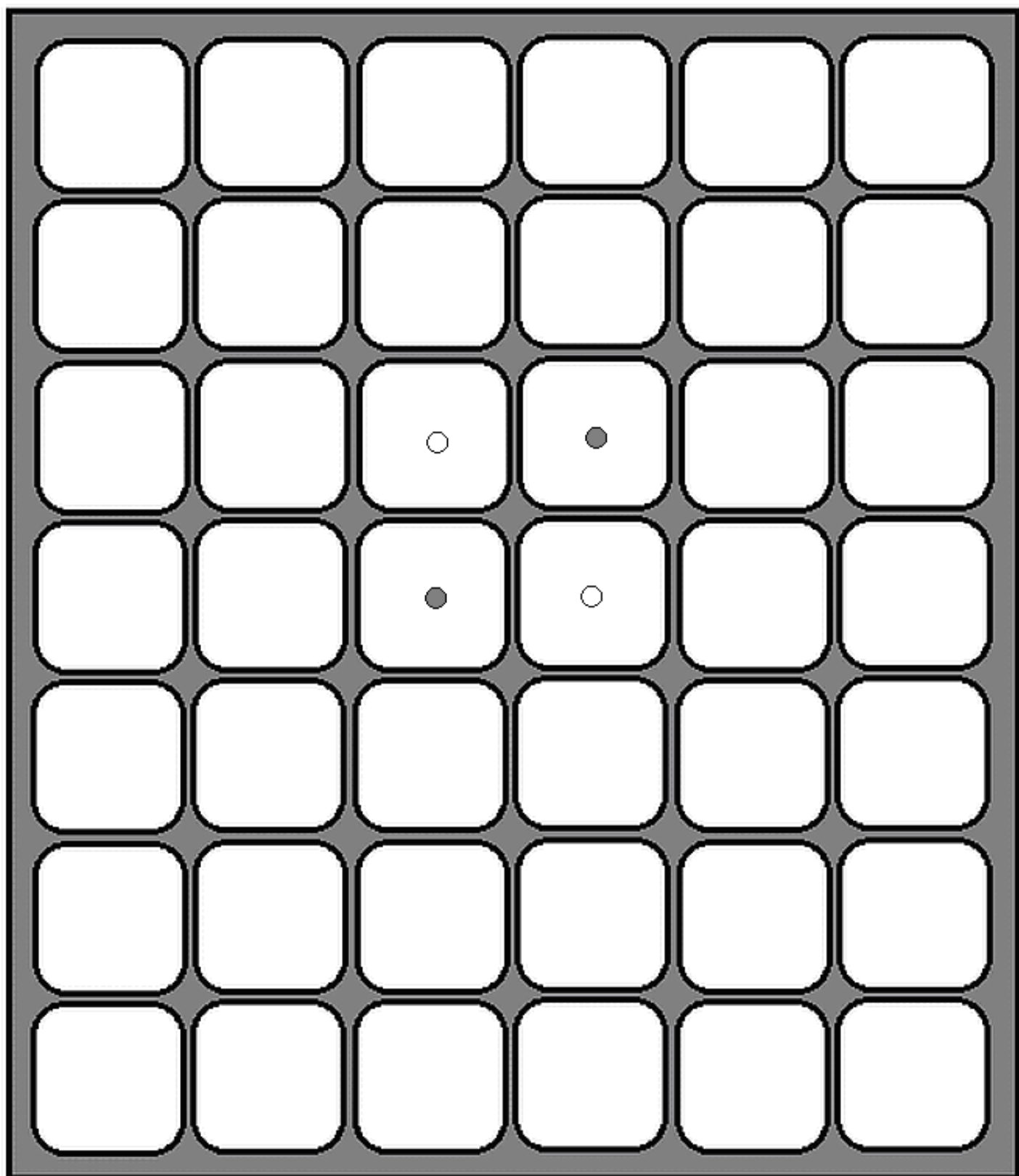
8	5	6	7	7	6	5	8
5	1	2	2	2	2	1	5
6	2	4	3	3	4	2	6
7	2	3			3	2	7
7	2	3			3	2	7
6	2	4	3	3	4	2	6
5	1	2	2	2	2	1	5
8	5	6	7	7	6	5	8

„lépés-választó mankó” 8x8-as Reversihez
 (Kezdők a legnagyobb számmal jelzett mezők közül válasszanak...)



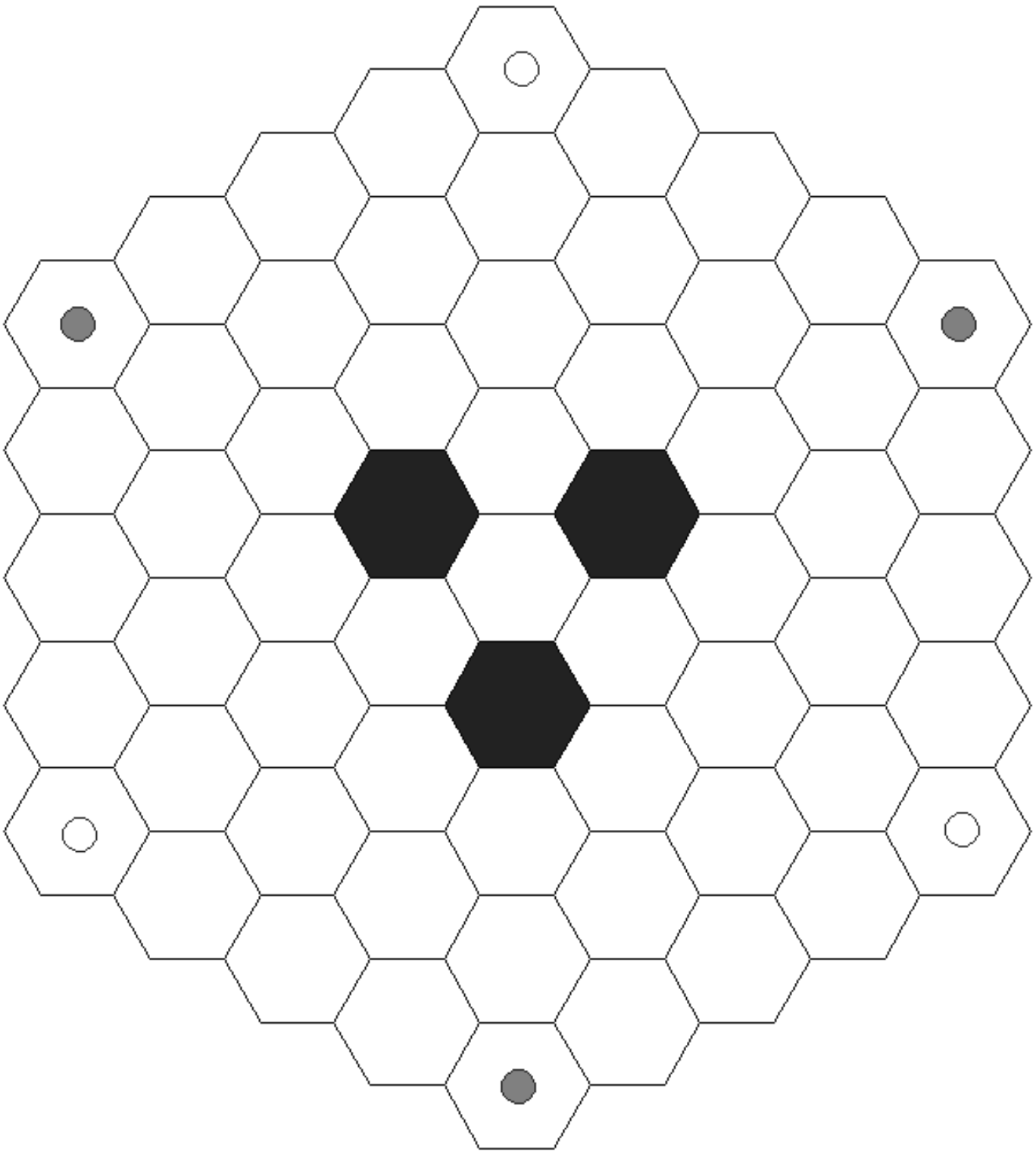
8	5	6	7	7	6	5	8
5	1	2	2	2	2	1	5
6	2	4	3	3	4	2	6
7	2	3			3	2	7
7	2	3			3	2	7
6	2	4	3	3	4	2	6
5	1	2	2	2	2	1	5
8	5	6	7	7	6	5	8

„lépés-választó mankó” 8x8-as Reversihez
 (Kezdők a legnagyobb számmal jelzett mezők közül válasszanak...)



mini Reversi (6x7)

Kezdőállásból, a játékosok felváltva egy-egy, saját színükkel felfelé fordított korongot tesznek a táblára úgy, hogy azzal és egy már korábban letetttel ollóba zárjanak ellenséges korongo(ka)t. Az így közrezárt ellenséges korongo(ka)t meg kell fordítani. Az nyer, akinek a tábla megteltekor több korongja lesz.



BACK&BACK (HEXXAGON)

A lépésre következő szabadon dönt, hogy
vagy egy újabb korongját teszi le a táblára az egyik már a táblán lévő sajátja mellé,
vagy az egyik már a táblán lévő korongjával átugrik egy oldalszomszédos mezőt.

Mindazon ellenséges korongot, amelyek az éppen lépett korong (legyen az újonnan lerakott, vagy ugrott korong) közvetlen szomszédságába kerültek, a lépés befejezéseként meg kell fordítani.

A "cogitoys" sorozatban megjelent, 6x7-es tábla előnyei:

A "hivatalos" 8x8-ról az a véleményem, hogy nagyon egyszerű gondolatmenettel lehetett "optimális"-nak kikiáltani: a 10x10 már „túl nagy”, a 6x6 meg „túl kicsinek” bizonyult. (Persze láttam már 12x12-ön is játszani.) Miután ehhez a 8x8-ashoz születtek meg a megnyitás-/végállás-elemzések és mert ezek is "jónak bizonyultak", nem vizsgáltak már további lehetőségeket. Nekem, egy-egy táblásjáték alapötletével az a tapasztalatom, hogy az igazán jók kicsi táblákon is működnek, legalábbis jelzik értékeiket. (Egy-egy játékkal ismerkedő számára szinte mindig előnyös azt az optimálisnál kisebb táblán kipróbálni, ugyanakkor a másik végletben: a nyerési stratégiát kereső profikat is sokszor segíti a kisebb méretben való gondolkodás.) A reversi-tábla szélső mezőinek és sarkainak kitűntet stratégiai szerepe kézenfekvő módon veti fel a centrumból való elérésük "ő/én/ő/én/ő/én..." kiszámolósdi alkalmazásakor az esélyegyenlőség irányába mutató: egyik irányban páros, a másik irányban páratlan számú lépéslehetőség igényét. (Egyikben a kezdőlépő, a másikban a másodiknak lépő oldalán van az előny.) Ez, a páratlan*páratlan méretű, vagy a téglalapot formáló táblák alkalmazásával teljesíthető. A négyzettől eltérő tábla egyszersmind az első sarokmezőt elfoglaló játékos előnyét is csökkenteni látszik azzal, hogy az elfoglalt sarokmezőből indított átló másik oldala nem az átellenes sarokmezőre mutat, tehát annak megszerzésében nem segít. Már az első partikkor megdöbbenő volt számomra, hogy 6x7-es táblán kipróbálva, nagyobb tudáskülönbségű játékosok között is alig-alig fordult elő (a 8x8-asokon nem ritka) "nullára nyérések" száma.

További praktikus szempontok: Mind a versenyek lebonyolításának időigénye, mind a csak kevésbé kitartóak türelmetlensége szempontjából is kifejezetten előnyös, ha 30 lépéspár helyett 19 lépéspár dönt el egy partit. A téglalapos táblákra még nincs irodalom, kinek-kinek magának kell saját stratégiáját kialakítani.

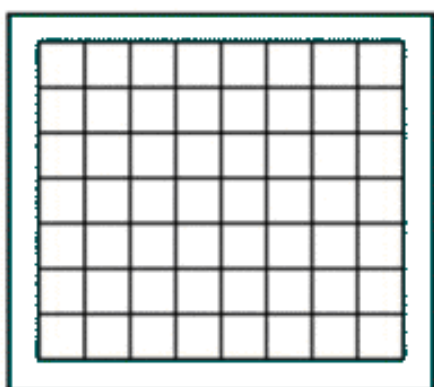
(Nagylaci)

Kézenfekvő (és jól játszható) variációk:

Méhsejt-elrendezésű, hatszöges táblán, vagy mókás „absztrakt-cikkcakkos-lukas” tervezett táblán..., vagy pl.:

>>>közösen kialakított variált táblával (min. 8x7-en)

A tábla formája és mezőszáma úgy variált, hogy a parti része a tábla kialakítása.



Mindkét játékosnak van 3 db takaróeleme, amiket felváltva, egyenként, tetszőlegesen raknak a táblára.

Nem kötelező az összes elemet lerakni.

Ha a soron következő nem kíván lerakni takaróelemet, akkor egyet félre rak és passzol.

Amikor elfogytak a takaróelemek, akkor a kezdő játékos lerak egy 4 db-os nyitó-állást és a másik játékos választ, hogy akar-e kezdeni, vagy nem.

Vége a partinak, ha egyik játékos sem tud már szabályosan rakni; ekkor kezdődhet a korongok számolása...

Érdekes Reversi-változatok még

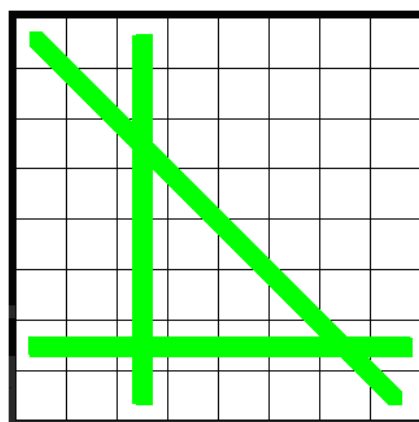
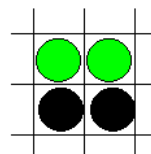
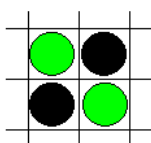
GOMULLO

Csak a játék célja változik a Reversihez képest.

Ebben az nyer, aki társát megelőzve saját színére tud fordítani vagy egy teljes sort, vagy egy oszlopot, vagy a két átló egyikét.

A "criss-cross (X)", a "vertical (=)" néven ismert változatok kezdőállás-különbségek.

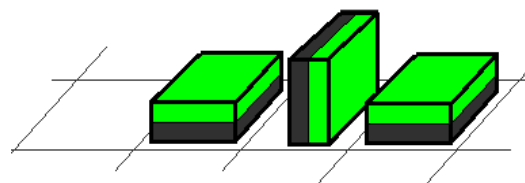
vagy
átlósan,
vagy
oldalszomszédosan
áll a két-két nyitó bábu a tábla
közepén.



Kezdőknek ajánlott táblaméret: 6x6, egészen kicsiknek: akár 4x4-en is.

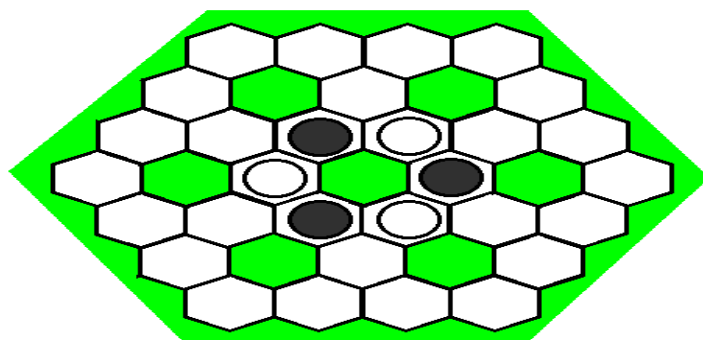
„ingadozó” **Desdemona** (vagy **Halfbreed**):

a közrezárt bábu nem fordul meg azonnal, csak az élére áll és a következő közrezáráskor fordul vagy tovább, vagy vissza.



MachBeth:

a tábla hatszöggrácsos, szabályosan elhelyezett lyukakkal (blokkolt mezőkkel).



Fordítgatósok még

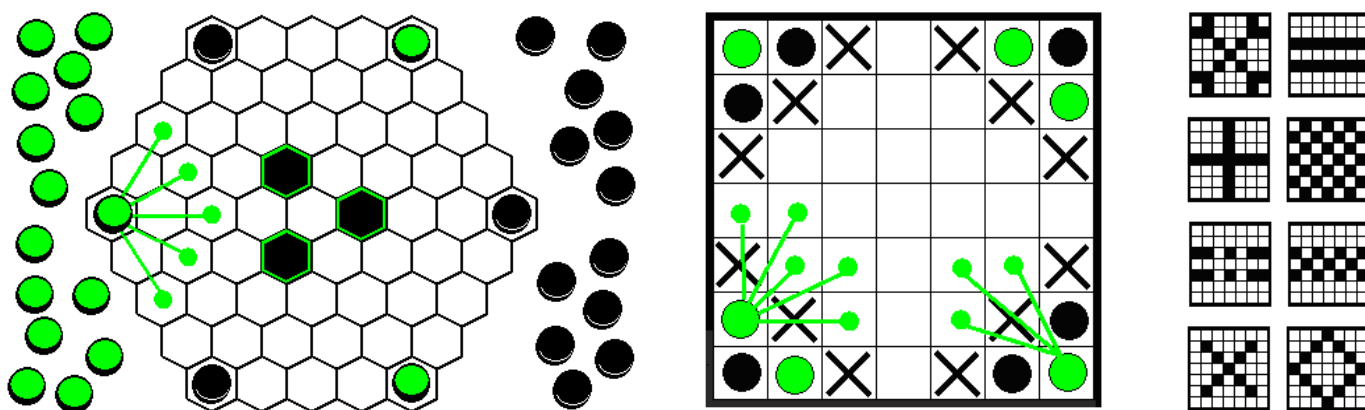
(Ha a Reversi egy lányosan szolid, akkor a fordítgatósok másik nagy csoportja fiúsan agresszívabb játék)

HEXXAGON vagy négyzetes táblán **BACK&BACK** (Lásd előttük: Reversi)

A lépett bábuval szomszédos mezőkön álló ellenséges bábuk lesznek elrabolva.

A lépés-szabály is összetettebb, lépésenként választható, hogy:

1. vagy egy újabb bábudat rakod egy már korábban a táblára rakottad mellé;
2. vagy egy már a táblán lévő bábuddal átugrasz egy mezőt függetlenül attól, hogy az üres-e, "blokkolt"-e, vagy milyen bábu áll rajta (lásd az ábrán az egyik zöld szabályos ugrásait).



Javasolt táblaméret minta az ábrán, a mutatott kezdőállásokkal.

(Gyakorlottabbaknak még érdekesebb, ha pl. az ábrán sötéttel színezt, ill „X”-el jelzett mezőket „blokkoltnak” tekintik, azaz a parti során üresen maradnak.)

Versenyszervezés (A HÉTPRÓBÁS)

„Elmetorna kurzus” **20**

Próbajátékok szervezése:

A megismert játékokat persze ki kell próbálni..., de lehetőleg (kivéve, ha valami határozott célunk van *) **kerüljük el, azt hogy „válasszatok párt magatoknak...”**

(*)

- *Lehet cél pl.: kapcsolatok megfigyelése, felmérése...*
- *vagy pl. annak kontrollja, hogy összetartanak-e az erősebb játékosok, konkurálnak-e egymással,*
- *vagy pl. a könnyebben legyőzhető barátilag, tanítás céljából választják-e.*

Már a legelső értelmező próbálkozásokat is javasolt **három fős csoportokban javasolt játszani.** Magam ezt tartom a leghatékonyabbnak. Picit pótolja a hibás-hiányos tálalást is, mert a jól összeállított csoportban megoldódhatnak az értelmezési kérdések is. Nem feltétlen kell a legelső szintre koncentrálni egy feladat részleteinek az elmagyarázásakor, mint pl. az egyéni munka esetén. Később, már megismert szabályokkal, még hatékonyabb a tanulás, ha kettő játszik, a harmadik figyel. Azt is megszokja, hogy nem dumál bele. Nehéz megszokni, mert figyelés közben születnek a legjobb gondolatok és ilyenkor olyant is észreveszünk, amit parti közben nem. Mások, esetleg lassúbb játékát figyelve, nem nyúlhatunk a bábukhoz, nem hamarkodhatjuk el a lépést, van időnk újra átgondolni...

Némi versenyszerűség persze elkerülhetetlen már a próbajátékok során is. Jó módszer, ha 3-4 fős csoportokban, mindig a parti vesztese marad ülve és az őt legyőző adja át a helyét a következőnek úgy, hogy joga van beledumálni, magyarázni annak akit (és csak annak akit) legyőzött. Különösen: a közvetlen veszttő helyzetek elhárítását segítve. A következő partiban azután, értelemszerűen, már az új győztes lesz a beledumáló.

Ha párokat akarunk játszani, akkor lehetőleg úgy válasszunk, hogy legalább kettő, a korábbi teljesítményszinteket figyelembe vevő, „kalapból” sorsoljunk.

- Céltól függően választható az egy kalapban lévők egymással való párosítása is és annak is van értelme, ha
- „az a ceremónia”, hogy akinek az egyik kalapból kihúzták a nevét, az a másik kalapból kell, hogy húzzon magának versenytársat, munkatársat.

Az értelmező próbajátékok során nemcsak megengedett, de **nagyon ajánlott a visszalépés megengedése.** Mi lett volna, ha nem ezt léped? Védhető volt-e a támadás?

Különösen ügyeljünk arra, hogy **a próbajáték nem verseny!** Próbajátékban nincsen kudarc! Van ugyan a próba partikban is győztes és vesztes, de ezeket „**hadállásoknak**”, vagy „**helyzeteknek**” nevezzük. Ekkor még csak a játék vizsgázik. Némi gyakorlattal, elérhetjük, hogy a próba partikban a játékosok nem egymás legyőzésében fognak versengeni, hanem a nyerő/vesztő állások („csikicsuki” állások, „kényszerítőzős” lépések) felderítésében.

Mielőbb térjünk át arra is, hogy a kölykök **maguk bogarásszák ki és értelmezzék** az új játék szabályát. Legyen leírva, olvassák el, értelmezzék, próbálják, aztán persze közben kérdezzenek... Ezt is meg kell tanulni! Erre, kiemelkedően hatékony a csoportmunka. Különböző felkészültségűek kiegészíthetik egymást és miközben megbeszélik, tanítják is egymást...

... és nemcsak egymást! Ha odalesünk, megfigyelhetjük, hogyan magyaráznak egymásnak.

Mik azok a kulcsszavai, amiket az oktatás során használva, mi is érthetőbbek leszünk számukra.

A VERSENY!

Táblás játékot ritkán és csak kevesek játszanak csupán a játék szépségéért, hiszen már önmagában szinte kivétel nélkül mindegyik verseny, ami valamilyen cél elérésért folyik. Következésképpen természetes igény, hogy ha többen együtt töltik így idejüket valamilyen formában egymáshoz képest megmérettessenek.

A verseny = mérés Pontosabban: mérés-sorozat, aminek az eredményeiből valamilyen sorrendet állapítunk meg! Táblajátékos versenyeken: Egy mérési eredmény = egy lejátszott parti feljegyzett eredménye.

A mérőeszköz, mint a „kétkarú mérleg”: nyert/vesztőt, ill. döntetlent mutat.

*3 db golyóból hány méréssel állapítható meg a súlysorrend?
Ha $A > B$ és $C > A$, akkor elég két mérés, ámha $A > B$ és $C < A$, akkor
C és B sorrendjéről (egy további mérés nélkül) semmit sem tudunk.*

El kell döntenünk tehát, hogy megelégszünk-e a bajnok kiválasztásával, vagy az utána következők sorrendjére is kíváncsiak vagyunk, azaz hogy **mi a célja a mérésnek**.

Más szempontból, de elsődlegesen: **a versenynek funkciója van, ami versenyt szervező céljától függ.**

Lehet pl.: reklám, oktatás, szórakoztatás, presztízs..., ill.: manipulatív, pénzdíjas, szabadidőtöltő, erőfelmérő, megméretős. Voltaképpen ez a funkció határozza meg a mérés célját is.

Alapvetően más a mérés célja egy adott játékból a legerősebbek számára bonyolított pénzdíjas bajnokságnak (lásd később: bevezetés a professzionális versenyszervezésbe) és egészen más egy kisiskolás kezdő csoportban szervezett olyan játszónapi rendezvénynek, amelyen többféle játékban születnek feldolgozható eredmények.

Alapvető igény, hogy a lehető legkevesebb számú méréssel (a lehető legrövidebb lebonyolítási idő alatt) érjük el az elvárt célt és az eredmény racionálisan védhető legyen az esélyegyenlőséget illetően.

A megmérettetésnek nagyon sokféle mérési megoldása lehet.

Kezdő szinten, ill. kisiskolások között, akár osztályzások, vagy „jópontgyűjtés” technikával is kiérdemelt szintekre sorolhatók a játékosok. Az egymással játszóik között körbejár a nagytekintélyű és persze hozzáértő „mester”, bele-bele kérdez adott állásokba, figyeli a partikat, a játékosokat egy-egy szép lépést prompt dicsérettel, vagy pl. egy-egy kavicsal jutalmaz...

Az Elmetorna-foglalkozásokon, a verseny éppúgy eszköz, mint a játékok.

Ha úgy tetszik: „ **vonzó csomagolása a tematikába állított nevelési és oktatási céloknak**”.

Az 1996-ban létrehívott Magyar Táblajátékosok Társasága Egyesületet alakulási mottója mára sem veszítette el aktualitását, de...

Nem szégyen az emberiségre, hogy a szinte megszámlálhatatlan sokaságú fizikai, ügyességi megmérettetés mellett, csupán 3-4féle szellemi játékot talált alkalmasnak nemzetközi versengésre?

A szerencsétől független kimenetelű stratégiai táblás játékok jellemzője, hogy egy-egy szűkebb társaságban hamar kialakulnak az "erőviszonyok" és pont a legjobbak mellől tűnnek el a játszótársak, többnyire még az előtt, hogy módjuk lenne meggyőződniük tudásuk valódi szintjéről. 1996-ban abból a szándékból alakult az Egyesület, hogy a fórumot, lehetőségeket, standardokat, működtethető rendszert kínáljon a legkülönbözőbb táblás játékok kedvelőinek a versenyszerű megmérettetéshez és kialakítson egy szakmai centrumot, melyhez lehet és érdemes csatlakozni. 2003-ra nyilvánvalóvá vált, hogy a versenyszervezésnél sokkal hasznosabb az Egyesület "missziós" küldetése: a táblás és logikai játékokban meglévő szellemi örökségünk megőrzése, terjesztése, tanítása. Rohanó világunkból ugyanis, szinte eltűntek a játékmesterek, akiktől megtanulhatják, megkedvelhetik gyermekeink ezeket a játékokat... A 14 év alatti korosztály eléréséhez kézenfekvő, hogy iskolakapcsolatokat keressünk; az iskolai klubokból kiválasztódó és felnövő legsikeresebbek aztán már, az egyes játékok mesterei által irányított szekciók szervezésében, egyénileg is bekapcsolódhatnak a "nemzetközi-professzionális" szintű versenyezésbe...

...de 10 év alatt egyetlen egy iskolát sikerült alaposabban „megfertőzni” : Hejőkeresztúron...

A **Hejőkeresztúri Táblajátékosok Társasága Egyesületet alapító Mészáros Mihály** 2012-ben hiánypótló, egyedül álló (módszertant is részletező) könyvecskében közkinccsé is tette tapasztalatait.

Ebben részletesen ír a kezdők, klubok részére ajánlott MTTE játékos versenyformák („Hétpróbás”, „Logikaszinó”, „Talponmaradós”) sikeres alkalmazásáról az Elmetorna-tantárgy sok célú, speciális pedagógiájában is.

HÉTPRÓBÁS VERSENY

Egyházasdelegeleg, 2012.

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak, **amiről a verseny indítása előtt 3 játékot kihívó mindegyik játékos.**

Az így „élesített-fennhagyott” max. 7 féle játékból tetszőlegesen partnerválasztással zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok a versenylapon. **A hét kiválasztott játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni.** Minden nyert párbaj 1 alap-pontot ér. Amde, a verseny végeredményét meghatározó számított pontszám ennek többszörösét hozza:

A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis, hét féle játékból, a sikeres párbajokért kapott további "trófeapontok" is beszámítanak, melyek a legyőzött ellenfelek elért alap-pontjainak összegével lesznek azonosak. (Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor "csak" a győzelemért kapott 1 alap-pontot kapja, de ha olyan versenyző trófeáját sikerült begyűjtenie, aki a verseny végéig összesen pl. 10 párbajt nyert, akkor egyetlen győzelemmel 11 pontot sikerült begyűjtenie.)

Mindegyik játékos tetszése szerinti számú partit játszik, de a **kihívó oszlopban max 7-szer szerepelhet ugyanaz a rajtszám.** (Legalább 3 versenytárral kell párbajozni.)

Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott, vagy ha abból a játékból már előjegyzésben van versenylapján egy kihívója.

A versenylapon történő javítás kizárást eredményezhet.

A versenylapra mindig csak az ellenfelek írhatnak: a "kihívó" rovatba, ill. az "elismeret vereség" rovatba.

rajtszám: _____ aláírás: _____

Játék	Kihívó rajtszáma	Elismert vereség A vesztes kihívó aláírása
PYLOS		
PYLOS		
PYLOS		
„PARASZT” DÁMA		
„PARASZT” DÁMA		
„PARASZT” DÁMA		
MANCALA		
MANCALA		
MANCALA		
CONNECTIONS		
CONNECTIONS		
CONNECTIONS		
MALOM		
MALOM		
MALOM		
CUBICUP		
CUBICUP		
CUBICUP		
TÓTIKE		
TÓTIKE		
TÓTIKE		
FANORANA		
FANORANA		
FANORANA		
REVERSI (6X7)		
REVERSI (6X7)		
REVERSI (6X7)		
Tologatós AMŐBA		
Tologatós AMŐBA		
Tologatós AMŐBA		

„Hétpróbás” verseny

Mindegyik résztvevő rajtszámot és egy versenylapot kap, amin a hét féle játékból **tetszőleges partnerválasztással** zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok

Minden megnyert párbaj 1 alap pontot ér, ámde a végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba, a sikeres párbajokért kapott további "trófea-pontok" is beszámítanak. Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor "csak" a győzelemért kapott 1 alap-pontot kapja, ámde:

ha olyan versenyzők trófeáját sikerült begyűjtenie, akik a verseny során pl.: 6, 10, 8, 2 párbajt nyertek, akkor ezek összegével, azaz (a példában 6+10+8+2) 20 ponttal növekszik az alap pontszáma.

Mindegyik játékos tetszése szerinti számú partit játszik, de egy játékból csak max. három ellenfelével párbajozhat. **Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott,** vagy a versenylapján már előjegyzésben van egy kihívója.

A versenylapra mindig csak az ellenfelek írhatnak: a "kihívó" rovatba, ill. az "elismert vereség" rovatba. A versenylapon történő javítás kizárást eredményezhet.

A versenylapra tehát 7 játékból 3-3 parti eredménye vezethető fel. Az elméleti max. 21 párbajra (a lejátszás idejéhez hozzávéve a partnerválasztás, a játékválasztás, az adminisztráció, stb. időszükségletét) átlagosan 10-10 percet kalkulálva, **a verseny időigénye a résztvevők létszámától függetlenül 210 perc, azaz 3,5 óra.**

(Ez az idő arra is elegendő, hogy egy adott „gyorspartis” játékban vívott párbaj eredménye, a felek erre vonatkozó szabad megegyezése esetén, akár több lejátszott partival is eldönthető legyen és arra is, hogy pl. félidőben egy testmozgató udvari felfrissítést is beiktathassunk.)

A verseny elindítása előtt:

1. Jól látható helyen kifüggesztjük a teljes mezőny eredményeit folyamatosan jelző versenytáblát, ami a rajtszámok alapján előre elkészíthető. A táblázat első oszlopában a játékok nevei találhatóak (javasoltan: háromszor), a függőleges oszlopok tetején pedig a versenyzők rajtszámai. A párok minden lejátszott párbaj után kötelesek[*] odamenni a nyilvános táblázathoz és a győztes oszlopába bejegyezni a vesztes rajtszámát.

A táblázat folyamatos vezetésének két hasznos funkciója is van. Egyrészt, nélkülözhetetlen segédeszköz a taktikus partnerválasztáshoz (ami egyszersmind közös érdeké erősíti a kötelező[*] betartását), másrészt a táblázatból az adatok folyamatosan rögzíthetők egy excel-táblába és a verseny lezárásakor, szinte azonnal ki is hirdethető a végeredmény.

(Lásd hozzá a 99 résztvevőig jól használható excel-táblát: <http://www.jatektan.hu/trofea.zip>.)

2. Elismételjük a versenyszabályokat és megjelölve a lefújásának időpontját, elindítjuk a versenyt.

3. Ezt követően már a játékot a gyerekek önállóan bonyolítják.

Beavatkozás a felnőtt részéről csak komoly vita esetén fordulhat elő, de a mi gyakorlatunkban erre nem volt eddig példa. Minden megegyezéssel alapon történik. Elvileg mindent, a vitás kérdéseket is a résztvevőknek kell megoldani. A verseny, a játék, kötetlen partner és játékválasztással zajlik. Csupán, a nem kívánatos „belterjesség” elkerülése és bizonyos nevelési célok[*] megvalósítása végett kötjük meg többnyire, hogy ugyanazzal a személlyel legfeljebb hány parti váltható. Ezt általában 2-3 párbajra korlátozzuk.

[*] Kihagyhatatlan nevelési cél ugyanis a kapcsolatteremtő készség, az önbizalom fejlesztése (, a ritka ellenfélváltás pedig, ebben a versenyben amúgy is nagy hátrány lenne, hiszen ez erősen korlátozná a jutalompontok gyarapodását).

A Hétpróba a tudásnak és a taktikának a versenye, próbája, megfelelő merészséggel, találmányossággal párosítva. Tehát a sikeres szerepléshez mindezen tulajdonságokra szükség van. (Persze icipici szerencsére is.) A tudás, – gondolom – , nem igényel magyarázatot.

A versenyzők taktikázásáról részletesebben.

A kifüggesztett táblázaton folyamatosan nyomon követhető, hogy kinek mennyi pontja van, sőt milyen erősségű ellenfeleket győzött le. Így „vadászni” lehet a magasabb pontszámú ellenfelekre, akiktől sok pont rabolható! Igaz, ez kockázatos is, hiszen ezek vélhetően jól játszanak, ezért van sok pontjuk. Vagy inkább biztosra menni, kevesebb, de „biztos” pontokat szerezni, és így araszolni előre? Kérdés, ez mire lesz elég?! Másik fontos eleme a taktikának az is, hogy egy olyan játékból, amelyből már vívtam párbajt, visszautasíthatom a kihívást.

Tehát például, ha nem megy valami jól egy játék, mondjuk a Reversi – ráadásul ellenfelemnek sok pontja is van, tehát veszélyes –, akkor fel kell készülnöm a kihívásának visszautasítására. Már a verseny elején, gyorsan játszom belőle egy partit belőle.

Azután, ha nem is kifejezetten taktika, de van itt még „valami”, ami a megegyezési partnerválasztás szabályát használhatja ki. A verseny önrányító lényege, tehát az, hogy nem igényel felnőtt beavatkozást, és így a felnőttek által nincs folyamatosan ellenőrizve, kizárólag a kölcsönös megegyezéseken alapul, megenged némi „ügyeskedést” is:

Nagyon jó vagyok pl. a Surakartában, de már lejátszottam ebből a játékból mind a három partimat. Lehetőségem van arra, hogy megegyezzek soron következő ellenfele(i)mmel: játszunk Surakartát, de írjuk be pl. a Camelothoz, amiből még mindkettőnknek van üres helye. Nem tekinthetjük csalásnak, ha közös megegyezés alapján történik. (Már csak azért sem, mert ilyen technikával nem lehet megnyerni a Hétpróbást.)

Emlékeztetőül: Az esetleges konfliktusok megoldása is a gyerekekre vár. Mi csak végső esetben avatkozunk be, de ilyenre még nem volt példa eddig. Mivel nem gyakorlunk ellenőrzést a gyerekek felett és nem is akarunk gyakorolni – hiszen a lényege veszne el az egésznek –, nem tiltottak (sőt, ezáltal nem is tilthatjuk).

A stratégiai gondolkodás, ami a legmeghatározóbb feltétele a sikernek, az az önismereten alapuló tervezés:

Például: előre elhatározom, hogy bizonyos játékokhoz inkább könnyebb, másokhoz komolyabb ellenfeleket keresek. Nyilván a felkészültségemnek megfelelően. Igyekszem inkább kihívóként viselkedni, mint kihívottként. Megtervezhetem nagyjából a játékok lejátszásának a sorrendjét is. Kitűzhetem célként azt is, hogy mely játékokat célszerű elkerülnöm, s melyek azok, amelyekből érdemes minél több játszmat váltanom.

Hogyan próbálom játékos partnereimet rávenni a közös játékokra !? stb.

Fentiek átgondolásával észrevehető, hogy a Hétpróba verseny eredménye korántsem csak az egyes játékokban teljesített színvonalától függ és persze van benne némi szerencse-tényező is.

Előre, legalábbis a verseny első szakaszában nem tudhatom teljes bizonyossággal, hogy kik lesznek a komoly, „pontot hozó” ellenfelek. A verseny végeztéig biztosan nem egyforma számú játszmat játszik le mindenki és a szabad partnerválasztás nem biztosíthatja a hasonló minőségű találkozását. Ámde éppen ettől lesz ez a versenyforma játékosabb, élvezetesebb és sokkal többet adó annál, mint amikor egy profisszionalis bajnokságban fordulóról fordulóra szabályozva „csak” az adott játék nyerőstratégiájára kell koncentrálni.

Más szempontból ez a verseny korrektebb, mint a hagyományosak (körmérkőzéses, svájci rendszerű stb.), mert a sorsolásokból, párosításokból eredő – tehát a versenyzőn kívülálló – szerencsetényező kizárt. A szerencsefaktor „itt, be van építve” a versenybe, a szabad partnerválasztásba. Való igaz a gyerekek megállapítása, hogy „saját magam szerencséjének a kovácsa vagyok” ...

Tapasztalat, hogy annak ellenére, hogy ez a versenyforma alapvetően alkalmatlan a játéktudás pontos mérésére, az első tíz helyezett közül 8-9 nem okoz meglepetést. Zömében és rendre azok végeznek az élen, akik tényleg jól játszanak. Az pedig, hogy 1-2 meglepetés adódik, el is gondolkoztatja a nevelőt...

Úgy gondolom, hogy a „hétpróbás” verseny – nevelési és fejlesztési szempontból – felette áll minden, általam ismert „hagyományos” versenyformának. Különös tekintettel a jelentős jellemformáló hatására, amellelt, hogy nem nélkülözi a hagyományos versenyeken közismert nevelő hatásokat sem (önuralom, kitartás stb.).

Persze, mint minden verseny, ez a versenyforma is felerősíthet bizonyos hátrányos jellemvonásokat, személyiségjegyeket és nem zárható ki, hogy problémák merüljenek fel a siker, vagy a kudarc esetén, de ezek lekezelhetők, ill. a verseny folytatása iránti igény „öngyógyulások hatását” kihasználva, a verseny végére többnyire fel is dolgozható.

A Hétpróba észrevehető (mérhető) eredményei az iskolai nevelésben:

A szokásos (többnyire buta) kérdés: mit fejleszt, mire nevel, milyen kompetenciákat érint? Tényszerűen, a fent részletezett példázatokkal alátámasztva, hosszan és még hosszabban sorolhatók...

Kapcsolatteremtés, együttműködés, megegyezések betartása, **konfliktuskezelés**, empátia, emberekhez értés, azaz az emberi együttéléshez nélkülözhetetlen kompetenciák kerülnek felszínre. Milyen a viszonyom másokhoz?

Az **érzelmi intelligencia** és ezen belül a **szociális kompetenciák** közvetlenül szerepet kapnak, alapjaikban érintettek. **Sportszerű viselkedés**re nevel. Erősíti a közösségi szellemet.

Nekem kell ellenfelet keresnem, aktív részvétel szükséges már ehhez is. A hatékonyság érdekében gyakran kell ezt megtennem, sőt, ezt a versenyszabály is megkívánhatja. Az eredményességhez pedig bizonyos taktikai lépések megtétele is szükséges, ami további **együttműködést** igényelhet.

A sikeres együttműködés (játék) feltétele, hogy a felmerülő vitás kérdéseket tisztázni tudjuk, a **megállapodásokat** betartsuk. Pont, mint az életben. Fontos a **kompromisszum** nézeteltérések esetén. **Mérlegelés-döntés, önállóság**, kockázatvállalás, leleményesség, azaz a **vállalkozói kompetenciák** (önmenedzselés), a személyes felelősségvállalás fejeződik ki ezekben : saját magam vagyok a sikerem forrása, mást nem okolhatok az esetleges „kudarcért” (**önkritika**). Milyen a viszonyom önmagamhoz? **Önismeret**. Fontos az önbizalom, ennek megszerzése.

Minden lépést mérlegelés-döntés előz meg. A gyermek a játszma világában irányít, tehát **felelős döntéseket hoz**. Csak rajta múlik az eredményesség. Szerencse kizárva. Ehhez bátorságra és felelősségvállalásra van szükség. A versenyen szintén apró döntések sorozatát kell meghoznia. A verseny, a játék **határozottságra** készletet.

Én irányítok szó szerint mindent: ellenfelet, játékot választok, játszmalapot töltök-töltetek, egyezsége jutok, vitás kérdést rendezek, játszom, stratégiát, taktikát választok stb.. Teljesen rajtam, a tevékenységemen múlik az eredményességem.

Sikerélményt biztosít, „mindenki lehet jobb valamiben – egy-két játékban legalább –, mint a többi”, így a sikerre koncentráció, a sikerorientáltság valósul meg, amit erősítenek a trófeapontok is: egy-egy „nagy” győzelem feledtetni a vereségeket, jelentősen javít a helyezésem. (Az pedig szinte lehetetlen, hogy csak vereségben legyen része valakinek.)

Előbbihez szorosan kapcsolódik az **esélyegyenlőség**: itt a jutalom-, vagy trófeapontok, egy-két játék átlagosnál sikeresebb elsajátítása, játszása és egy kis szerencse gyakran felborítják a papírformát egy-két helyezés esetén. Szinte mindig bekerül az első tízbe olyan személy, akire nem számítunk.

Sokirányú gondolkodás, problémamegoldó képesség, ami a játékokra és a versenyre is vonatkozik

Önbizalom fejlesztése. Önbizalmat szolgáltat legalább egy-két játék mélyrehatóbb ismerete és a kapcsolatfelvétel ismeretlenekkel, eredményes helytállás pedig nagymértékben növeli azt.

A játéktudás ennél a versenytípusnál is meghatározó, döntő szerepe van. Csak éppen nem elegendő!

Hatékony taktikára és kockázatvállalásra is szükség van az eredményes szerepléshez. Nyilván, minél több játék mélyebb ismerete, a rutin sokat számít, jelentősen növeli az esélyeket !

Stratégia, taktika a játékban és a versenyben is. Tervet készíteni, analógiákat felismerni, algoritmusokat végrehajtani, előre gondolkodni, a másik eszén túljárni, vagyis haderőket mozgósítani!

Találékony Nemcsak az éppen játszott játékban, de a versenyzésben is! Mikor, kivel, mit érdemes játszani? Kiket célszerű elkerülnöm ebből a játékból? Kikre éri meg „vadászni” és miből, hogy minél több pontot legyen? Hogyan vegyek rá valakit, hogy játsszon velem?! Hogyan vegyek rá másokat, hogy ezt a játékot játsszák velem?!

Mindezek pedig szabálykövető magatartással, Fair-play szellemben, pontossággal, figyelemmel, értő olvasással, jó kedéllyel, lelkesedéssel... A folyamatos alkalmazkodás önuralomra nevel, érdekeim folyamatos védelme pedig bátorságra ösztönöz!

Mindez pedig úgy, hogy egy **nagyon népszerű versenyről van szó, élvezet a gyerekeknek játszani, együtt lenni, versengeni**, mert ez így döbbenetesen sokszínű és változatos. A legutolsó pillanatig van esély a javításra és még a játéktáblák pótlására is (a játéktáblák mellett, vagy a terem falán kifüggesztett játékszabály-összefoglalók pontosító célú böngészése közben). Egyszerre van jelen: az egyéniség megnyilvánulása és az együttműködés szükségessége! Akár már egyetlen ilyen verseny során mérhetően javul a gyerekek önértékelése, erősödik önismeretük és miután egyszerre kell kezelniük a saját és társaik érzelmeit, ezáltal ez a versenytípus sokkal többet nyújt (pl. érzelmi és szociális intelligencia növeléséhez), mint egy egyszerű vetélkedés.

A versenyek lezárásakor mindig értő és lelkes taps kíséri a záró összefoglaló szónoklatot: **a nyeres, a szép helyezés, a díj csak ráadás, a lényeg, ami miatt valamennyien jól éreztük magunkat: az együttlét, a játék!**

Lehetne folytatni a sort, de kellő tapasztalat után mindenki megállapíthatja:

A Hétpróba, kellő gyakorisággal alkalmazva, az életre való felkészítés egyik legkiválóbb eszköze lehet.

Hétpróba-változatok: Kézenfekvő kiegészítés, hogy ugye a „Hétpróba” helyet lehet pl. „Hatpróba”, vagy akár egyetlen játék is. Egy-egy játék megismerése utáni „éles” kipróbálásakor is jól működő versenyforma a szabad partnerválasztás, ha kiegészül a trófeagyűjtésen alapuló értékeléssel. A tapasztalat azonban az, hogy (mert nehéz választani a kedvencek között) inkább növekedne a versenybe (pl. szavazásos kiválasztással) bevonandó játékok száma.

A sokféleség nem kedvez az egy-egy adott játékban való elmélyedésnek, de hát itt korántsem ez célunk.

Meghagytuk a „Hétpróba” elnevezést akkor is, amikor 10 játék nevét tüntettük fel a versenyra, azzal a szabálykiegészítéssel, hogy mindegyik versenyzőnek hármat ki kell húznia a sajátjáról, mielőtt megkezdődik a verseny. (Kinek-kinek nyilván azokat ajánlatos, amelyekben még kisebb a gyakorlata.)

Játékválasztásnál a rövidebb lefolyású, általában a kisebb[***] táblán is jól játszható játékokat részesítjük előnyben részben a már népszerűek, részben a megkedveltetésre szántak közül válogatva.

[***] Különös tekintettel a partik idősükségletére. Egy-egy táblás játék alapötletével az a tapasztalatom, hogy az igazán jók egészen kicsi táblákon is működnek, legalábbis jelzik már értékeiket.

Adott játékkal ismerkedő számára pedig szinte mindig előnyös azt az optimálisnál kisebb táblán kipróbálni, ugyanakkor a másik végletben: a nyerési stratégiát kereső profikat is sokszor segíti a kisebb méretben való gondolkodás. Természetesen vannak kivételek. A Fanorana például pergőssége révén teljes táblán is rövid idő alatt „leversenyezhető”, ám a 100-mezős „nemzetközi” Dámát, időkorlátos versenyben javasolt a 64 mezőn játszott „brazil”, vagy az „orosz” változatra cserélni.

A kisebb táblák előnye az is, hogy a helyzetfelismerés, a taktika előtérbe kerül az adott játékokra kidolgozott stratégiák ismeretével szemben, mivel ilyenek ezekre kevésbé léteznek. (Megnyitásméletek, stratégiai elemzések a tradicionális-professzionális méretű táblákra készülnek.)

A kisebb táblákon nemcsak a rövidebbek partik, de előtérbe helyezik a taktikai gondolkodás igényét. Stratégia és taktika persze nem választható szét mereven, de amíg az előbbi (a stratégia) egy átfogó terv, valamilyen megvalósítási algoritmus egy elérendő pozíció irányába, addig a másik (a taktika) egy bizonyos helyen, egy adott helyzetben, egy adott pillanatban felmerülő problémára adott (olyan) válaszreakció (, amely persze az átfogó tervtől való eltéréseket igyekszik korrigálni.

Nagylaci megjegyzése:

A trófea-gyűjtős versenyforma egészen jól működik egyetlen játék esetén is.

Pl.: különösen táblajátékos klub indításakor ajánlott, az érdeklődés felkeltése, stb. célokkal egy amóba-versenyt indítani.

Lásd hozzá: http://www.jatektan.hu/trofeas_amobaverseny.pdf

„Logi-ka-szinó”

Még kevésbé kötött, mint a Hétpróba és népszerűsége iskolánkban talán még felül is múlja.

Mindenki kap például pl. 20 zsetont. Ebből gazdálkodhat. Itt aztán tényleg kötetlen a játék és a partner-választás! A játékok svédasztalhoz hasonlóan elrendezve „várnak a sorsukra”. A partikra lehet feltenni – fogadást kötni – a zsetonokat. Aki nyer, viszi a bankot. Megengedett mások mérkőzésére is fogadni. Megengedett (és az erős játékosok stratégiája is lehet), hogy (a kihívás elfogadását ösztönzőleg) több zsetont kockáztatnak, azaz tesznek fel a saját győzelmükre, mint a versenytársuk.

A játék, a verseny lefújásakor a játékosok összeszámolhatják megmaradt zsetonjaikat. (Már akinek még van !)

Győztest hirdethetünk úgyis, hogy a legtöbb zsetont elnyerő játékos az első stb., de ennél sokkal érdekesebb, ha **a játék (a buli) folytatódik... Folytatódik egy, valamilyen ajándék árveréssel.** Komolyabb anyagi lehetőségek híján a csoki is megteszi. Tehát kezdődik a licitálás az egyes nyereményekre. Mindenki a saját zsetonjaival vesz részt ebben.

Nagyon gyakori, hogy önszerveződő csoportok, „klikkek” alakulnak ki azokból, akik összedobják a zsetonjaikat a nagyobb nyeremény reményében! Ezzel az árveréssel végződik a Logikaszinó.

Nagyobb életkorkülönbség esetén – esélykiegyenlítési céllal – korlátozó intézkedések is bevethetők, mint pl. a kicsiknek biztosított több (tartalék) zseton, vagy pl. a nagyobbaknak a kicsikkel bizonyos ideig tiltott játék.

A (bulis) verseny **játékideje szinte tetszőleges lehet 1-és 4 óra között**, mi több a “kaszinós szabály” akár egy összetett rendezvény egyik külön-termében ki-be szabad bejárással is jól működik.

Oktatási, nevelési hatások alig-alig maradnak el a Hétpróbásban elérhető eredménytől.

"Talponmaradós verseny" *Különösen egy-egy játékos klub indulásakor várható, hogy sokan idegenkednek a versenyzéstől.*

Ebben a versenyformában: a legerősebbek többet játszanak, miközben a társaik kibicként figyelik a partikat... és mert a mások által elkövetett hibát könnyebb észrevenni..., ebből lehet a legtöbbet tanulni...

A megkezdés előtt kalkuláljunk: mennyi időt szánunk a versenyre, hány perce becsüljük egy átlagos parti lefutási idejét, hány versenyző van.

Példaként: 44 játékosal, kb. 1,5 órás összidejű versenyt, kb. 5 perces (pl.: amőba) parti-idővel, 4 db táblán indítsunk úgy, hogy a legerősebb játékosok ülnek le a tábla egyik oldalára és a többieket egy-egy tábla köré sorsoljuk ki (esetleg a kihívás sorrendiségével együtt).

Az így elindított versenyben, mindig a partigyőztes lesz az aktuális "talponmaradó".

A partivesztesek kiesnek az aktív játékból, de tovább követik a még versenyben lévők játszmáit. Az érdekeltség fenntartása lehet fogadásokkal is, de spontán is úgy, hogy ki-ki (különösen a jobb játékosok esetén) a saját csoportjából továbbjutónak, ill. az őt legyőzőnek fog szurkolni.

A 10 parti lefutása után talponmaradókból, 2-2 egymás elleni párbaja, majd a győztesek döntője után hirdethetünk sorrendet.

Azt persze tudatosítani kell, hogy ez egy "bulis" verseny, amiben csak az első kiválasztódása felel meg biztosan a pillanatnyi erőviszonyoknak. A 2. helyezett, a tényleges játékerő-sorrendben akár a 10. helyen is állhat.

A talpon maradós versenyszakaszbán egyetlen parti döntson úgy, hogy a kezdés joga mindig az éppen talponmaradóé. A végső helyezések eldöntése viszont, már váltott kezdésű partikkal, két nyert játszmáig tartson.

A versenyforma hátrányai: Ami az előnye, az (más szempontból) egyben a hátránya is. A verseny nem „igazságos” és a várakozó játékosokat nem mindig sikerül “lekötni”. 4-5 fő-nél több esetén a türelem és a figyelem gyorsan elfogy.

A táblajátékosok felmenő jellegű versenye...

... Napjainkban (amikor nagyon úgy tűnik, különösen a tehetség-gondozásban „trendi” lett a táblajáték) **új szervezőkre vár.** Az MTTE 2012-ben már csak adminisztratív létezik, Az éves nullás bevallásokat még küldözgetem az „APEH”-nak, hogyha lenne a folytatásra vállalkozó, akkor ne kelljen nulláról kezdenie.

Nnem tudom, hogy az alábbiak maradnak-e a közelmúlt történelmének, vagy valamilyen formában megújulnak. A leendő versenyszervezőknek azonban hasznos lehet...

Magam, nyugdíjasként már csak az Elmetorna és a Játéktan tárgyköreiben összegeztem a tapasztalataimat.

(2012. Nagylaci)

Kivonat az MTTE 2007-ben elfogadott versenyszabályzatából.

Szégyen az emberiségre, hogy a szinte áttekinthetetlen sokaságú fizikai és ügyességi megmérettetés mellett, csupán 3-4 féle szellemi játékot talált alkalmasnak nemzetközi versengésre.

Fenti kritika volt a MTTE létrehívásának egyik alap gondolata 1996-ban, egy évvel a londoni elmesport-olympiád előtt. Folyományaként, 1997-től már 9 féle táblás játékból lehet minősítéseket szerezni, az MTTE versenyszabályzata szerint: **AMÓBÁK, MALMOK, SOLITEREK, TÓTIKÉK, FONÁKOLLÓS, BACK&BACK, PYLOS, PIKK-PAKK, ROTARY...**



1000-es minősítés:
helyi szervezőknél: *januártól októberig*
és az őszi **BNV**-n, *szeptemberben*, a
"GONDOLKODÓ EMBER JÁTÉKAI" játszóházban

5000-es minősítés:
(egy-egy játékban az 1000-es szintet teljesítettek)
november második szombatja

Feladványmegoldó verseny:
I.forduló: *november első szombatja*
II.forduló: *november utolsó szombatja*

Hétpróbások Bajnoksága:
(a min. 5 kategóriában 1000-es szintűek nevezhetnek)
december második szombatja

Évzáró LOGI-KA-SZINÓ:
("nyitott kapus", tagtoborzó bemutató)
a Budapest Sportcsarnok Karácsonyi Vásárán

A gondolkodó elme
tán legnagyobb találmánya a táblajáték.
Ha létezik Földön kívüli intelligencia,
nagyon valószínű,
hogy vannak a mieinkhez hasonló
játékai is.

VERSENYSZABÁLYZAT

MTTE 1998-99

MAGYAR TÁBLAJÁTÉKOSOK TÁRSASÁGA EGYESÜLET

Ez a versenyszabályzat mérföldkő lehet a hazai táblajáték-kultúra fejlődésében, ha egymásra találnak versenyzők, játékosok, szervezők, támogatók. Indulásként kilenc játékot választottunk ki, két fő szempontnak igyekezve megfelelni: egyrészt amelyekből (ma még jobb híján) merjük vállalni a "bíráskodást", másrészt amelyekben (becslésünk szerint) legalább 5000-es kiválasztódási szintig lehet versenyezni.

Remélhetőleg évről évre bővülhet majd az ilyen játékoknak a száma, kiválasztódnak majd a játékok profi versenyzői, mesterei és nagymesterei... Rögzítettük a versenyszerűen üzött partik játékszabályait, kialakítottunk egy megmérettetésre alkalmas, kvázi korrekt versenyszabályok szerint működtethető minősítő rendszert és (hagyományteremtő szándék szerint, évről-évre azonos naptári napokon ismétlődően) felmenő technikájú lehetőséget is igyekszünk biztosítani a versenyszerű játékra.

A „szabályzat” jelen változata az 5000-es szintűek kiválasztódásáig nyújt segítséget a szervezésbe, versenyek bonyolításába bekapcsolódó, de eddig még ilyen tapasztalatokkal nem rendelkező társainknak. A kiválasztódó profik bajnokságát az éves meghívásos versenyek kiírásai szabályozzák.

A kialakított egyéni minősítési szintek logikája és elnevezése az egyéni bajnokságban résztvevő jelölt maga mögé utasított versenytársainak számára utal: 100-as, 1000-es, 5000-es szintek, ill. ez utóbbi felett pedig a „profik”...

Az egyes szintek szemléletes elképzeléséhez gondoljunk például egy egyenes kiesési rendszerben lefolyt versenyre, melyben fordulóról-fordulóra feleződik a talpon maradók száma. Ekkor, kezdők között, a 100-as szint már 7 „zsinórban” nyert mérkőzéssel teljesíthető.

Ha egy versenyre 10 fő 100-as szintet teljesített versenyző nevez, akkor a győztes már 1000-es szint teljesítéséről kaphat elismerést.

Az 1000-esek közül pedig minden ötödik lesz 5000-es.

Ezt a szintet elérve kerülhet be a versenyző a jegyzett játékosok bajnokságába, melynek pontgyűjtő technikája a sakkozók „Élő-féle” rendszeréhez lesz hasonló: kezdetben, a meghívásos versenyek részletes versenykiírása szerint, később (az összegyűlt tapasztalatok alapján kidolgozandó) külön szabályok szerint.

Jelen szabályzat az 5000-es szintű kiválasztódásig szándékozik rendezni a felmenő jellegű táblajátékos versenyek főbb, kiemelten adminisztratív kérdéseit. Magára a verseny szervezésére-bonyolítására csupán ajánlásokat tartalmaz. Ez ajánlásokban két kiemelt szempontnak igyekszik megfelelni:

1. Minél magasabb szint elérése a verseny tétje, annál inkább szigorodnak az értékelési, igazolási és ellenőrzési szabályok.

2. A döntetlenre végződő páros mérkőzéseket igyekezni kell elkerülni.

Kézenfekvő ugyanis az a várakozás, hogy a bajnokságba bevont játékosok is vizsgálják majd a versenyek során. Szándékaink ellenére, lehetnek egyszerűnek minősülők, melyek már az ezres szinten sorozatos döntetleneket eredményeznek és lesznek bonyolultabbak, melyeknél a döntetlenek csak jóval az ötezres szint felett jelentkeznek. Az előbbieket kikerülné majd a versenyprogramból, az utóbbiak pedig nemzetközi megmértetésre is ajánlhatók...

Egyéni minősítő versenyek

Egy-egy táblás játék kedvelői eddig is nevezhettek alkalmi versenyekre, pl.: iskolai és klubrendezvényeken. Ám, ezeknek a vetélkedőknek a győztesei, egy felmenő jellegű rendszer hiányában, nem mérkőztek meg egymással és többnyire nem is ugyanazzal a szabállyal folytatták a versenyeket.

A Táblajátékosok Társasága (a továbbiakban MTTE) versenyszabályzatának kialakításával mód nyílt arra, hogy a helyi alkalmi bajnokságok győztesei egyre magasabb kiválasztódási szintek eléréseért versenghessenek tovább, ill. a már teljesített szinten kapcsolódhassanak be az MTTE által szervezett rendszerbe.

Az MTTE nyilvántartásába bejegyzett szervező bármely játékból 100-as szintig adhat igazolást. Bejegyzett szervező lehet magánszemély, vagy jogi személy, bárki, aki úgy érzi, hogy a környezetében elindított versenyekkel jó ügyet szolgál, ezek szervezése munkájához, vagy hobbyjához kapcsolódik, ezért tevékenységével aktívan kívánja támogatni az MTTE kezdeményezését. Csupán nyilatkozatát kell eljuttatnia az Egyesülethez.

Nyilatkozatminta, szervezők bejegyzéséhez

/cím: MTTE 1144 Bp. Szentmihályi u. 19. (8.213.), v. fax: 220-1916/

Magyar Táblajátékosok Társasága Egyesület!

Alulírottan kérem a táblajáték bajnokság szervezőinek nyilvántartásába bejegyzésem, egyszersmind vállalom az Egyesület versenyszabályzatának betartását. Az Egyesület tájékoztatót a lent jelzett címre kérem. Az általam szervezett versenyekről (időpont, résztvevők) a lebonyolítást követő 15 napon belül küldök beszámolót.

Tudomásul veszem, hogy ha egy naptári évet meghaladóan nem érkezik tőlem tájékoztató, az Egyesület erre vonatkozó külön értesítés nélkül töröl a nyilvántartásából.

...../...../.....(dátum, név, cím, szignó)

A verseny szervezőjét, a szabályok betartására tett nyilatkozata alapján az MTTE bejegyzi a szervezők nyilvántartásába. Ezt követően, az általa szignált teljesítés-igazolásokat az MTTE minden versenyén a 100-as szintig elfogadja.

Az 1000-es szint teljesítésének igazolása olyan versenyen adható, melyen jelen van az MTTE egy tagja. Ha a verseny szervezője egyszersmind egyesületi tag is, akkor egyszemélyileg jogosult (játékonként) az 1000-es szint teljesítéséről elismervényt adni.

Az 5000-es szint: évente egy alkalommal (november második szombatján) az MTTE által, az „1000-esek” számára, szervezett egyéni éves döntőn teljesíthető.

A versenyszervező saját érdemi belátása szerint döntheti el, hogy abszolút kezdők közötti versenyben 100-ból 1, vagy gyakorlott játékosok közül 10-ből 1 játékost érdemesít a 100-as minősítésre. (Tapasztalat, hogy egy-egy alkalmi verseny akkor is eredményezheti a „100-as szintűek” kiválasztódását, ha a résztvevők száz főnél kevesebben vannak. Van alapja ugyanis feltételezni, hogy azok a játékosok, akik már versenyzésre is vállalkoznak, könnyedén találnak környezetükben tucatnyi partnert, akiknél jobbnak bizonyulnak. Tíz ilyen játékos legeredményesebbje pedig már érdemben is 100-as szintűnek tekinthető.)

Az 1000-es szint általában olyan versenyen teljesíthető, melyen legalább 100 fő - minősítés nélküli -, vagy legalább 10 fő - korábban már 100-as szintet teljesített - versenyző vesz részt. Kivételt képeznek az alább felsorolt méltányos elismerések és az őszi BNV „a gondolkodó ember játéka” játszótér kiemelt versenynapjainak győztesei, akiknek teljesítését az MTTE vezetése, a résztvevők számától függetlenül is minősítheti 1000-es szintre.

Méltányos elismerések: Az országos feladványmegoldó verseny első három helyezettje, mindazon játékokból 1000-es elismerést kap, melyekből a maximális pontot megszerezte.

Bármely játékból elért minősítési szint, egyszersmind a többi játékból egy fokozattal alacsonyabb szintet is jelent. Így pl. egy 5000-es szintet teljesített játékos, a többi játékból jogosult az 1000-esek versenyein is indulni. Minősített sakkozók és Go-játékosok az MTTE versenyein közvetlenül az 1000-es szintűek között nevezhetnek.

Az 5000-es teljesítés igazolólapját a verseny jegyzőkönyve alapján az MTTE állítja ki és a versenyzőt felveszi a profi játékosok nyilvántartásába is.

A játékok versenye, jövőkép

Az "egyszerűbb" táblás játékok többségére a logikusan gondolkodó elme képes felállítani azt az algoritmust, amely - az összes lehetséges válaszlépésre adható mindenkori legkedvezőbb lépések sorával - biztos győzelemre vezet a kezdő, vagy a második lépőt. Elméletileg nem kizárt, pl. matematikai elemzéssel "bonyolultsági" sorrendbe állítsuk táblajátékokat. Am egy ilyen sorrend megalapozottságának széleskörű elfogadása csak a gyakorlattól várható. Ezért is, megelégszünk azzal, hogy a bajnokság elindításakor olyan játékokat választunk ki, melyeknél a döntetlenek sűrűsödését az ötezres szint fölé becsüljük és úgy indítjuk el a bajnokságot, hogy a legerősebb játékosokat keressük. **Újabb játék, bármely egyesületi tag javaslatára bekerülhet a bajnokságba, ha: elkészíti a szabálystandardot és az első próbaversenyen egyetlen párbaj sem végződik döntetlennel.**

Ezt követően, a bajnokságba bevont táblajátékosok is "vizsgálják" majd a versenyek során: Lesznek egyszerűnek minősülők, melyek már az ezres szinten döntetleneket eredményeznek és lesznek "bonyolultabbak" melyeknél a döntelensorozatok csak az ötezresnél magasabb szint felett jelentkeznek.

Ha a tétre folyó versenyek során egy adott játékból valamilyen szinten elkezdődnek majd sűrűsödni a döntetlenek, akkor fogjuk az adott játékot, az adott szinten versenyzésre alkalmatlannak tekinteni. Az, hogy ezek a besűrűsödő döntetlenek egyes játékoknál milyen kiválasztódási szinten jelentkeznek, jelzi majd a játék áttekinthetőségét, intellektuális igényességét.

A bajnokság elindulásának kezdeti éveiben, ezt a szintet elérő profikat tekinthetjük majd az adott játék mestereinek. Később pedig már, egy-egy versenyző, egy-egy játékból az erre a "vizsgáztatásra kiválasztódó" (az MTTE nyilvántartásában szerepeltetett) nagymesterrel szembeni győzelemsorozatával bizonyíthatja majd felkészültségét az adott játék nyerőstratégiájának sikeres alkalmazásából.

Az egy-egy játék mestereinek részvételéből álló mezőny "legjobbjai", kiválasztódhatnak például a játék variációiban történő versennyel és nevezhetjük őket nagymestereknek és kaphatnak jogosultságot a mesteri szintre aspirálók vizsgáztatására.

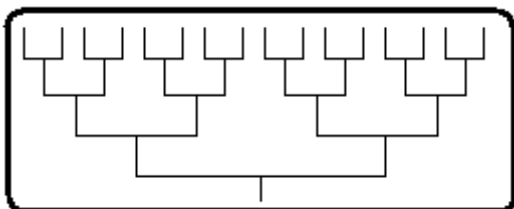
Jövőkép: Bárki, mint aspiráns kihívhatja a játék nagymesterét egy páros mérkőzésre, melyben ha -a kezdés előnyét kihasználva- diadalmasodik, akkor teljesítette a mesteri szintet. (Ez a nagymesternek sem jelent presztízvesztést, hiszen tudatában van a nyerőstratégia átláthatóságának. A sikertelenül próbálkozótól pedig „vizsgadíjat”, vagy a „felesleges zaklatás” elvesztett fogadási díját kérheti.)

A mesterek közötti tornákon pedig születhetnek majd az újabb és újabb nagymesterek, akik a továbbiakban működtethetik a minősítő rendszert.

Bevezetés a professzionális versenyszervezésbe.

Komolyabb, funkciójából következően valamilyen értékes (anyagi, vagy presztízs) tétért vívott versenyben, a mérés célja mellett (azaz, hogy milyen mélységű sorrendre vagyunk kíváncsiak), mindig ismernünk kell a mérés pontosságát is. Ámde, minél pontosabb eredményt célzunk meg, annál több mérést kell elvégeznünk. Számos versenysportban, így különösen a szellemi sportversenyekben is kialakultak és (előnyeik/hátrányaik elemzése útján konszenzusban elfogadottak) különféle mérés technikák.

Az **adott csoport legjobbjának kiválasztására** egyértelmű és vitathatatlan eredményű mérés technika az „egyenest kiesési” séma szerinti felezős párosítás.



16 játékos esetén mindösszesen négy egymást követő fordulót kell lejátszani a bajnok kiválasztódásához. Annak valószínűsége azonban, hogy a második helyen kimutatott valóban a második legerősebb már alig több, mint 50 %.

A többiek sorrendjéről pedig már szinte semmi sem derül ki.

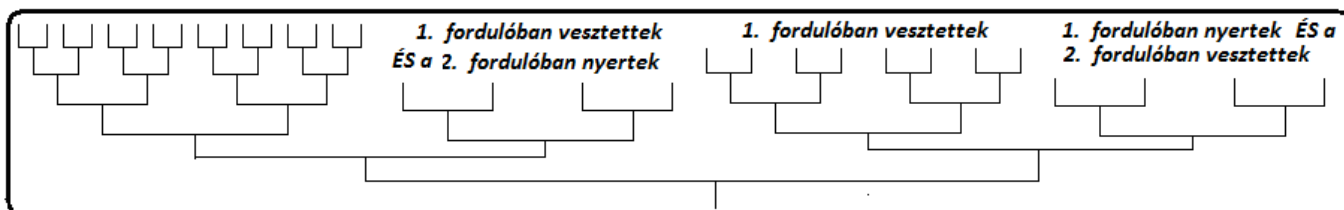
(Növekvő létszámnál ez a pontosság alig csökken. Pl.: 128-as mezőnyben sem kerül 47 % alá.)

Figyelembe véve, hogy a fordulón belül „párhuzamosak”, azaz egyidejűleg a mérések, csupán egyetlen fordulóval kell megnövelni a méréstervet ahhoz, hogy az első forduló veszteseit tovább versenyeztessük egymás között egy ún. „vigaszágban”.

(Amúgy meg, ha már eljöttek, nem menjenek haza egyetlen párbaj után.)

☺

Továbbgondolva, ha a vigaszág-elven 16 játékos mindegyikének lehetőséget adunk legalább 3 fordulóban részt venni, akkor összesen 6 forduló alatt az első 3 helyezett már 100 %-os pontossággal választódhat ki.



Alapgondolatában ezen az elven működik az ún. **svájci rendszerű (fordulónként pontokat gyűjtő) versenyzés is, ami viszonylag jól lekezelem a kieséses rendszer döntetlenes problémáját is**, anélkül, hogy ugyanazon két versenyző többször is megmérkőzne egymással. Fordulónkénti párosításokban az azonos (közel azonos) pontot szerzettek párbajoznak. A győztes 1 pontot kap (a döntetlen 0,5 pontot érhet).

A végeredményben gyakori pontegyenlőséget valamilyen számítás dönti el, amelyek közül legismertebbek: a „Buchholz” (az ellenfelek pontszámainak összege) a „Sum of Buchholz” (az ellenfelek Buchholz pontszámának összege) és a „Sonneborn-Berger” (a legyőzött ellenfelek pontszámainak összege plusz azoknak az ellenfeleknek a pontszámainak a fele, amelyekkel döntetlenre végzett).

A legtöbb információt, az eredmény legnagyobb pontosságát a körmérkőzéses technika szerinti bonyolítás adja. Miután ez egyszersmind minden más technikánál több fordulót, azaz a leghosszabb versenyt időt jelen igényli, általában max. 8 résztvevőig választják, ill. a nagyobb mezőnyt több kisebb körmérkőzéses csoportba sorsolják (vagy a korábbi mért eredményeik alapján sorolják)…, végül bezárva elődöntős és döntős párbajokkal...

Körmérkőzés párosítások:

(10 perces oda-visszavágó partikkal fordulónként 20 perc)

kb. 1,1 óra: Négyen

I. forduló	1-4	2-3
II. forduló	1-2	4-3
III. forduló	1-3	2-4

Kb. 1,8 óra: Hatan (ötnél a 6 jelű kimarad és a párja „pihen”)

I. forduló	1-6	2-5	3-4
II.forduló	6-4	5-3	1-2
III.forduló	2-6	3-1	4-5
IV.forduló	6-5	1-4	2-3
V.forduló	3-6	4-2	5-1

Kb. 2,5 óra: Nyolcan (hétnél a nyolcas kimarad és a párja „pihen”)

I. forduló	1-8	2-7	3-6	4-5
II. forduló	8-5	6-4	7-3	1-2
III.forduló	2-8	3-1	4-7	5-6
IV.forduló	8-6	7-5	1-4	2-3
V. forduló	3-8	4-2	5-1	6-7
VI.forduló	8-7	1-6	2-5	3-4
VII.forduló	4-8	5-3	6-2	7-1

Külön fejezet a versenyszervezés és értékelés módszertanában az a (statisztikus és logikai számításokkal alátámasztott) elfogadott gyakorlat, amelyben **„kétkarú mérleg”-en mért eredmények, az előzmény teljesítések figyelembe vételével skalárrá, azaz számszerűvé is alakíthatók.**

Lásd pl.:

Magyar Táblajátékosok Játékonkénti Ranglistájának pontozási szabályai (archív: MTTE 2002-2004.)

A rendszer mintegy két évig működött a gamerteam.hu oldalon. A jövőben valamikor tán újraéleszthető? A ranglista létrehívásának célja volt a magyar táblajátékos mezőny összegyűjtése és olyan játékerő-sorrendjének felmérése, amelytől elvárható, hogy az élő (hazai és nemzetközi) versenyeken (az eseti széleskörű hirdetési-, selejtező-szervezési ráfordítások nélkül is) ott legyenek a legjobbaink. A rendszer felállításakor az is célkitűzés volt, hogy egy-egy játékos (akár alkalmi internetezőként is) időnkénti megmérettető besorolására alkalmas legyen, különösen a versenyekre készülők számára, hogy bármikor felmérhessék aktuális játékerejüket, fejlődésüket, többi játékos társaikhoz viszonyítva. (Több versenysportban, más-más elven működő módszer közül, a sakkban 1970-től nemzetközileg elfogadottat választva, a magyar származású Élő Árpád által kidolgozott elmélet alapján.)

Lényege, hogy **a játékosok egymáshoz viszonyított pontszámai „beszélnek”**, azaz megmutatják azt, hogy ha két adott pontértékű játékos nagyon sokat játszana egymás ellen, akkor milyen arányban nyerné a partikat a nagyobb pontértékű.

Két versenyző aktuális pontszámának különbsége (abszolút érték)	A magasabb pontszámú játékos nyerési gyakorisága (%)
0- 32	50-54
33 - 68	55-59
69 - 106	60-64
107 - 145	65-69
146 - 188	70-74
189 - 235	75-79
236 - 290	80-84
291 - 357	85-89
358 - 411	90-92
412 - 484	93-95
485 - 559	96-97

(Pl.: 200 pont különbség esetén: statisztikusan az egyik fél 3:1 arányban nyerné a másik elleni partikat.)

Technikailag, mindez úgy valósul meg, hogy egy-egy páros mérkőzés utáni pontértékváltozás mértéke függ attól, hogy

1. milyen pontérték-különbségű játékosok mérkőznek és attól is, hogy

2. a nagyobb, vagy a kisebb pontértékű játékos nyert.

A két játékos pontkülönbsége	A kisebb nyer, akkor a változás +/-	A nagyobb nyer, akkor a változás +/-
0	16	16
100	20	12
200	24	8
300	27	5
400	29	3
500	30	2
600	31	1
700	31	1
800	32	0

Ha két azonos pontértékű játékos egyetlen partit játszik, akkor a győztes 16 pontot kap, a vesztes 16 pontot veszít. (Ha nagyon sok partit játszanak egymással és a pontérték egyenlőségük kifejezi azonos játékerősségüket, akkor összeredményben egyiknek a pontszámán sem kell változtatni, mert egymáshoz képest egyik sem bizonyult jobbnak, a többiekhez képest pedig ez a páros mérkőzéssorozat nem tartalmaz minőségi információt.) Ha két, egymáshoz képest nagy pontkülönbségű (kb. 500) játékos egyetlen partit játszik, akkor ha a nagyobb pontértékű nyer, 2 pontot kap, ha a kisebb pontértékű nyer, 30 pontot kap és persze a vesztesnek is csökken a pontszáma: az első esetben 2-vel, a másodikban 30-al. (Ha ők pl. 15 partit játszanak egymással, és ebből 1 partit nyer a kisebb pontértékű, akkor összeredményben egyik pontszámán sem kell változtatni. A pontrendszer ugyanis úgy van beállítva, hogy az 500 pontkülönbség azt jelzi, hogy a két játékos nagyon sok egymással vívott mérkőzését kb. 96 %-ban tudja nyerni az erősebb. Márpedig ez megfelel a megvalósult aránynak és ezt kb. hozza is a pontozási rendszer.)

Hogyan működik részleteiben a pontozás?

Ha a pontverseny aktuális mezőnye a tényleges értéksorrendnek megfelel, és egy új megmérendő játékos elindul a mezőny közepéről, akkor kb. már 20 lejátszott partijának az alábbi formulával értékelt eredménye kvázi reális szintre (max. +/-100 eltéréssel) sorolja be.

$$r_{új} = r_1 + 32 (***) \times \left(w - \frac{1}{1 + 10 \frac{(r_2 - r_1)}{400}} \right)$$

(r1 és r2 értelemszerűen a korábbi pontértékek, w értéke 1, ha nyer, 0, ha veszít, ill. 0.5, ha döntetlen)

(*) Az új játékosok gyorsított besorolásának szabályai** (több lehetséges közül a legkevesebb korlátozást tartalmazót választva:

- 1. 1600 pontról indulnak az új játékosok.
- 2. A mindenkori mezőnysorrendbe csak az első 20 parti értékelt eredménye után kerül be új játékos. Addig, aktuális eredménye „**vonal alatt**” sorolja be a többi új játékos között.
- 3. Azért, hogy a vonal alattiak kezdeti besorolási pontatlanságai jelentékenyen **ne torzítsák a vonal feletti mezőnysorrendet**, egyszersmind elősegítve, hogy az új játékosok kezdetben nagyobb ugrásokkal közelítsenek a „helyükre”, a rendszer kedvezményezi a vonal alattiak egymással vívott partijait:

- az új játékos első 5 partija háromszoros,

- a második 5 partija kétszeres pontértékért folyik akkor, ha ellenfele szintén vonal alatti.

(Értsd alatta, hogy a vonal alattiak egymással vívott partijai esetén a fenti formulában a 32-es szorzó változik 3x32-, ill. 2x32-re. Szándék, hogy a vonal alatt jegyzett első 10 parti eredménye vonal alattiak egymáshoz való sorrendiségét, a következő 10 parti pedig a mezőnybe való finomabb besorolódást eredményezze.)

JÁTÉK-SZABÁLYOK

A „**Játékszabály-válogatás**” blokk, a „Táblajátékos Birodalom megyéi” szerint csoportosítva sorolja a játékokat, olyan „nagybötűs és tömörített” szerkesztésben, ami a „felhasználóknak” **saját elolvasásra** laponként tovább adható...

Mi másért is, ha nem azért, hogy a játékok megtanítása lehetőleg „csak” a kérdésekre adott magyarázatokra szorítkozzon...

Fontos felhívni az olvasó figyelmét, hogy több játék leírásból is kimaradt az, ami a játékszabályok melletti képeken látható, vagy azokból kikövetkeztethető (táblaméret, kezdőállás, bábuk száma, a bábuk típusa: korong, golyó, stb.), vagy általánosan ismertnek feltételezett, ha az adott játéknál nem tér el az alábbiaktól:

- = a kétszemélyes versenyben általában, az egyik játékos a világos, a másik a sötétebb színű bábukkal küzd;
- = a játékosok egymást követően felváltva lépnek; többnyire világos kezd, vagy kisorsolják a kezdés jogát;
- = legalább egy bábu mozgását jelenti egy-egy lépés (vagy a táblára történő lerakását, illetve levételét, vagy a rá vonatkozó lépés-szabály szerinti helyváltoztatását a táblán);
- = a tábla közlekedési útjait ritkán jelzi a vonalazás (de a megengedett bábuhelyek jól felismerhetők: vonalak metszéspontjai, azaz a rácsponatok, vagy vonalakkal határolt mezők);
- = kevés kivétellel, egy mezőn egyetlen bábu állhat (ha a lépés során arra ellenséges bábu érkezik, akkor az ott állót kiüti és a helyére lép); a kiütött bábu többnyire kiesik a további játékból (saját bábu kiütése általában tilos).

*Szinte mindegyik stratégiai táblásban általánosan érvényes alapszabály a **lépéskényszer**. Azt jelenti, hogy a lépésre következőnek akkor is meg kell tennie a lehetséges lépések egyikét, ha az számára előnytelen. Egyszersmind az is következik ebből, hogyha egyetlen szabályos lépésre sem képes az, aki éppen soron van, (például azért, mert már az összes bábuját leütötte az ellenfele), akkor elvesztette a partit.*

*A lépéskényszer, kiegészülve az adott játék előnyöket és hátrányokat, pontosabban a verseny célját meghatározó szabályaival, táblajátékos nyelven: „**kényszerítőzés**”-ként is működik. A versenytársunkról mindig feltételezzük azt, hogy logikusan gondolkodik és értelmezve a szabályokat, nem fog hibázni. A számára legkedvezőbb, vagy legkevésbé hátrányos lépéseire kell felkészülnünk. (Pl.: ha a sakkban megtámadjuk a királynőjét, akkor számítsunk arra, hogy ellép majd vele és ha mégsem ezt teszi, akkor igencsak érdemes elgondolkoznunk azon, hogy mit tervezhet, amit mi még nem vettünk észre.)*

Ez már a nyerési stratégia része, amit játékonként magunknak izgalmas felépíteni, ill. sok játékhoz az esetlegesen már ismert nyerőstratégiát ki-ki a szakirodalomban megtalálhatja.

A játékokkal most először találkozónak biztosan akad több olyan kérdése is, amikre a szabáyleírásban nem talál választ. A lényeg azonban, az adott játék érdekessége, az alapötlet, ami megkülönbözteti a többi hasonlótól, megtalálható a rövid szövegrészekben, aminek részletei után tovább kutakodhatunk az internetes böngészőkben.

A szerkesztő persze reménykedik abban, hogy a játékokat még nem ismerők is eredményesen használják ezt a gyűjteményt.

Több játékszabály azonban csak akkor lesz megérthető, ha a hivatkozott előzményekre visszakeresel.

Egy adott játékkal ismerkedve pedig vedd észre, hogy a játékszabályok változatlanóságát csak a folyó partiban kell tiszteletben tartani, amúgy a partik előtt közös megállapodással ezek bátran módosíthatók, átértelmezhetők. Ezért is van úgy, hogy szinte mindegyik alapötletre számos variáció épül és persze az alapötletek is gyakorta sikeresen kombinálhatók egymással.

Általános tanács, hogy a meg nem válaszolt kérdéseidre az ábra, vagy egy hasonló játék alapján fogalmazz meg egy játszhatónak ígérkező választ és azt próbáld ki egy partiban.

Netán még kincset is találhatsz!

A variációk többsége ugyanis így születik. Érdemes bátran kísérletezni!



A „LÉPEGETŐSÖK” tartomány átugrálós játécai között, a Birodalom Déli határán közvetlenül a „Kisgyerekkori szerep-, építő játékok”-kal szomszédos megye játécai az „**Előnyadósok**”.

Ezekben, az egyik játékos kevesebb, de nagyobb mozgási szabadsággal rendelkező, a másik pedig több, de korlátozott mozgású bábuval küzd. A versenyszerűségük miatt, az (ellenoldalak számbeli különbségére utaló) "előnyadás" kifejezőbb, mint a típusra gyakran használt "aszimmetrikus" jelző.

Általánosan ajánlhatók már 5-7 éves kortól, a táblásokkal először találkozó kicsiknek. Az egyszerű szabályok megértését mesébe ágyazott körítés segítheti. A bábu (életszerű szerepek jelzései) libák, rókák, tigrisek, rablók, várvédők. A partik gyorsak, a győzelem többnyire a versenytárs figyelmetlenségének kihasználásával érhető el. (Logikai igényt tekintve, egyike másika, egyáltalán nem "gyerekjáték". Lásd: BaghChall és Tablut.)

A "sok lúd disznót győz" jellegű előnyadósokban picit még visszaköszönnek a mesék, de a leképezett modellben eltűnik pl. a kisgyerekkori dobókockások szerencsetényezője, "csak magadra számíthatsz" és már felvetődik a "hogyan lehet nyerni", a "nyerőstratégia", az "esélyegyenlőség" fogalma.

Az állatfigurás bábuval szigorú szabályok szerint és versenyszerűen játszott táblások megismerése jó átmenet a „Malmok”-hoz, a „Vonalnyerők”-höz... (A vonalakon követet mozgató malmok ugyanis, már arra az absztrakciós képességünkre építkeznek, amely az intelligencia legsajátosabb adottsága, amivel az ismert világban: csak mi emberek rendelkezünk.)

A tapasztaltabbak számára ezek inkább "egyszemélyes feladványok", mert szinte mindegyikre felállítható a kezdő játékos biztosan nyerő stratégiája.

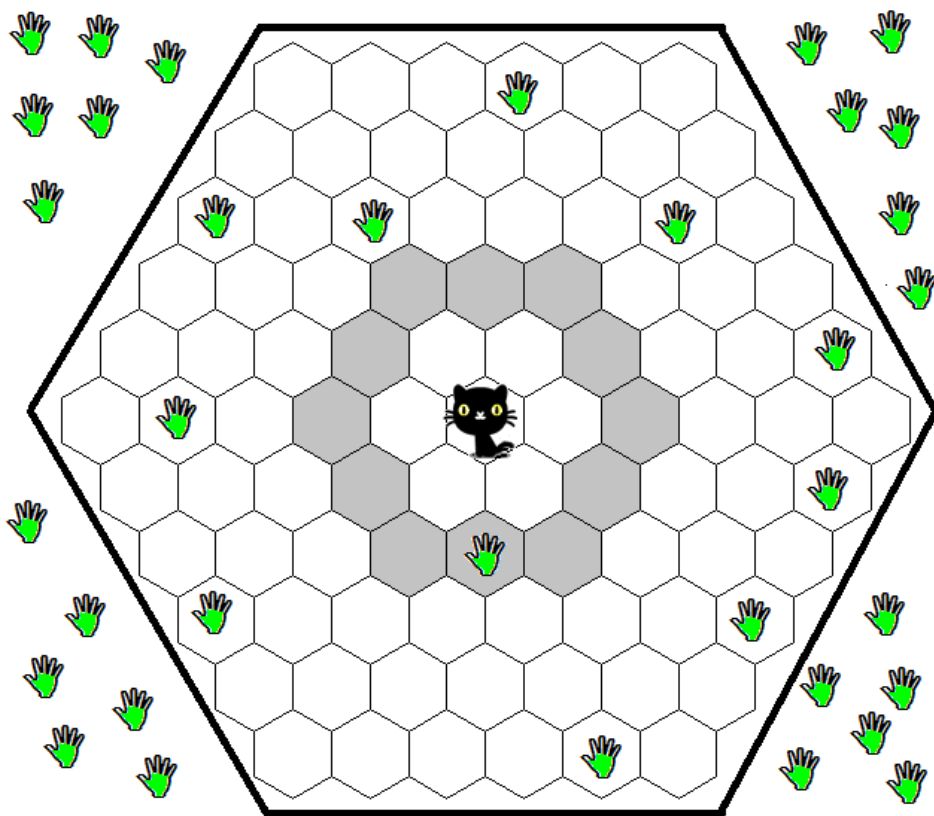
"Sok lúd disznót győz", fogalmazza meg az alapötletet a közmondás. Ámha, elkezdjük csökkenteni a disznóval szemben küzdő ludak számát, az esélyek átfordulnak és az erősebb disznó lesz a győztes. Egy ilyen verseny nem lehet kiegyensúlyozott, bárhogyan is finomítjuk a csak egész számokban mérhető létszámokat. Ha pl. a matematikai elemzés azt mutatja egy adott játékra, hogy 1,23 db bábu lesz egyenértékű 2 db nagyobb mozgás-szabadságú bábuval, akkor ez egész számokkal: csak százszoros léptékben valósítható meg: 123 és 200 db bábuval. Ekkor pedig már változik a táblaméret, megváltozik a sarokpontok, szélsőpontok, középpontok egymáshoz viszonyított aránya, következésképpen megváltoznak az előzőleg pontosan kiszámított esélyek is. (A rejtvényfejtőknek érdekes feladatot kínál ezeknek a peremfeltételek variálása és egy adott változtatáshoz tartozó értékelés, ill. annak bizonyítása, hogy fordulatossabb, kiegyensúlyozottabb lett-e vele a küzdelem, vagy csak a partik hosszát növelte meg.)

CICA-FOGÓ („ne félj te buta, csak meg akarunk simogatni”)

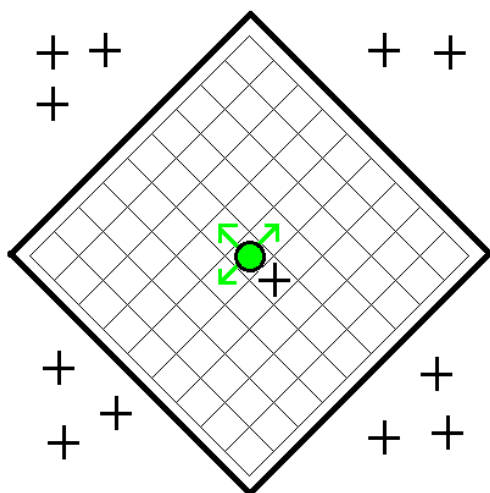
Induló állásban középen a cica és 11 db **véletlenszerűen felrakott(*)** gyerek-kéz.

Az egyik játékos a cicával lép a szomszédos mezőre, a másik lerak egy terelőt...

A cica nyer, ha sikerül kimenekülnie a tábla szélére...



(*) **Pl.:** dobókockával 10-szer dobva, a dobások értékei egy-egy tetszőlegesen választott sorban kívülről befelé leléphetők, de a cica mellé közvetlenül nem kerülhet és a szürke mezőkből is csak egyet szabad kezdéskor elfoglalni.



Kezdő állás nélkül

9x9-es négyzetes tábla közepén az egyik játékos bábuja, a másik játékosnak 12 db át nem léphető (blokkoló) bábuja van.

(10 db blokkolóval is biztosan nyerhető.)

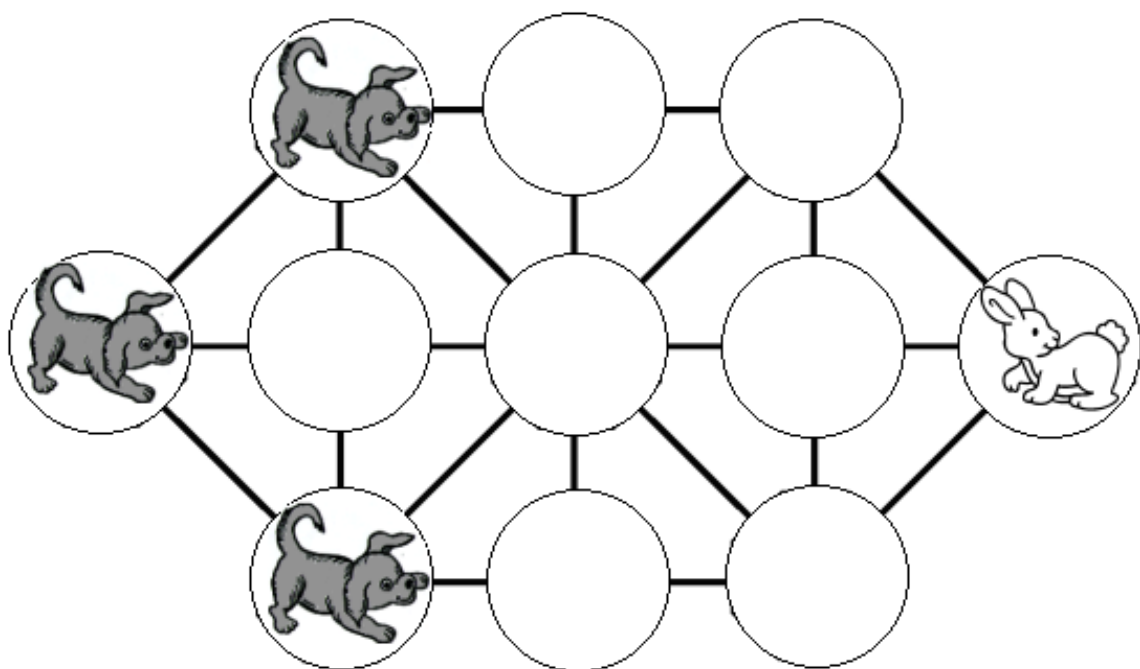
NYUSZIVADÁSZAT (Nyuszi és Kutyák)

Előre felrakott kezdőállásból (lásd az ábrán) induló versenyben a kutyákat vezérlő játékos nyer, ha sikerül beszorítani (lépésképtelen helyzetbe szorítani) a nyuszit.

A nyuszit mozgató akkor nyer, ha sikerül vele átlépegetni a tábla másik oldalára

A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre.

A kutyák azonban csak jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a liba hátrafelé is léphet.

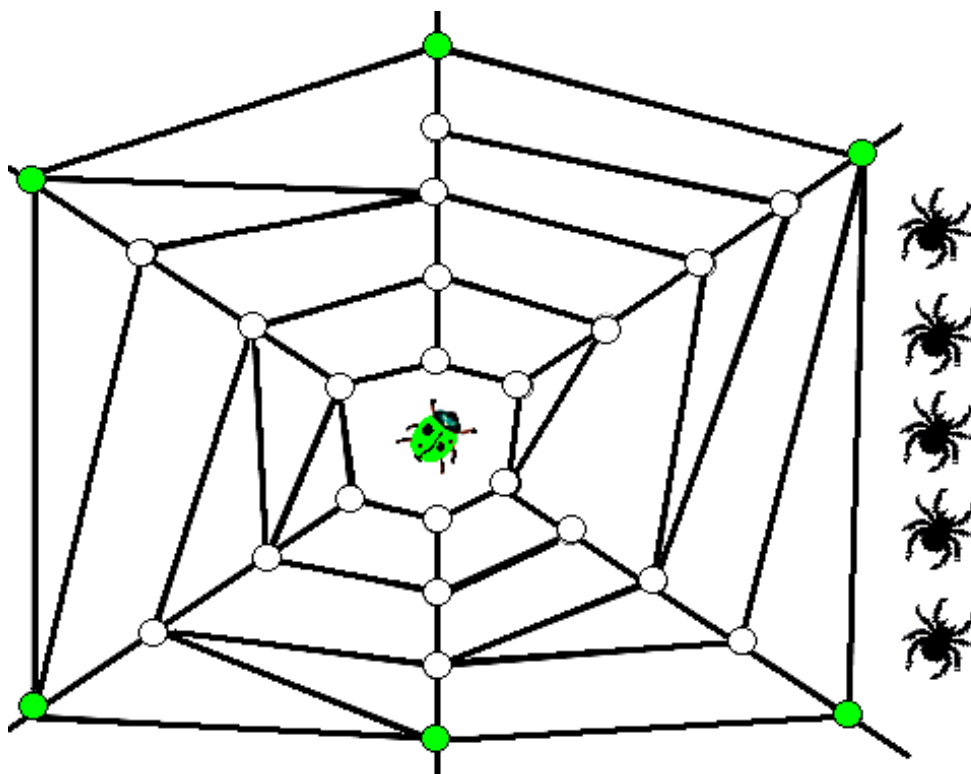


(Hibátlan játékkal mindig nyernek a kutyák, függetlenül attól, hogy ki kezd.)

(‘French Military Game’, ha a kutya kezd és a nyuszi középről indul.)

PÓKHÁLÓ

A parti elején üres táblára, előbb a szélső 6 db mezőből tetszőlegesen kiválasztott ötre, az egyik játékos 5 db "pókot", majd a másik játékos a tábla belső 6 db mezejének bármelyikére az 1 db "katicabogarat" a rakja fel.



Ezt követően, lépésenként egy-egy bábu mozog a táblán úgy, hogy azt, a mezőket összekötő vonalak mentén, a szomszédos üres mezőre tolja át a lépő játékos.

A pókokkal játszó tol elsőként, majd a katica mozdul el, azután újra valamelyik pók mozog, majd újra a katica és így tovább...

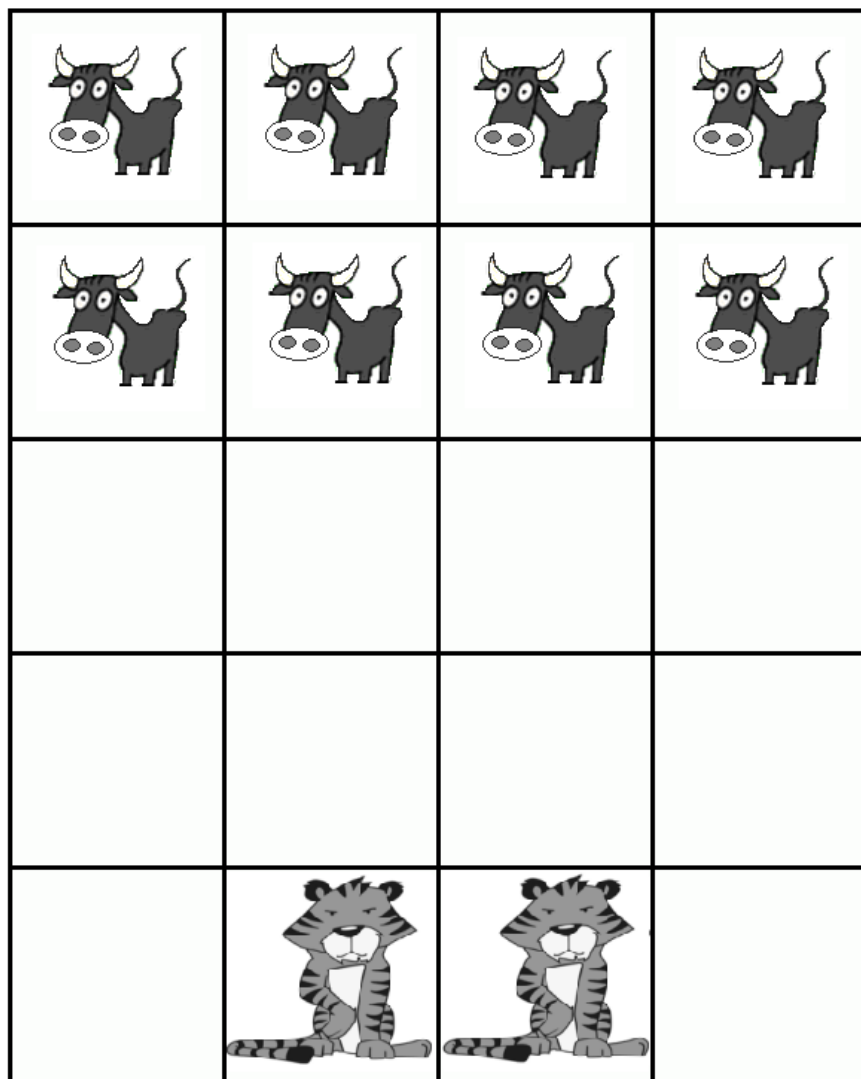
A katica nyer, ha sikerül kijutnia a tábla valamelyik szélső pontjára. A pókok nyernek, ha a katicát "beszorítják", azaz ha a katica mozgásképtelen. (Ugrás és ütés tilos.)

8 bivaly 2 tigris ellen

A felrakott kezdőállásból induló versenyben a tigrisek nyernek akkor, ha már csak 3 bivaly maradt a táblán.

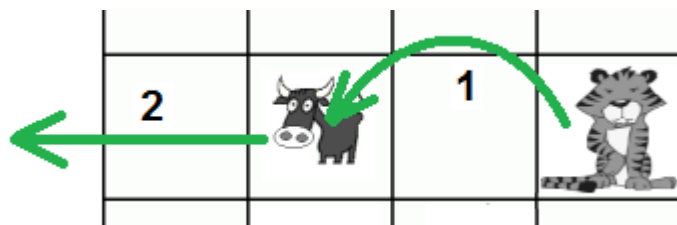
A bivalyok nyernek, ha a tigriseket beszorítják és azok már nem tudnak szabályosan sem lépni, sem ütni.

Alaplépésben minden bábu az oldalszomszédos mezőre léphet.



Egyik játékos a bivalyokat, a másik a tigriseket vezényli. Lépésről-lépésre váltakozva, bármelyik tetszőlegesen kiválasztott bábujukat mozgathatják a táblán.

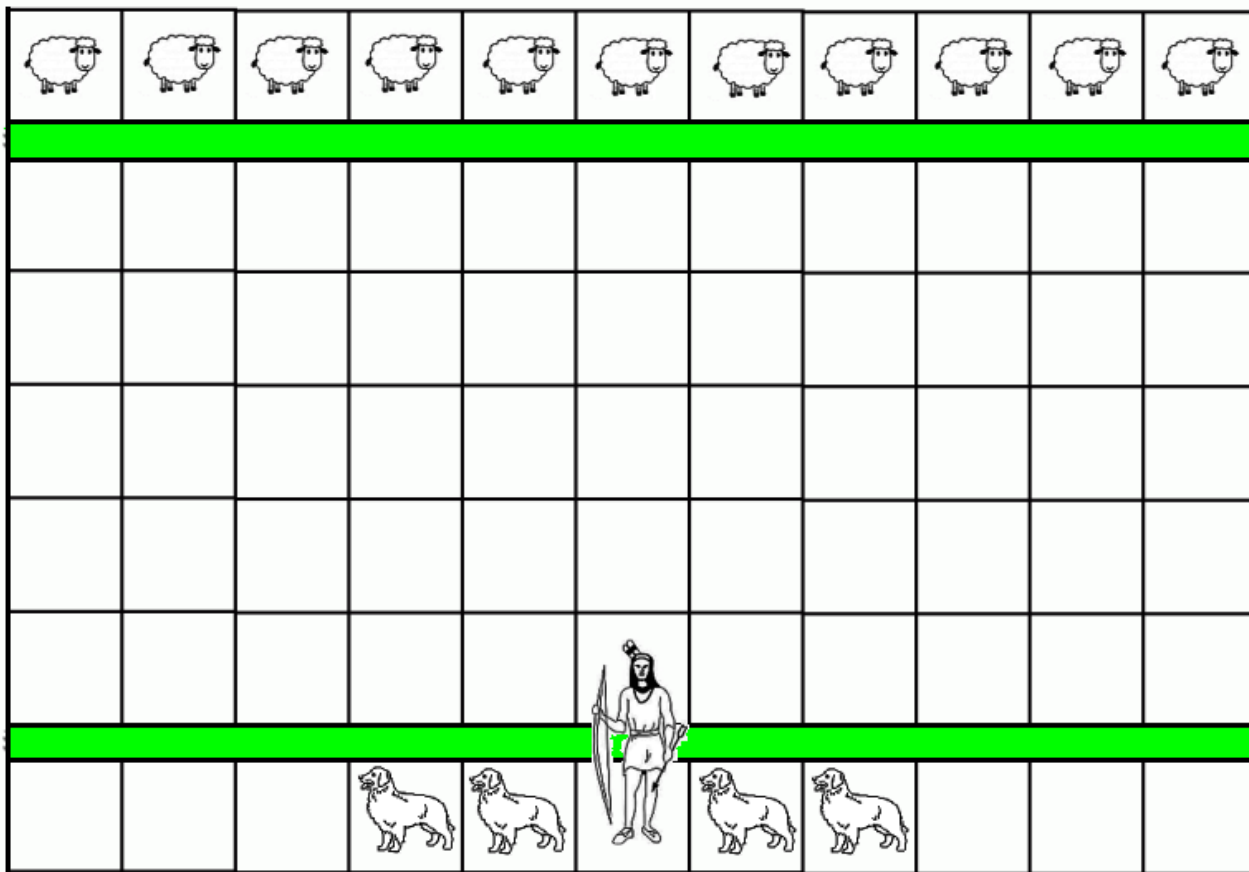
A tigris leütheti a bivalyt, **ha közöttük egyetlen üres mező van** és ekkor a helyére lép.



(Ütészényszer nincs. Ütés-sorozat tilos. Átlósan lépni, vagy ütni tilos.)

Birkákkal: **PRÉRI** (bölényekkel: **Buffalo**)

Nyitóállásból a birkákkal játszó kezd, majd versenytársa (lépésről lépésre) szabadon dönt, hogy vagy az egyik kutyával, vagy az indiánnal lép.



A birkák egy mezőt előre, mindig csak a túloldal felé léphetnek (az ábrán lefelé, de átlósan nem. Akkor nyernek, ha legalább egyikük átjut a túloldalra.

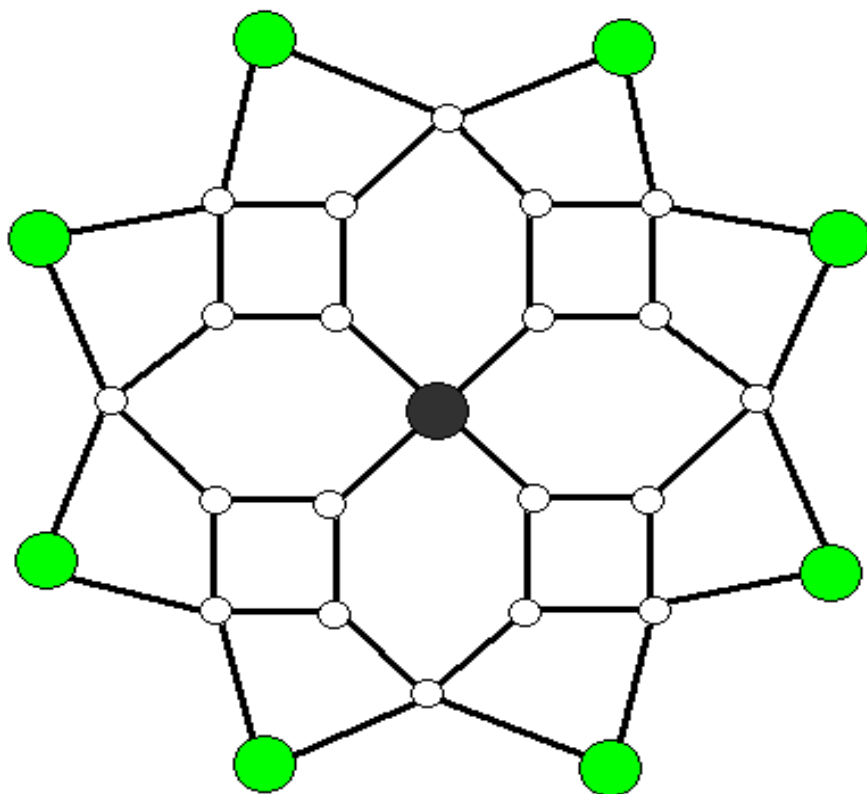
Az indián sor-, vagy oszlop-irányban az oldalszomszédos mezőre léphet és ha ott birka van, azt leüti- Akkor nyer, ha a birkák már nem tudnak szabályosan lépni.

A kutyák, (az indiánt segítik) előre is, hátra is és még átlósan is akárhány üres mezőt átléphetnek, de nem ütik, csak 'terelik/akadályozzák' a birkákat.

A folyó vonalán túl fenn (és lenn) a birkák biztonságban vannak, mert sem az indián, sem kutyái 'nem tudnak úszni'.

FOXHUNT (RÓKAVADÁSZAT)

A róka kezdi a játékot, amikor kilép a közepen álló rókalukból és a lukat körbefogó vadászok egyre szűkülő gyűrűjén áttörve nyerhet.



A
mezőpontok
között
a
megengedett
közlekedési
utakat
vonalak
jelzik.

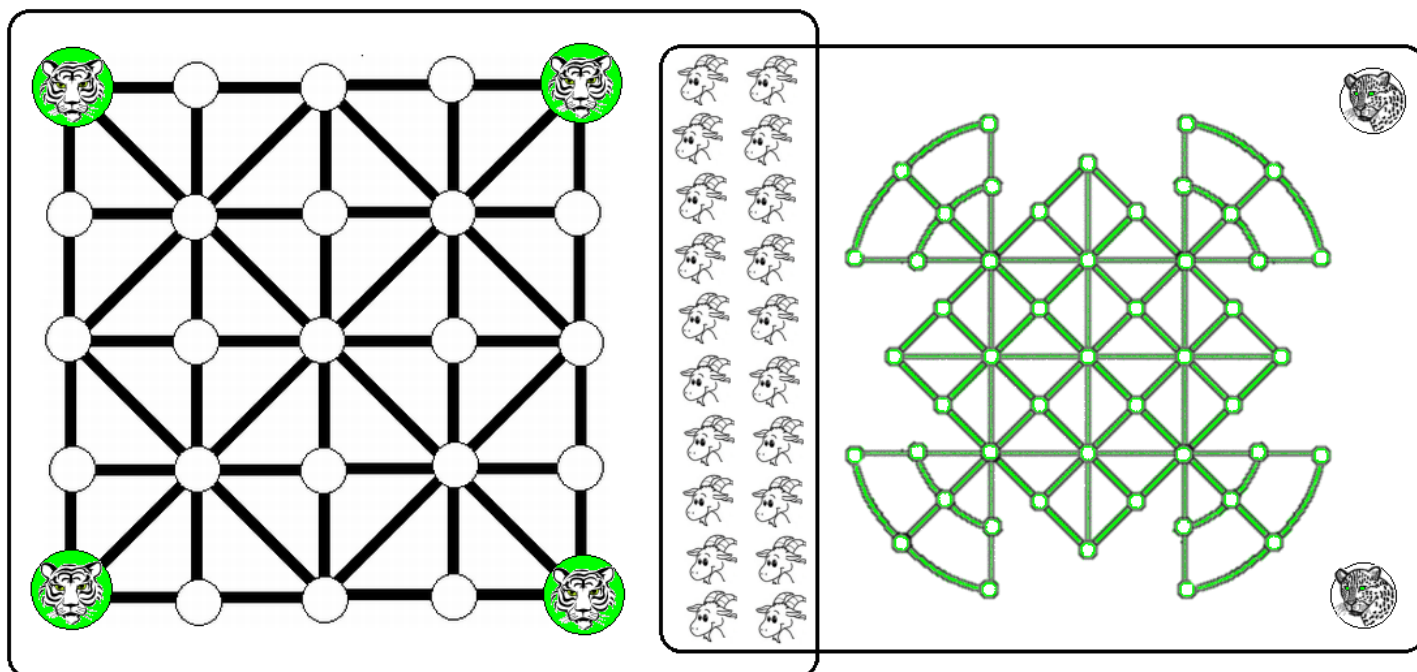
Ugrás (ill. ütés) nincs, a bábuk a szomszédos üres mezőkre léphetnek:

az egyetlen róka bármelyik szomszédos mezőre;
a vadászok azonban csak a kör alakú tábla közepe felé mozoghatnak.

A vadászok nyernek, ha minden oldalról beszorították a rókát, vagy a róka nyer, ha egyik vadász sem tud már olyant lépni, amivel közelebb kerül a rókalukhoz.

BAGH CHAL (balról 20 kecske 4 tigris ellen, jobbról 24 tehén ellen 2 leopárd)

Az ábra bal oldali tábláján, a kezdő állásban, négy sarokban áll a négy tigris.



A kecskéket vezérlő játékos egyenként lerakosgat, mindaddig, amíg van táblán kívül bábuja. Közben a tigriseket vezérlő játékos bármelyik kiválasztott bábujaival lép egyet a szomszédos mezőre, vagy ha ott úgy áll kecske, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorva leüti(***)).

Nyer, ha 8 kecskét sikerült leütnie. (Veszít, ha mindegyik tigris lépésképtelen.)

Ha a táblán kívül már elfogytak a kecskék, akkor bármelyik kecske a szomszédos üres mezőre léphet. (? Igen, átlósan is).

(***)Nincs ütési rendszer, de: ha egy ütés elindult, akkor azt folytatni kell.
(Amíg lehet, további kecskék átugrásával, ugyanabban a lépésben)

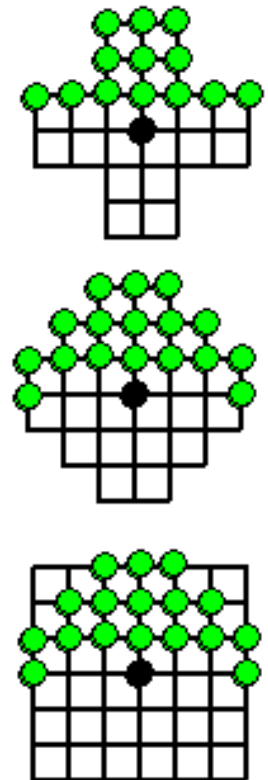
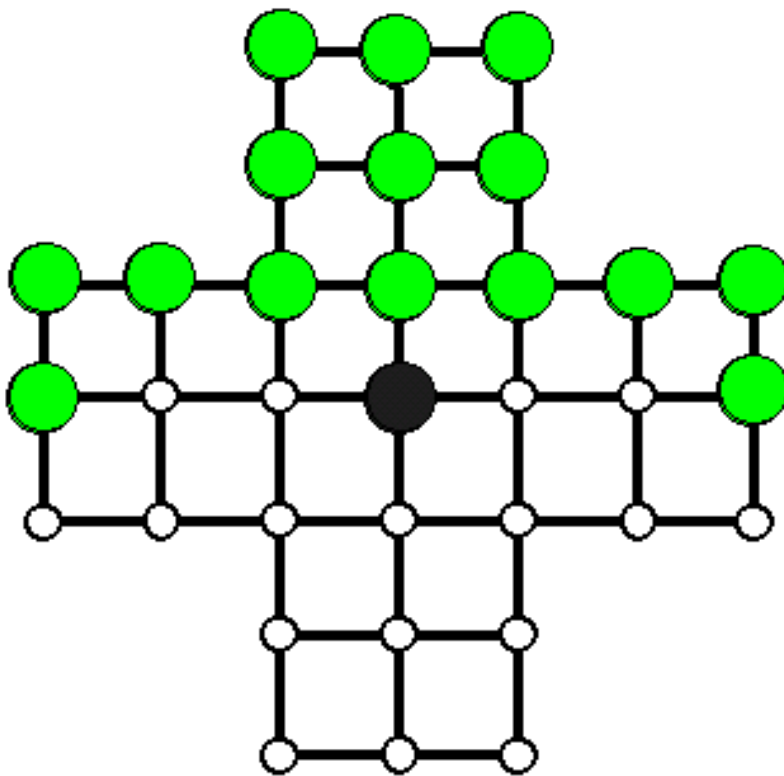
Az ábra jobb oldalán mutatott játékban induláskor üres a tábla és a 2 ragadozót vezénylő játékos kezd az egyik bábuja tetszés szerinti mezőre rakásával...

(Egyébként csak az állatok mások „Cows&Leopard” =Tehenek és leopárdok)

RÓKA ÉS LIBÁK

Kezdő állásból a rókával játszó indul. Célja a libák kiütése; a libák célja a róka bekerítése.

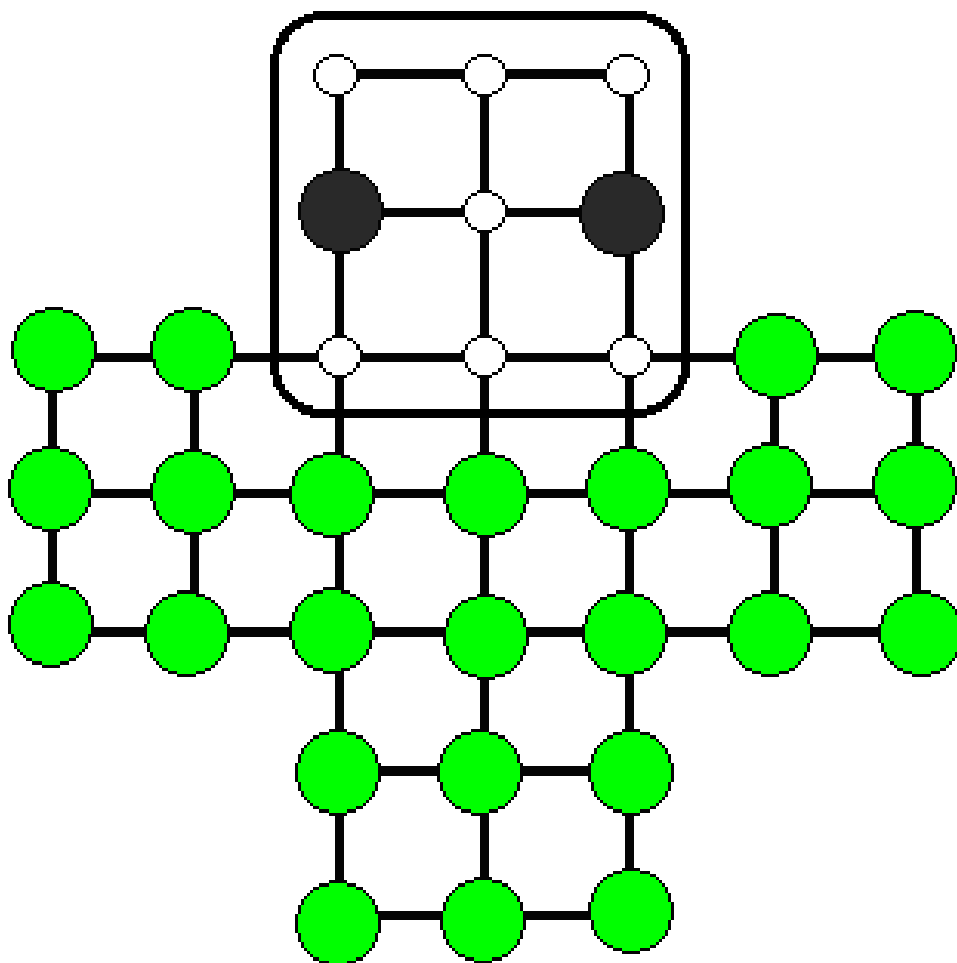
Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre kerülhet át, jobbra, balra, előre vagy hátra (de átlósan nem). A róka a közvetlen mellette álló libát (ha az mögött szabad hely van) átugorja és kiüti.



A játékban ütékényszer van, azaz ha a róka több lépéslehetőség közül is választhat, akkor azt kell választania, amely ütést eredményez, akkor is, ha ez számára kedvezőtlennek ígérkezik. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatnia kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb liba (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

VÁRVÉDELEM (Lásd előtte: Róka és libák)

A támadó nyer,
ha sikerül a várnak
mind a
kilenc pontját
elfoglalnia, vagy
a védőket
bekerítenie.
A védő nyeri
a játékot, ha a
támadók számát
kilenc alá sikerül
csökkentenie.

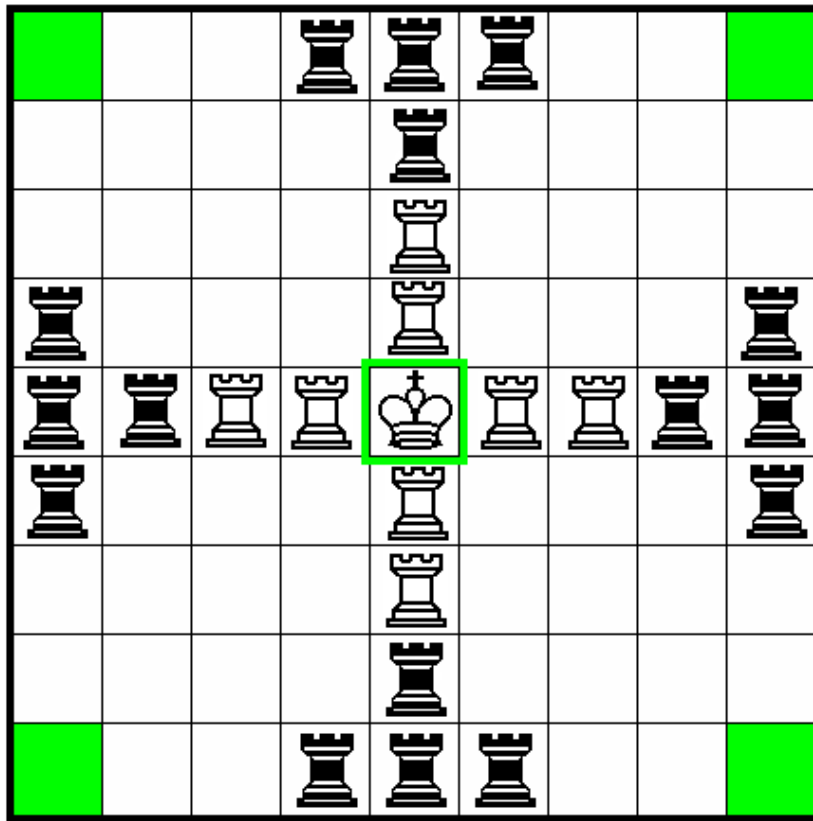


A támadó, a lépésben kiválasztott bármelyik "harcosával" előre, vagy oldalra léphet egyet a szomszédos üres mezőre (de hátra és átlósan nem).

A védő lépésre kiválasztott harcosa bármelyik szomszédos üres mezőre, vagy az őt támadó harcos mögötti üres mezőre léphet (hátrafelé is és átlósan is). A védő harcos az általa átugrott támadó harcost kiüti, mi több: ütékényszer van, azaz ha a védő több lépéslehetőség közül is választhat, akkor kötelező azt választania, amely ütést eredményez. Egy megkezdett ütőlépést pedig mindaddig folytatni kell, amíg ez lehetséges, azaz amíg az érkezési mező melletti újabb támadó (beleértve az irányváltásokat is) még átugorható.

TABLUT vagy királysöktetés

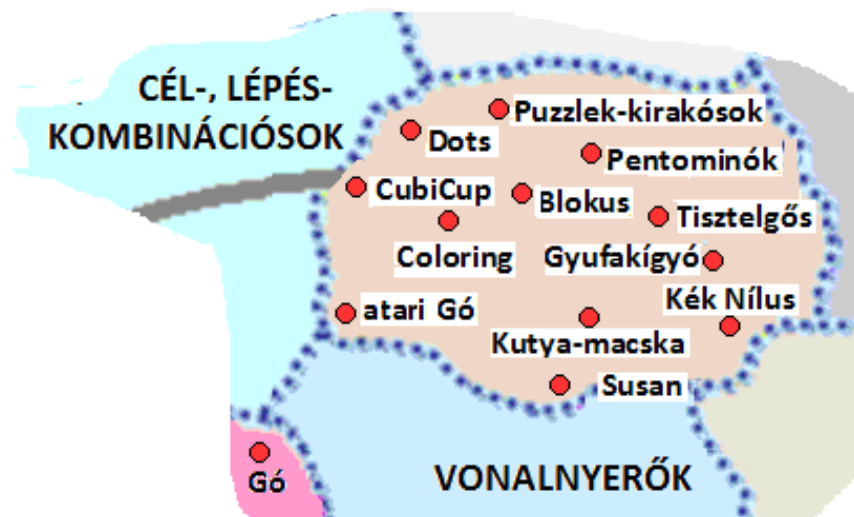
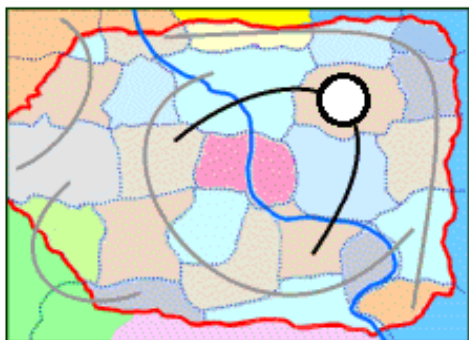
Világos (a testőrök) célja kijuttatni a kezdőállásban közepen álló királyt a négy sarokmező egyikére és ez ellen küzd sötét.



A bábuk sor-, oszlop-irányban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva léphetnek. Egy világos ill. egy sötét kiüthető a tábláról, ha ellenfele (akcióban) vízszintesen, vagy függőlegesen ollóba fogja. A király nem harcol (tehát az a sötét nem üthető le, amit király és testőr fog ollóba). A király csak akkor üthető ki (ekkor veszít világos), ha lépésképtelen helyzetbe kerül.

Ha a király elhagyta a trónt, nem léphet rá vissza. A tábla középső mezeje ezután „úgy viselkedik”, mintha az éppen lépőével azonos bábu lenne (azaz: nem léphető át és bekerítésnél mindig a lépő játékost segíti).

Lerakosgatók "BESZORÍTÓSOK"



*Többnyire a korábbi születésű (klasszikus?) „**beszorítósok**”, általában egyszerű és röviden megfogalmazható játékszabállyal: váltakozva, egyenként lerakosgatók, olyan versenyzős játékok, amelyekben jellemző cél a versenytárs lépésképtelen helyzetbe hozása*

Az egyik legkézenfekvőbb stratégiai táblás játékötlet, hogy az induláskor üres táblára felváltva, egy-egy bábuikat lerakó játékosok közül az veszít, aki valamilyen (játékonként változó) adott lerakási szabály betartása mellett, nem tud több bábút rakni a táblára.

Persze, variálható a játék célja pl. terület-szerzéssel is (Go-rokonság), vagy pl. célbaéréssel (Hex-rokonság), vagy pl.: adott alakzat elsőkénti elérésével (Amőba-rokonság)...

Szinte mindegyik megfordítva is jól versenyezhető, azaz pl.: nem a több, hanem a kevesebb a nyer. Az aki kevesebb bábuját tette le a parti végéig (amikor már egyik játékos sem tud többet lerakni).

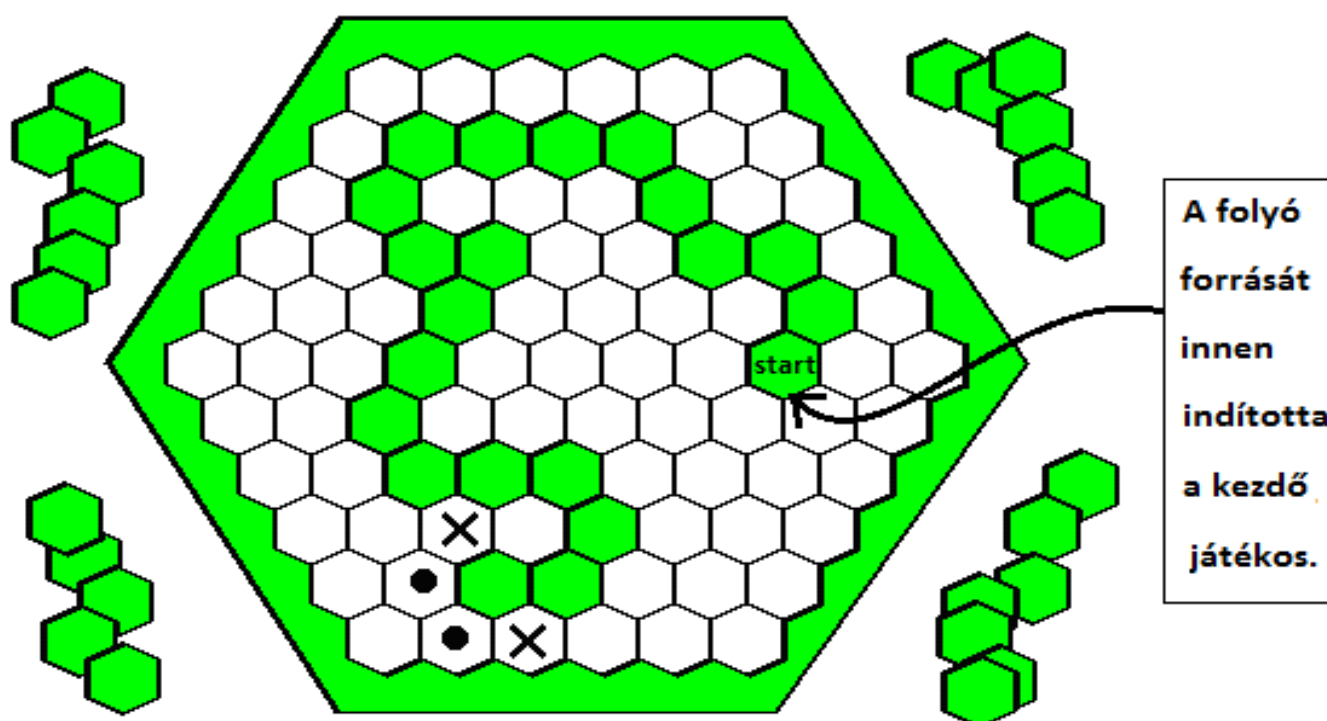
A játéksalád szinte bármelyik játéka ajánlható kisiskolásoknak, némelyike még iskolás kor előtt is. Különösen ez utóbbi esetekben feltétlen ajánlott valamilyen (az életkornak megfelelő) mesés körítéssel megtanítani és semmiképpen se használjunk a már absztrakcióra épülő, leegyszerűsített: tábla-bábu rekvizitumokat.

Megjegyzés: Szinte mindegyik ilyen játék papíron ceruzával is jól játszható, hiszen a táblára már lerakott elemek a továbbiakban a parti végig, nem változtatják a helyüket...

KÉK NÍLUS (itt, most éppen zölddel 😊)

A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Ezt követően felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőnyi "folyószakaszt" tesz le a két játékos.

Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni és a folyó soha nem torkollhat önmagába. (Tehát mindig az utolsó letett bábu mellé kell tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet már a táblán lévő másikkal.)



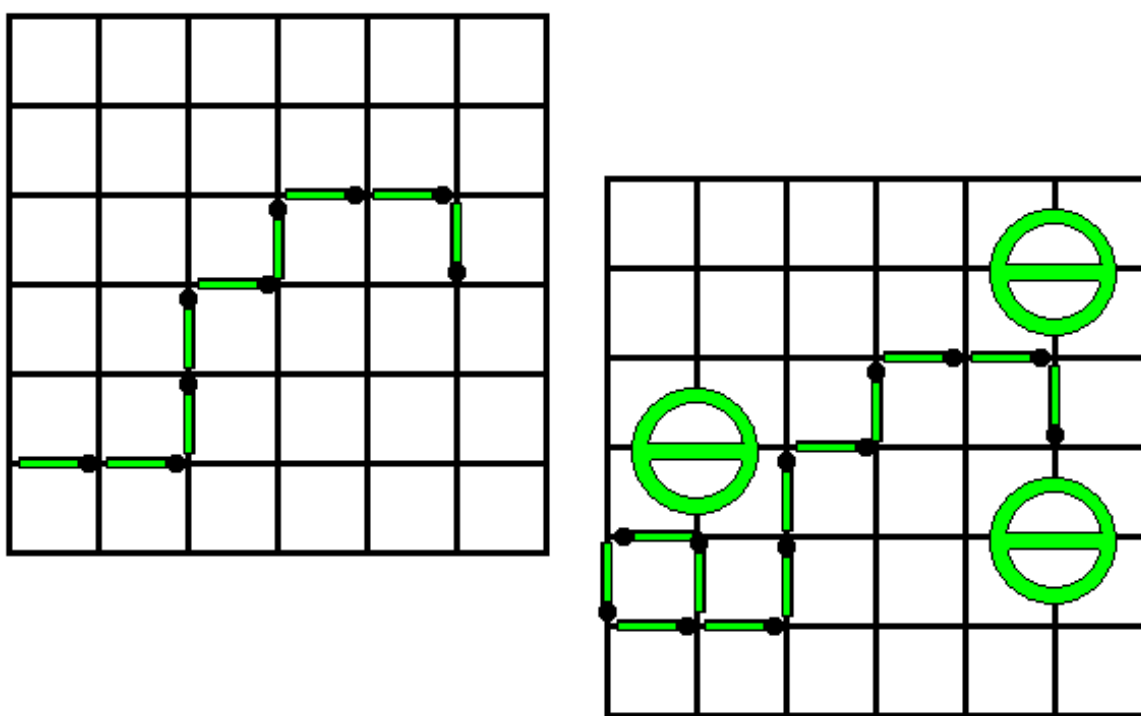
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

(Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra „felbukkan”, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.)

GYUFA-KÍGYÓ (mint a méhsejt táblán játszott KÉK NÍLUS, de négyzetes rácson)

A kezdő játékos tetszőleges mező tetszőleges oldaláról indíthatja a kígyó-embriót. Ezt követően felváltva, egyenként egymást követően egy-egy mezőoldalsnyi hosszúsággal növesztik vagy a kígyó fejét, vagy a farkát.

Kötelező folytonos vonalat alkotva növeszteni, de sem a kígyó feje, sem a farka nem ütközhet önmagába. (Ekkor nem kell ügyelni a gyufaszál fejének irányára.)



Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan továbblépni.

Pici figyelemmel úgy is játszható, ha a gyufaszálakat folytatólagosan azonos fejfekvéssel rakosgatják, azzal a szabálymódosítással, hogy a fark ütközhet a testbe, de onnantól már csak a fej-végen növeszthető tovább.

Kézenfekvő variáció, ha néhány rácsvonalat (pl. körlapokkal) a parti elején letiltunk.

BRITISH SQUARE (Kutya-macska)

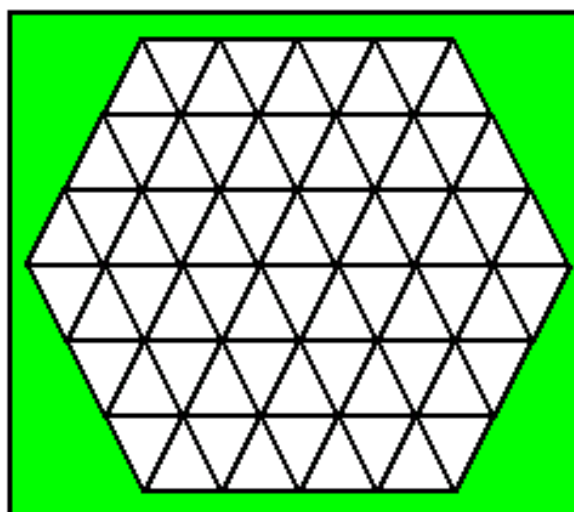
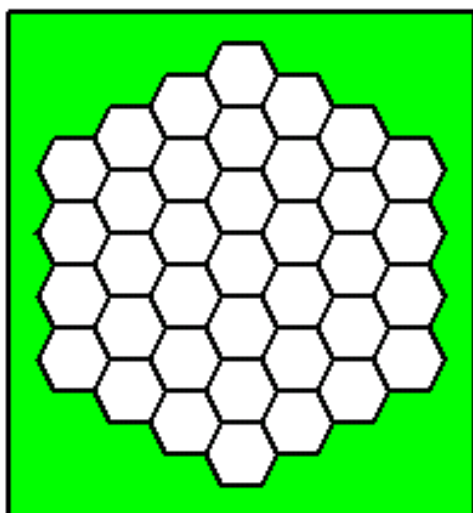
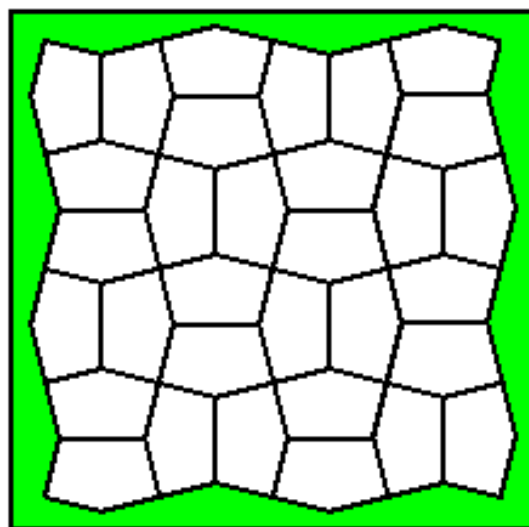
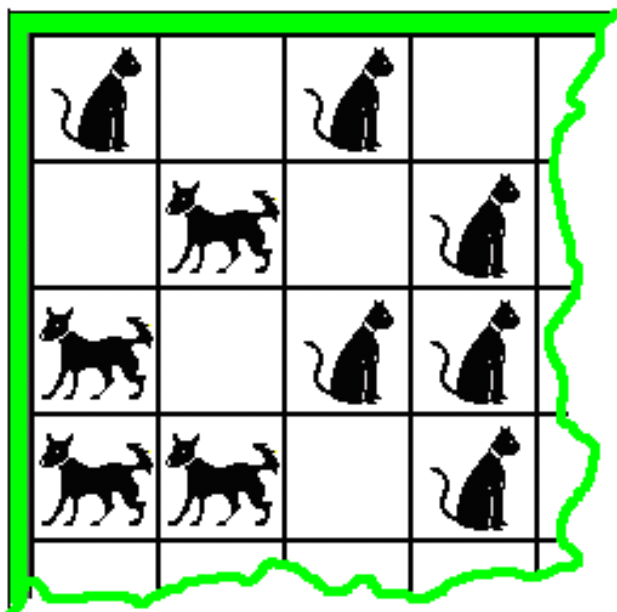
Induláskor üres táblára egyenként, felváltva raknak a játékosok: az egyik „kutyát”, a másik „macskát”.

Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. A győzelem annyi pontot ér, ahány bábuval sikerült többet lerakni, mint a versenytársnak.

Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya és macska...

(Átlósan: „nem bántják egymást”.)

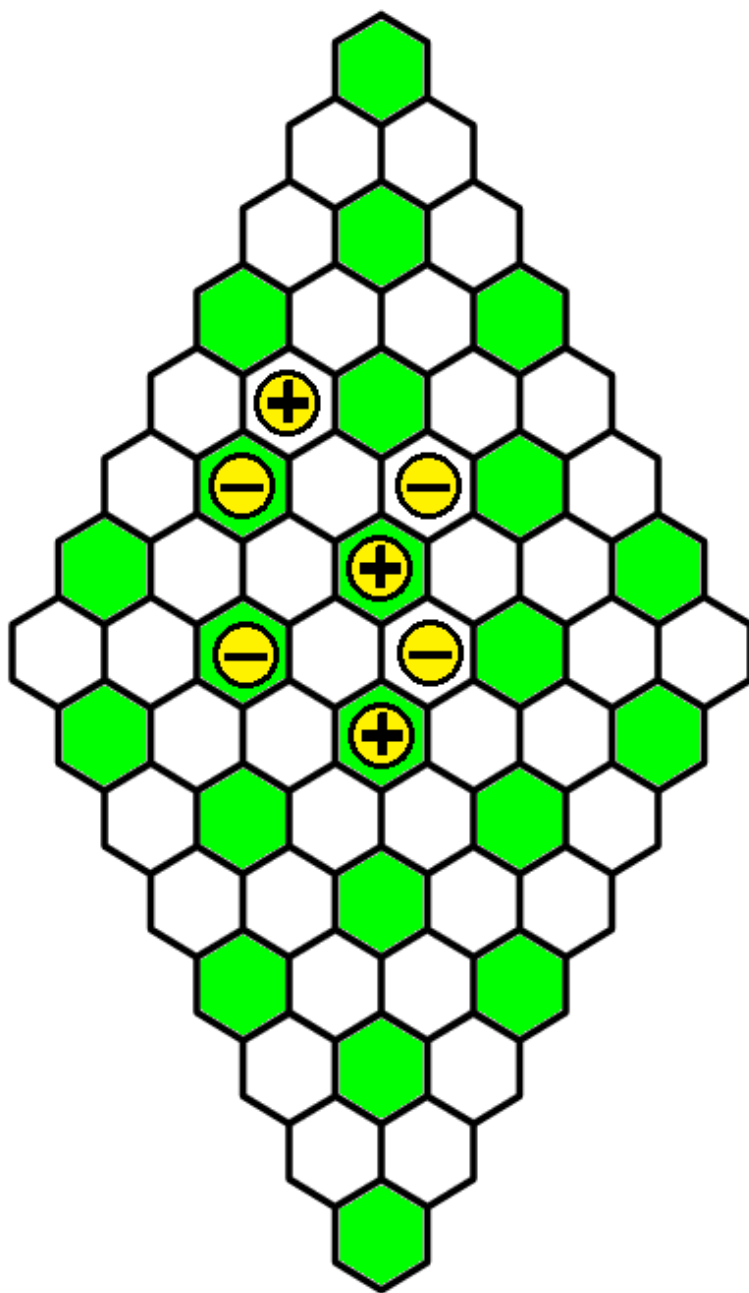
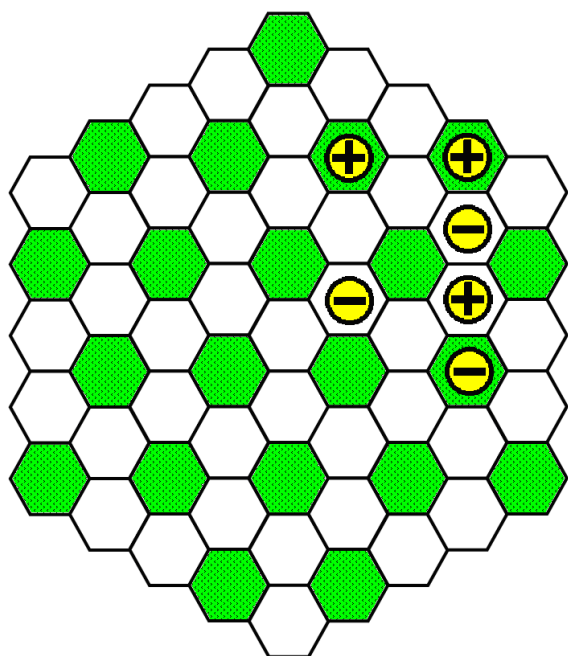
Játszható papíron ceruzával is, a legkülönbözőbb táblákon.



COLORING (mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal)

Gondolj a mágnes két pólusára:
a „+” és a „-” vonzza egymást,
az azonosak taszítják egymást...

Üres táblán kezdve, felváltva
egy-et-egy raknak a játékosok és
azonnal veszít az, akinek egymás
mellé kerül két (vagy több)
bábuja.



*Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel,
sokkal gyakoribbak az elnézett lépések mint a Kutya-macskában,
Különösen, ha méhsejt (azaz hatszöges) táblán játsszák.*

Figyelem! A táblás játékok alapvető „fairplay” szabálya, hogy a letett bábu nem vehető vissza. (Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábút.)

NEM KELL TISZTELEGNI! (8x8-on a „8 királynő ütés nélkül sakktáblán” feladvány)

Katonák, ha meglátják egymást, tisztelgéssel köszönnek...

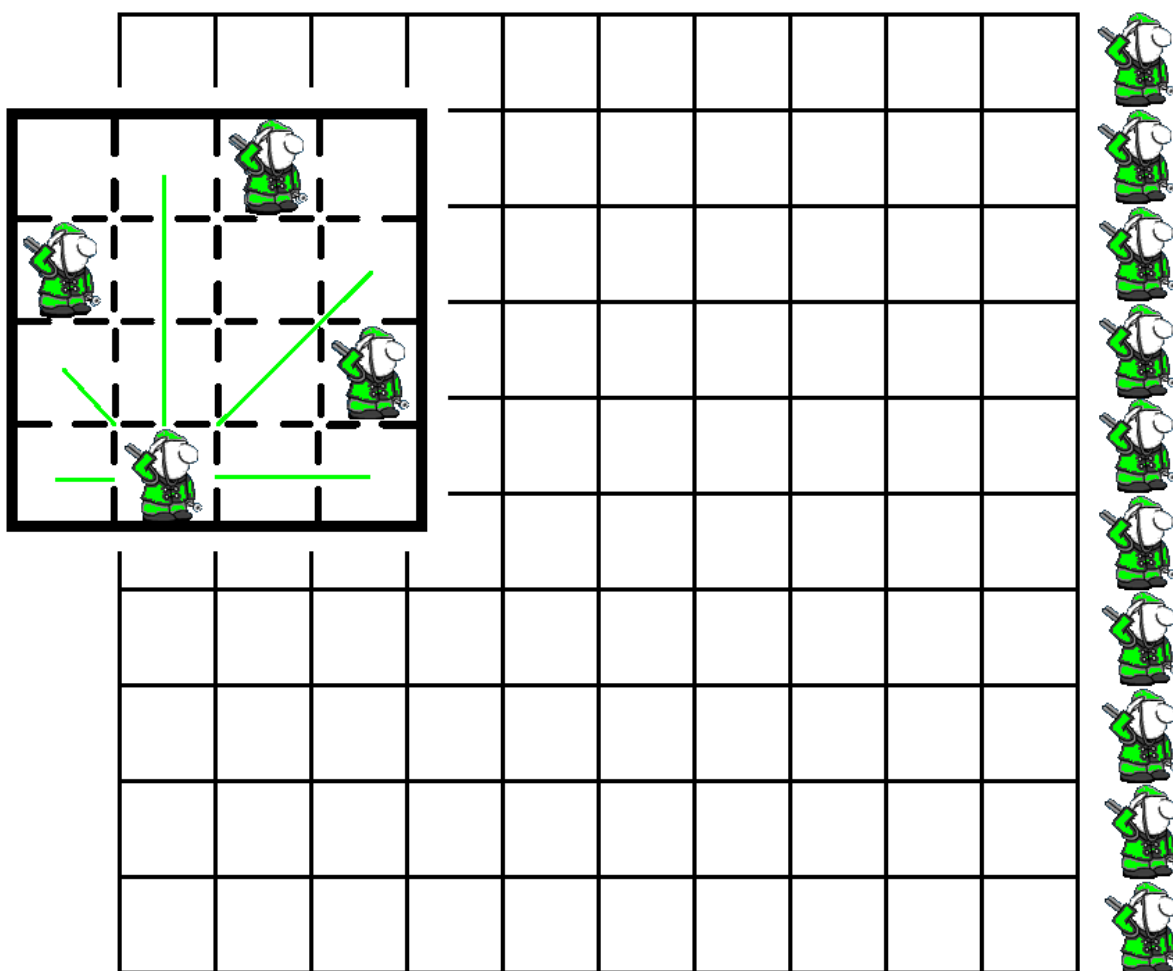
A bal oldali 4x4-es táblára úgy van felrakva négy katona, hogy

bármelyik sorban, oszlopban és még az átlós vonalakban is csak egy van belőlük.

Próbáld meg nagyobb táblákon is elhelyezni így katonákat.

5x5-ös táblán 5-öt, 6x6-os táblán 6-ot és így tovább... a 11x11-es táblán 11-et.

(Úgy, hogy egyiknek se kell tisztelnie, mert csak egyenes vonalban látva, nem veszik észre a másikat...)



Ketten is játszható, ha 11x11-es táblára 11 db katonát felváltva egyenként raknak le a játékosok. Aki megsérti a fenti tiltó szabályt, az bünti-pontot kap.

DOTS (a „vonalkázós”)

Papírra rajzolt táblára, ceruzával, váltakozva, egyenként húzzák be a játékosok egy-egy mező egy-egy oldalának "kerítését".

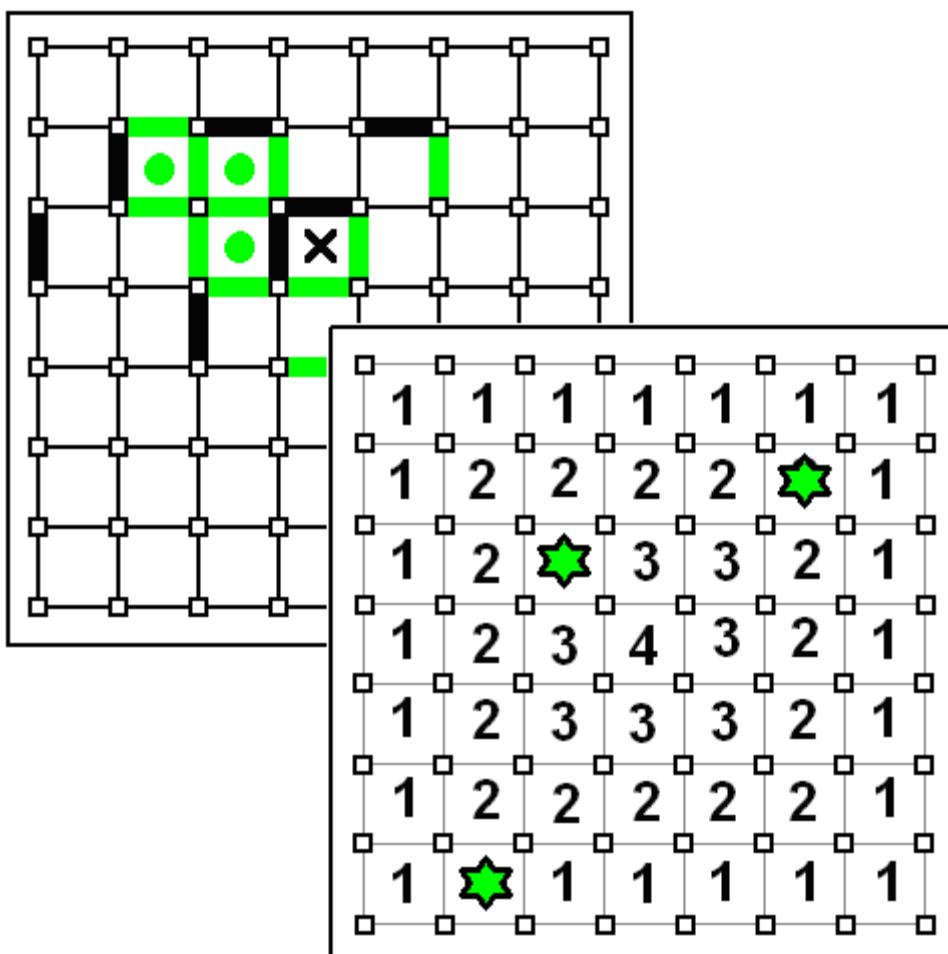
Egy-egy mező azé lesz, aki az utolsó bekerítő részt behúzza, (ezt a bezárt mezőre tett x, vagy o jelzi). Vajh' mi lehet a verseny célja?

Fontos szabály, hogy aki négyzetet "ütött", annak kötelező egy új vonalat is húznia.

(Parti kezdés előtt!)

Választható szabály:

Ha lehet, akkor kötelező rabolni.



Kézenfekvő "tuningolása": ha az egyes elfoglalandó területeknek különböző értékeket adunk..., közöttük pl. páratlan számban csillagot(*), vagy mazsolaszemet...

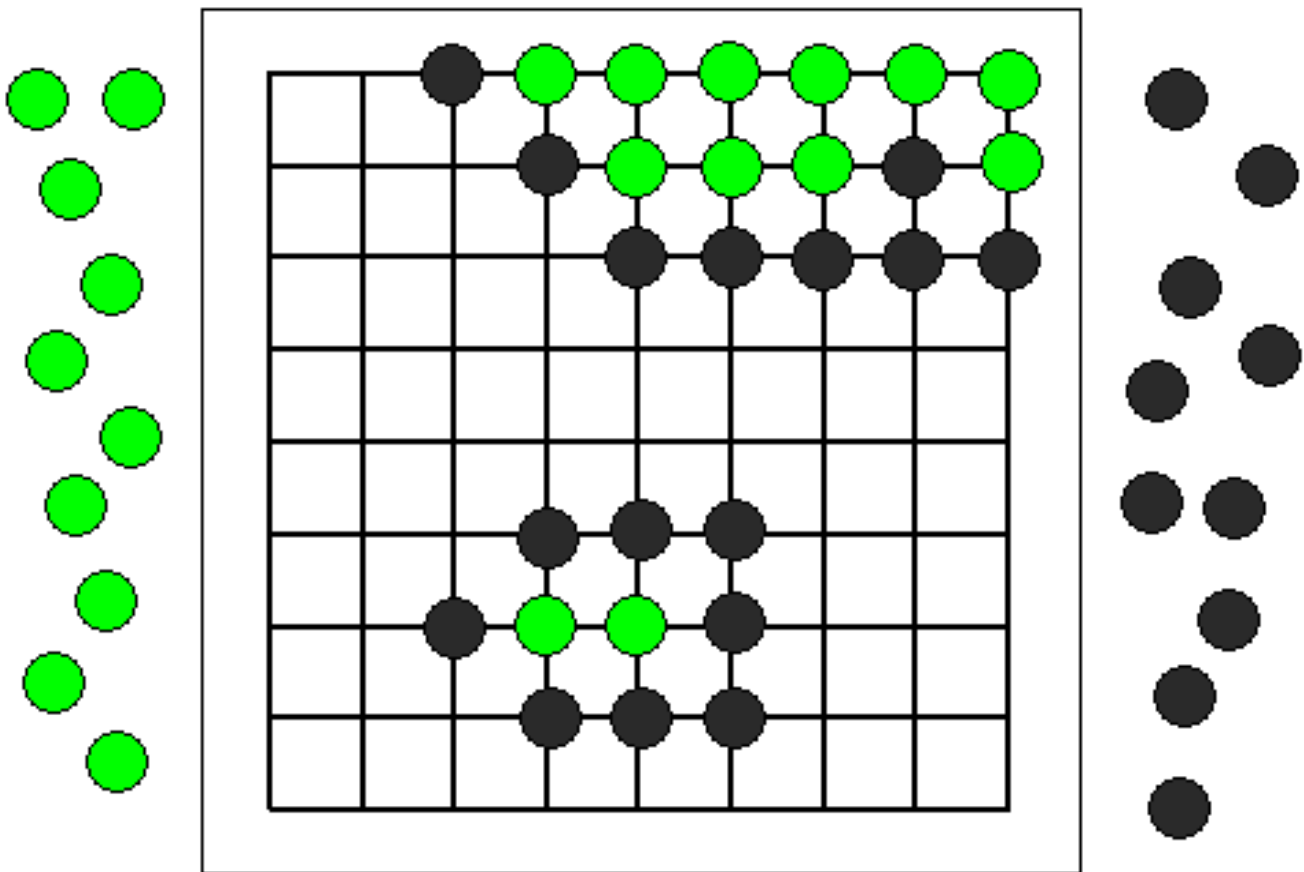
(*) Ez utóbbinál a több csillagot begyűjtő lesz a győztes.

Atari - GO (azaz gó, de csak az első ütésig)

Távol áll az igazi „gó”-tól, de jól lehet vele játszani és a kezdeti tapasztalatok hasznosíthatók a góval való közelebbi ismerkedéskor.

Felváltva tesznek egy-egy tetszőlegesen választott üres rácspontra.

Az nyer, aki előbb zárja sajátjaival "körbe" ellenfelének egy összefüggő csoportot képező alakzatát. (Akár egyetlen követ is).



A tábla széle mindig a támadót segíti, tehát pl.:

néhány (lyukmentesen !) sarokba szorított zöld kő

a tábla felé eső rácspontokon sötéttel lezárva:

a világos győzelmét jelenti.



GÓ (19x19 négyzetes tábla rácspontjain, sötét 181 db, világos 180 db kővel)

Sötét kezdési jogával, a versenyzők felváltva, egyesével rakják le köveiket a játékmező rácspontjaira (a vonalak metszései), arra törekedve, hogy minél nagyobb területet kerítsenek el maguknak a táblán.

A kiszemelt terület "tisztá elkerítés" útján történő megszerzése (amikor csak az elkerítő saját kövei határolják az elkerített területet) az ellenfél védekező lépései közepette, szinte soha sem sikerülhet. **Az elkerítést akadályozó ellenséges köveket azonban meg lehet "ölni",** halálukkor levehető a tábláról **és a végelszámoláskor: a megszerzett területért kapott pontjaink is megnövekednek majd a megölt ellenséges kövek számával.**

Egy ellenséges kő (vagy egy ellenséges kőcsoport) **úgy ölhető meg, hogy azt (vagy azokat) minden rácsirányban saját köveinkkel bekerítjük.** (Könnyen belátható, hogy az ellenfél így megölt, bekerített köveit felesleges levennünk a tábláról, elegendő azokat "fogyoknak" tekinteni, hiszen az ellenség halott kövei által elfoglalt területet a foglyul ejtéssel tulajdonképpen már elfoglaltuk. A foglyul ejtett követ akkor kell levenni, ha különben nem eldönthető, hogy melyik játékos birtokolja az adott területet.)

A játék közben esetlegesen felmerülő vitákat megelőző céllal 3 fontos lépés-szabály van:

a./ **Tilos az "öngyilkosság".** Egy, már teljesen körbezárt terület egyetlen még üres belső pontjára tilos úgy letenni kövünket, hogy az (esetleg környező társaival együtt) "fogságba" essen. Kivétel, ha a különben fogságba eső kövünk lerakásával egyúttal ellenséges köve(ke)t is megölünk, ill. foglyul ejtünk.

A **támadó** (aki a követ leteszi) **előnyt élvez** annak eldöntésében, hogy "ki kinek a foglya": Ilyen esetben mindig a támadó "öl először" és így a kettős helyzetet a lépéssel foglyul ejtett kő levételével egyértelművé teszi.

b./ **Két lépésen belül nem állhat elő azonos állás,** tehát az ilyenre vezető lépés-ismétlés tilos. (Ez a szabály nem a visszaütést tiltja, hanem a visszaütésnek azt a fajtáját, amikor egy megelőzővel azonos állás jönne létre -persze a tábla egészét tekintve-.)

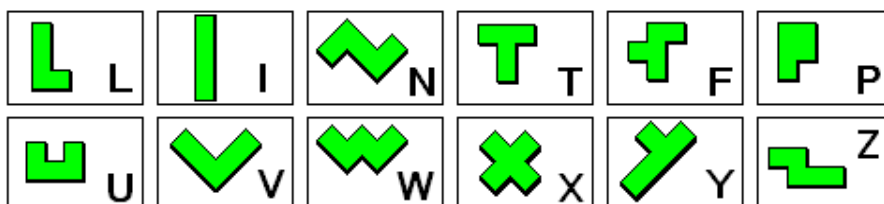
c./ **Nincs lépéskényszer,** ha a lépésre következő passzolhat, ha nem talál előnyös lépést.

Kézenfekvő, de a szabályokhoz tartozik, hogy **a játékmező széle: határoló, bekerítő szerepet tölt be** és így többnyire a "támadót" segíti. (A tábla szélének szorított és a tábla felőli pontjain bekerített ellenséges kövek fogságba esnek.)

A játszmának akkor van vége, ha mindkét játékos passzolt. Ekkor következik **az eredmény összeszámolása:** először betömjük a semleges pontokat, aztán levesszük a területünkön foglyul ejtett köveket, majd összeadjuk az általunk körbekerített (rács) pontok és a levett (megölt) ellenséges kövek számát. **A pontértékek összevetése előtt, világos még 4,5 plusz pontot kap** (a kezdési hátrányának kiegyensúlyozására).

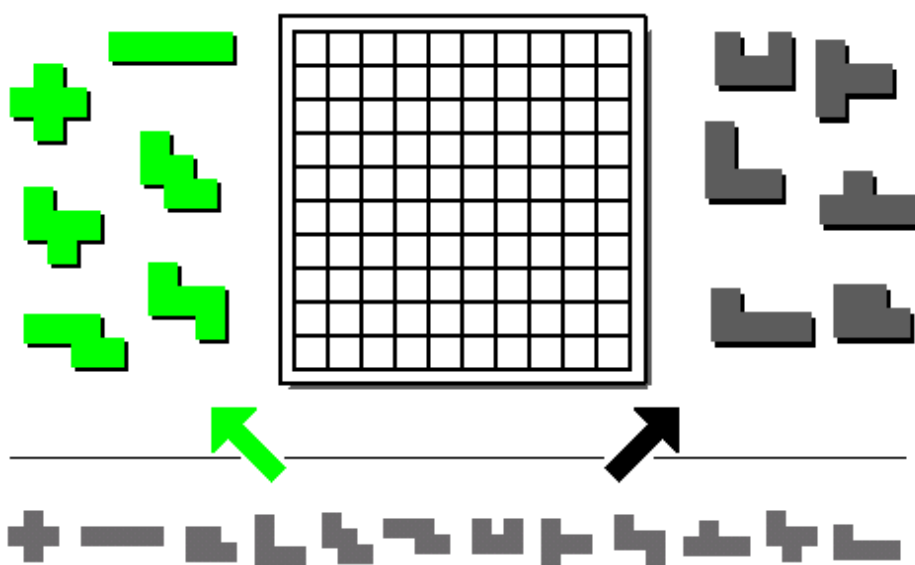
PENTOMINÓ (társas lerakós)

A tán legérdekesebb kirakós-puzzle 12 elemes, mindegyik elem 5 db négyzetlapocska más-más formát adó egymáshoz illesztéseként áll elő.



Az összesen $12 \times 5 = 60$ területegységet lefedő elemek több mint 100 kirakós feladványa mellett (lásd például a 6×10 , a 3×20 , a 4-lyukas 8×8 , az 5×12 lefedését), alig néhány lépéspáros, mégis roppant kombinatív kétszemélyes játék:

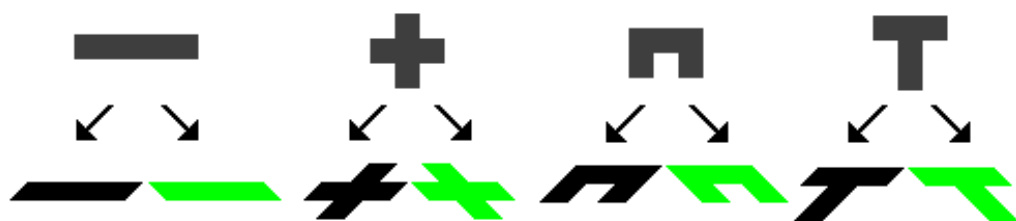
egy 10×10 -es táblára történő, „ki bírja tovább” célú váltott lerakosgatás.



Kezdekor, váltakozva egyet-egyét választva osztoznak a játékosok a Pentominó-elemeken és az kezdi a lerakást, akihez az utolsó elem került.

Pentominó hungarIQa (lásd előtte tradicionális Pentominó)

Az ismert 12-darabos Pentominó-készlet elemeinek jobbra és balra történő eldöntésével, két olyan 12-darabos készlethez jutunk, amik között csak 4 db elem lesz szimmetrikusan azonos (azaz lapra forgatva nem különböző).

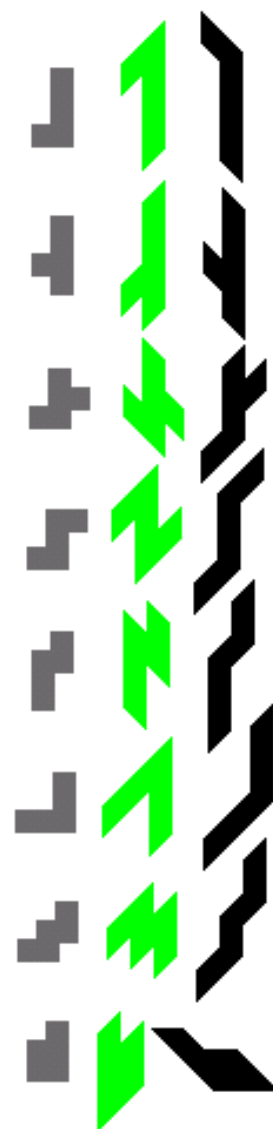
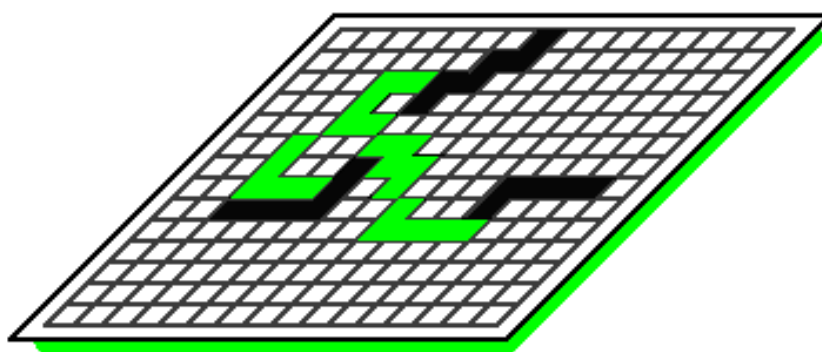


A többinél az alapelem hegyes-szögű és tompa-szögű formára vált.

A két készletre több ezer(*) kirakós feladványt ismerünk, de

a páros lerakosgatós „ki bírja tovább” verseny

elemosztozkodós problémája is fairplay megoldódik.



16x16-on az elemek csak a sarkaikon, 12x12-ön az oldalaikkal is érintkezhetnek.

(*) A kirakós feladványok megoldásában ketten is versenyezhetnek, egyiké a hegyes-, másik a tompa-szögű készlet. Néhány egymásnak megfelelő tompa és hegyes elemet felcserélve egymással, sokszorozódik a feladványok számossága.

BLOKUS (lásd előtte: Pentominó hungarlQa)

A 20x20-as táblán kívül áll játékosonként 21-21 db elem(***) amikből tetszőlegesen választva egyet-egyed, egymást követően raknak le a táblára.

A négy sarokból indulva, négyen, mindenki-mindenki ellen: 4 színnel.

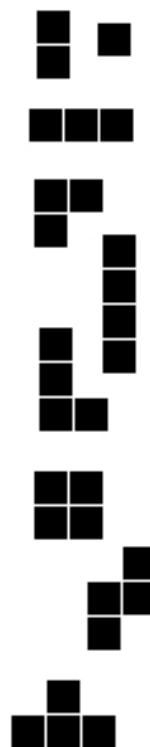
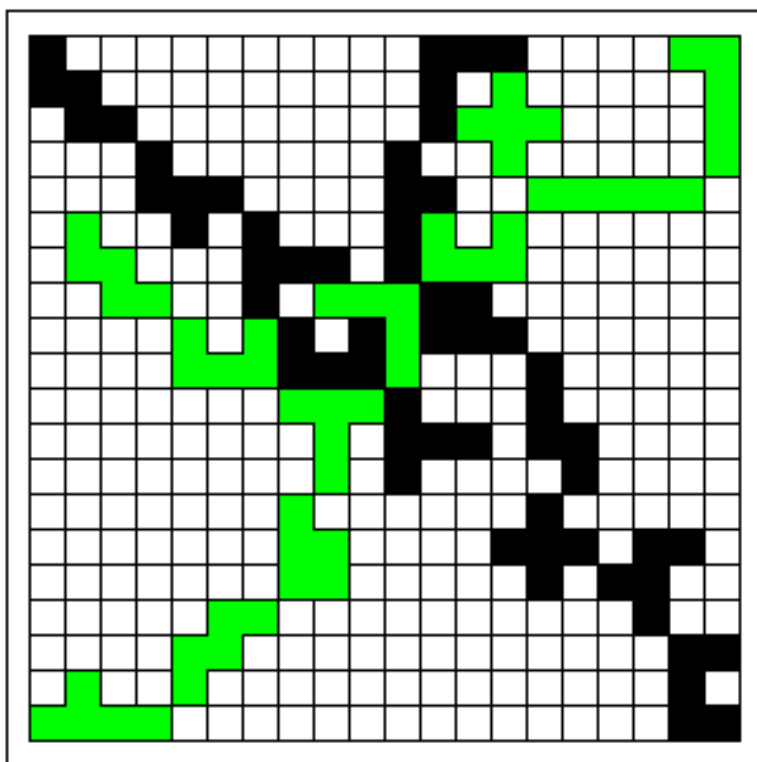
Az elsőket úgy kell lerakni, hogy a tábla sarokmezőit takarják, a következőket pedig mindig úgy, hogy a táblán lévő sajátok közül valamelyiknek a sarkával érintkezzen, de két saját színű elem oldala soha nem találkozhat és az elemek nem fedhetik egymást.

Addig tart a parti, amíg van játékos, aki még le tud rakni a táblára.

Az nyer, akinek a legkevesebb eleme maradt a táblán kívül.

Jól játszható az átellenes sarkokból induló párok versenyeként is.

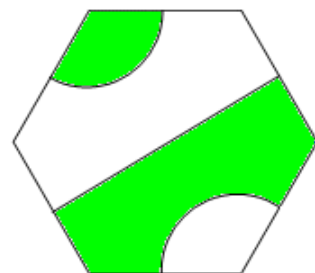
Akár úgy is, hogy a versenycél a tábla két sarokmezőjének az összekötése.



(***) az ismert 12 db-os Pentominó-készlethez hozzájön még 9 db. Az egyke, a kettes, a hármások és a négyesek. (Lásd egy sötét színű példányban a tábla mellett)

PALAGO

Ketten versenyezve, kb. 40 db közösen használt lapocskából, váltakozva, lépésenként 2-2 db-ot(!) raknak az asztalra úgy, hogy

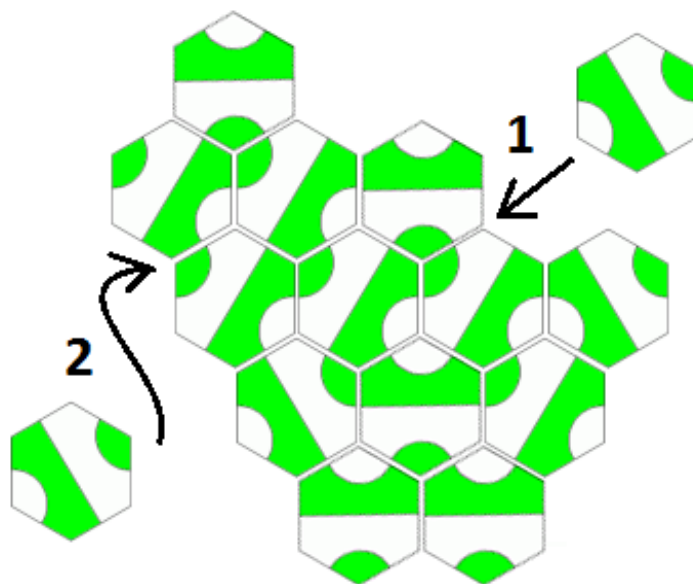


1. az első: a már letettek valamelyikével érintkezzen;
2. a második: az adott lépésben letett elsővel érintkezzen;
3. és persze, mindig csak színhelyesen!

Az nyer, aki: min. 5 db-os saját színű zárt(!) szigetet ér el.

Az ábrán,
(1) ha világos következik, akkor jobb fentről rakva, egy nagy fehér szigetet alkothat és ezzel nyer;

(2) ha sötét következik, akkor bal lentről rakva alkothat nyerő sziget

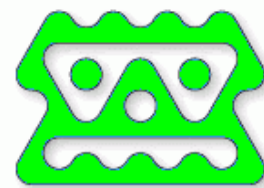
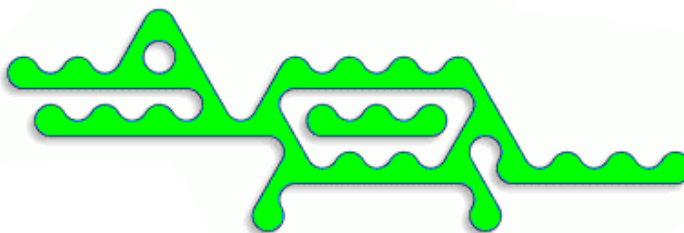


Fontos szabályértelmezések:

Lukra tenni csak akkor megengedett, ha nyerőállapotot eredményez

Veszít az, aki az ellenfél színéből alkot szigetet, még akkor is, ha ezzel a maga színéből is szigetet ért el.

Kisebkeknek: egyszemélyes kreatív mókás kirakó is...:



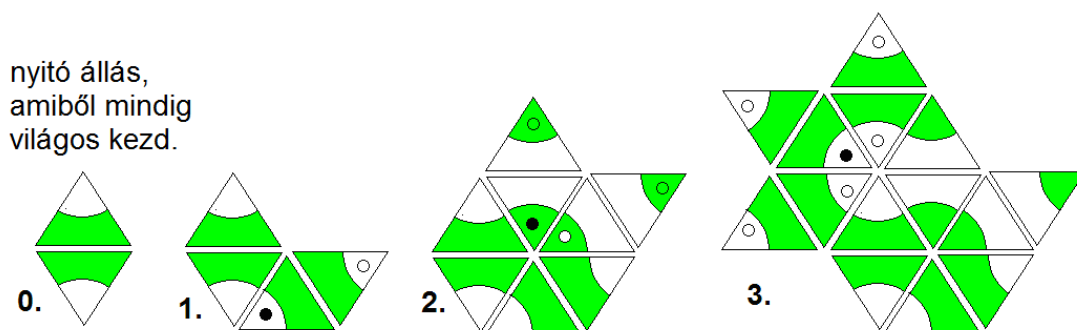
Trichet

96 db, közösen használt (teljesen egyforma színezésű) elemből rakosgatnak a játékosok úgy, hogy a játéktéren lévők mellé:

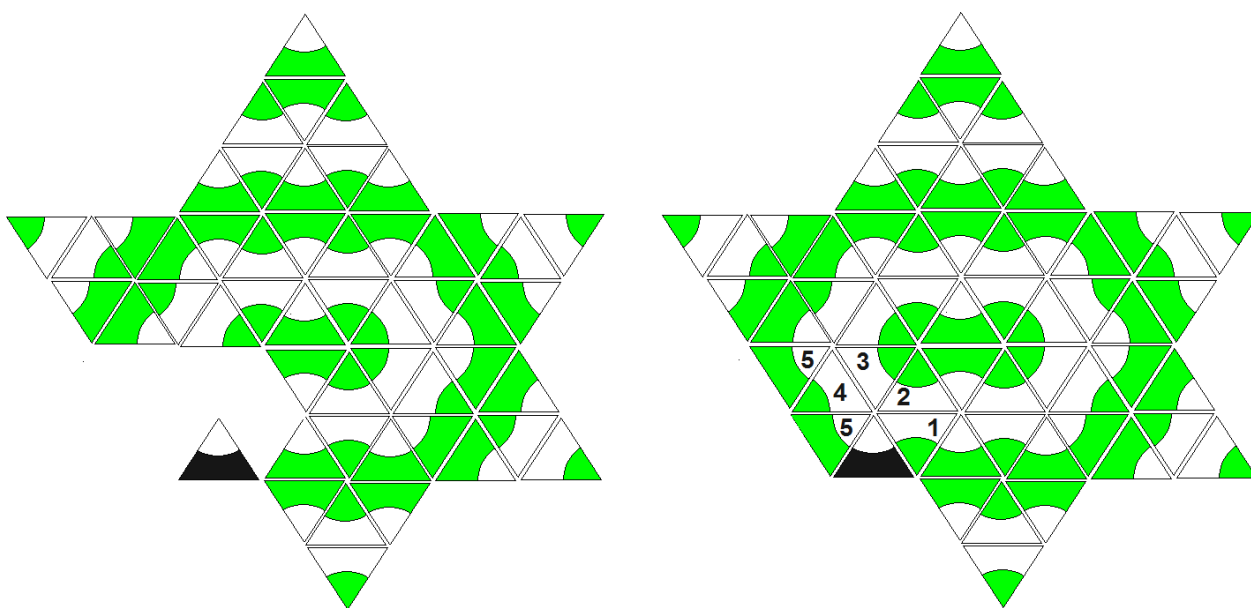
vagy oldalszomszédosan, vagy sarkosan színhelyesen csatlakozzanak.

Fontos szabály, hogy a lépő játékos (az első eleme lehelyezése után) köteles lerakni még mindazokat, amik csak egyértelműen kerülhetnek fel a játéktérre.

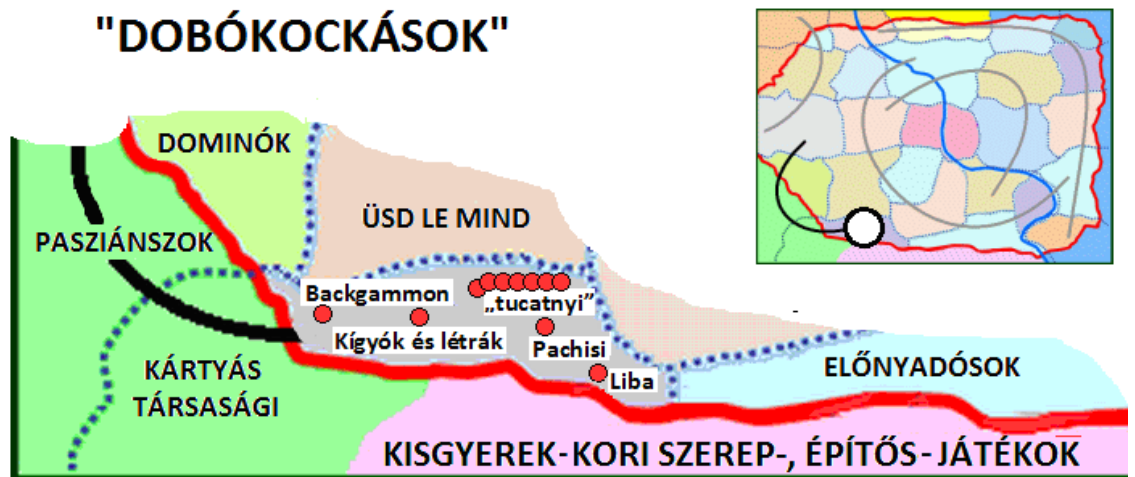
Lásd az ábrán fekete pötty jelöli az adott lépésben letett elemet és fehér pöttyök, azokat, amiket még le kellett rakni ugyanabban a lépésben.



Az nyer, aki előbb ér el a saját színéből (egy kicsi körnél nagyobb) zárt területet.
(Ha mindkét játékosnak kialakul, akkor az éppen lerakó nyer.)



Lásd az ábrán: a fekete jelű lerakásával indító sötét, az 1-től 5-ig számozott kipótló lerakásokkal, mindkét zárt területet kialakítja és mert ő van akcióban: ő nyer.



Ezekben a játékokban szerepet kap a (többnyire dobókockával előhívott) véletlen, a szerencsetényező.

Azért pedig, hogy Fortuna asszony kegyeltjeinek a sikerélményét ne csökkentse az a tudat, hogy valójában "csak" szerencséjükkel jutottak győzelemhez, szinte mindig megjelenik a verseny tétje, többnyire a pénz. (lásd „kaszinójátékok”, amik jó lenne, ha inkább csak az idősebbek körében lennének népszerűek.) A játék tétjének az elnyerése feletti öröm "elvakítja" a gondolkodót is, érdektelennek tűnik számára, mekkora szerepe is van az eredményben saját valódi teljesítményének. Általában (éppúgy mint mindennapi életünkben) a játékok során is hajlamosak vagyunk megfélemlíteni segítő társainkról, az elért eredményt nem a szerencsénknek, hanem jó megérzésünknek, bölcs szisztémánknak, azaz saját érdemünknek tekintjük.

A véletlennel is kombinált táblás játékok, többnyire leginkább a nagyon tetszetős, témájukban valamilyen (mese-, film-, könyv-, stb.) sikert felidéző grafikájukban (és persze "piacképes" csomagolásukban) különböznek egymástól. Szinte mindegyikben van valamilyen, a játékot is színesítő, figyelemre érdemes ötlet, de a lényeg sokukban azonos: a játékosok egy kezdőállásból indítva bábuikat, lépésről-lépésre dobókockával dobott értéknyivel haladhatnak előre velük a táblán, (többnyire) egy célpont elsőkénti elérésében versenyezve. A játék közben pedig, ha bábujuk valamilyen kitüntetett pontra érkezik, akkor vagy valami előnyöset, vagy hátrányosat kell tenniük.

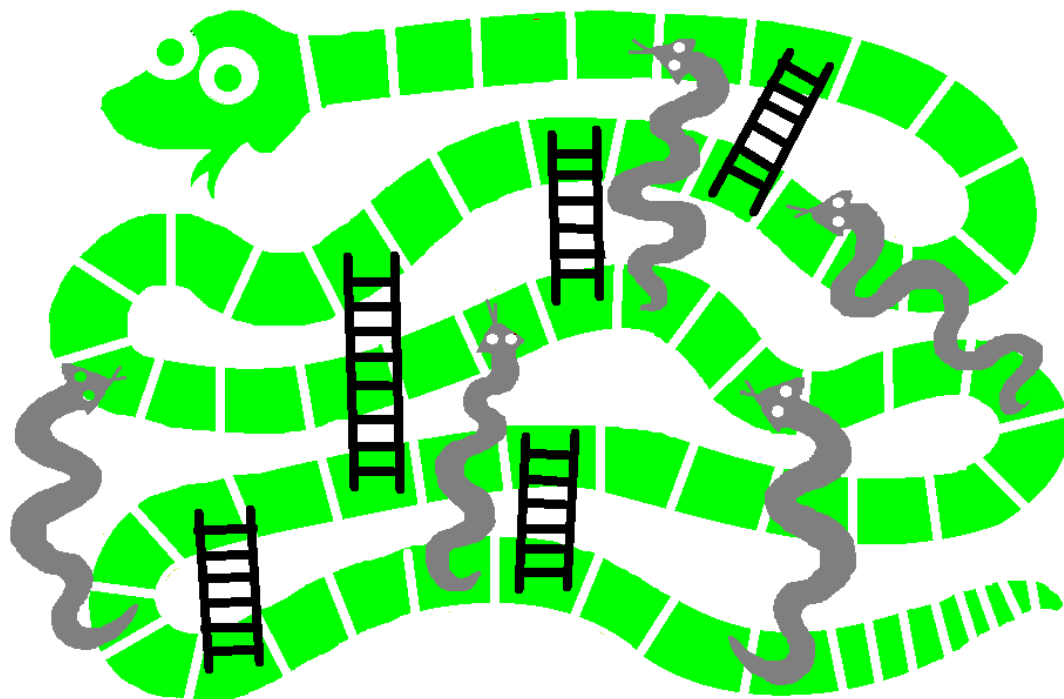
Számos változatban nem feltétlenül a Fortuna istenasszony dönti el a küzdelmet. Az érdekesebbekben a "véletlen eredménye" valószínűség számításal előre megbecsülhető és a dobókockával előhívott véletlen mellett, lépésről-lépésre, a játék további menetét befolyásoló, kockázatokat felvállaló döntéseket is hozhatnak a játékosok. Egyre több ilyen játékban kap szabad utat a játékosok fantáziája is, előtérbe kerül az "ami nincs tiltva, azt szabad" elv, és kiegészül a játék-készlet: bonyolultabb feladatokat és ötleteket adó kártya-paklival.

Évszázadok óta és napjainkban is születnek olyan játékötletek, amelyekben az egyetlen hozzávaló, néhány dobókocka. Meg persze a játékszabály! Kicsik kedvence lehet pl.: a „Csillag-átló-fortocska”, nagyobbaknak pl. a „Hátszám-játék” és akár felnőtteknek is pl. az „Oskola”.

A "csúcs" pedig az olyan életszerű játék, melyben a "véletlen" már egyáltalán nem véletlen, hanem játékos társaink egyenkénti döntéseinek összességétől függ. Legegyszerűbb talán az „legkisebb egyke”, de lásd pl. a "vetés-termés-szaporulat"- modellek számítógéppel vezérelt játékaitól, a menedzsertréningek "kereslet-kínálat-áralakulás" tesztjein át, a tőzsdén élesben játszóknak rövidtávú stratégiáikig...

Kígyók és létrák (dobókockával)

A kicsik (iskolás kor előttiék) célba-érős dobókockása, ezért a sokféle tábla-kínálatból a legkisebbek közül javasolt választani és megegyezés szerint kipróbálni rajta a szabályváltozatokat.



A dobott értéket leléped.

Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod „felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érkeztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.

Változatok (egymással kombinálva 12 féle):

Aki 6-ost dob, az újra dobhat? (Esetleg helyette: aki 3-ast dob, az újra dobhat?)

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

Ha pontosan kell, akkor helyben maradsz a túldobásnál,

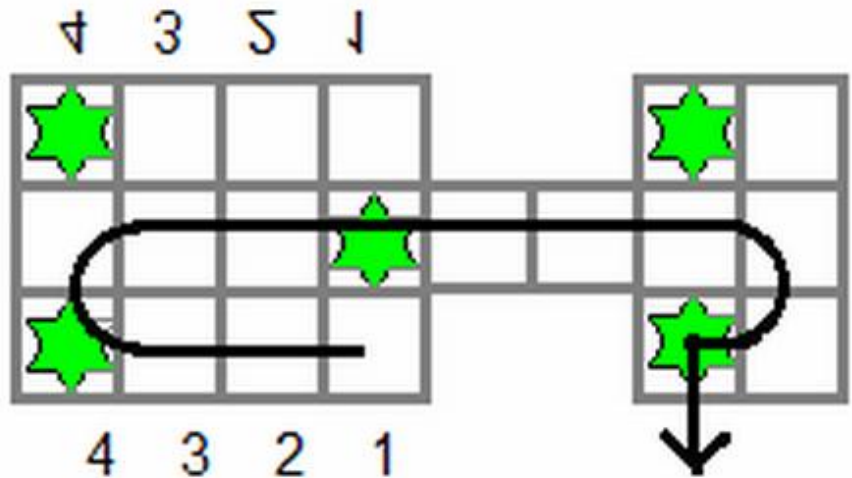
vagy visszafelé le kell lépned?

The RoyalGame of Ur (Király-játék)

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

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábujja van.

Kezdekör:
a táblán kívül.



Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobás értékétől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcson megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

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

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”. Ellenfél bábujára érkezve, azt kiütöd(*), ha nem védett (azaz nem csillagos) mezőn áll.

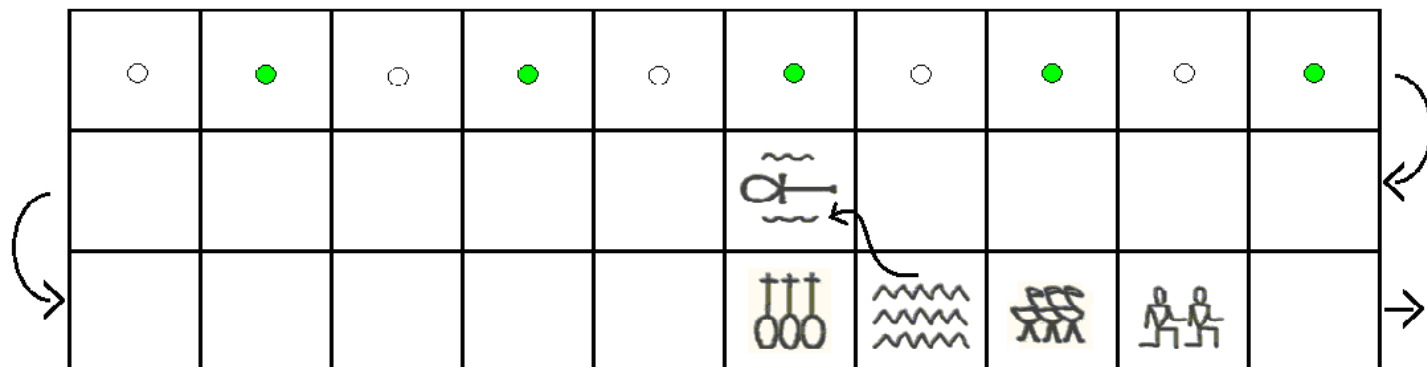
(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz akkor is, ha védett (csillagos) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az újabb dobás értékét.

(Vedd észre: A bejárando útvonalból csak a térfélválasztó 8 db mező közös a versenytárséval; a be- és ki-lépés tükrösen eltérő.)

SENET (a fáraók játéka dobókockával, 5 sötét és 5 világos bábuval)

Kezdőállásból induló párbajt az nyeri, aki mind az öt bábujaival kígyózó vonalban végighaladva lelép a tábláról.



Sötét bábukkal játszik és az a játékos kezd, aki elsőként 1-est dob. Ezt lelépi, majd újra dob. Azt is lelépi és újra dob..., mindaddig, amíg „2”-t, vagy „3”-at nem dob. A következőkben is a 2-es, vagy 3-as dobás után vált másik játékosra a lépés joga.

Az eredeti játék félbevágott pálcikái helyett, 4 db dobókockával is játszható úgy, hogy 3 db páros=1, 2 db páros=2, 1 db páros=3 és 4 db páros=4, és ha nincs páros, akkor 6 a dobott érték, ami bármelyik saját bábuval leléphető.

Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ütés = helycsere. Nem esik ki a játékból az ütött bábu, hanem visszalép oda, ahonnan az őt ütő ellépett.

Védelem: két egymást (közvetlenül) követő egyszínű bábu egyike sem üthető.

Blokkolás: három egymás után álló ellenséges bábút átlépni tilos.

Ilyenkor visszafelé kell lelépni a dobást.

Extra mezők: A folyóba érkező bábu visszalép 12 mezőt. Ha az nem üres, akkor még vissza tovább az első útba eső üres mezőre.

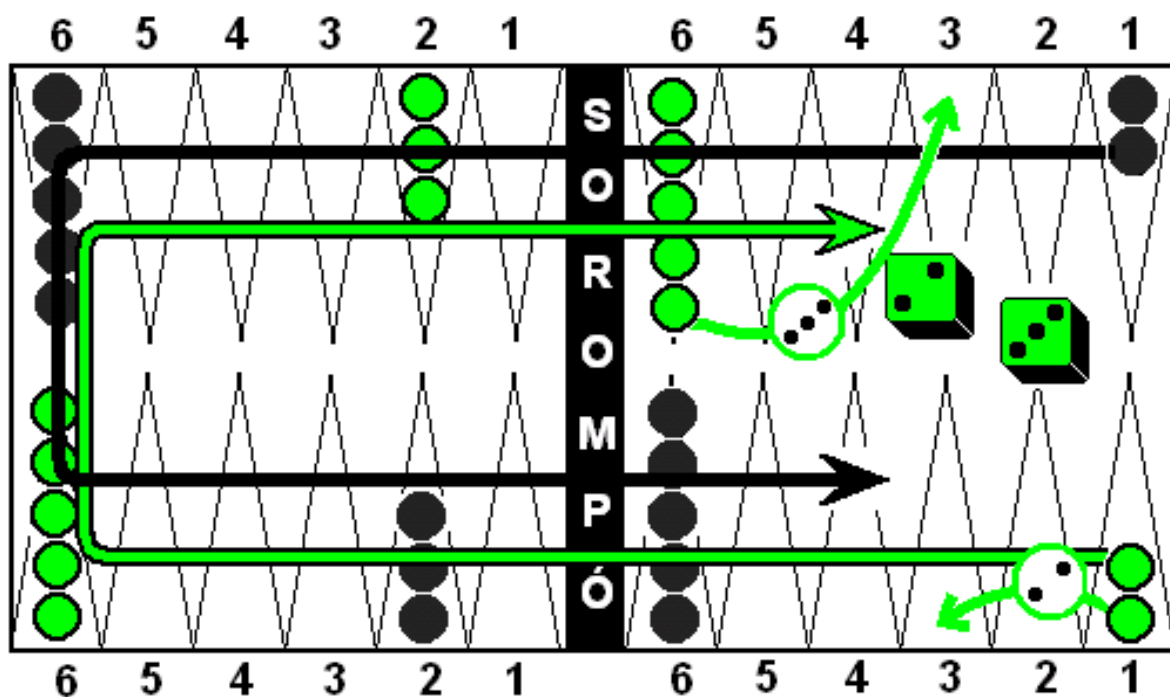
A folyó előtti egy és az utána következő két mezőn álló bábuk, nem üthetők ki.

Fontos szabály: egyetlen bábud sem léphet le a tábláról, amíg a nyitó állást az összes többi bábud el nem hagyta.

BACKGAMMON (2x15 db bábu, 2 dobókocka)

A kezdőállásból társaddal ellenkező irányban haladtok, abban versenyezve, melyiktöknek sikerül előbb beérnie összes bábujaival a saját utolsó negyedébe, majd ha az összes beért, akkor onnan továbbhaladva, levenni őket a tábláról.

A kocka kidobott két számát egy, vagy két bábuddal lépheted le a saját utolsó negyeded felé., de nem léphetsz olyan „csúcsra” (így hívják itt a mezőket), amin több ellenséges bábu tartózkodik. Ha csak egy van, akkor azt kiütöd és az a tábla középvonalában lévő „sorompóba” kerül.



Akinek a sorompóban bábuja van, csak azzal léphet, és mindaddig kimarad, amíg egyik dobott kockaértéke nem mutat az ellenfél utolsó negyedének 1-től 6-ig számozott csúcsai közül olyanra, amire kiléphet (amin nem áll több ellenséges).

A párdobás értékei duplán leléphetők.

"CSAK DOBÓKOCKÁKKAL", de nem "csak" szerencsejátékok

Napjaink hatlapú dobókockáival szinte minden társasjátékban találkozhatunk, ha abban a véletlen választásnak, a játékosok szerencsével való kapcsolatának szerepe van. Többnyire pontértékekre kockázunk (immár több, mint 5000 éve...).

Egy, vagy több dobókockával a legmagasabb számot, vagy összeget kivető játékos jut előbb a célba..., vagy nyeri el társai pénzét. Ez utóbbiban kell keresni a szerencsejátékok varázsát.

A játéknak tétje van!

A tétet pedig nem a "jobb", nem az "ügyesebb", hanem a "szerencse kegyeltje" nyeri el. Egy-egy sok tapasztalatot, észt, gyakorlatot, képességeket igénylő játékban sikerélmény az ellenfélen diadalmaskodni. Megmérettetés, amelyben jobbnak találtathatunk.

Jelentheti-e ugyanezt az élményt egy kockavetés, aminek eredménye független tőlünk?

A játékszenvedélyt fellobbantó izgalmat csak akkor érezhetjük, ha megjelenik a játék tétje: a pénz.

Van akinek pl. egy jó étel, vagy ital, van akinek pl.: egy jó ruha, stb. lenne vonzó tét a játékban.

A pénz "közös nevező", jelenthet ételt, ruhát, stb. szinte bármire becserélhető...

Szerencsejáték ritkán, de nem túlzott, ha azt állítjuk: soha nem lesz izgalmas tét nélkül.

Gondoljunk csak egy kártya-póker partira! Ha a játék egyik "legje", a blöff nem működik, márpedig tét nélkül mindig akad majd partner, aki minden lapot megnéz és kiterít.

Hiába a jól kitalált szabályok, a játék elveszti varázsát.

Vagy például: a közismert 21-es játékban 17-re ráhúzni tét nélkül, ha csupán a győzelmünk, vagy vereségünk függ az eredménytől...? Tét nélkül bizonyosan ráhúzok, mert ha veszítek: "nem volt szerencsém", ha pedig nyerek: "én játszottam jól"...

A következőkben mutatott játékokat pénzben (vagy kisebbek csokiban), ill. a játék végeztével "értékre" váltható zsetonokban kell űzni, különben a játékszabályok "nem működnek".

Annyiszor, ahányszor (3-10 játékos, 1 db kocka)

A játékosok megállapodnak a dobásokra következő sorrendjében. (Általában a körbeült asztal közepére tett óra mutatójának körbemozgási irányában következnek sorra a játékosok és az kezdi a dobásokat, aki egy próbadobásból a legmagasabb pontértéket dobja).

A játék annyi körből áll, ahányan játszanak, hogy mindegyik játékos kezdőként is sorra kerülhessen. Minden dobás eredményét mindegyik körben, játékosonként feljegyzik és a parti végén összeadják.

A partit a legmagasabb összértéket elért játékos nyeri meg.

Egy-egy körben a soron következő annyiszor dobhat egy kockával, ahányszor csak akar, mindaddig, amíg dobása eredménye 3 nem lesz. Egy-egy körben a soron következő játékos dobásainak értékei összeadódnak. Ha azonban nem hagyta abba pontgyűjtését a 3 eredményű dobás előtt, akkor abban a körben nem szerez pontot.

Párok és hetes (3-10 játékos, 2 db kocka)

A játék menete és logikája lényegében megegyezik az előzőével, csak egy kicsit több figyelmet igényel, mert itt a játékosok egyszerre két kockával dobnak. Itt is annyiszor, ahányszor csak kívánnak, kivéve, ha a két kockán kivetett érték összege hetes. (Amelyik körben hetest dob a játékos, abban a körben nem szerez pontot.)

Mindannyiszor pedig, amikor két egyformát sikerül dobni (függetlenül annak értékétől), az adott dobókörben addig szerzett pontok duplázódnak.

Fentiek szerint pl: az 1+2, 4+6, 2+2, 5+3, 1+1 eredményű, öt egymást követő dobásból álló sorozat pontértéke $((3+10) \times 2 + 8) \times 2 = 68$ lesz, hacsak nem "nullázza ki" eredményét a "mohó dobó" egy hetessel (pl.: 2+5).

A dobások pontértékét játékosonként feljegyzik, a partit (mely itt is annyi körből áll, ahányan játszanak) a legmagasabb összpontértéket elérő nyeri meg..

Csillag,átló,fortocska,...(3-10 játékos 3-5 db kocka)

*A "nagyok játéka"-hoz kedvet kapó, akár a még számolni sem tudó kicsik is kockázhatnak, ha az egyes oldalakat képileg csoportosítjuk,
pl.: nevezzük: "csillagoldalnak" azokat a kockaoldalakat, amelyeknek a közepén is pont van
(1, 3 és 5)*

*"átlósnak" azokat az oldalakat, melyeken a jelek átlót képeznek
(3, 5, ezen belül: egyátlós a 3, kétátlós az 5)
"ablakocskának" ("fortocskának") nevezzük a négyes oldalt,
"létrának" a hatost, stb.*

Döntsük el hány kockával dobnak és melyik nevezetes oldalt jutalmazzák a játékosok.

Osszuk el egyenlően a zsetonokat a játékosok között, de úgy hogy azért a "kasszában" is maradjon. Egyezzünk meg a dobók sorrendjében.

A játék során egyszerre az összes kockával, egyszer dob a sorra következő játékos.

Ha a dobás eredményében van kiválasztott nevezetes oldal, akkor a játékos kivehet a kasszából (annyi zsetont, ahány nevezetes jelet dobott), ha viszont nem sikerült egy nevezetes oldalt sem dobnia, akkor be kell tennie a kasszába (egy zsetont)...

A játék végeztével (még mielőtt unalmassá válna) a zsetonok pl. csokoládéra válthatók be...

Szultán ("tedd,amit mondok" 3-10 játékos 2 db kocka)

(A kisebbek tanulságos játéka, nagyon hamar ráéreznek a "bankos"-szultán előnyére.)

A játék kezdetén a játékosok kisorsolják az első "szultánt" és megállapodnak a dobásra következő sorrendjében. (Pl. egy kockával dobva, az első hatost dobó élhet a szultán jogaival.)

A szultán "megparancsolja"; hogy a dobásra következő játékos két kockával történő dobásának összege mennyi legyen. Ez legalább 2, de nem több 12-nél és nem "kérhet" 7-est sem.

Ha a játékos megdobja a kívánt összeget, akkor a szultántól zsetont kap, ha nem sikerül megdobnia, akkor ő "fizet" a szultánnak. Ha valamelyik játékosnak a "parancs végrehajtása" során hetes összeget sikerül kivetnie, akkor azt követően ő lesz a szultán és a játék folytatódik...

Adok, vagy kapok (3-10 játékos, 1 db kocka)

A játékasztalon jelöljük ki négy zsetonhelyet "2", "3", "4" és "5" számozással. (pl.: kistányérokat használhatunk, vagy akár egy kartonlap sarkaiba rajzolt körökbe írjuk a számokat) A játék lényege, hogy egy kockával történt dobás eredménye kijelöli a zsetonhelyet. A soron következő játékos dobása alapján: ha dobásának eredményével megjelölt helyen zsetont talál, azt leveheti, ha a sarok üres, akkor tennie kell rá egy zsetont. Két nevezetes dobás van: az 1 esetén mind a négy helyre kell tennie a játékosnak egy-egy zsetont, ha pedig 6-ost dob, akkor az éppen található összes zsetont leveheti.

Adok, vagy kapok (3-10 játékos, 2 db kocka)

Az előző játék igencsak "megbolondítható", ha 2 kockával játsszák, olyan megegyezéssel, hogy az egyik kocka eredménye a "helyet" jelöli ki, a másik kocka eredménye a "tétet" jelöli. A játékos a dobás eredménye ismeretében szabadon eldöntheti, hogy a két dobott szám közül melyik jelent helyet, melyik tétet. Ám, ha a választott helyen a mutatott tétnél kevesebb zseton van, azt köteles kiegészíteni a tét értékére, ha kevesebb, vagy a téttel egyenlő zsetont talál ott, akkor azt leveheti. Nevezetes dobásokkor, értelemszerűen: ha 1 és 6 az eredmény, akkor nem mozog zseton, ha 1 és 1 akkor a négy sarokba 6-6 zseton kerül, ha 6 és 6, akkor minden fentlévő zseton levehető, ha 6 és pl.4, akkor levehető helyenként max. 4-4 zseton, ha 1 és pl.3, akkor mindenhova további 3-3-zseton felrakandó...

Kockázás pontértékre (3-5 játékos, 4-6 db kocka)

A játékosok körben helyet foglalnak az asztalnál, annak közepére beteszik 1-1 zsetonjukat, majd mindannyian egy kockát dobnak, amelyet "eredményével felfelé" maguk elé tesznek. Ezt követően a +1 db kockával a dobásra következő sorrendjében dobhatnak egyet-egyet, ám mindegyik dobás előtt újabb 2 db zsetonnal kell megvásárolni a dobás jogát. Az asztalon lévő tétet két dobással, a dobások pontértékének legmagasabb összegével (vagy szorzatával***) lehet elnyerni. Az első dobás eredményének ismeretében minden játékos szabadon dönt: folytatja-e a játékot, vagy veszni hagyja addig betett zsetonjait. Akik a folytatás mellett döntöttek újabb 2-2 zsetont tesznek be. Ha a második dobás után pontegyenlőség alakulna ki, akkor bent marad(!) az addig összegyűlt tét, és valamennyi játékos részvételével folytatódik, (kezdődik újra) a játék.

(***) összeg, vagy szorzat? Érdemes elgondolkodni a különbségen! Két kocka mutatta számok 21 féle kombinációjának összege: 2, 3, 4, ..., 12, azaz összesen 11 féle lehet. Összegnél tehát 10-szer lehet azonos eredmény (pl.: $5+3=6+2=4+4$), melyekkel szemben a szorzat eredménye már különbözni fog (pl.: $5 \times 3=15$, $6 \times 2=12$, $4 \times 4=16$). Ám, a szorzat is csak 18-féle eredményt fed le a 21-ből, mert pl. $6 \times 2=4 \times 3=12$, melyeknél viszont az összeg lesz különböző: $6+2=8$, $4+3=7$)

Ha egy kétkockás dobás eredményét mind a 21 lehetőség esetén erőssorrendbe kívánjuk állítani, akkor megegyezhetünk pl. abban, hogy előbb az összeg dönt, ha pedig ez egyenlő (és csak akkor!), akkor a szorzat dönt. Akkor pedig, ha a két kockadobás eredményét: egy kocka kétszeri dobásából számítjuk, (vagy egyszerre, de különböző színű kockákkal dobunk) a sorrendet is figyelembe véve, már 36 féle eredmény lehet,

Kockázás összegre (3-10 játékos 4-5(*) kocka)

Éppúgy, mint a kockázás pontértékre játékokban, de az a játékos viszi el a tétet, aki négy dobásának eredményösszegével (alulról) leginkább megközelíti a 21-et. Ha nagyobb az összeg, a játékos "befuccsolt" mint a 21-es (Black Jack) kártyajátékban...

(*)5 kockával, 5 dobással, de változatlanul 21-es összegre játszva a játék hazard-jellege növekszik.

„koca” Kockapóker (3-10 játékos, 5 db kocka)

A játékosok dobási sorrendet, kezdő dobót választanak és beteszik tétjeiket.

(A kezdés joga körbejár, a parti annyi körből áll, ahány játékos van.)

A betett tétet az a játékos nyeri el, akinek a legmagasabb számkombinációt sikerül dobnia az öt kockával, három dobásból (azaz maximálisan két javító dobás lehetőségével). A játékos minden dobáskor szabadon dönt, hogy hány és melyik kockával kíván újra próbálkozni.

A dobások erősorrendjében a szinteken belül a magasabb érték a nagyobb:

az értékelt szintek	pontértéke
pár (=két azonos érték)	2
két pár (a magasabb értékű pár dönt)	7
drill (=három azonos érték)	25
sor (kicsi)	49
sor (nagy)	51
full (=drill+pár, a drill dönt)	75
4-es póker	200
5-ös póker	1000
(5-ös pókert gyakorta, de helytelenül, "royalflös"-nek is nevezik)	

Sokan úgy játsszák, hogy öt körben jegyzik fel a játékosok dobásának pontértékét és ezek összege alapján a legtöbb pontot elérő játékos nyeri (viszi) el a tétet.

Dobókockával is megpróbálkozhatunk a póker némileg izgalmasabb változatával, de tudnunk kell, a játék speciálisan kártyára lett kitalálva... (Gondoljunk csak arra, hogy egy 52 lapos kártyacsomagból több mint 2,5 millió különböző "pókerkéz" rakható ki, szemben az öt kockán kivethető 7776 féle eredménnyel... és akkor még nem is érintettük a "vajon mi lehet ellenfelem kezében" kérdés és a hozzátartozó "pókerarc" izgalmait...) Érdeemes legalább egyszer kipróbálni a következő változatot:

„picit már” Kockapóker? (2-10 játékos, 6 db kocka)

A játékosok sorsot húznak, ki lesz a két "aktív" és kik lesznek a "fogadó" játékosok, majd az aktív játékosok dobhatnak 1-1 kockával, amelynek eredményét társuk elől is és a "fogadók" elől is eltakarják. (Pl.: rajtuk maradnak a dobópoharak)

Ezt követően felváltva négy-négy kockával, kétszeri javítási lehetőséggel újra dobnak, amely dobások eredményét feljegyzik. Az érvényes pontértékhez természetesen hozzátartozik a "takart" ötödik kocka is, de annak értékét a licit során csak egyedül a dobó játékos ismeri. A "fogadók" is csak a négy nyílt eredményű kockát látják, amely alapján tetszésük szerint döntenek melyik játékosal "nevetnek-sírnak" a licit, vagy a terítés befejeztével. (Vagy a két aktív játékos, egyikének győzelmére fogadva, két részre osztódva teszik meg tétjeiket, amelyet a győztesre fogadók vihetnek majd el.)

A licitet javasolt (mondjuk) három körre (ezen belül pl.: öt zsetonra maximált emelésre) korlátozni és ha az alatt egyik aktív játékos sem adta fel a tétért folyó küzdelmet, akkor kell csak a takart kockákat teríteni...

Bemondások a zsetonmozgásokkal egy időben, értelem szerint...:

"hívok", "megadom és ráhívok", "megadom és mutatom", "megadom", "ráhívok", vagy "feladom"

Látni fogjuk, hogy már az egyetlen takart kocka is sokkalta érdekesebbé teheti a játékot, mintegy bizonyítva: a póker valójában tényleg a kártyára lett kitalálva...

Házzám (3-10 játékos, 2 db kocka)

A játékosok eldöntik, ki kezdi a dobásokat és milyen sorrendben következnek a többiek. (A játék során természetesen a kezdés joga is körbejár.)

Mindegyik játékos beteszi belépő tétjét (1 zsetont), majd, ha sorra kerül és úgy dönt, hogy versenyben marad, akkor további 2 zsetont kell betennie. A kezdő játékostól indulva, a sorrend szerint három kockával egyszer dobnak.

A dobás értéke a három eredményszámából kialakítható legnagyobb szám (legmagasabb házzám). Például 1,5,2 esetén a megjegyzendő érték 521 lesz, amelynél a következő dobónak, ha versenyben akar maradni határozottan nagyobbat kell elérnie. Tehát, a belépő tétek lerovása után a kezdő beteszi a dobásra jogosító további 2 zsetonját, és dob. Eredményének ismeretében a következő játékos szabadon dönt, megvásárolja-e 2 zsetonnal a nagyobbat dobás jogát, vagy veszni hagyja eddig betett zsetonjait és így tovább egészen addig, amíg már nem akad "fizető vállalkozó", vagy valamelyik játékos három 6-ost nem dobott.

(Figyelem! Ha a nagyobb dobásra vállalkozó "kisebbit" dob kiesik az aktuális tétért folyó versenyből. Azonban úgy is izgalmas lehet a játék, ha a kisebbit dobó: további 4, majd azt követően -újabb sikertelen dobásakor, ezt is duplázva - még 8 zseton betételével, a játékosok megegyezése szerint, pl.: összesen háromszor próbálkozhat.)

További változatában: egyre többen játsszák úgy, hogy a páros és a hármas dobáseredmények megelőzik a három különböző eredményű dobás értékét. Ekkor pl.: a 211 magasabb, mint a 654, ill. a 111 magasabb, mint a 665...

Oskola (3-10 játékos, 5 db kocka)

A játék lényege, hogy meghatározott számú (általában 14-18) dobáskörben a játékosoknak meghatározott kombinációjú eredményeket kell teljesíteniük.

A teljesítés sorrendjét már a dobás részeredményének ismeretében a dobó játékos dönti el. A néhány éve újra (arra nem érdemtelenül) "divatba jött" játék számos változatával találkozhatunk.

Többnyire kétszer annyi dobókörből áll egy parti, mint ahány kombináció teljesítése a feladat. Az összes dobás megtörténtét követően, a nem teljesített feladatok (például) egységesen, de hiányonként 30 pont levonást jelentenek.

Mód van viszont plusz pontok gyűjtésére, amelyek (pl.) annyiszor 10 pontot jelentenek az elszámoláskor, ahányas sorszámú (nehézségi fokú) feladatot duplikálva teljesítettünk. (Emiatt az egyszerűen megjegyezhető pontozási szabály miatt kapott 15-ös sorszámot az öt egyforma.) A táblázat utolsó sorának "+" jelű összege az aktuális dobás öt kockájának értékösszege. Ehhez hasonlóan, többnyire a túlteljesítést premizáló alap-értékhez hozzáadják a kockák értékét is. Pl. így a 4 db 2-es ($5 \times 10 + 4 \times 2 = 58$) kevesebbet ér mint a 4 db 6-os ($5 \times 10 + 4 \times 6 = 74$).

Fontos! A "Kötelező" oszlopba csak "-30", vagy "O.K!" (azaz nem teljesítve, vagy teljesítve) bejegyzés kerülhet. Miután a pluszpontokat csak a prémium oszlop hozza, többnyire hazard dilemma eldönteni, hogy pl. ha egy "négyes" 6-osból sikerül, azt előbb a prémium rovatba írassuk-e -számítva arra, hogy fogunk még négyest elérni-, vagy könyveltessük-e el egyszerű "O.K!"-nak.)

		1.játékos		2.játékos		...
Sorsz.	Feladat	Kötelező	Prémium	Kötelező	Prémium	...
1.	Pár					
2.	Két pár					
3.	Hármas					
4.	Három+pár					
5.	Négyes					
6.	Kis sor					
7.	Nagy sor					
15.(!)	Öt egyforma					
+	Összeg					

Szinte minden változat fontos szabálya: valamennyi dobás eredménye meg kell jelenjen a táblázatban, tehát ha az adott dobás értéktelen (a táblázat egyik üres rubrikájába sem jegyezhető be), akkor a dobó játékosnak meg kell neveznie, melyik prémium (,vagy ha azok már elfogytak, melyik kötelező) teljesítés helyére kerüljön a 0 (vagy a - 30) érték.

Egy körben minden játékos öt kockával maximum háromszor dobhat. A dobások eredményétől függően azonban a két "javító dobásban" szabadon döntheti el, mely kockákkal kíván újra dobni.

(Pl.: Az első dobás különböző (ám nem értékelhető) eredményét látva, megpróbál "sorra" játszani, és egy kockával dob újra. Miután a sor nem sikerült, de adódott 2 db hatosa, a maradék három kockával most már minél több hatosra fog játszani.)

Forsz-licit, v. kocka-svindli (3-5 játékos, 2 db kocka)

A játékosok dobási sorrendet, kezdőjátékost választanak, rögzítik a dobások pontértékének sorrendjét (ajánlott változatokat lásd lent), és egyenlően szétosztják a zsetonokat.

Egymást követően, 2 db kockával dobnak, de úgy, hogy a dobás eredményét a soron következő dobásra váró ne láthassa: átlátszatlan dobópohár használatával, „kukucskálással”; vagy korrekt és egymásban meg is bízó játékosok között: kézzel való takarással...)

A dobó játékos bemondja dobásának "eredményét", amelynek legalább akkorának kell lennie, mint az őt megelőző dobó bemondott --és elfogadott-- eredménye.

(Ha nem sikerült akkorát dobnia, akkor kötelező füllentenie!)

Ha a dobásra következő "elhiszi"-elfogadja a bemondott eredményt, akkor egyúttal arra is vállalkoznia kell, hogy ő is legkevesebb akkora pontértéket dobjon (legalább is mondjon).

Ha "nem hiszi el" a bemondott eredményt, akkor a dobó játékos megmutatja dobása értékét.

Ha ez kevesebb az általa bemondottnál, akkor zsetont fizet, ha pedig több(!) mint a bemondott érték, akkor a "hitetlenkedő" teszi be büntető zsetonját.

(!)Vegyük észre, hogy ez az érdemtelenül ritkábban játszott szabályváltozat nem bünteti a "kisebbit hazudást", így több lehetőséget ad a "taktikázó blöffölésekre" is.

A dobások pontértékeinek sorrendje:

Lehet pl. a "házzám" fantázianevű játékban leírtakhoz hasonló, azaz a két kocka eredményéből kirakható legnagyobb kétjegyű szám tekintendő a dobás pontértékének.

Kombinálható azzal, hogy a párdobásokat magasabbra értékelik az eltérő értékű dobásoknál. Ekkor pl.: a 11 nagyobb, mint az 54). A talán legérdekesebb változatban kitüntetett szerepet adnak a 21-nek (lakatosinas), amely a 66-ost is megelőzve, a legmagasabb értéknek számít.

Kocka bridzs (2 + 2 fő, 4 db kocka, 4 db pohár)

Az asztalt körbeülő négy játékos közül az egymással szemben helyet foglalók alkotnak párost. (Mint a bridzsben: Észak-Dél és Kelet- Nyugat játszik "egy-egy kasszára".)

Mindegyik játékos dob 1-1 db kockával, de a dobás eredményét társai elől eltakarja.

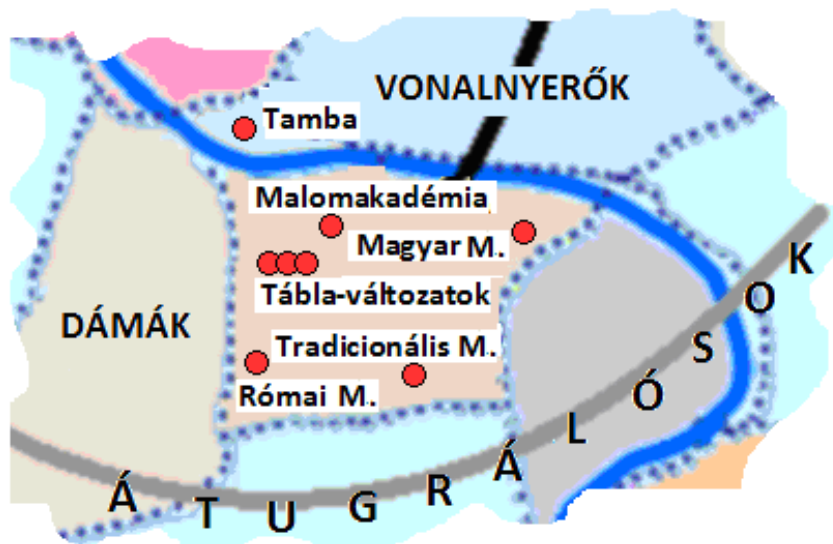
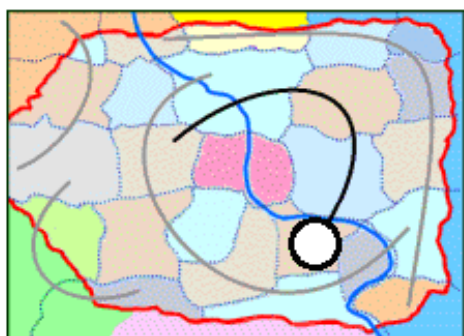
A betett téteket az a páros nyerheti el, amelyik tagjai dobása eredményének a szorzata magasabb értéket ad. A letakart eredmények terítését megelőzően azonban a játékosok egymásra licitálva (a betét elnyerésére fogadva) egyúttal emelik az adott dobókör betétjét.

A parti négy játékból áll. Az elsőben "Kelet" kezdi a licitet, a másodikban "Dél", majd "Nyugat" és "Észak". Mindegyik játékban max. három körig tart a licit (mindegyik játékos háromszor emelheti a tétet -pontosabban az utoljára szóló kétszer-).

Megengedett bemondások: 1-től 4-ig tetszőleges zsetonszámmal növelt tét betételével egyidőben: a "ráhívott tét értéke", a ráhívott tét betételével egyidőben: "megadom". Esetleg, a takart dobásunk ismeretében és társunk licit-információjában megbízva, folytatható, tetszés szerint: "és ráhívok" ..., a "ráhívott tét" bemondása 1-től 4-ig, vagy "és nem hívok rá" ..., vagy "passz". Terítés akkor következik, ha háromszor fordult körbe a licit (ekkor mindig "megadom"-mal zárul), előbb csak akkor, ha egymás után három(!) passz hangzott el.

Ha bármelyik licitkörben, az egyik pár mindkét tagja úgy passzol, hogy közben az ellenfélnek értékes (emelő) bemondása volt, akkor az ellenfél terítés nélkül (dobása eredménye megmutatása nélkül) "söpörheti be" az összegyűjtött tétet.

"MALMOK"



A tradicionális (három koncentrikus négyzetet formáló táblán 9-9 db bábuval játszott) malom ismertsége vetekedik az Amőbáéval.

Sokan, már iskolás kor előtt is jól játszanak vele, de értetlenül állnak egy „a játkszabály ugyanaz” felvezetéssel mutatott, más formájú és kiosztású tábla előtt: „hány bábuval kell ezt játszani?” A kérdés nem vetődne fel, ha értenék a szabály logikáját, mértéket is. Egyszerű, kikövetkeztethető, hogy a mezők 1/3-án sötét bábuk, 1/3-án világos bábuk állnak és 1/3 megmarad a tologatásos lépésekre. Pedagógiai hiba az a gyakorlat, hogy sokan a malomjátékkal kezdik az óvodások táblajátékra idomítását.

(Az „idomítás” itt még talán durva, de az egyre terjedő „sakkovi” esetén már enyhe ez a figyelmeztetés.)

A malmok egyébként, kisiskolás korban, már jó belépők a táblajátékok világába. Sok-sok jellemzőjükben mutatnak hasonlóságot más táblásokkal, aminek tán oka ősi eredetük. (valamilyen változatban minden földrészen megtalálhatók, valószínűsíthető, hogy egymástól függetlenül alakultak ki, egyszersmind továbbfejleszthető forrását adva további játékoknak.)

Voltaképp, csak a 3x3-as TicTacToe a tisztán lerakosgatós, a többiben a lerakosgatást lépésváltások is követik.

Csoport-képző, közös sajátos jellemzőjük, hogy: három, 'vonalban' egymás mellett álló bábu (a malom) elérését az ellenfél bábujának leütésével (esetleg a parti azonnali megnyerésével) díjazzák.

Változatainak sokaságát inkább a különböző táblák képezik, mint szabályvariánsok.

A négyes-nyerő tőtikés Tambát, mint a korábban született térbeli malom logikus leszármazottját sorolnám ide.

Megjegyzés:

Azzal is büszkélkedhetünk, hogy nagyon jól játszható magyar fejlesztése is van a malomjátéknak.

Három „figyelem-koncentrációs” Malom (aki elnézi, az veszít)

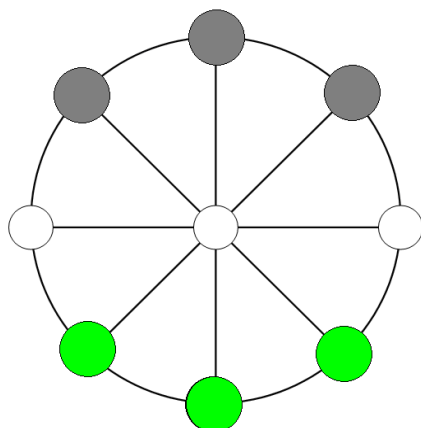
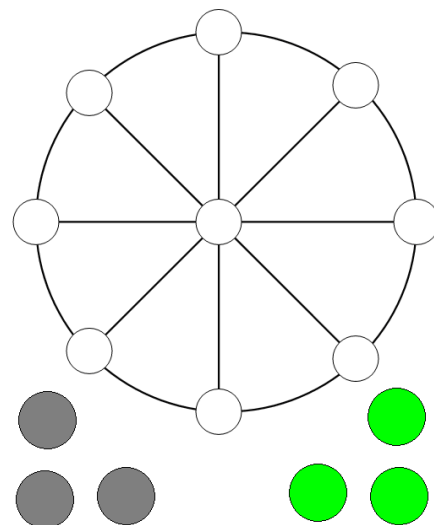
Egy az ókori Rómából, egy a maoriktól (Új-Zéland), egy pedig a tirikiktől (Kenya).

Római Körmalom

Üres táblán kezdődik. 3-3 bábut raktok le, egyenként, felváltva, tetszés szerint választott, üres rácspontokra, majd a szomszédos üres mezőre tolhatod át egy kiválasztott bábudat.

Az nyer, aki saját bábuiból hármat egymás mellé hoz.

(?) Igen, a köríven is ér a malom.)



Shisima

Kezdőállásban a kőríven szemben 3-3 sötét és világos (közöttük üres mező). A vonalban saját hármas a nyerő.

Mu-Tore

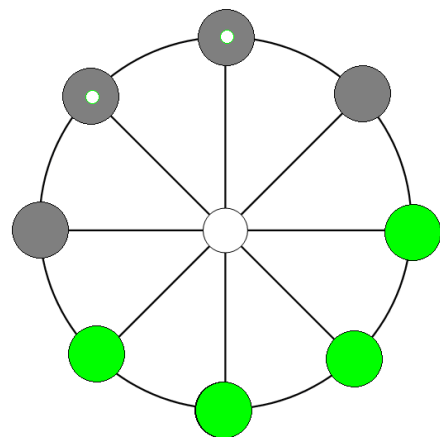
Kezdőállásban a kőríven szemben 4 db sötét és 4 db világos.

Veszít, aki beszorul, azaz nem tud lépni.

Sötét kezd, de:

nem indíthat a jelzett bábuival...

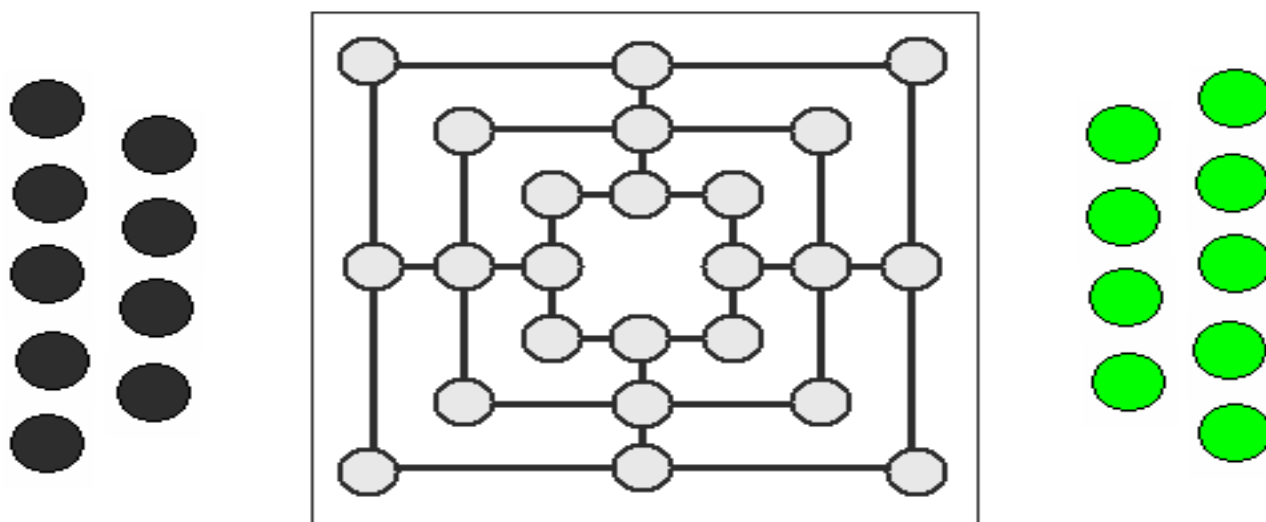
(... mert túl egyszerű lenne nyernie)



MALOM (tradicionális)

Egymás bábuinak beszorításában, vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három játék-szakaszban:

1. Egyenként rakják a táblára bábuikat, majd
2. váltakozva lépnek a tetszőlegesen választott bábujukkal szomszédos üres mezőre.
Ha valamelyik játékos (akár a lerakások, akár a lépések során) malmot alkot (azaz három bábuját egy vonalra állítja), akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőt.
3. Akinek már csak 3 db bábuja van: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy ugrásokkal is mozoghat a táblán.

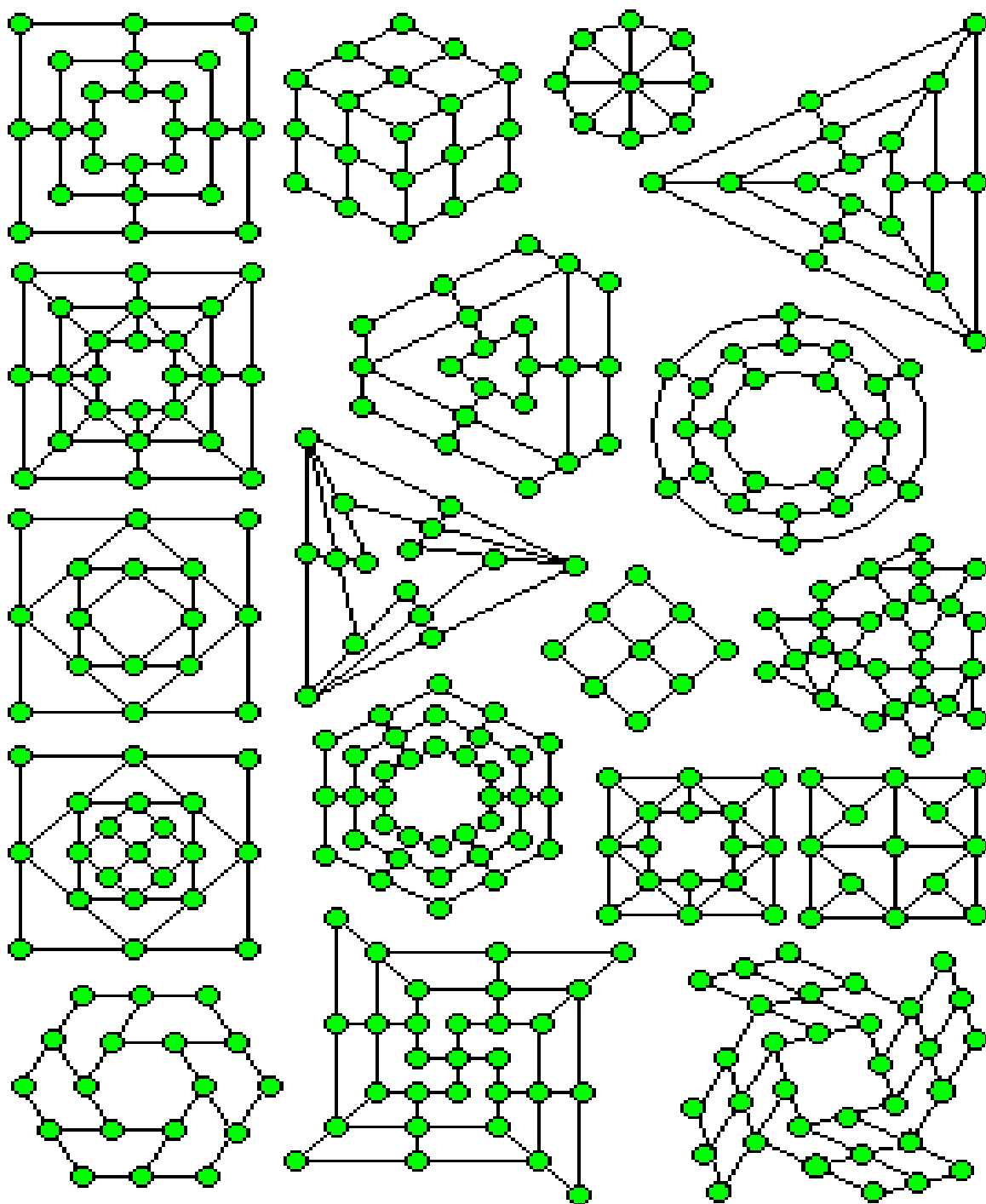


Eldöntetlen a parti, ha a 3. játékszakaszban egymást követő 13 (!) lépéspáron át változatlan a táblán lévő bábuk száma.

Lásd még:: MALOMTÁBLÁK

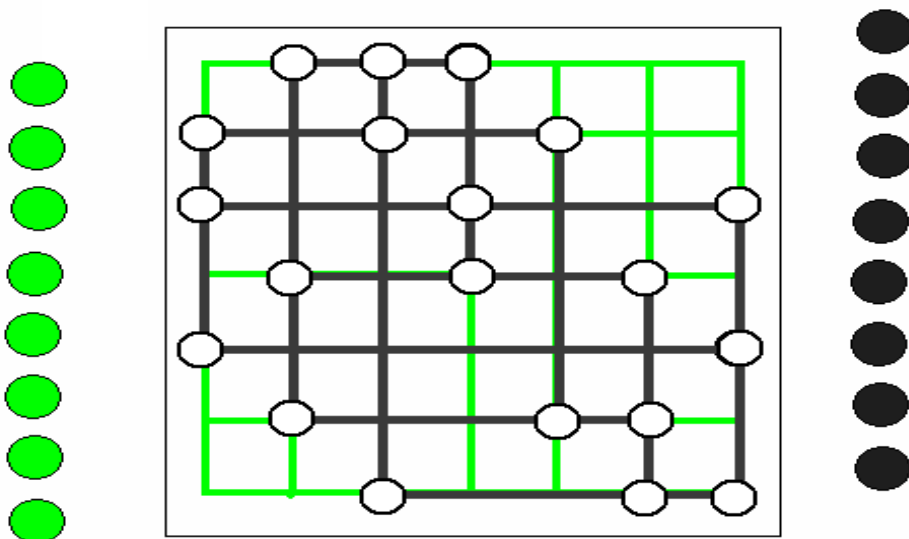
MALOMTÁBLÁK

Sokféle táblán, a mezőpontok harmadányi bábuval. *(Egyharmad hely a sötété, egyharmad a világosé, egyharmad pedig maradjon a tologatásokhoz. Ha felfelé kerekítünk, akkor több lesz a „beszorításos” győzelem; ha lefelé, akkor kevesebb.)*



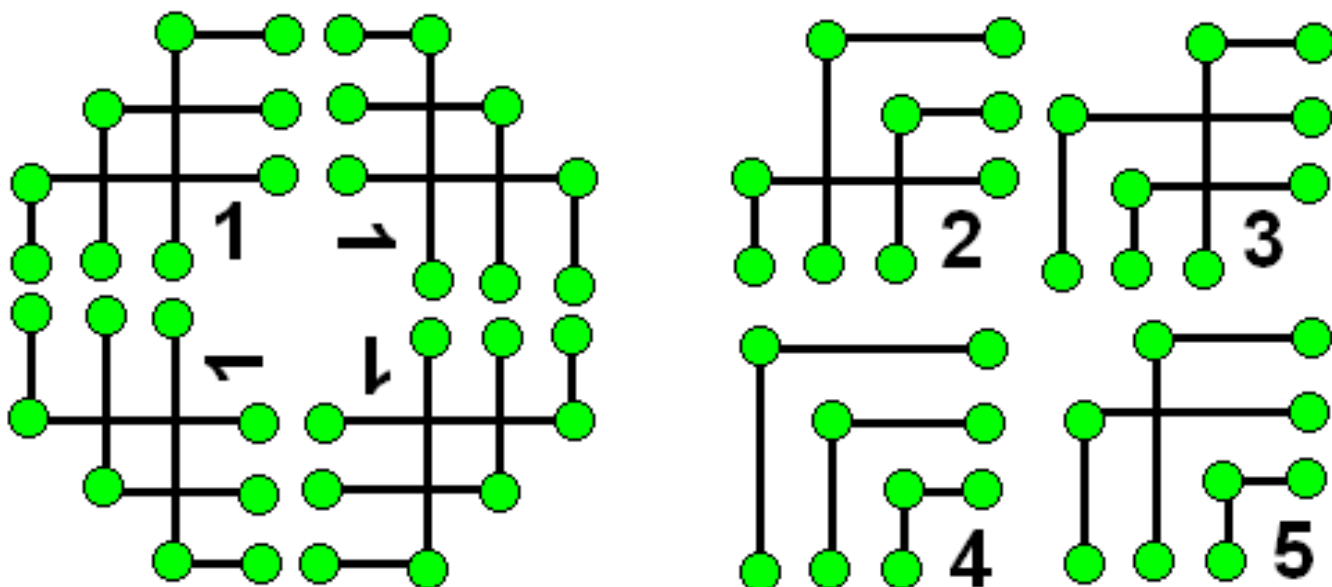
MAGYAR-MALOM

Egy 7x7-es négyzetes rácselrendezésen, úgy jelölünk ki 21 db mezőpontot, hogy vízszintesen is és függőlegesen is 3-3 db essen egy vonalba...



MALOM-AKADÉMIA

Az 5 x 4 db negyed-táblából váltakozva egyet-egyét választanak a játékosok...



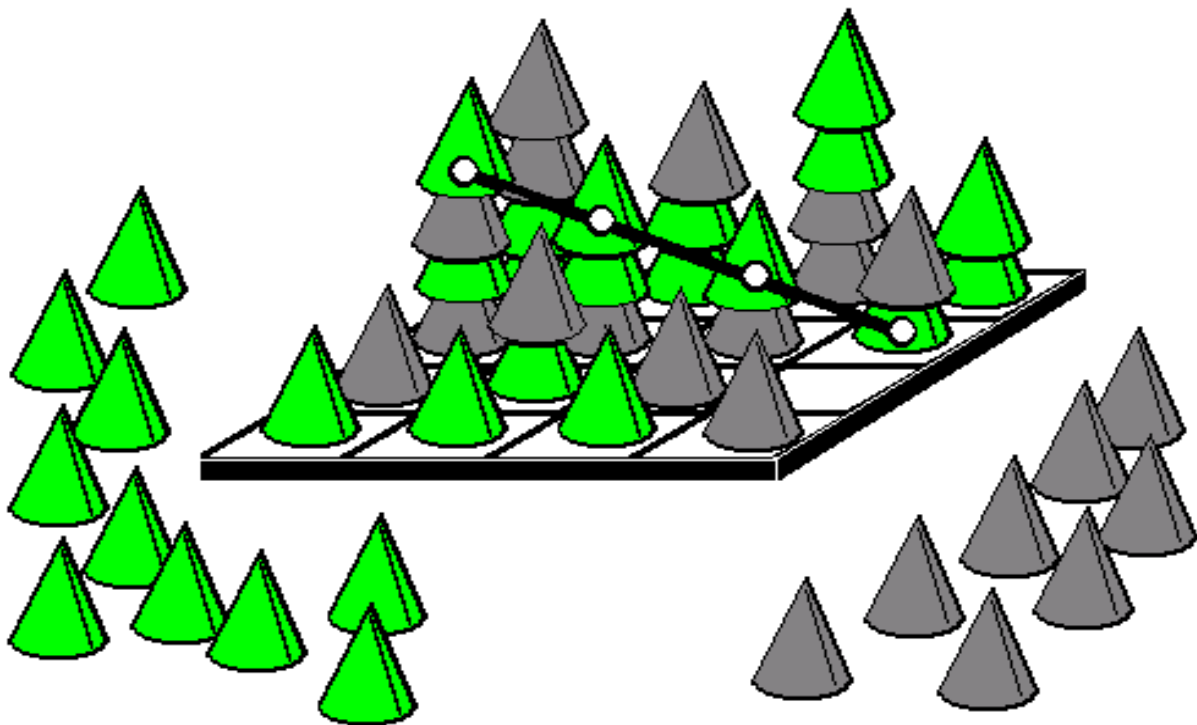
Mindkettő magyar fejlesztés! Köszönet értük Dr. Tichy-Rács Ádámnak

TAMBA („térbeli” Amóba; 4x4-en, akár papírból hajtogatott kúpokkal is)

A Tőtikék, ill. ismertebben a Connect-4, vagy "potyogtatós" Amóba 4x4-es alapon játszott olyan térbeli változata, amiben: **nincsen magassági korlát.**

Sötéttel és világossal játszó, az induláskor üres táblára felváltva, egyenként rakják le bábuikat..., abban versenyezve: kinek alakul ki elsőként, (bármilyen irányú???) vonalban, egymás mellett álló bábuiból négyese.

(???)



A "bármilyen irány" térbeli értelmezése kézenfekvően pl.: egy elképzelt kockának vagy az oldalával, vagy a lap-átlójával-, vagy a test-átlójával párhuzamos, de
(mint az ábrán) bármilyen négyes vonal nyerő állapotot jelent..

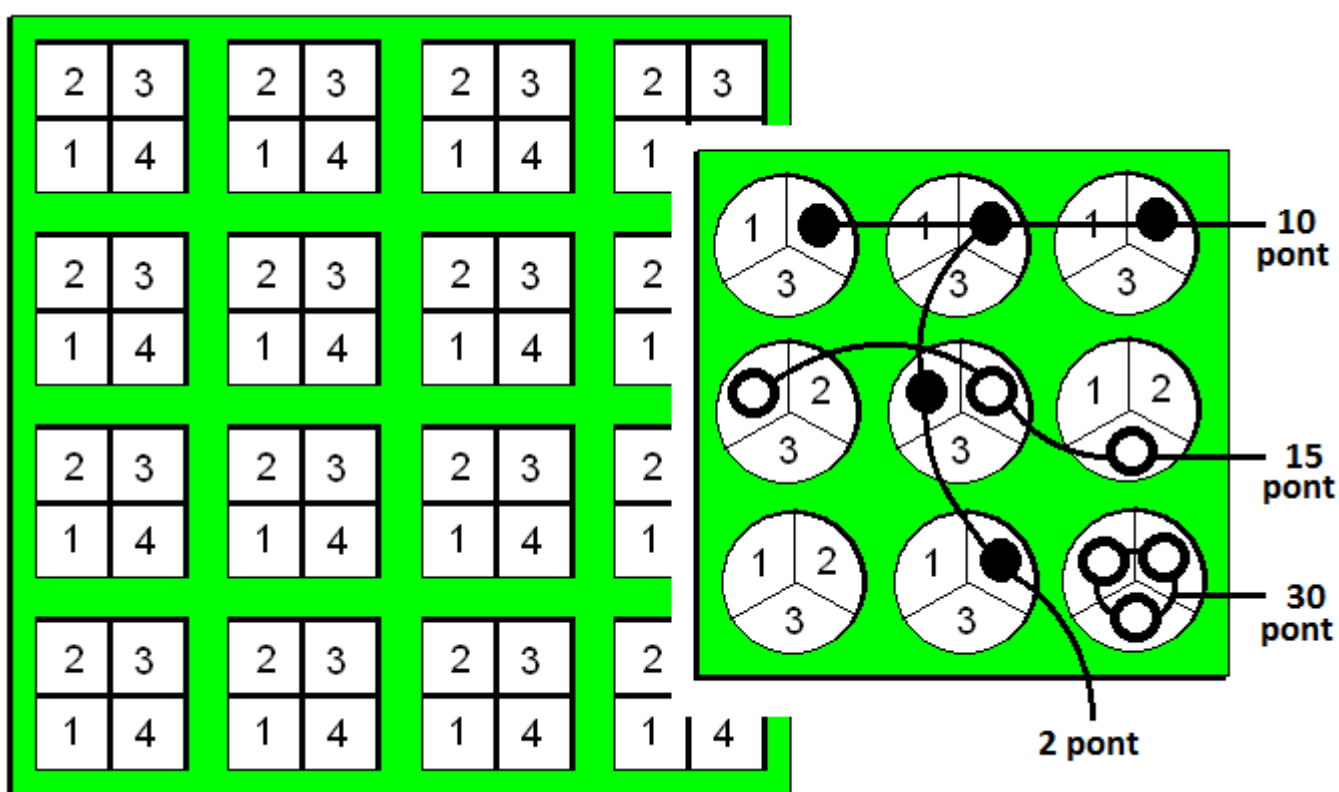
HIJARA (gyakorlottaknak 3x3-on, profiknak 4x4-en „multi-táblás” TicTacToe)

A tábla mezői számozott „almezők” állnak, amelyekre felváltva, egyenként rakják le bábuikat a játékosok (az egyik világosat a másik sötétet).

Már, a 3x3-as táblán is komoly koncentrációt igényel, a 4x4-en pedig egészen ördögi az alábbi korlátozással:

bármelyik almezőben elsőként csak az 1-jelűre rakhatunk és így tovább sorban.

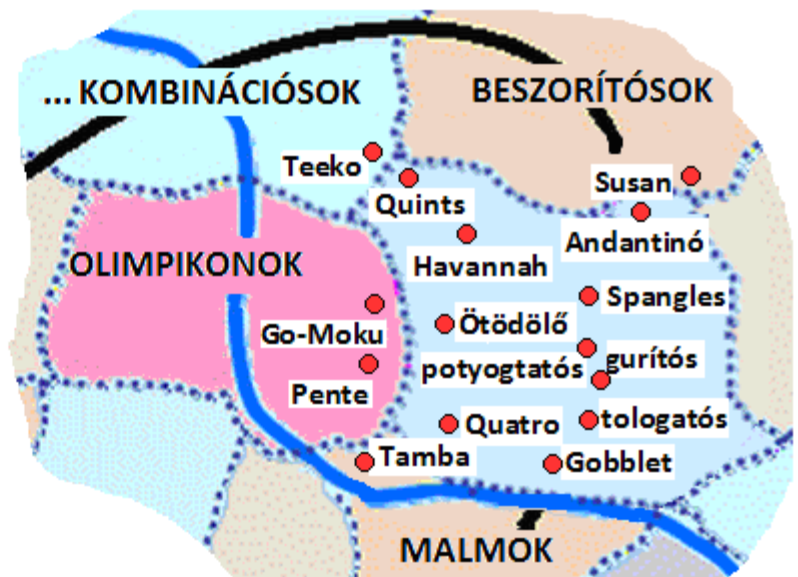
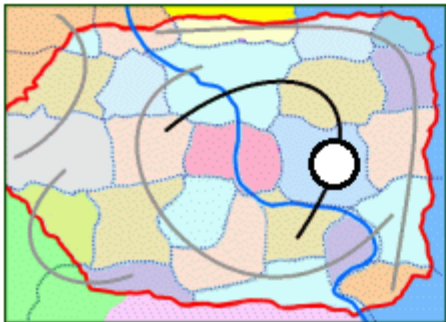
(Pl.: 3 jelűre csak olyan mezőkben, amelyben nem üres sem az 1 és sem a 2 almező.)



Kiértékeléskor 2-2 pont jár egy –egy vonalban elfoglalt mezőért, de még bónuszpont jár az almezők elfoglalása szerint is:

- ha vonalban – azonos értékűek (10),
- és/vagy ha vonalban sort adnak ki -1234- (15),
- és/vagy ha ugyanazon mező almezői (30)

"VONALNYERŐK"



A csoport névadója az **Amőba**, vagy **Ötödölő** Mo-n. talán a legismertebb táblajáték. A világ játékosai eredeti japán nevén "**Go-Moku**" [öt kő]-ként ismerik, Európában: "**5 in row**", vagy "**Go-Bang**" néven.

Már az alapjátékot is javasolt két változatban megkülönböztetni egymástól:

(ÖTÖDÖLŐ-s) Amőba legyen a kezdőké, pl.: négyzethálós lapokon ceruzával „O” és „X” jelekkel.

(GOMOKU-s) Amőba legyen a gyakorlottaké, valamilyen esély-kiegyenlítő versenyszabállyal.

Az alapötletből továbbfejlesztett játékok szinte mindegyike, üres táblára egyenként lerakosgatós, amin belül a csoportképző tulajdonságuk, a verseny célja többnyire: előírt hosszúságú vonal, ritkábban valamilyen adott alakzat elsőkénti kialakítása. (Pontosabb lenne talán az általánosabb „alakzat”-nyerők elnevezés.)

Különböző ötletű lerakosgatási szabályokkal más-és más a játék: **potyogtatva, töltögetve, gurítva, tologatva**.

Extra ötlet a matrjoskás **Gobblet** és a versenytárs lerakandó bábujának kiválasztásával működő **Quatro**.

A térben épített „négy a nyerő” **Tamba**, már inkább a térbeli malmokhoz hasonló.

Az egymásra épülő ötletek alapján itt van a lépegetéssel is játszott **Teeko** játékszabálya és amikben ütés is van, az alternatív versenycélú **Quints**, a **Pente**-ként ismert „amerikai Amőba” és a **Hexade**.

Kakukktojás még a **Susan**, ami voltaképpen a beszorítósok közé tartozik, de közeli hasonlóságot mutat az alternatív versenycélú **Anadantinó**-val. (Ez utóbbi is precízebben a cél-kombinációsokhoz tartozna, de az alternatív „ötös vonal” versenycélja jellemzően amőba sajátosságú.)

Gyakori kérdés: Mezőkön, vagy rácspontokon játszunk? Voltaképpen mindegy, ki-ki úgy, ahogy megszokta. A rácspontokon folyó játék távolkeletről jött hozzánk. A versenytábla alakja és mérete pont mint a GO-táblaké. A régi idők képein láthatóan, 10 cm-nél is vastagabb robusztus kő-, vagy fa-táblákon játszották, talán azért is, mert a könnyű táblák könnyen elmozdulnak véletlen lökésekkor...

(Igccsak bosszantó egy esetleg több napig is elhúzódó Go-partiban, ha félidőben felborul az állás.)

A szándékolatlan tábla-lökéskor a táblára felvésett rács metszéseibe lerakott, lencse alakú kövek stabilan a helyükön maradnak, (némi poentírozással: "japáni földrengésálló").

Nem logikátlan feltételezni, hogy a rácspontokon folyó játék elterjedésének ilyen praktikus okai is lehettek.

A mai festett táblákon már nincs ilyen funkciója a rácspontokon történő játéknak, ám a bábuk tradicionális lencse-formájának praktikuma belátható: sokkal kényelmesebb levenni az ilyeneket, mint pl. a lapos korongokat...

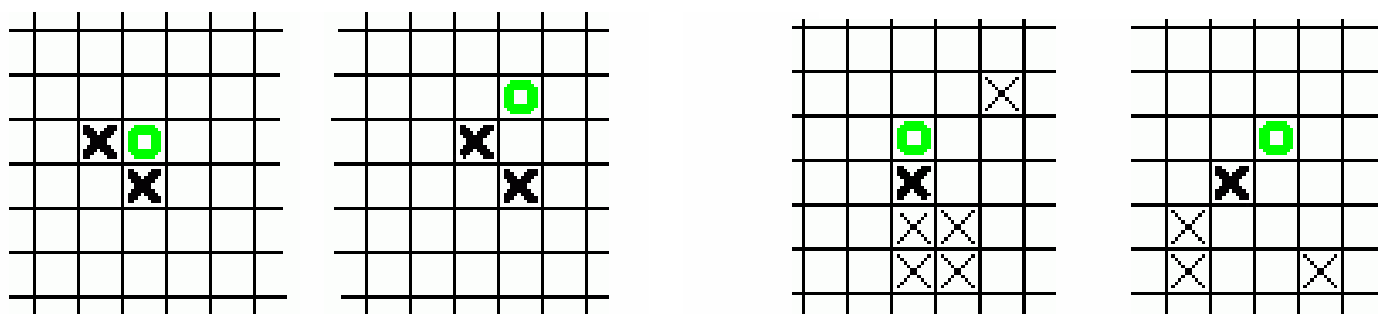
(GOMOKU-s) AMŐBA (gyakorlottaknak, versenyre, „swap” = cserés kezdéssel)

Az „ötödölős” Amőbából még egy iskolai szintű verseny sem szervezhető, mert már egészen kevés gyakorlattal rendelkező játékosok párbaját is biztosan nyeri a kezdő lépő. A világ profi játékosai sokáig a „RENJU” néven bevezetett verseny-változatban, szigorított szabályokkal és mintegy 24 fél kezdő állásból kiindulva játszották.

Legegyszerűbb, ha párbajozók maguk állítanak fel olyan kezdőállást, amelyet mindketten esélykiegyenlítettnek fogadnak el. Az elhúzódó állás-elemző viták elkerülhetők a színcsere kérésének lehetőségével...

A "SWAP"-kezdés lényege, hogy egy 15x15-ös táblára a kezdőlépő tetszőlegesen letesz három bábút: két sajátot és egy ellenségest. Ezután, a versenytársa eldönti, hogy melyikkel kíván játszani. Ha „színcserét” kér, akkor ő rak elsőnek.

Hogy is van ez? A lényege hasonlít az "igazságos" felezéshez: Az egyik felez (ezzel azt állítja, hogy a két fél azonos értékű), a másik választ (és ha mégis a kisebb jutna neki, akkor ugye csak önmagát szidhatja: miért nem a másik mellett döntött.)



Az ábra 10 db kielemezett nyitó-állást mutat.

A bal oldali kettőn: túl nagy előnnyel indul „X”, ezért kell a színcserét kérni...

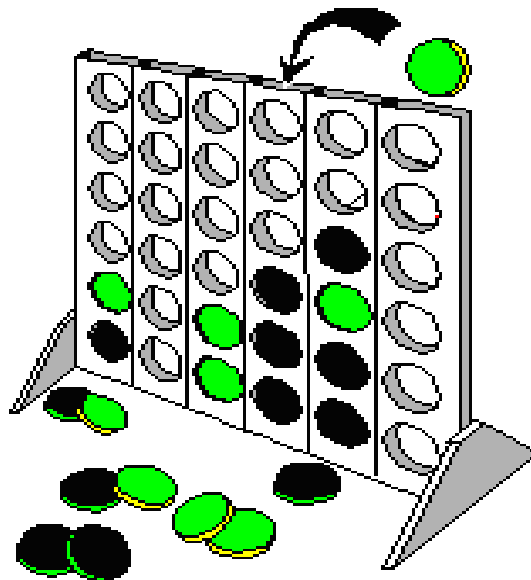
A jobb oldaliakon („O” a tábla közepén áll) kvázi egyenlők az esélyek, ha „X” valamelyik vékonyat választja a színcsere felkínálása előtti második lépésének.

(Ez esetben a színcsere, voltaképpen, a kezdeményezés átvételét jelentő taktikázás.)

„potyogtatós” AMÓBA, vagy „Connect 4” (6x8-on, 4 a nyerő)

Az induláskor üres tábla oszlopait, alulról felfelé, felváltva, egyenként töltögetik fel bábuikkal a játékosok.

A kereskedelemben kapható legismertebb változatában a függőlegesen felállított tábla úgy van kiképezve, hogy a korong alakú bábuk felülről belepotyogtathatók.



Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlósan sikerül 4 db bábuját egymás mellé raknia. (Megfordított versenycéllal is játszható, azaz veszít aki rákényszerül saját négyesének kialakítására.)

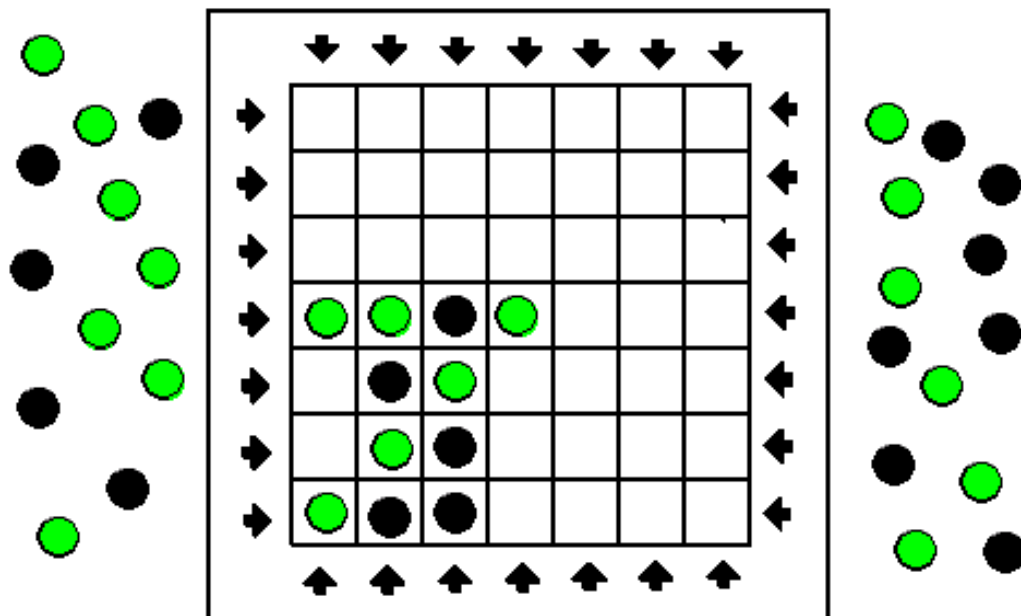
Érdekes változatai:

Amikor a tele sorok törlődnek, vagy alulról felfelé kerülnek a táblára a bábuk úgy, hogy a már az adott oszlopban lévőket egy pozícióval feljebb tolják (lásd a tologatós Amóbanál), ill. lásd még a Tótikéket.

Legérdekesebb lenne talán: álló hengerpalástként körbezáródó „szélek nélküli” táblán.

"tologatós" AMÓBA (7x7-es táblán, 4 a nyerő)

Az induláskor üres tábla szélső mezőpontjaira sötét és világos felváltva 1-1 db bábút tologat be úgy, hogy azzal: a korábban már táblára került bábuk egy pozícióval elmozdulnak.



A játékba viendő bábút a keret kiválasztott "parkoló-mezőjére" rakjuk és a kiválasztott sort egy pozícióval elpiszkáljuk, majd az új bábút betoljuk a keletkezett üres helyre.

A megtelt sorok tovább nem tolhatók.

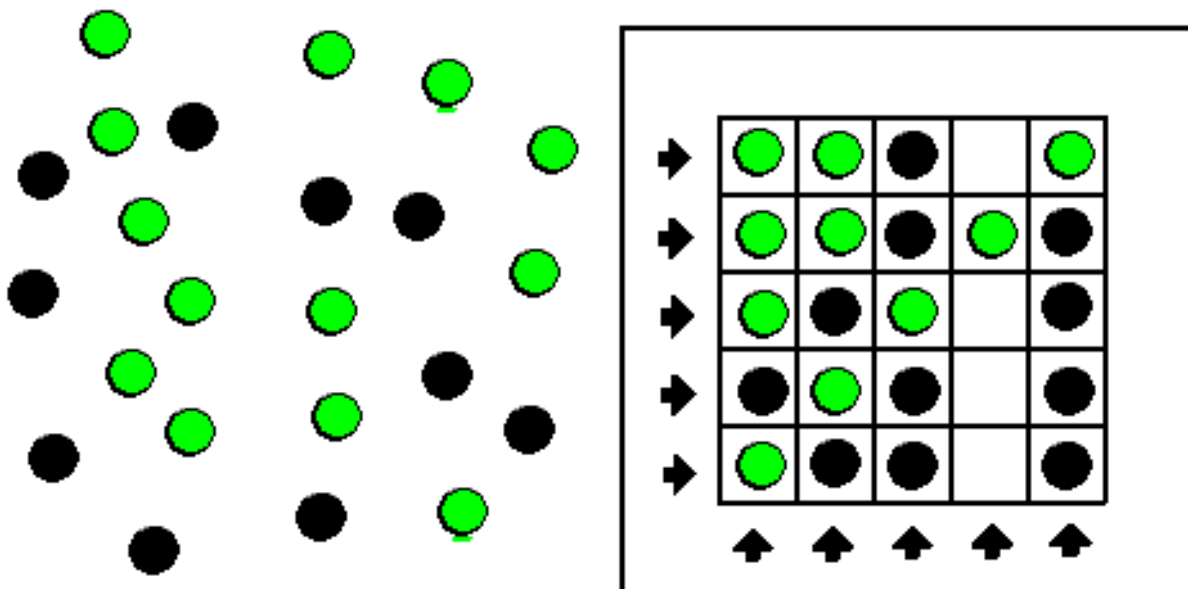
Az nyer, akinek elsőként alakul ki "négyes vonala" a saját színéből (függetlenül attól, hogy ő, vagy versenytársa volt lépésben).

Előfordulhat, hogy az adott lépéssel mindkét játékosnak kialakul négyes vonala. Ekkor, az éppen lépő játékos a parti győztese, mert saját lépésének eredményeként (akcióban) alakította ki a nyerő ötösét.

"letologatós" AMÓBA (5x5-ön, 5 a nyerő)

A tologatós Amóba "letologatós" változatában, ha egy sor megtelt, akkor az újabb betolt bábuval a sorvégi, szélső leesik a tábláról, függetlenül attól melyik játékosé.

Vegyük kisebbre a tologatós Amóba tábláját és osszuk fel a tábla keretét: „betolós” és „leesős” oldalakra és máris megszűntettük, a „ha egy sor megtelt, abba több bábu már nem tolható be” korlátozást.

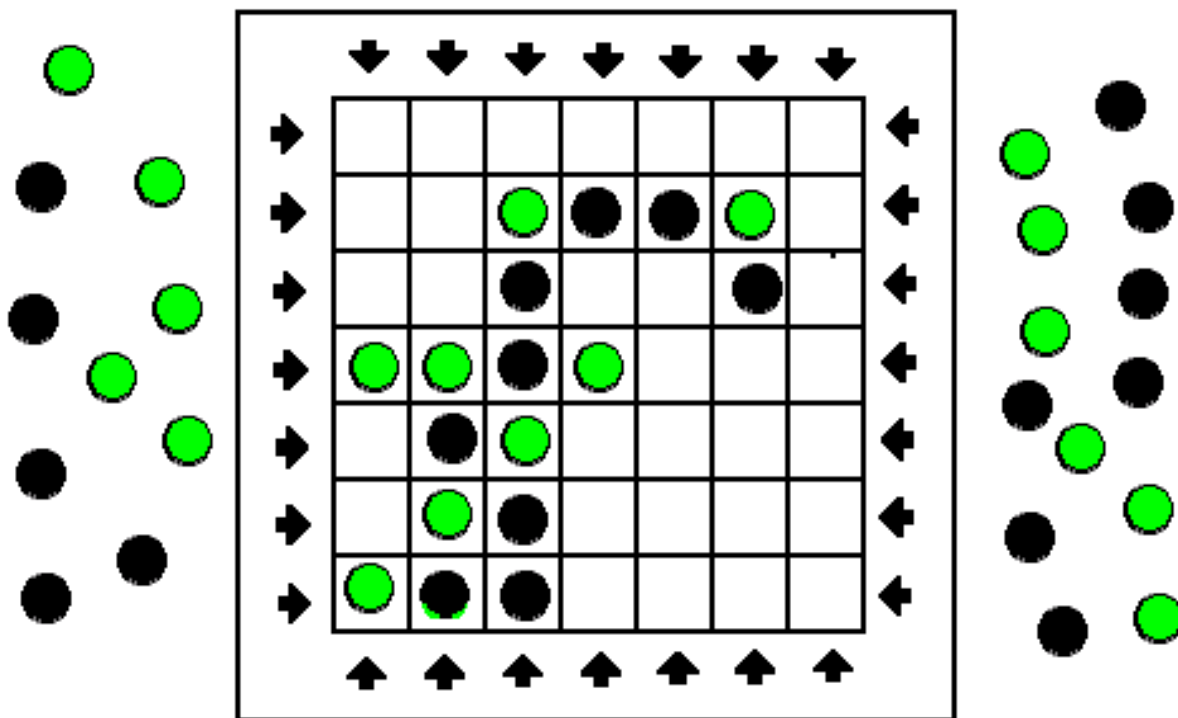


Négyzet-elrendezésű táblán praktikusán a csúcson találkozó két oldalról töltögessünk és így a másik két oldal lesz az, ahol lekerülnek a kicsorduló bábuk a tábláról.

Előfordulhat, hogy az adott lépéssel mindkét játékosnak kialakul ötös vonala. Ekkor, az éppen lépő játékos a parti győztese, mert saját lépésének eredményeként (akcióban) alakította ki a nyerő ötösét.

„begurítós” AMÓBA

Lásd előtte a tologatós Amóbat, és lásd be, hogy az alább mutatott állás a tologatós szabályokkal sohasem lenne kialakítható!



A játékosok felváltva egyenként, lépésenként szabadon választva a tábla négy oldala közül, ütközésig "gurítják be" (sor-, ill. oszlop-irányban) bábuikat, arra törekedve, hogy társukat megelőzve alakítsanak ki saját színű bábuikból összefüggően érintkező négyes vonalat.

Az **ötös vonal nem nyer(!)**, de a négyes nyerősor érvényes átlósan is.

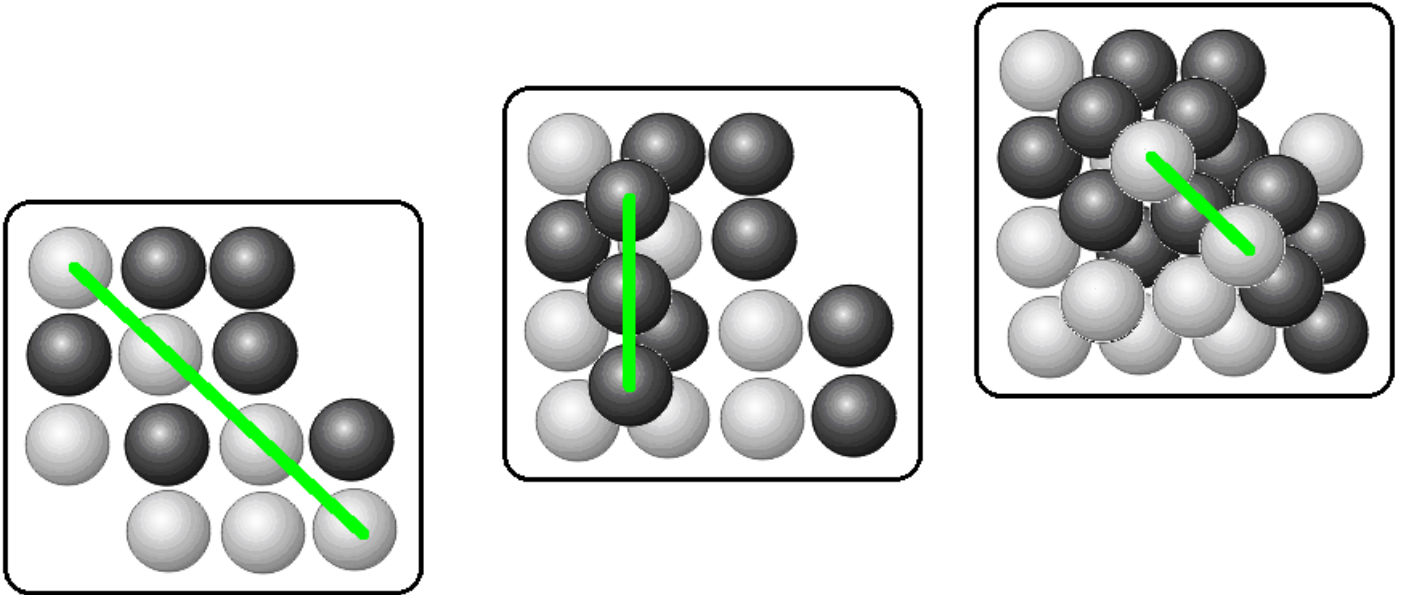
Versenyeken a 6x5-ös, a 6x6-os, vagy a 6x7-es , ill. a 7x7-es tábla-méret ajánlott.

SPLINE („piramisos” Amőba)

A földszinten négy, az első emeleten három, a másodikon kettő a nyerő.

???

Vonalban és (ahogy az ábrán látható): akár átlósan is, mint az amőbában.



Döbbenetes, hogy milyen egyszerű az ötlet és még egészen jól játszható is.

Vedd észre, hogy a Pylos-készlettel játszható! Ha nincs, akkor a golyó helyett, keress 30 db közel azonos méretű diót; ferd be a felét, és a méretükhöz készíts egy 4x4-es furatos táblát. (Pl. Nemezből bőrlukasztóval.)

Megjegyzések:

2011-ben született játék. Fejlesztője: Nestor Romeral Andres

Lásd még: SPAN (piramis-hex) és Pylos
Ha ez tetszett, akkor azokat se hagyd ki!

QUATRO („ezt rakd le” Amőba, 4x4-en pl.: iskolai logikai készlettel)

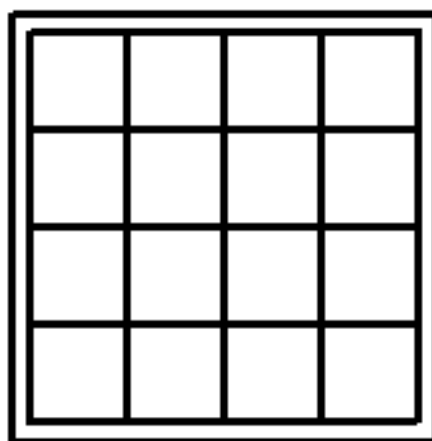
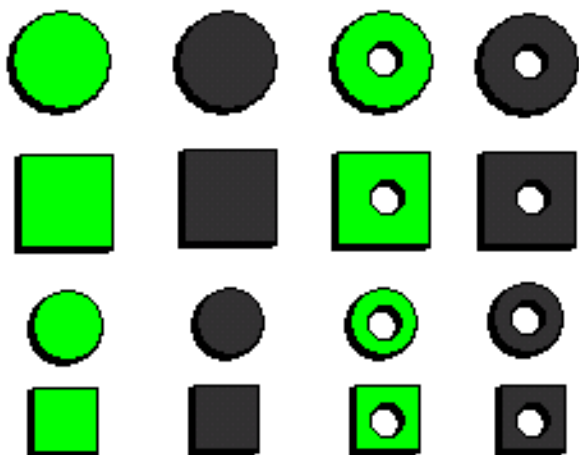
Különösen érdekessé fokozza ezt a játékot az a szabály, mely szerint a játékosok lépésről-lépésre kölcsönösen kiválasztják társuk számára azt a bábút, melyet az adott lépésben a táblára helyez!

(Oda rakja a bábuját, ahová kívánja, de mindig csak az ellenfele által kiválasztottat.

A következő lépésben pedig ő választja ki ellenfele még táblára nem került bábui közül, hogy az melyiket teheti fel.)

A közösen használt bábukészlet is eredeti ötlet: a 16 féle bábu, négy jellemző tulajdonsága (pl.: kicsi/nagy, henger/hasáb, tele/lyukas, sötét/világos) közül bármelyik szerint, az egymással megegyező 4 darabjának egy sorba, egy oszlopba, vagy egy átlóba elhelyezése jelenti a győzelmet.

(Észrevetted? Az iskolai logikai készlettel jól játszható)

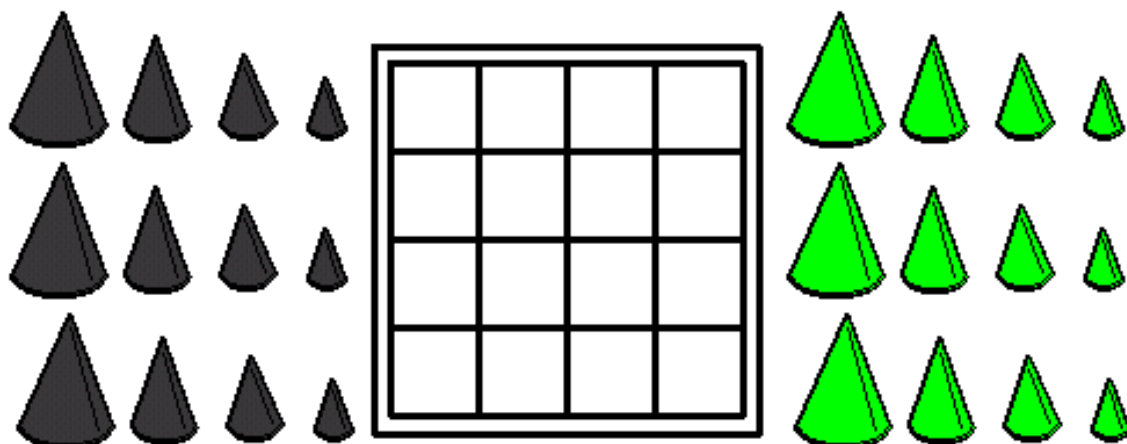


Mint a legtöbb hasonló lerakosgatásban, ebben is megfordítható a játék célja: azaz „a négyes veszít”-re is érdekes.

GOBBLET („matrjoskás” Amóba)

Sötétnek is és világosnak is összesen 12-12 db bábuja van:

játékosonként 3 készletben, egyenként 4 db (picibb, pici, nagy, nagyobb) bábuval.



Az induláskor üres 4x4-es táblán, az első saját négyes(*) kialakításáért folyó verseny.

(*) Sor-, vagy oszlop-, vagy átló-irányban egymás mellett álló 4 db saját bábu.

A lépésre következő kétféle lépés közül választhat:

vagy kívülről egy újabb bábuját teszi a tábla üres helyére (kivétel: **xxx**),

vagy az egyik, már a táblán lévő saját bábuját áthelyezi egy nála kisebb másikra (**???**).

(**xxx**) Ha az ellenfél 3 db bábuja nyeréssel fenyegető vonalban áll, ekkor (és csak ekkor) ezekből az egyik kívülről is "felfalható".

(**???**) Igen, a sajátjára is.

Megjegyzés: érdekesebb, ha a bábuk átlátszóak (pl. különböző magasságban levágott ásványvizes flakonokból, két különböző színű kupakkal).

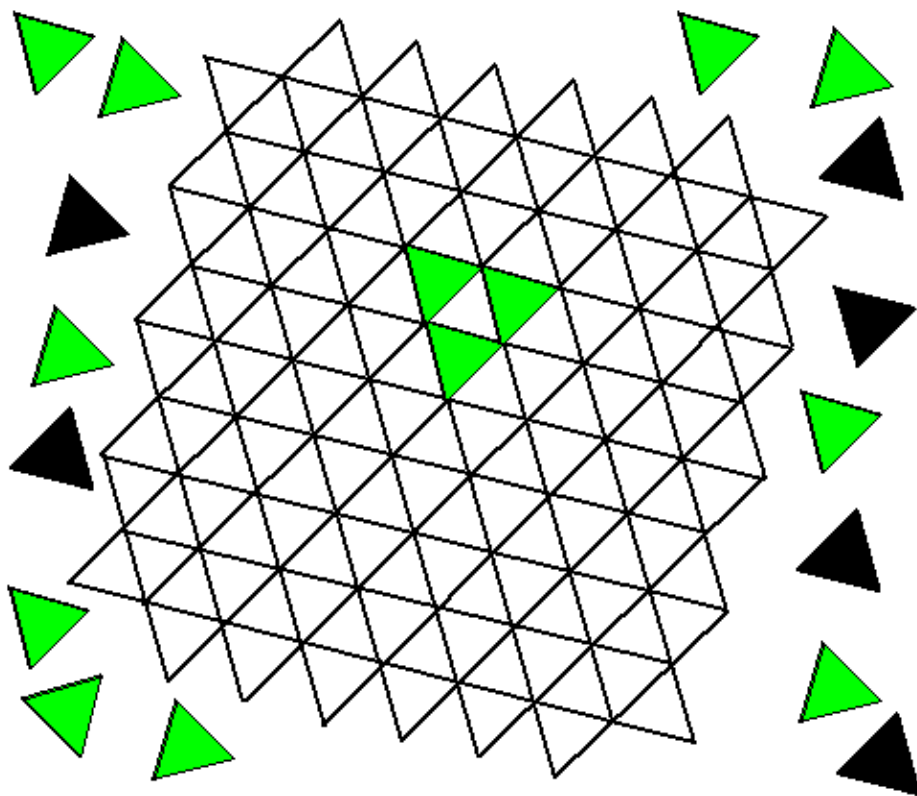
SPANGLES (tábla nélkül is játszható „háromszög-nyerős” Amőba)

Az alapjátékban (és az ötlet lényegében) a bábuk alakja egyenlő oldalú háromszög. Világos kezd, amikor egy tetszése szerinti helyre lerakja egy bábuját, majd ennek oldalszomszédságába rakja egy bábuját sötét.

Ezt követően is, váltakozva, egyenként, de mindegyik lépésben, valamelyik, már korábban lerakott, bábu **oldalával érintkezve** tehető csak le az újabb bábu.

Nyer, aki előbb rakja le három bábuját háromszög-alakban.

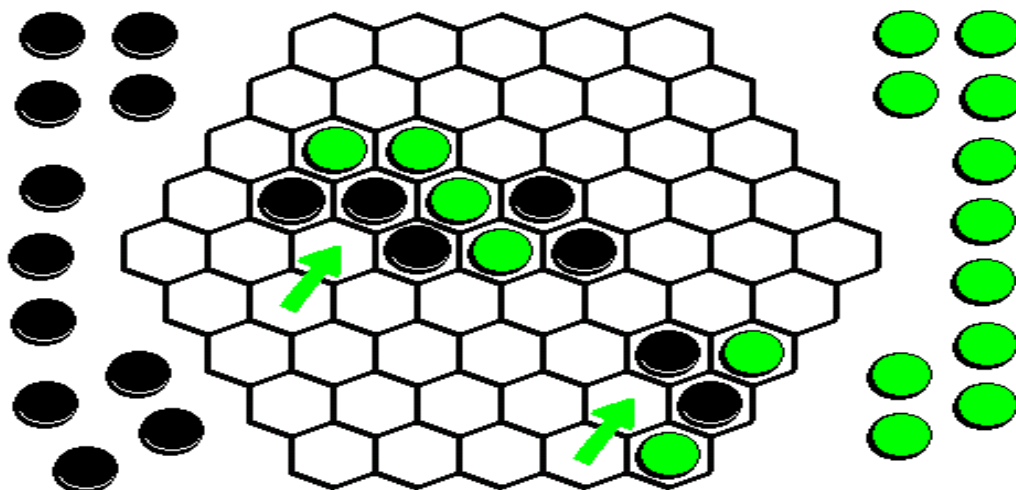
(Lásd az ábrán világossal azt is, hogy a középső nem számít)



Vedd észre azt is, hogy (a „mellé-rakós” szabály miatt) nemcsak felesleges a tábla, de a verseny még érdekesebb a játékkeret korlátozó határok nélkül! Korongokkal is jól játszható, de ekkor áttekinthetőbb háromszöges táblán.

SUSAN (körbezárós Amőba)

Az induláskor üres táblára a soron következő játékos: vagy üres helyre rak, vagy egy szomszédos üres mezőre lép át saját bábujaival. Veszít az, akinek bármelyik bábuja minden oldalról körbezáródik. Lásd az ábra közepén: zöld rak és sötét veszít.



Még érdekesebb változat, (gyorsabbak is a partik), ha a tábla szélén is érvényes a bekerítés (az ábra bal alján mutatott állás-részlet bábu csoportjában sötét veszít, ha zöld a nyíllal jelölt mezőre lép).

Igazán izgalmas pedig akkor, ha a lépés összetett, azaz: egy lerakás és egy tetszőleges saját bábu (oldalszomszédos üres helyre való) áttolása alkot egy-egy kötelező lépést.

Mindegyik változatban fontos szabály: veszítettünk, ha a lépésünk eredményeképpen egy saját figuránk záródik körbe, még akkor is, ha ezzel egy ellenséges bábút is körbezártunk.

ANDANTINÓ (kb.15x15-ös méhsejt-elrendezésű táblán, ötös vonal, vagy körbezár)

Váltakozva, egyenként lerakosgatós.

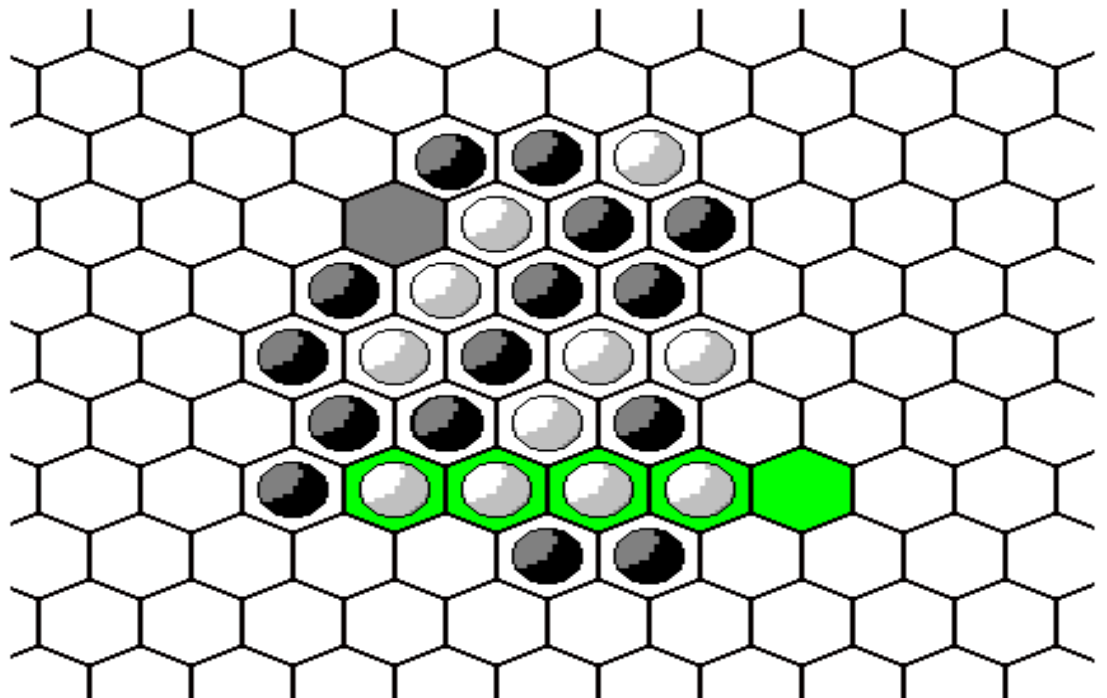
Egy picit **Amóba**, azaz:

nyersz akkor, ha öt bábud összefüggően érintkező sorba állítod.

Egy picit **Susann**-os, azaz:

akkor is nyersz, ha bábuiddal legalább egy ellenséges bábut körbezársz

(Lásd az ábrán, ha sötét a szürke mezőre rak, akkor nyer.)



Lépés-szabályában pedig, hasonló a **Spangles**-hez:

csak a már táblán **lévők(!!!)** oldalszomszédjaként kerülhet új bábu a táblára.

(!!!) Nagyon fontos, vedd észre, hogy többes szám:

*Az első lépéspár után csak olyan üres mezőre rakhatsz,
amelynek legalább két oldalszomszédján már áll bábu.*

Az ábrán mutatott állásban nem rakhatja le világos a nyerő vonalának ötödikjét.

TEEKO (4-bábus, lépegetős Amőba)

Mintha "négy a nyerő" amőbát játszanánk 4-4 db bábuval, amelyek a lerakogatás után a szomszédos üres mezőkre léphetnek át... (???: Igen, átlósan is)

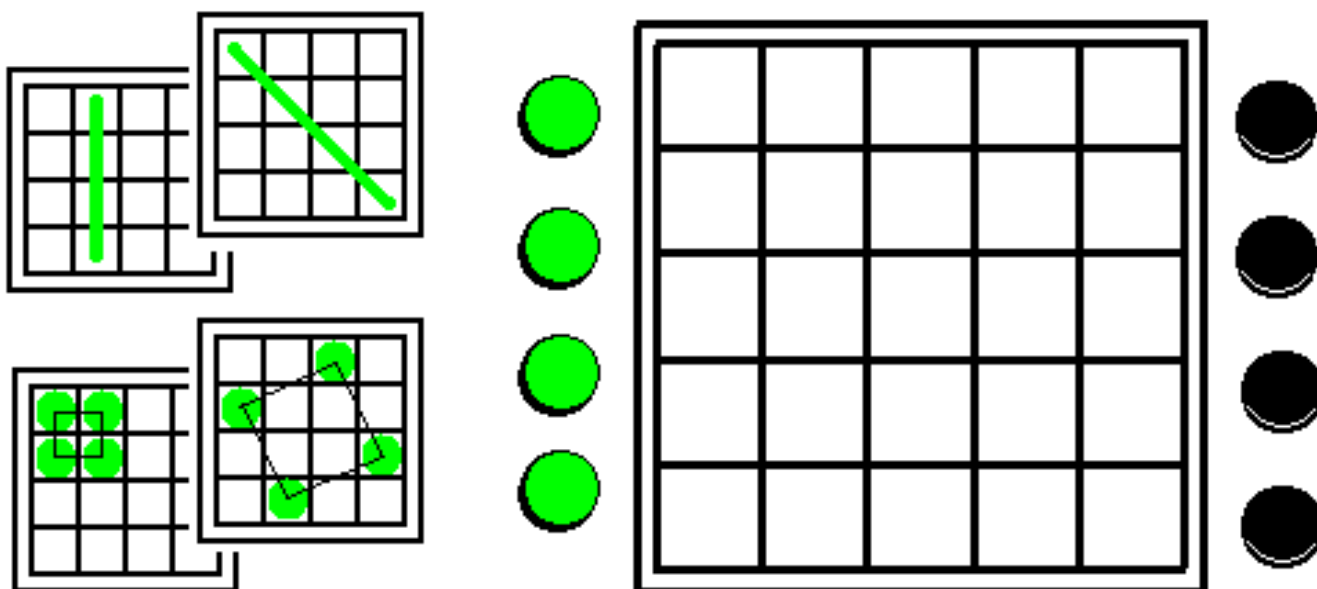
Az alapötlet variációi a lerakásokat, és/vagy a nyerőállásokat cifrázzák:

- vagy váltakozva egyenként rakják le a bábuikat a játékosok,
 - vagy az első két bábu úgy kerül a táblára, hogy világos a sötétét és sötét a világosét teszi le;

a versenycél pedig (kezdőknek pl. egy négyes vonal elérése):

- vagy egy tetszőleges négyzet négy sarkának elfoglalása,
 - vagy a vonal is és a négyzet is nyerő...

A parti egyeztetéssel kezdődik: megállapodva az „és/vagy cifrák” kombinációjában.



QUINTS (lépegetős-ütéses Amőba)

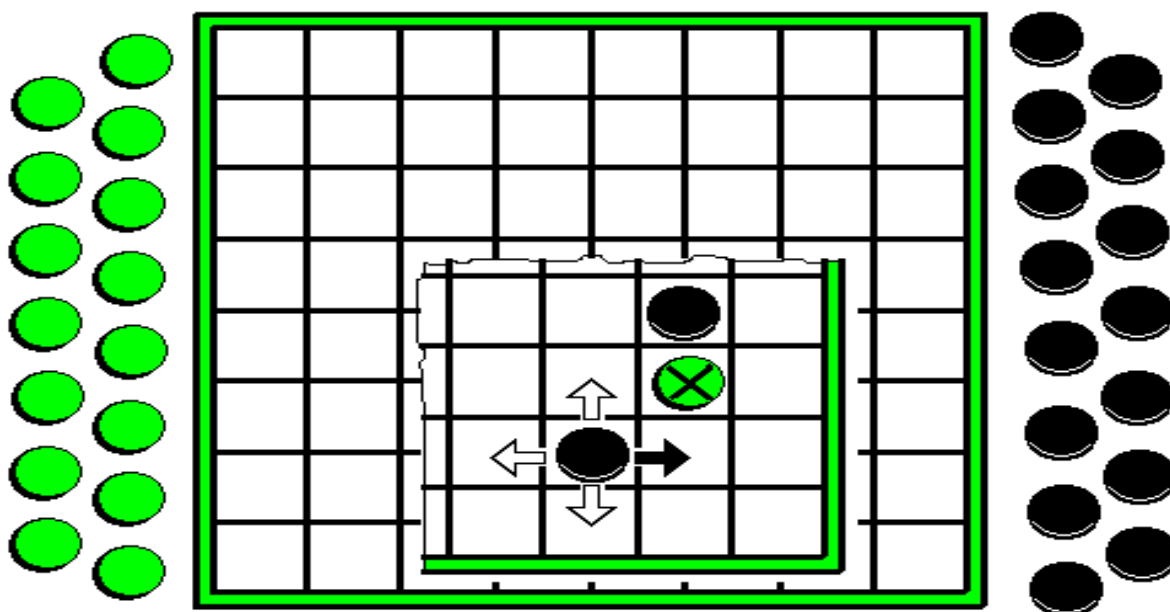
Csak egy 8x8-as négyzetes (pl.: sakk-) tábla és 15-15 db bábu kell hozzá.

Rövid lesz a játékszabály, ha "átló-nem-számít Amőba"-nak nevezzük el, azaz: nem számít az átló sem a nyerővonalnál, sem a lépésnél, sem az ütésnél.

A nyerővonal pontosan öt db saját bábu egymás mellett sorban, vagy oszlopban.

Lerakosgatás után, váltott lépések az oldalszomszédos mezőre.

A lépegetős játékszakaszban, ha 1 db ellenséges bábu (két saját közé szorul, azaz) ollóba kerül, akkor az **leüthető(!)**. (!) Vedd észre: Nem kötelező.



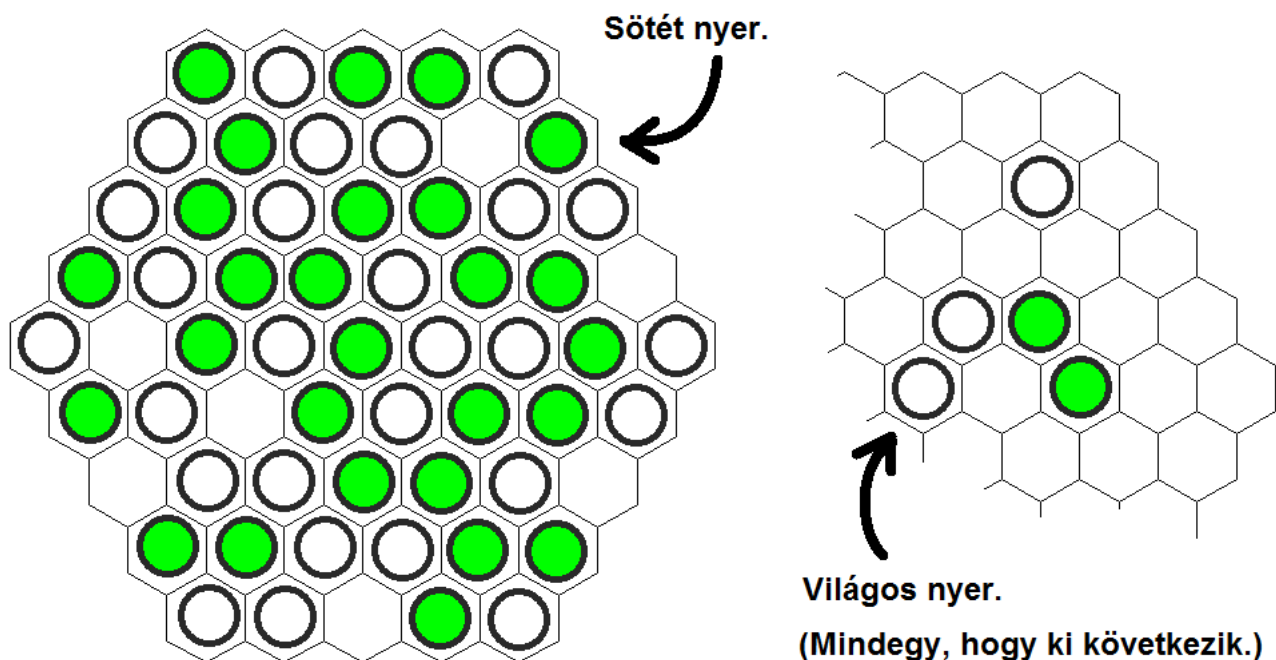
(Még érdekesebb a 8x8-as táblán kétszer több, 30-30 bábuval.)

YAVALATH (nyerő- és veszítő- vonalas Amőba-vari)

A hármas vonaladdal veszítesz, a négyes vonaladdal nyersz.

Megfordítva is: a versenytársad nyer, ha a saját színével ő alkot négyes vonalat, de veszít, ha három bábuja kerül összefüggően érintkező vonalban egymás mellé.

A váltakozva-egyenként lerakosgatásban szinte folyamatosak a kényszerítőzések.



Lásd az ábra bal oldalán:

Világos bármelyik szabad mezőre rak, kialakul a hármas veszítő vonala.

A jobb oldali ábrán:

Világosnak nyitott négyese van, ha ő következik azonnal nyer.

Ezt, sötét akkor sem tudja már megakadályozni, ha ő következne lépésre, mert a négyest elhárítani csak úgy tudná, hogy létrejön a veszítő hármasa.

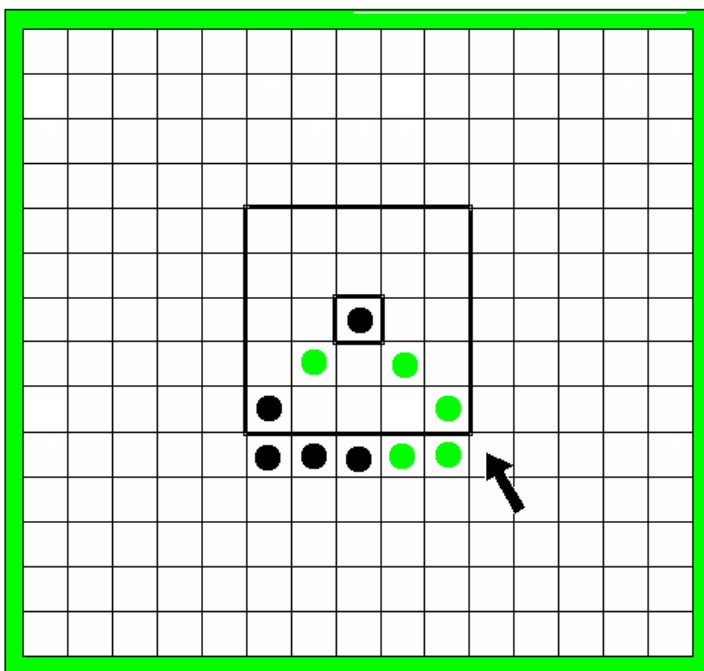
PENTE (az amerikai ütéses Amőba)

Ha két ellenséges bábút két oldalról közvetlenül közrezár az újonnan lerakott, akkor a közbezárt kettős(öke)t le kell venni a tábláról. (Lásd az ábrán sötét lépését, amivel üt két fehér párost.)

Az Amőbában megszokott nyerővonal mellett, a Pentében: az is teljes értékű győzelem, ha 5 db ellenséges párost sikerül leütnie a játékosnak.

A kezdő előnyének kiegyenlítése céljából: kötelező a tábla közepén kezdeni, és a kezdő játékos első két lerakott bábuja között két mezőnyi távolságot kell tartani.

(A jelölt 5x-ös négyzeten belül nem rakható le a kezdő játékos második bábuja.)



Megjegyzés:

Mezőkön, vagy rácspontokon? Voltaképpen mindegy, ki-ki úgy, ahogy megszokta. Magam, aki sokat játszottam négyzetmintás terítőn, kukorica és bab szemekkel, könnyebben áttekintettem a pontatlanul lerakott bábukat, ha mezőkön játszottuk.

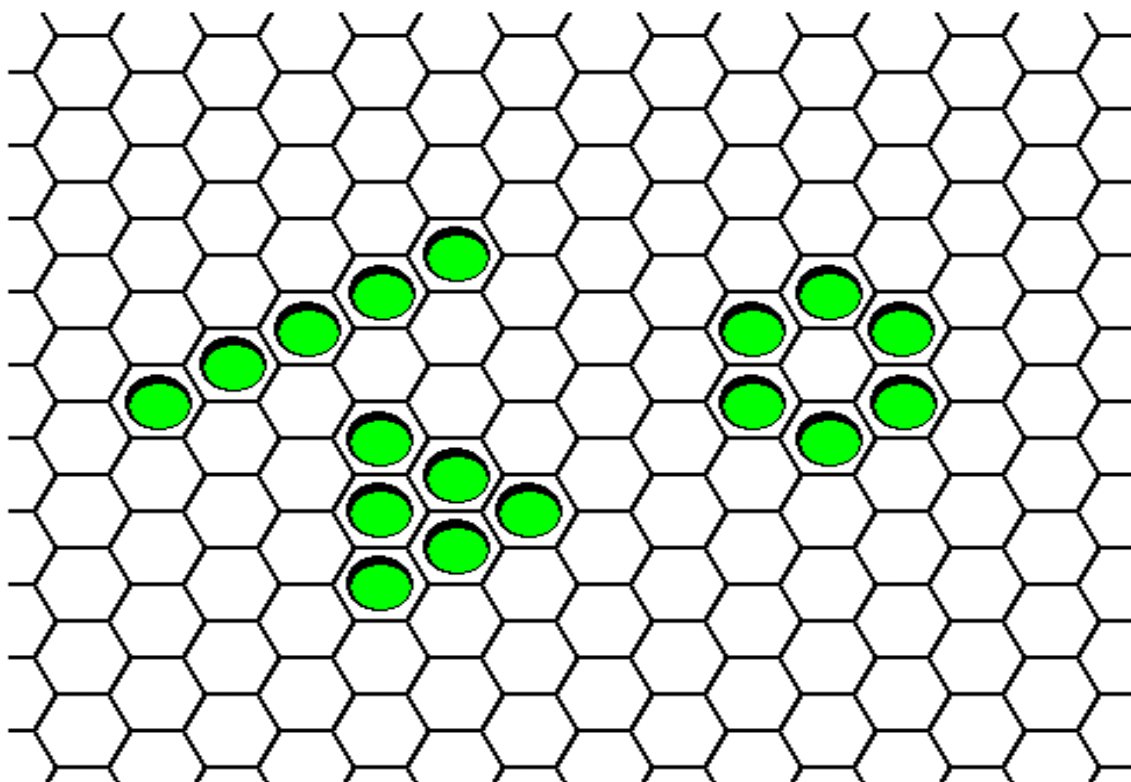
A rácspontokon folyó játék távolkeletről jött hozzánk. A versenytábla alakja és mérete pont mint a GO-tábláké. A régi idők képein láthatóan, 10 cm-nél is vastagabb robusztus kő-, vagy fa-táblákon játszották, talán azért is, mert a könnyű táblák könnyen elmozdulnak véletlen lökésekkor... (Igenszak bosszantó egy esetleg több napig is elhúzódó Go-partiban, ha félidőben felborul az állás.) A szándékolatlan tábla-lökéskor a táblára felvett rács metszéseibe lerakott, lencse alakú kövek stabilan a helyükön maradnak, (némi poentírozással: "japáni földrengésálló"). Nem logikátlan feltételezni, hogy a rácspontokon folyó játék elterjedésének ilyen praktikus okai is lehettek. A mai festett táblákon már nincs ilyen funkciója a rácspontokon történő játéknak, ám a bábuk tradicionális lencse-formájának praktikumát belátjuk, ha arra gondolunk, hogy mennyivel kényelmesebb levenni az ilyeneket, mint pl. vékony, lapos korongokat...

HEXADE (Lásd előtte: Pente)

Az nyer, aki a saját 6 db oldalszomszédosan érintkező bábujával:

vagy „**vonalat**”, vagy „**háromszöget**”, vagy „**kórt**” alakít ki úgy,

hogy azt ellenfele ütéssel se legyen képes rombolni.



Ütés, mint a Pentében (ha egy párt akcióban közrefogtunk, azokat levesszük a tábláról), de itt nincs korlátja az ütés-számnak (csak valamelyik célalakzat kialakításával lehet nyerni).

A kezdési előny kiegyenlítése is, mint a Pentében: a kezdő első két bábujá között két üres mezőnek kell lennie.



"SZÍNVÁLTÓSOK"

Közös jellemzőjük, hogy nincsenek bennük ütések, hanem az ellenfél bábuinak elrablása történik.

Kivételüket tekintve, (hacsak nem számítógépes program vezérli, akkor többnyire) két lapjukon különböző színűre festett korongokkal úzott területfoglalós táblások, akár üres tábláról, akár előre felrakott kezdőállásból induló partikkal.

*Mottó: Ha a vezénylő tábornok (játékos) nem képes megvédeni katonáit,
akkor azok nem elesnek, hanem átállnak az ellenfélhez...*

Többségükben olyan lerakosgatók, amelyekben a lerakást rablás követi, néhányukban pedig alternatívan választható, hogy új bábu kerül a táblára, vagy egy már a táblán álló bábujaival lép a játékos.

A színváltoztatás alapötlet alapján jó néhány, csak számítógéppel vezérelve komfortos, egyszemélyes pontgyűjtgetős játék is ebbe a játékcsaládba („megyébe”) illeszkedik.

Abszolút JollyJóker játékcsalád. A kisiskolásoktól a professzionális játékmesterekig, ki-ki talál közöttük szintjének megfelelőt.

Megjegyzés:

Kézenfekvő gondolat, hogy „mintha iskolai számoló-korongokra lettek kitalálva ezek a játékok.

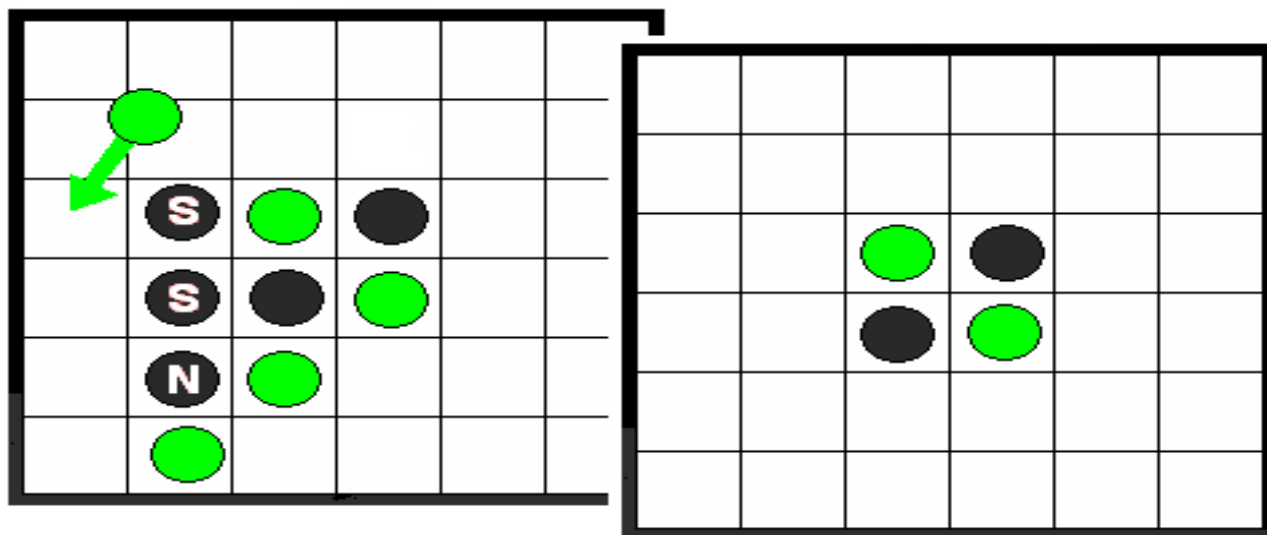
A játékkal való ismerkedéskor, demonstrációkor jól használhatók a kétoldalt más színű lapos korongok is, de az a tapasztalat, hogy a lapos korongok sorozatos felszedése, forgatása még gyerek kezeknek is kényelmetlen. Általában azoknál lépegetős táblásoknál, amelyekben a gyakori lépések nem történhetnek a bábuk odébb csúsztatásával (lásd pl. malmok), könnyen felemelhető, „megcsiphető” kivitelű bábukat használjunk.

Lásd a vonalnyerőknél pl. a távol-keleti Gó köveinek lencse-alakja nem csupán tradíció, funkciója van:

A bevesséssel vonalazott táblán biztosan ül a rácspontokon és könnyen fel is kapkodható.

szimpla-REVERSI

Nincs "enyém-tied"..., a közösen használt bábuk lapjaikon eltérő színű korongok, amik megfordítva: hol az egyik, hol a másik játékoshoz tartoznak.



A kezdő-négyesből indulva, a játékosok felváltva egy-egy, saját színűkkel felfelé fordított korongot tesznek **le a tábla tetszőleges üres mezőjére**.

Ha a letett korong és egy már korábban letett korong között 1 db ellenséges korong van, akkor azt a lépés befejezéseként (megfordítással) el kell rabolni.

A verseny célja: a tábla minél nagyobb részének elfoglalása.

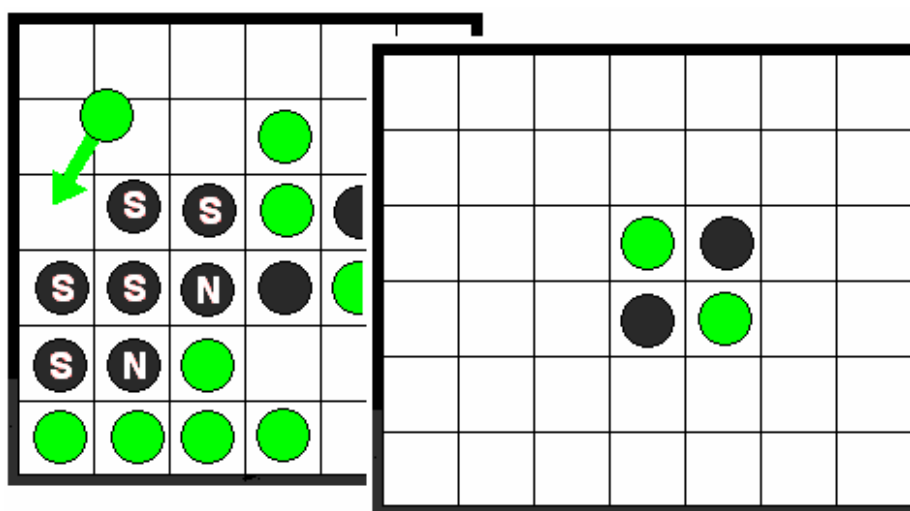
Fontos szabályértelmezés: Nem rabolható el az a korong, amely úgy jut két ellenséges közé, hogy egy társa állt mellette, de azt az ellenfél sikeresen végrehajtott támadással megfordította. (Lásd az ábrán: az "S"-jelűek, megfordulnak; az "N" jelű, nem rabolható el, mert csak fordítással került „szendvicsbe”).

REVERSI (lásd előtte: szimpla Reversi)

Itt is az nyer, akinek a színét több korong mutatja a tábla megteltekor.

A szimpla Reversihez képest két szabály változik:

- 1 Csak úgy rakható le új korong, ha azzal legalább 1 db ellenséges korong elrablásra kerül. Aki nem tud rabolni, az passzol és újra társa lép.
- 2 Nemcsak 1 db, hanem az egymás mellett vonalban érintkező ellenséges korongsorok is elrabolhatók, ha akcióban(*) „szendvicsbe” kerülnek.



(*) Lásd az ábrán: az "S"-jelűek, megfordulnak; az "N" jelű, nem rabolható el, mert csak fordítással került „szendvicsbe”.

Udvariassági szabály (kezdőknek kötelező): a lerakott korongon rajta hagyva egyik ujjunkat, a másik kezünkkel „dolgozunk”, azaz fordítjuk azokat az ellenségeseket, amik az ujjunkkal jelzett és egy már a táblán lévő sajátunk közé szorultak.

Ajánlott táblaméret kezdőknek: 6x7; gyakorlottaknak: 8x7, ez utóbbiban még érdekesebb, ha a sarokmezőket elhagyjuk. Tervezhető hozzá nem szabályos táblák is, akár méhsejt rácsozattal is.

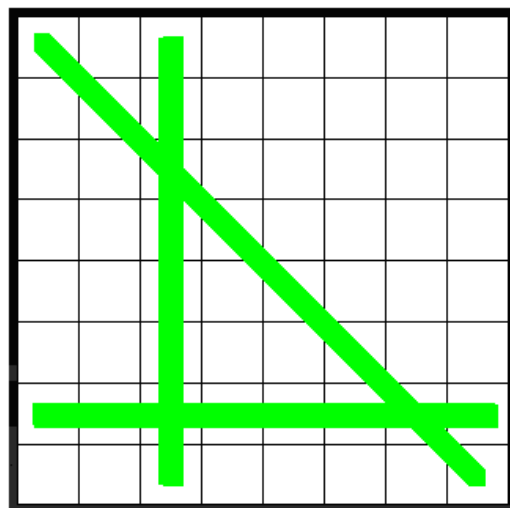
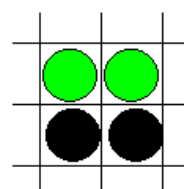
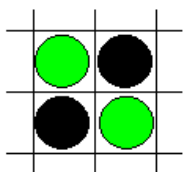
GOMULLO (Lásd előtte: Reversi)

Csak a játék célja változik a Reversihez képest.

Ebben az nyer, aki társát megelőzve saját színére tud fordítani vagy egy teljes sort, vagy egy oszlopot, vagy a két átló egyikét.

A "criss-cross", a "vertical" néven ismert változatok csupán kezdőállás-különbségek:

vagy
átlósan,
vagy
oldalszomszédosan
áll a két-két nyitó bábu a tábla
közepén.

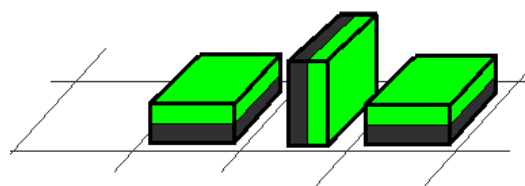


Kezdőknek ajánlott táblaméret: 6x6, egészen kicsiknek: akár 4x4-en is.

Érdekes reversi-változatok még

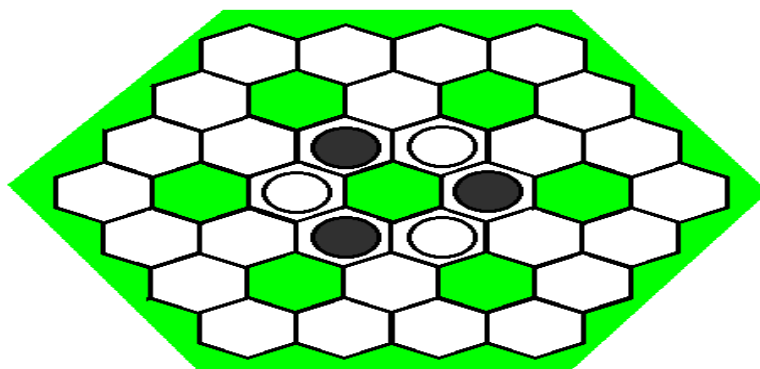
„ingadozó” **Desdemona** (vagy **Halfbreed**):

a közrezárt bábu nem fordul meg azonnal, csak az élére áll és a következő közrezáráskor fordul vagy tovább, vagy vissza.



MachBeth:

a tábla hatszögrácsos, szabályosan elhelyezett lyukakkal (blokkolt mezőkkel).

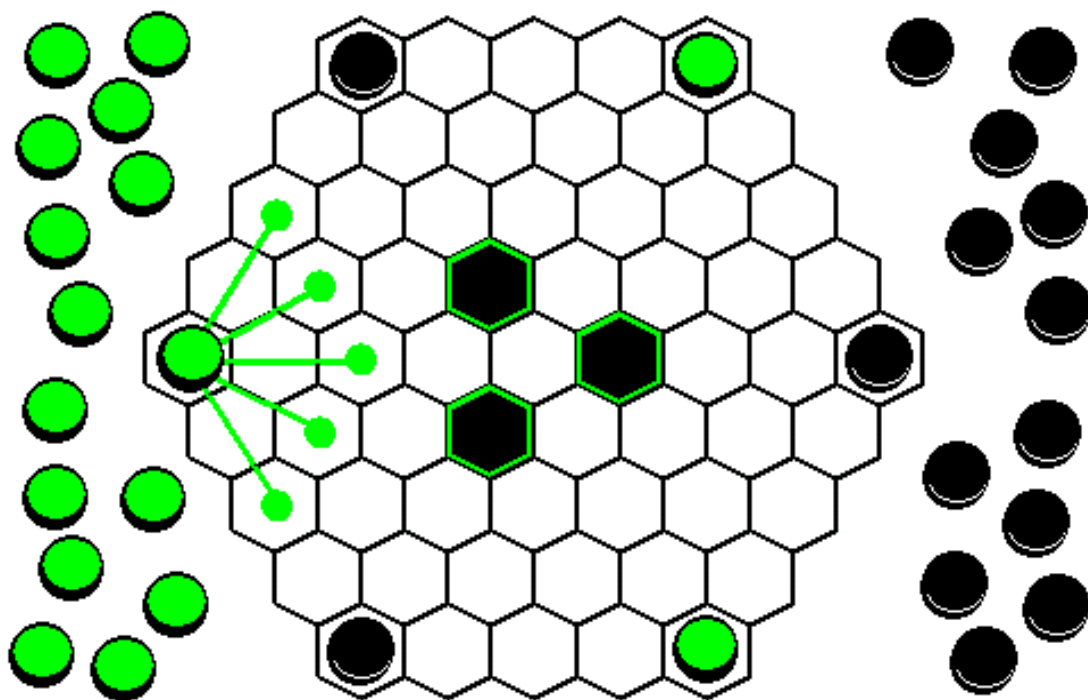


HEXXAGON vagy négyzetes táblán Back&Back (Lásd előtte: Reversi)

A hexagon típusú fordítgatósokban a lépett bábuval szomszédos mezőkön álló ellenséges bábuk lesznek elrabolva.

A lépés-szabály is összetettebb, lépésenként választható, hogy:

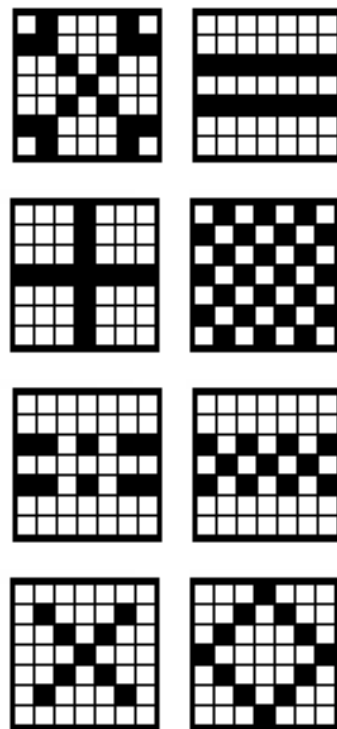
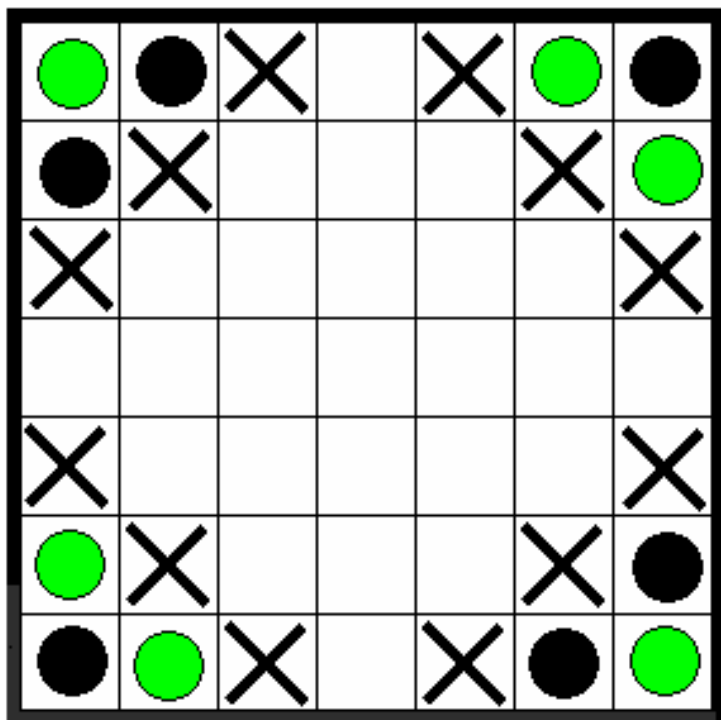
1. vagy egy újabb bábudat rakod egy már korábban a táblára rakottad mellé;
2. vagy egy már a táblán lévő bábuddal átugrasz egy mezőt függetlenül attól, hogy az üres-e, "blokkolt"-e, vagy milyen bábu áll rajta (lásd az ábrán az egyik zöld szabályos ugrásait).



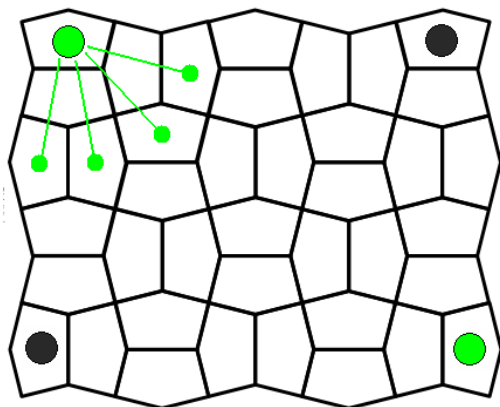
Javasolt táblaméret 5-mezőnyi oldalhosszúságú méhsejt-elrendezésű, az ábrán mutatott kezdőállással. (Gyakorlottabbaknak még érdekesebb, ha pl. az ábrán mutatott három mezőt „blokkoltnak” tekintik, azaz a parti során üresen maradnak.)

BACK&BACK (7x7-es tábla, blokkolt mezőkkel)

Mint a Hexagon, de négyzetes táblán, a blokkolt, (nem használt) mezők kiválasztásában különböző, mintegy tucatnyi tábla-változatban.



BLOBZ



Csupán érdekes kiosztású táblájában más...

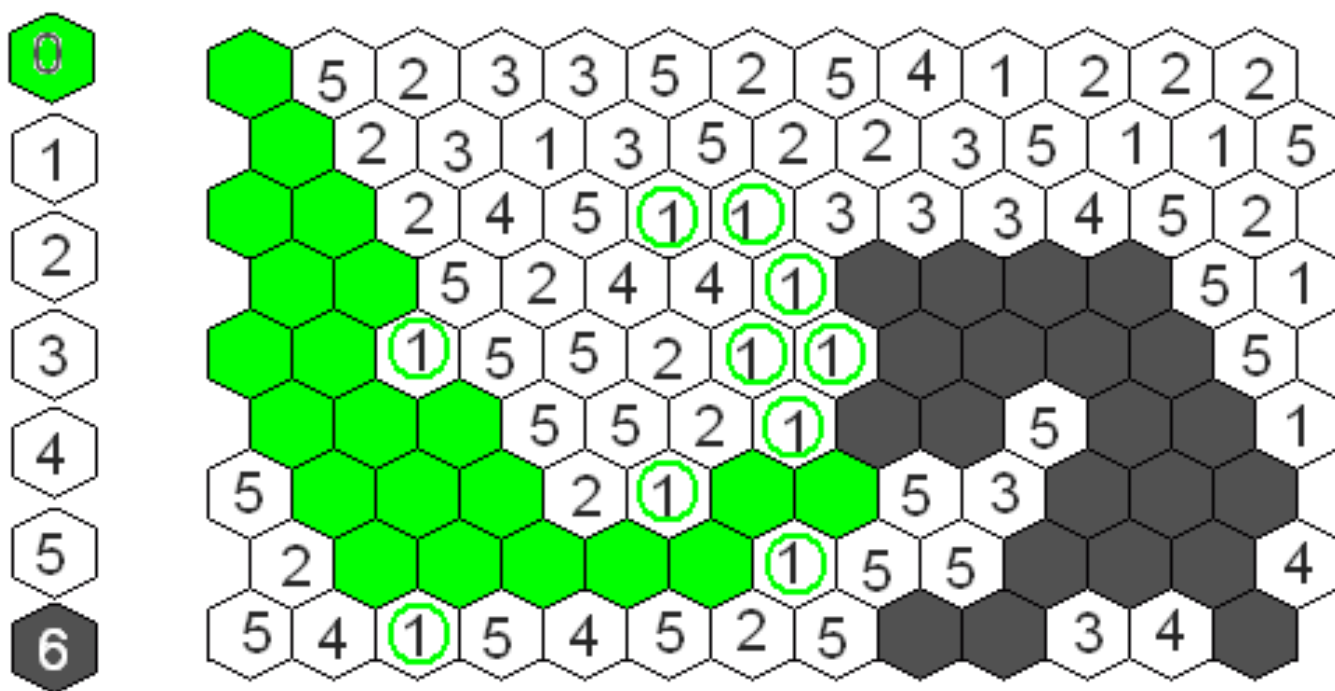
Maguk is tervezhetünk hasonlókat...

VÍRUS (váltakozva lerakosgató: színekkel)

Nagyon jól kitalált, de számítógép nélkül (rekvizitekkel) meglehetősen kényelmetlen lenne.

A két átellenes sarokból indulnak a játékosok és az nyer, aki a tábla „megteltkor” (vagy meghatározott lépésszámból) nagyobb területet birtokol.

A számítógépes program véletlenszerűen színezi be az induló állást, amelynek az átellenes sarkaiból indulnak a játékosok.

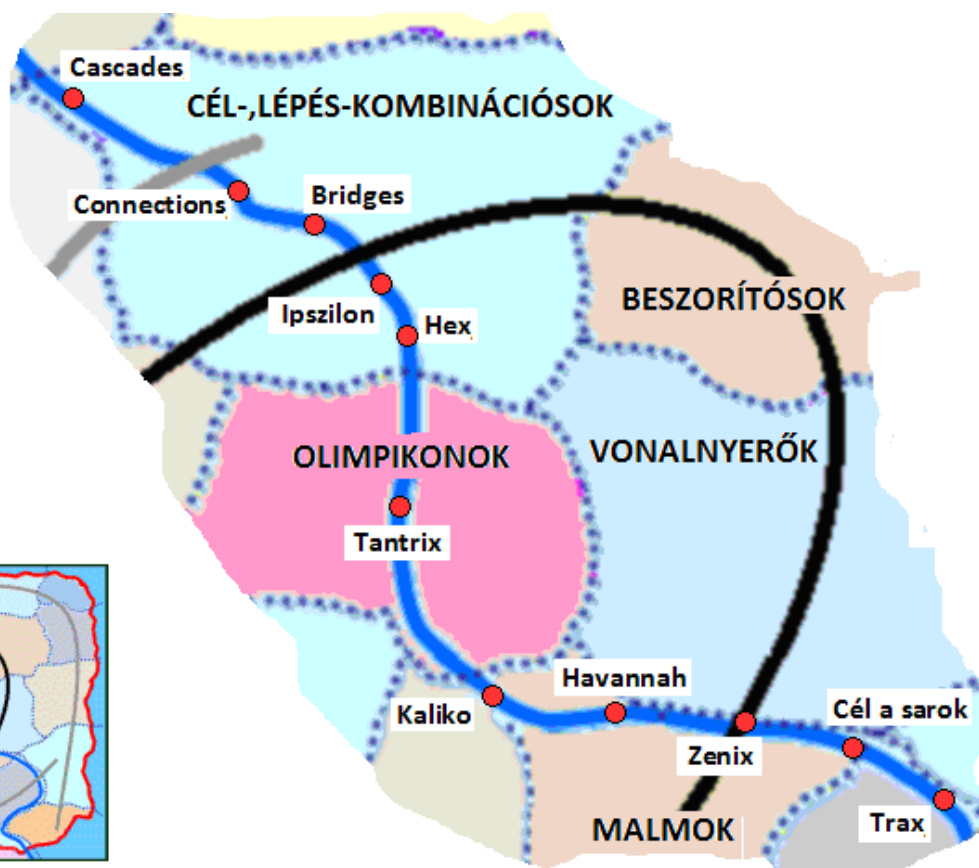
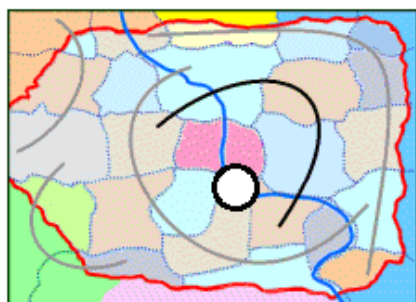


Váltakozva, egy-egy, a saját területükkel szomszédos (de ellenfelük által nem birtokolt) szint választanak és a progi átszínezi arra a területüket, ami által ugye lépcsőről-lépésre növekszik a területük.

(Lásd az ábrán: ha a bal felső sarokból induló most az „1” szint választja, akkor a zöldszínűek átváltanak „1”-színűre, ami 10 új mező elfoglalását eredményezi.)

Szoliter-leszedősként is roppant érdekes, amikor meghatározott lépés-számú átszínezésekkel kell a teljes táblát elfoglalni.

"HÍD-, HUROK- ÉPÍTŐSÖK"



A verseny célja többnyire egy meghatározott hosszúságú nyerővonal kiépítése. Pl.: a tábla két szemközti oldalát összekötő "híd" egyes játékokban még kombinálva: zárt hurkok kialakításával.

Általában, a kezdéskor üres táblára, felváltva rakogatnak le elemeket a játékosok, arra törekedve, hogy ellenfelük alakzatának folytonosságát rombolják és társukat megelőzve, érik el a játékszabály célkitűzésében magadott formációt. Az alapötlet egyszersmind: a "számítógépes pontgyűjtőgetősök" közül is inkább ide sorol, egy jól elhatárolható "csöves" csoportot és közeli rokonságot mutat a "lerakogató beszorítósok"-kal is.

Megjegyzés:

Ritkán vállalkozok játéktörténeti állásfoglalásra, mert az a tapasztalatom, hogy nagyon kevés olyan táblás van, amelynél egyértelműen kimutatható az azt elsőként kitaláló... Sokszor „fedezünk fel” újra korábban elfeledett ezeréves ötleteket és gyakorta nem könnyű annak megítélése sem, hogy egy újabb szabályvariáns mikor hoz eredeti újdonságnak minősíthető új tartalmat egy játékba.

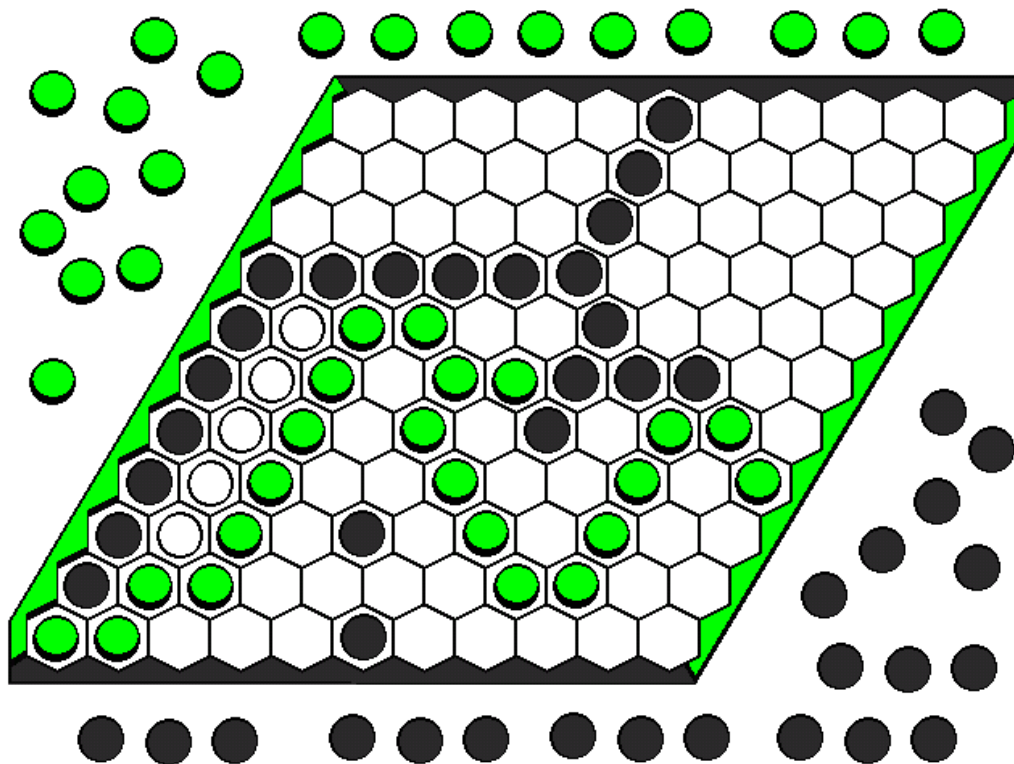
Még ritkábban szoktam egymáshoz képest minősíteni játékokat, hiszen "kinek a pap, kinek a papné"...

A "hídépítősek" esetén, főképpen a manipulációs szintig túlreklámozott világunkban hozott döntéseinket jellemző-"példaérték" miatt tennék kivételt.

Magam, nemzetközi versenyekre legalkalmasabbnak az első ilyen, Piet Hein: „HEX”-ét tartom az intellektuálisan legigényesebbnek. A jelenlegi "favorit" (lásd világbajnokságok) a TANTRIX (szerintem) nincs benne a játéktípus "legjobb" háromjában. Lehet persze vitatkozni, mi több: engem is meggyőzni tévedésemről, de ahhoz meg kell ismerni/érteni a többi játékot is. Ami irritál, hogy az "újralfeltalált" játék TOP-pozíciójának domináns okát a jó marketingjében látom, ami arra (is) épült, hogy általában nem ismerjük sem az előzményeket, sem a versenytársakat. Az 1991-ben megjelent Tantrix egyik „zsenialitása”, hogy felfedezte az elődjét. A másik, már valóban zseniális, az az ötlet, hogy az 1968-ban született „Psyche-Paths” 85 db-os készletének háromszínű elemeit (egy alakzat elhagyásával, de) négy színben 56 db-ra csökkentette. Egyébként?

HEX (kezdők: 7x7-en, gyakorlottak: 11x11-en)

Az induláskor üres táblára felváltva egy-egy bábuját rakosgatja sötét és világos, abban versenyezve, hogy társát megelőzve, a saját bábuival kösse össze (egy folytonosan bejárható utat alkotva) saját szemközti két alapvonalát.



Megjegyzés:

Bizonyított, hogy (egyéb kiegészítő pl. nyitás-korlátozó szabály nélkül) a kezdő előnye behozhatatlan. (Ámde, ki-ki próbálkozzon meg vele saját maga is, hiszen pl. még inkább így van ez az Amőbában, mégis még a magyar országos versenyeken sem ritkák azok a partik, melyekben a másodiknak lépő nyer.)

Tekintélyes irodalma van a kezdési előny csökkentési lehetőségeinek pl: tilos a rövid főátlóban kezdeni, vagy pl. néhány lépés után kötelező színcsere-felajánlás.

HAVANNAH (lásd előtte HEX)

Váltott, egyenként (egyébként korlátozás nélkül) lerakosgatás célja alternatív.

Az nyer, aki:

vagy

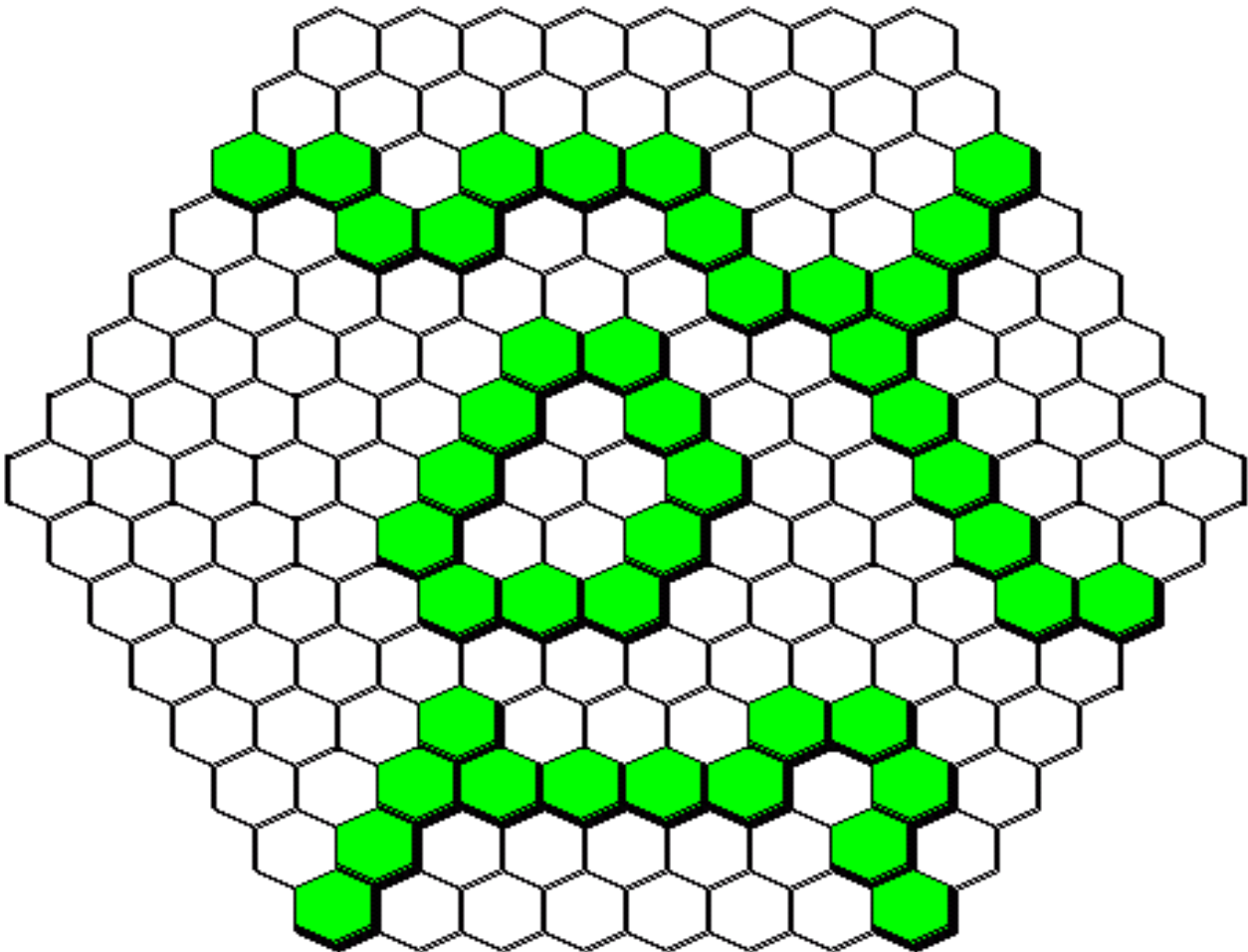
egy folytonos láncot alkot bábuival úgy, hogy az összeköti a tábla két sarkát (**Híd**),

vagy

oldalszomszédosan érintkező bábuival összeköti a tábla három oldalát (**Villa**),

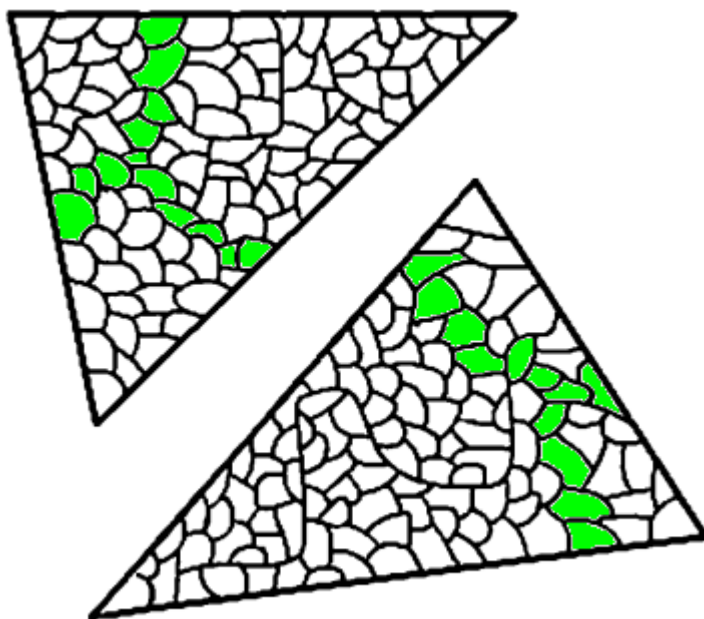
vagy

zárt láncot alkot a bábuival (**Gyűrű**).

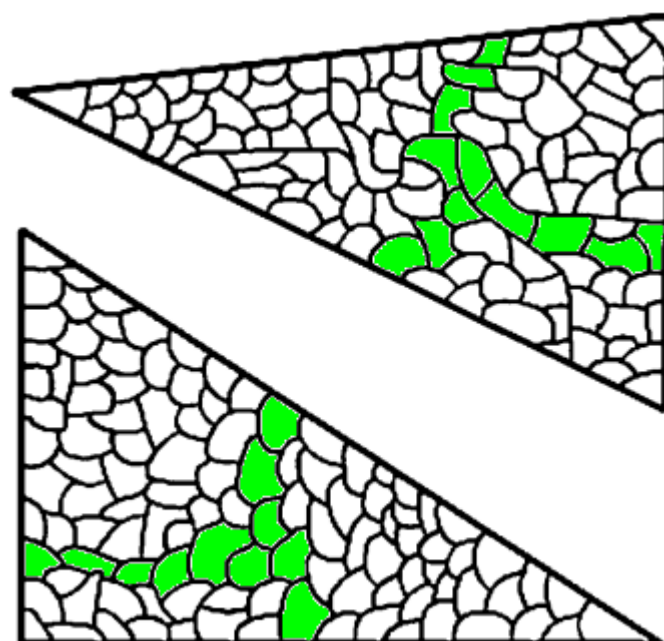


Ipszilon (Y) (

A verseny két játékos között folyik,
akik
felváltva színezik ki
a háromszög egy-egy részecskéjét,
(pl. az egyik pirossal a másik kékkel),
**de mindig csak
a már színesekkel szomszédos
mezőt.**



Az a játékos nyer,
aki hamarabb köti össze
a saját színével,
a háromszög mindhárom oldalát.
Azaz, egy ipszilonra
emlékeztető alakzatot hoz létre.

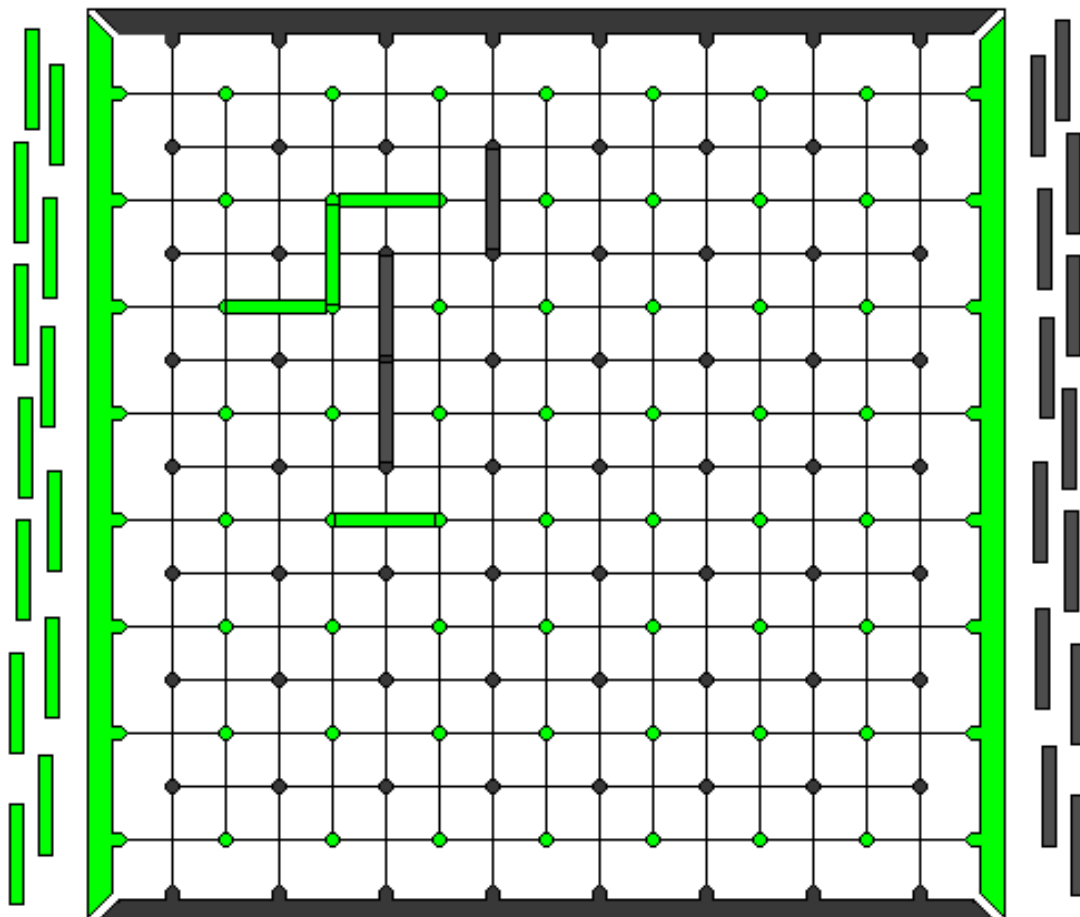


Lásd hozzá még a Havannah alternatív versenycéljait:

Ha feloldjuk a „csak a már színezettek mellett” lépés-szabályt és tetszőlegesen választhatók színezésre az elemek, akkor az „Y” mellett (alternatív) teljes értékű győzelem egy zárt hurok kialakítása is.

BRIDGES (a „hídépítő”, lásd előtte: Hex)

A kezdéskor üres táblára sötét és világos váltakozva egy-egy pálcika alakú bábút rak le úgy, hogy egy lépésben két (egymás melletti) saját színű pöttyöt köt össze velük.

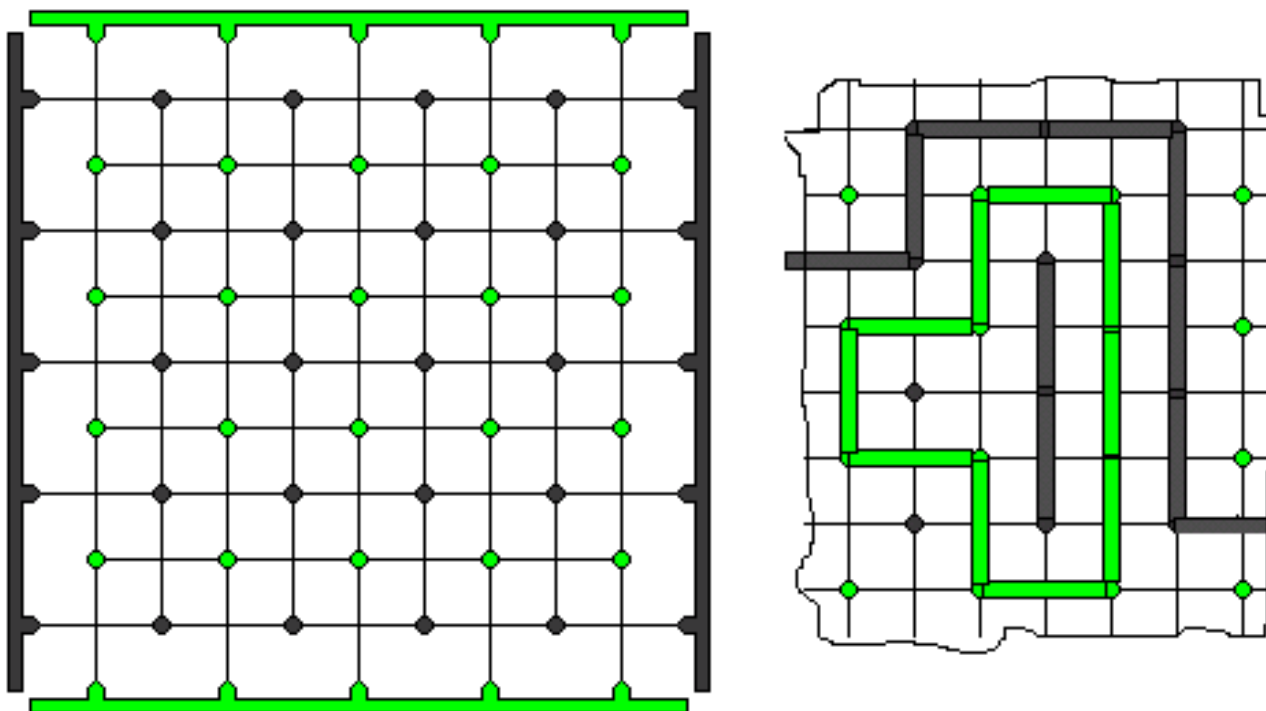


A verseny célja, mint a Hex-ben, a saját átellenes oldalak folytonos vonallal való összekötése (és ebben sem lehetséges döntetlen a végigjátszott parti).

(Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható nyomtatott papír-táblán ceruzával is.)

CONNECTIONS („hidat, vagy hurkot”)

Pont mint a Bridges, de itt az is nyerő, aki saját színéből egy zárt hurkot képes kialakítani.



Akár négyen is játszható, ketten-ketten ugyanazzal a színnel..., de persze a parti közben nem beszélhetik meg a lépéseiket.

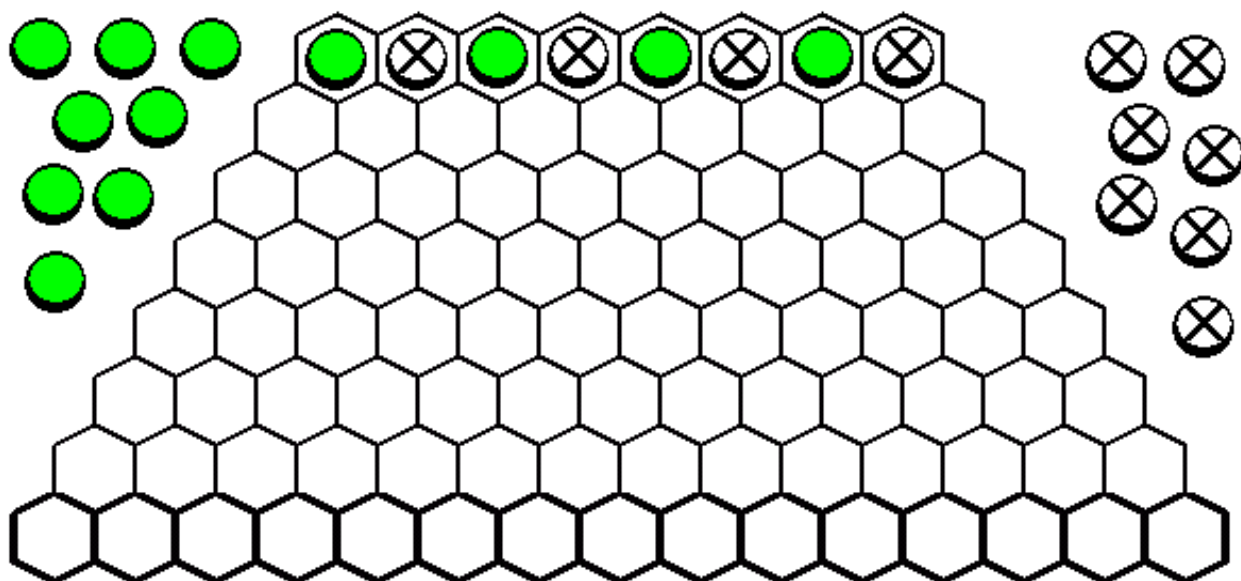
(Több játéknál is észrevehető, hogy ha alternatív az elérendő cél, akkor kisebb táblán is kellő bonyolultságú lesz a játék.)

(Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papíron-ceruzával is.)

CASCADES („láncos kiszorítósdi”)

A felső sorban váltakozva elhelyezett sötét (X) és világos (O) bábuk nyitóállásához a két játékos felváltva 1-1 saját bábút rak a saját bábujával szomszédos mezőre.

Ezt követően már, lépésenként 2-2 bábút raknak úgy, hogy bábuk csak lefelé "terjeszkedhetnek"(*), de a két lépés jogosultsága tetszőlegesen megosztható a bábuk között.



Az nyer, aki az alsó sor mezőiből többet képes elfoglalni.

(*) értsd alatta: a lépésre következő mindig csak a saját bábuja melletti üres helyre teheti le újabb bábuját.

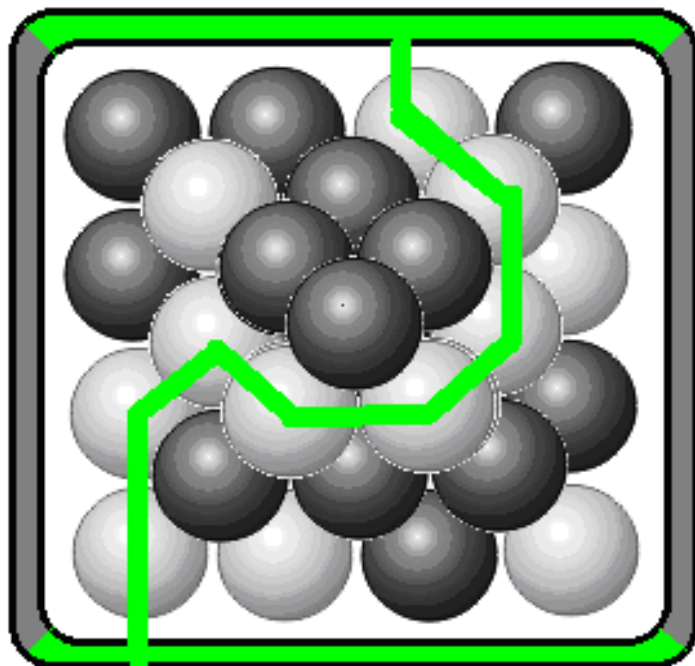
Miután a táblára rakott bábuk a parti során már nem változtatják a helyüket, jól játszható papíron-ceruzával is.

SPAN vagy piramisos HEX (Lásd előtte Pylos és Hex)

15 sötét és 15 világos golyóból, két játékos váltakozva egyenként rakosgatva, felépít egy piramist. Azután, felülről ránézve kiértékelik, hogy ki gratulál a győztesnek.

??? lásd az ábrát!

Az ábrán
világos nyert
abban a versenyben,
hogy
ki kötötte össze
a saját
két átelles
táblaoldalát a saját színével.



FONTOS: A piramis belseje (a 2x2-es közép és az 1 db ami rajta van) az takart, nem látszik és nem számít. (A piramist minden partiban teljesen fel kell építeni!)

Vedd észre, hogy a Pylos-készlettel játszható! Ha nincs, akkor a golyó helyett, keress 30 db közel azonos méretű diót; fess be a felét, és hozzájuk méretezve készíts egy 4x4-es furatos táblát. (Pl. Nemezből bőrlukasztóval.)

Megjegyzés: a játék ötletének „születési ideje”: 2011.

„apukája”: Cameron Browne (aki még tucanyi szupi játék fejlesztője)

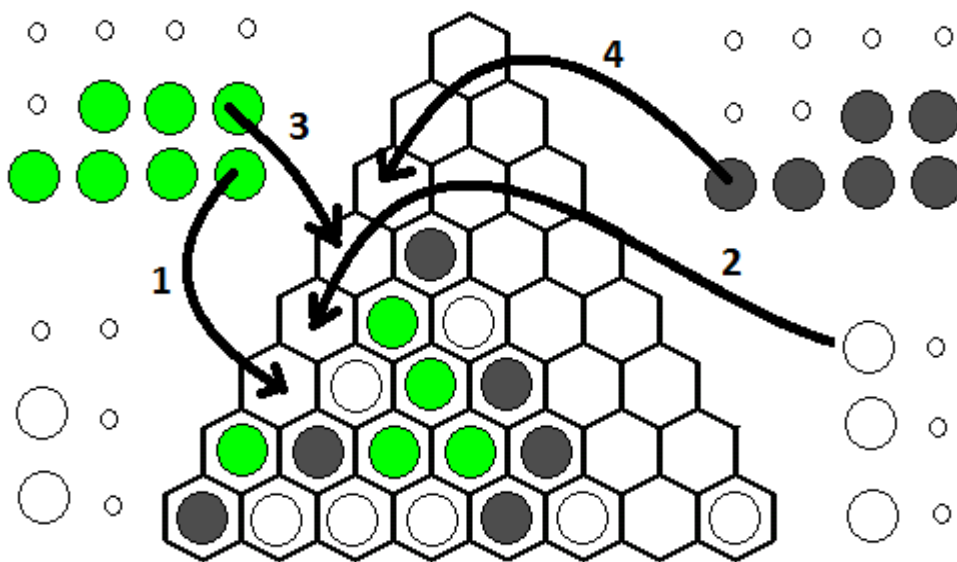
Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

ZENIX (vagy a „farakásos”)

Mindkét játékosnak 6 db semleges és 12 db saját színű bábuja van, amik közül váltakozva, tetszés szerint választva egyet rakhatnak a táblára úgy, hogy azt alulról felfelé töltik, mintha fahasábokat halmoznának egymásra.

Az nyer, akinek hosszabb összefüggően érintkező kígyóvonalat sikerül saját színű bábuiból kialakítania.

Az ábrán egy lehetséges parti négy lépése:



(1) világos „láncolatát” akadályozza (2) sötét, majd (3) világos még elér egy 5 db-os „kígyót”, de (4) a folytatást lezárja.

(2)-ben sötét „okosan” semleges bábút használ, hogy több, majd láncba is rakható sötét bábuja maradjon.

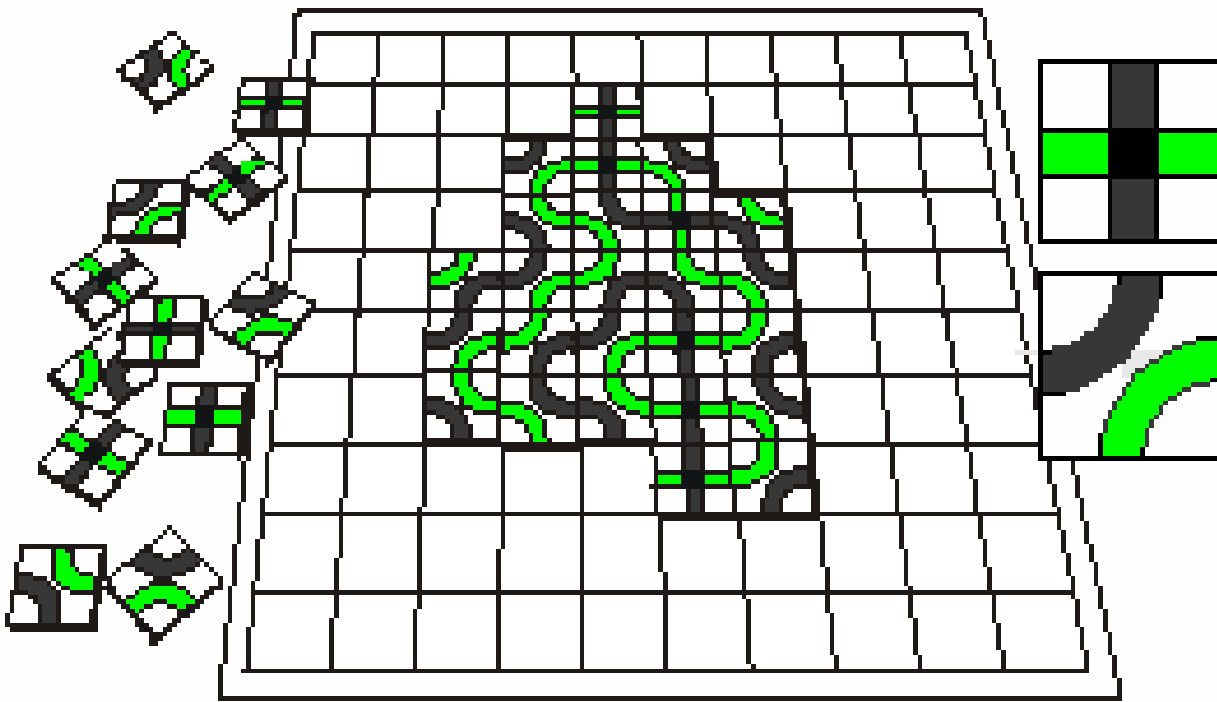
Papíron-ceruzával játszva: a táblán O és X jelek, ill. pont jelölheti a bábukat.

Más, korlátozott bábuszámú játéknál is alkalmazható, hogy a kinyomtatott tábla mellett feltüntetjük a bábukészleteket és a már táblára kerülteket (hogy ne kelljen mindig számolgatni hány van még) lépésenként kihúzzuk...

TRAX (miből is lett a „Tantrix” ?)

Az induláskor üres táblára váltakozva, egymást követően felváltva, egymás mellé raknak fel elemeket a játékosok.

Az nyer, akinek a saját színéből előbb sikerül vagy egy zárt hurkot, vagy egy legalább 8 mezőnyi szélességű (két oldalán a folytatásra nyitott) folytonos útvonalat kiépíteni.



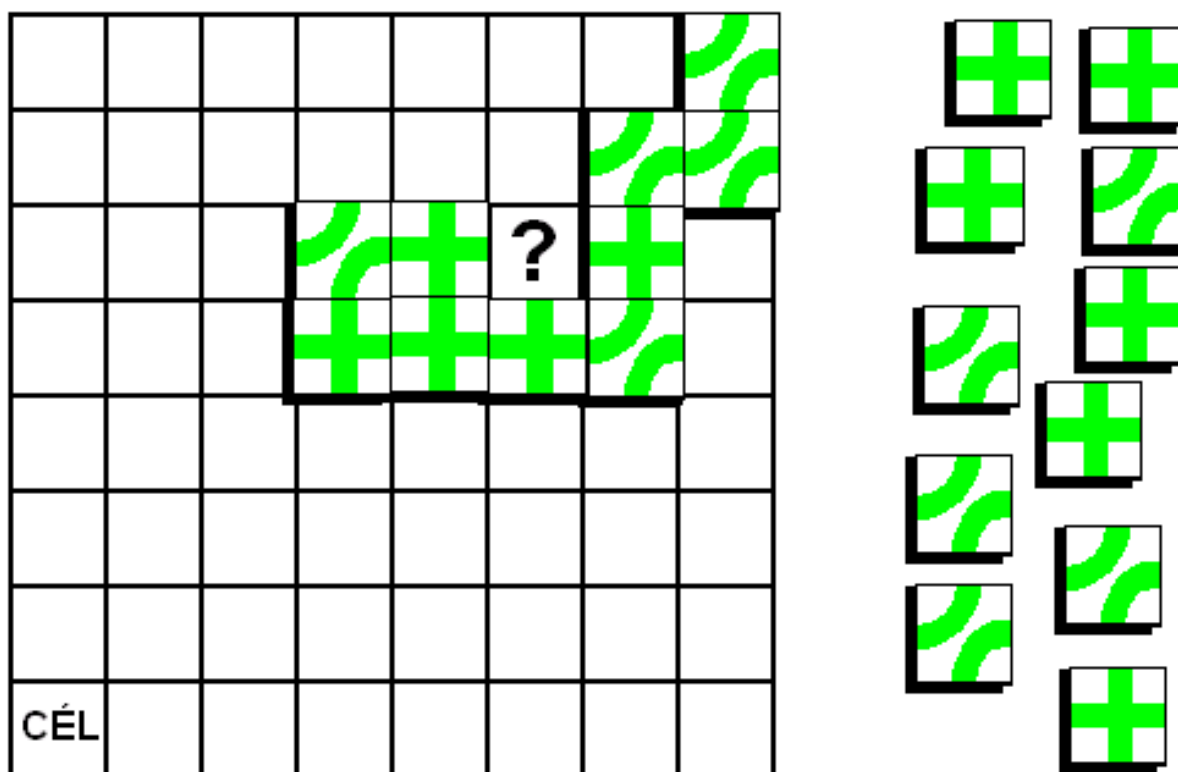
Fontos szabály:

Új elemet tilos úgy a táblára tenni, hogy különböző színű vonalak találkozzanak.

Ez utóbbiból következik, hogy lépésenként ugyan általában egy-egy (teljesen szabadon választott) elem kerül a táblára, ámde ha a letett elem (és környezete) egyértelműen meghatározza minek hova kell kerülnie, akkor: ugyanabban a lépésben a kiadódó (ún. „kötelező”) elemeket is le kell tenni.

CÉL A SAROK! (ismertebben: „fekete sarok”)

A Trax-ból ismert, de egyszínű és közösen használt elemekkel játsszák, 8x8-as táblán. Az első játékos a CÉL-sarokkal átlósan átellenes START-mezőre tesz egy elemet, majd a második az ezzel oldalszomszédos két mező egyikére rak úgy, hogy elindítson egy vonalat.



Az így elindított vonalhoz, váltakozva egy-egy újabb hozzá csatlakozó elemet rakva, építgetik tovább, abban versenyezve, hogy ki rakja majd le a CÉL-mezőre a vonal utolsó elemét.

A játék különös érdekessége, hogy az elemek egyszínűek és az a fővonalhoz kezdetben nem csatlakozó ívek, egyenesek is bekapcsolódhatnak a parti során a játékba.

Fontos szabály: Aki a fővonalat a tábla szélébe futtatja, veszett.

TANTRIX (összesen 56 db lapocska, 4-színnel, 4 féle alakzatban laponként 3-3 színű lapkákkal.)

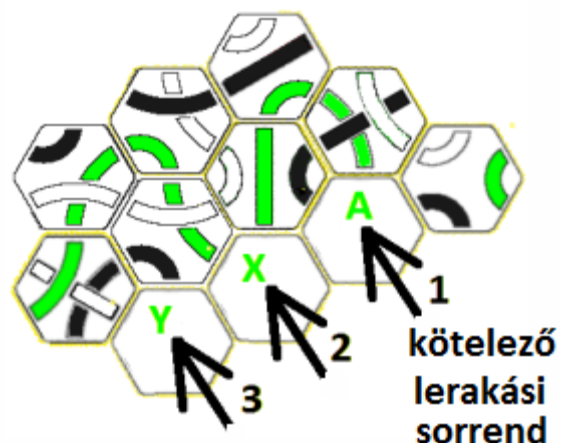
A **játék célja** a lehető leghosszabb vonal vagy hurok kialakítása a saját színedből. 2, 3 vagy 4 játékos véletlenszerűen húz 6-6 db lapkát, amiket a többiek előtt is láthatóan maga elé helyez. A legmagasabb számozású lapka kirakásával kezdődően, a játékosok sorban következnek egy-egy lapka színhelyesen csatlakozó lerakására és a lerakás után azonnal véletlenszerűen húznak maguk elé egy új lapkát.

Ahogy a játék halad előre, egyre sűrűbben fordul elő, hogy 3 db lapka már egyértelműen meghatározza, hogy melyik elem rakható le hozzájuk. Ezek az ún. „kötelező helyek”, amiket a lépő játékosnak azonnal ki kell töltenie, ha nála van az odaillő lapka. Ez a kötelezettsége fennáll a lépése (új lapka lehelyezése) előtt is és utána is. Közben minden lerakott lapka után egy-egy újat is kell húznia a véletlenszerűen kevertékből.

Van egy korlátozó szabály: Tilos négy oldalról határolt üres helyet kialakítani és az is tilos, hogy olyan kötelező helyet alakítsunk ki, ami ilyen négy oldalról közrevett hely kialakítására kényszerít és még...

... és még: mindennek a láncolata is tiltva van, mindaddig, amíg el nem fogynak a húzható lapkák.

Lásd az ábrán: X nem rakható le, mert akkor az A helye négy oldalról meghatározott lenne. (Y sem rakható le, mert akkor a háromoldalas kötelező X-et is le kellene rakni...)



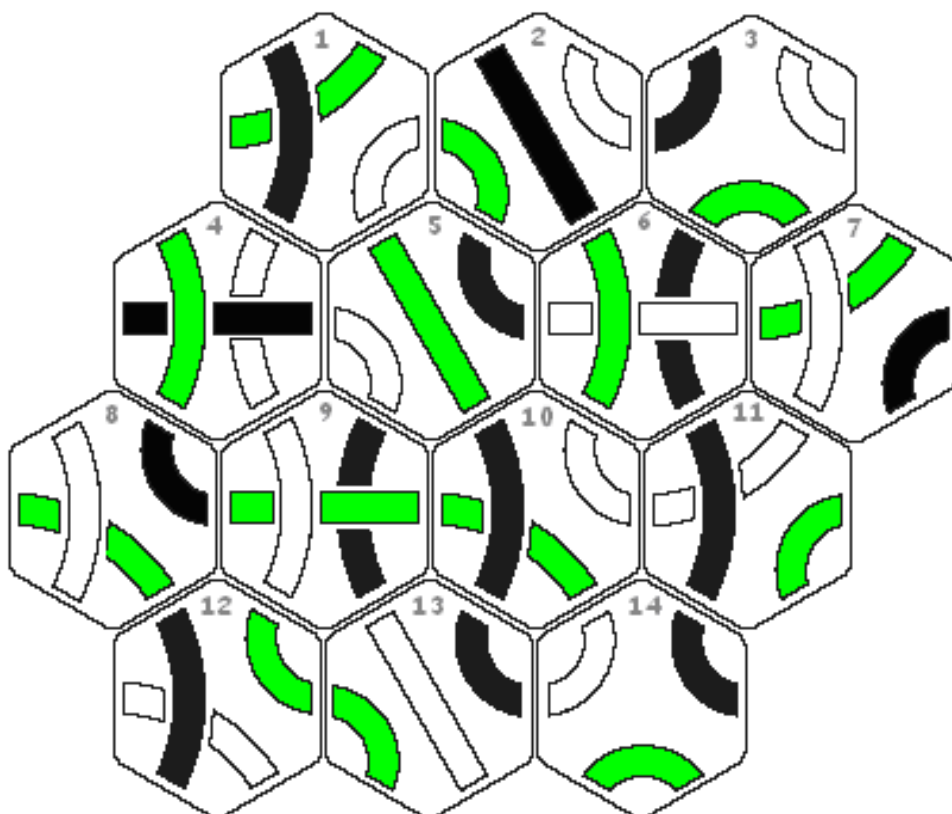
Ha elfogynak a húzható lapkák, akkor az ún. végjátékban nincs a korlátozó szabály.

Pontozás: a játékos által kialakított leghosszabb vonal elemenként 1-1 pontot, a zárt hurkot alkotó vonal elemenként 2-2 pontot ér. (A nagyobb érték számít.)

TANTRIX (egyszemélyes feladványok)

Az ábrán mutatott készlet elemei úgy vannak sorszámozva, hogy a szétvágás után egy tucat (egyre nehezedő) feladvány oldható meg velük.

Ez a teljes készletnek csak a negyedrésze. Még 3x14 db lesz, ha egy-egy színt kicserélsz a negyedik színre.



1. Vedd az első hármat és alakíts ki egy zárt hurkot!
2. Vedd az első négy elemet és alakíts ki egy zárt hurkot!
3. Vedd az első öt elemet és úgy alakíts ki zárt hurkot!
- 4.-12. Mindegyik megoldott feladvány után végy hozz egy (sorszámában következő) további elemet és ...

No persze, mindegyiket úgy, hogy oldalszomszédosan azonos színek találkozzanak!

Ha kellene még némi segítség:

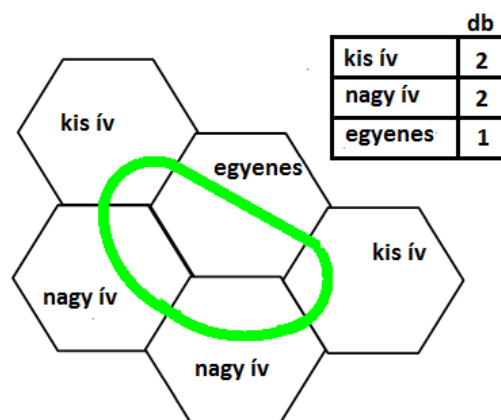
A próbálgatás előtt, leltározz! Vajon melyik színből vannak olyanok, amik az adott elemszámból zárt hurkot képezhetnek?

Lásd pl. az 5 db-osnál:

A./ Ilerakjuk egymás mellé képpel lefelé, hogy ne zavarjon a minta.

B./ Látjuk, hogy zárt a görbéhez: 1 db egyenes, és 2-2 db ív kell.

C./ Megfordítjuk azt elemeket és leltározzunk: megkeressük azt a színt amiből vannak ilyenek. (Ha nem találunk, akkor nincsen megoldás.)

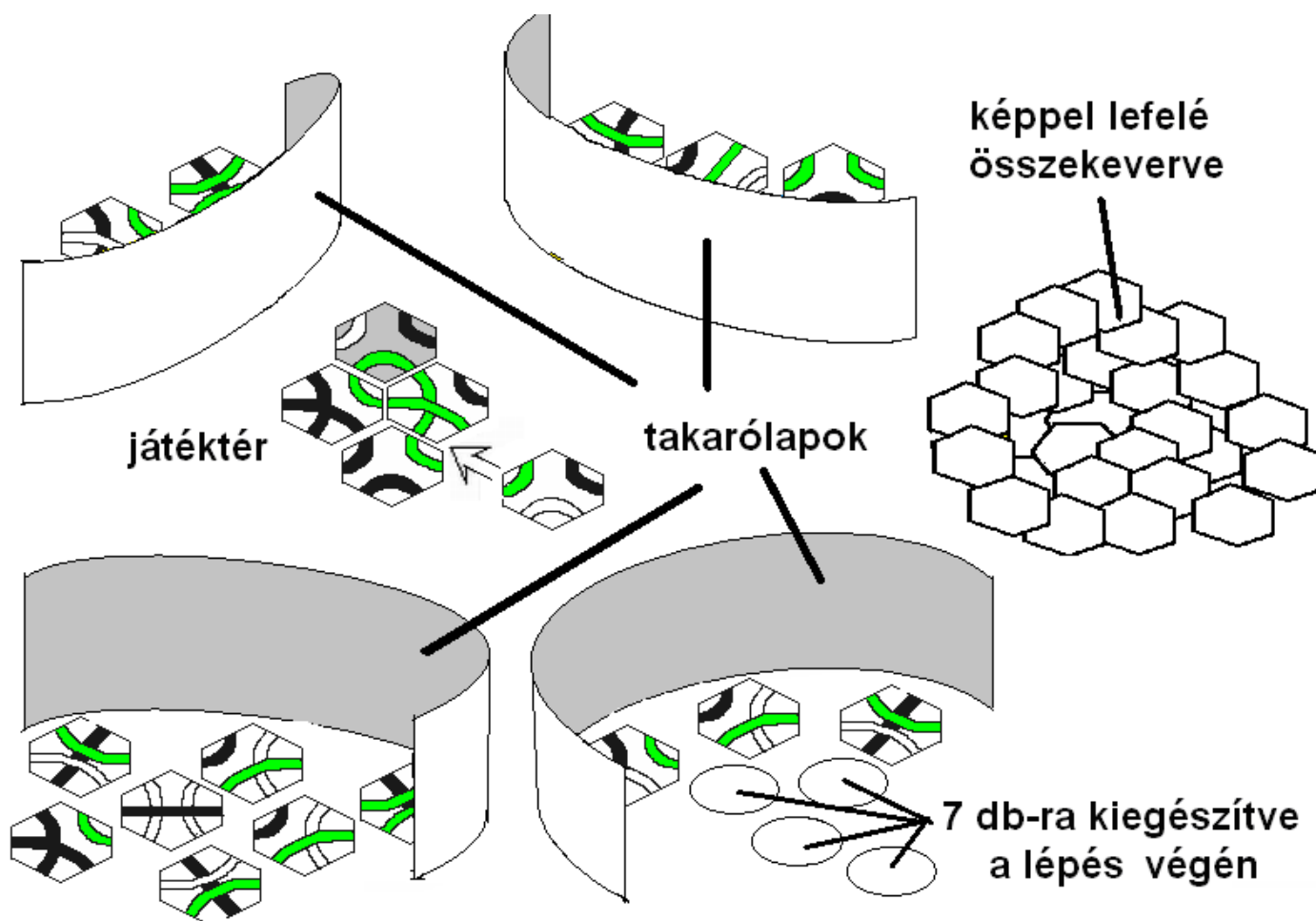


KALIKO (Akár öten is jól játszható. Hasonlít a Tantrix-hoz, de egészen más.)

Lépésenként: 7 db véletlenszerűen húzott elem van, amikből tetszésed szerint, de csak úgy rakhatsz a táblára, hogy a már fennlévők egyik vonalát visszazárd velük. (persze mindig csak azonos színek találkozhatnak).

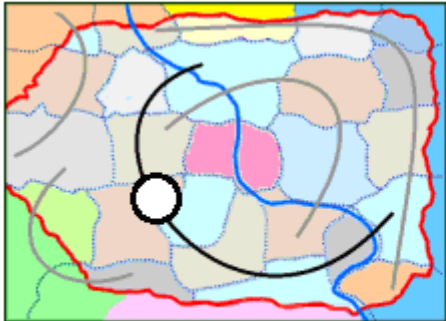
Lásd a játékkeret az első lépés után!

A szürke volt a véletlenszerűen húzott induló elem, ahonnan zölddel tudott indítani a lépő. A 3 db lapkáját csak akkor tehetette le, ha a negyedik kis ívvel vissza is tudta csatlakoztatni az elindított (bármilyen színű) vonalat a szürke elemhez:



Lépés pontértéke: 6 (mert 6 db elem halad át a zöld vonal) + 3 (mert aktív „X” elemet is tartalmaz) és mindez duplán, mert zárt hurkot képez; azaz ebben a lépésben összesen 18 pontot kap a lépő.

"ÜSD LE MIND"



Felületesen és nem nagyon eltúlozva, ide lehetne sorolni az összes általánosabban ismert stratégiai(***) táblás játékot: a Malmot, a Dámát, a Sakkot,...)

A rendszerezés során mégis „csak azokat a megmaradókat” reprezentálja a csoport, amikből (egyéb közös sajátosság hiányában) nagyobb alcsoportok már nem képezhetők, de a verseny céljén mindegyikben azon szándék körül mozog, ami körül a táblások ősi eredetijeiben általánosan: „ÜSD LE MIND!”.

Ezért is van, hogy az életkorra tekintve, van ebben a csoportban a legidősebb és a legfiatalabb játékokból is.

(***) A táblajátékokat kitaláló emberiség történelmét végigkísérik a háborúk. Bár a küzdelem célja sokféle (politikai-, gazdasági-, stb. konkurencia-harc), a legtöbb táblás játék szakszótára katonai fogalmakat idéz: hadállás, leütés, megölés, bekerítés, áldozat, csel, vezír, tiszt, fogoly, stb. Maga a játék jelzője: a "stratégiai" is hadászati eredetű. A két játékos (mint két "hadvezér") bábukat (mint "katonákat") mozgat egy táblán (mint egy "harcmezőn"). Lásd például legismertebb táblásunkat a sakkot, melyben a bábuk elnevezése is és az egész játék a háború fogalomkörében mozog.

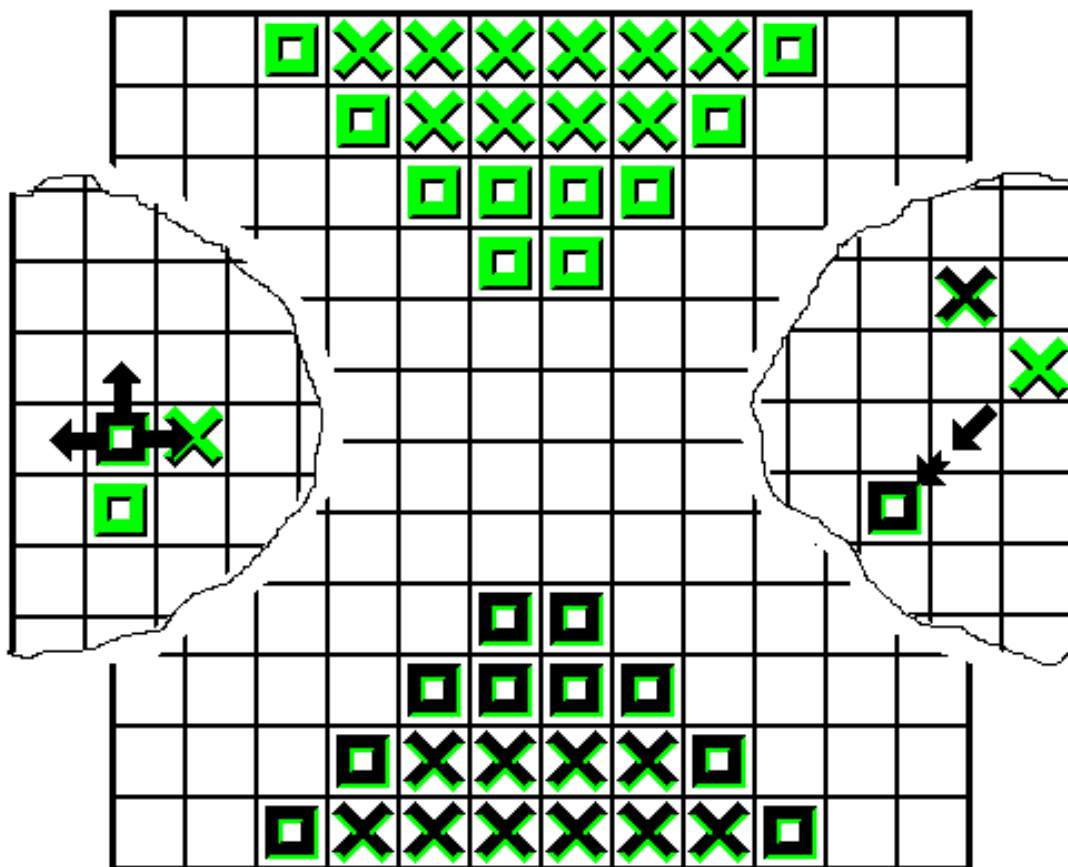
(A japán Shogi-ban a tisztok előléptetése is előfordul a partik során.)

A kezdetek egyidősek az emberi értelem ébredésével. Feltehetően a babonás hiedelmekkel, a találós kérdésekkel, az első porba rajzolt "vadászati stratégiával" kezdődött. Tán már ott és akkor, ahol és amikor először karcolta fel egyik ősünk a barlang falára a vadászszákmányának kiszemelt állatot és tervezte meg az elejtését...

("Ha erre kerítjük, akkor arra fog menekülni, tehát ott kell megásnunk a csapdát...")

SQUARED & CROSSED (négyzetekkel és keresztekkel)

Végy egy táblát, rá kezdőállást, határozd meg a lépések szabályait, és a verseny célját... Azt, hogy nem ilyen egyszerű egy új táblás kitalálása, nem igazolja ez a játék, mert nagyon jól sikerült.



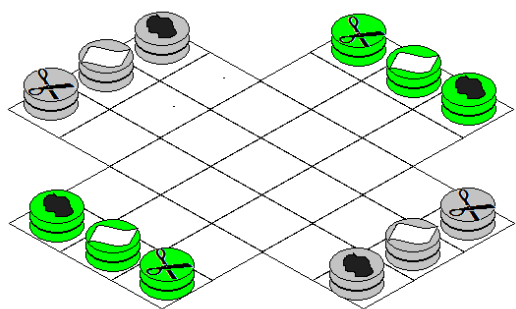
Vagy az összes négyzetét, vagy az össze keresztjét kell leütnöd, ha le akarod győzni ellenfeledet.

A négyzetek, sor-, oszlop-irányban, a szomszédos mezőkre léphetnek és ha ott ellenséges kereszt van, akkor azt ütik.

A keresztek átlós irányban vagy egy, vagy két mezőnyit léphetnek és ütik az ellenséges négyzeteket.

KŐ-PAPÍR-OLLÓ (négyesben is ketten is)

Az nyer, aki a versenytársa összes bábuját leütötte.



Nyitáskor mindegyik(*) játékosnak 2-2 db kő, papír- olló-jelzetű bábuja van, a tábla szélein, típusonként egymáson, 3-3 oszlopban.

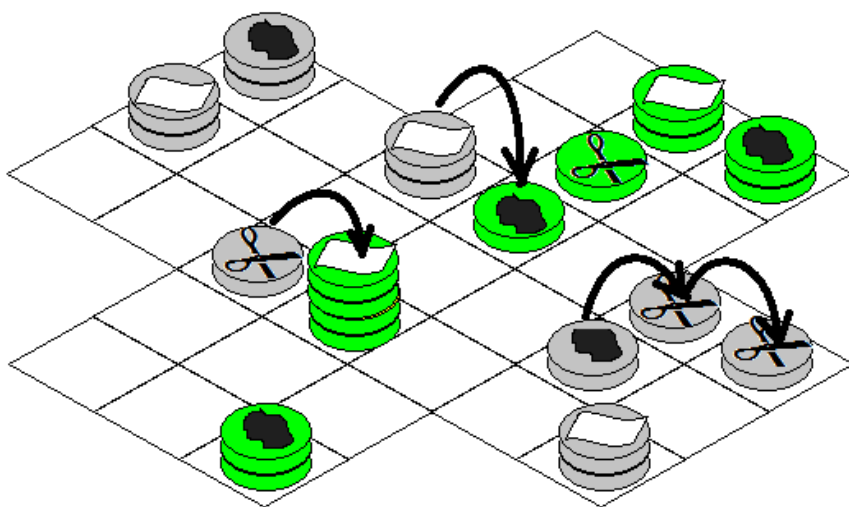
Tornyot építeni a játék során is szabad. Magasság-korlátozás nélkül, de csak a saját bábukból. A toronyról azonban már csak a legfelső bábu léphet tovább: az oldalszomszédos mezőre. Kivéve, ha azon erősebb(***) ellenséges korong áll.

Ha az oldalszomszédos mezőn gyengébb áll, akkor azt kötelező ütni: azaz levenni (az egész tornyot) és a helyére lépni.

A több ütésest választani nem kötelező, de az ütő bábuval ugyanabban a lépésben újra léphetünk, ámde ez sem kötelező.

Lásd a képen

sötét lehetséges ütéseit.



(***) Az olló üti a papírt, a papír a követ, a kő az ollót üti.

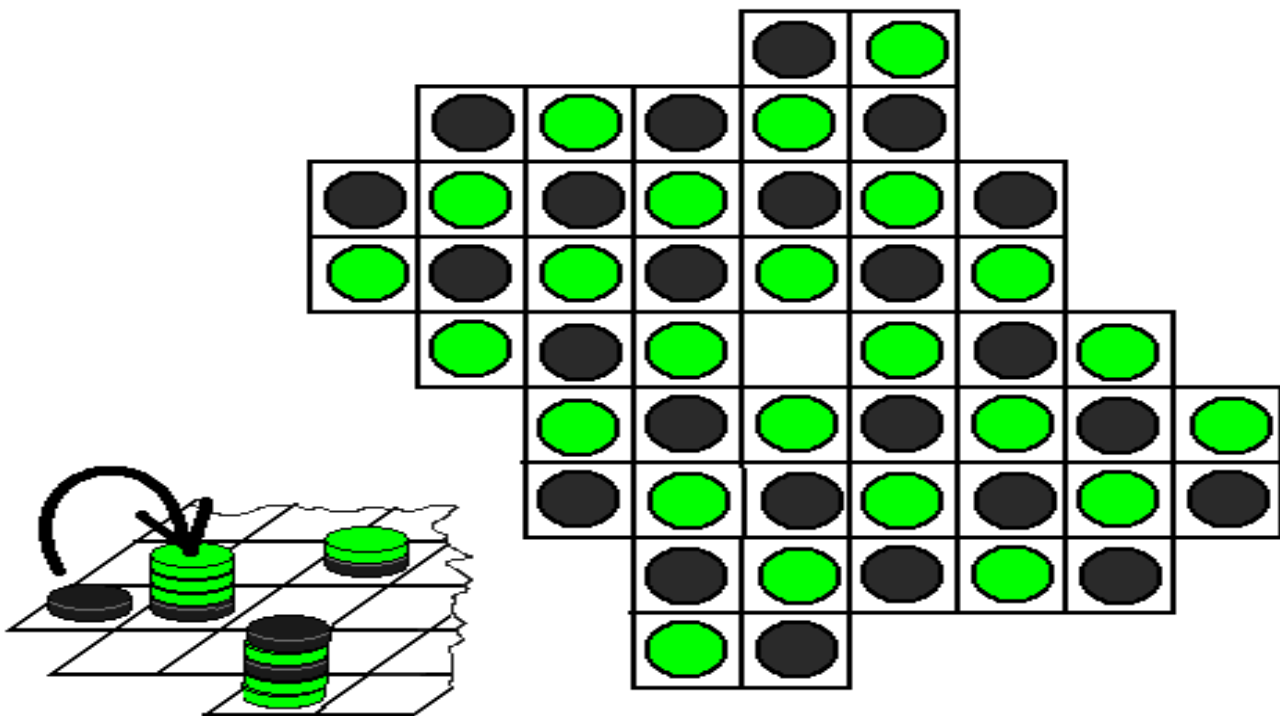
(Toronymál mindig csak a felső korong számít.)

Négyesben még érdekesebb, amikor a két-két szemben lévő alkot egy párost.

AWALAM („Rá - Rá - Rá” tornyolósdí)

A (sakktábla színezéséhez hasonló) kezdő-állásból a játékosok felváltva egy-egy, saját színű korongot, vagy (felülről nézve:) saját színű tornyot tehetnek át a szomszédos mezőn álló korongra, ill. toronyra.

(??? Igen, átlósan is, de mindig a teljes torony mozog, üres mezőre tilos lépni és ugrani sem szabad.)



Akkor van vége a partinak, ha már egyik játékos sem tud többet lépni.

Az nyer, akinek a játék végén több felső-korongos "torony-szigete" lesz a táblán.

Jól játszható 7x7-es négyzetes táblán is, de sokkal kombinatívabb a játék, ha maximum 5 db korongnyira korlátozzuk a tornyok megengedett "emeletszámát".

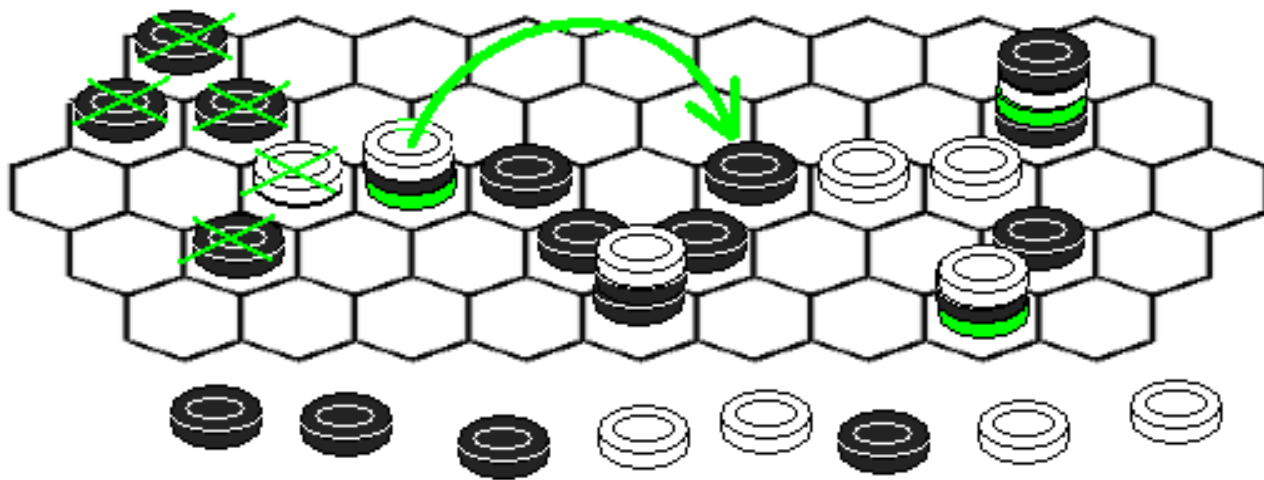
DWON (Lásd előtte: Awalam)

A kezdéskor üres táblára először a 3 db „**bázis**” bábút helyezik fel a játékosok, majd felváltva egyenként a sajátjaikat. A tábla megtelte után, tornyokat építgetve rendezgetik át a táblát úgy, hogy minden lépésben nő az üres mezők száma:

vagy egy saját bábút raknak át a szomszédos mezőn álló báburra,
vagy egy felül saját színű toronnyal lépnek.

A tornyok vonalirányban mozognak pontosan annyi mezőt, ahány emeletesek, de soha nem landolhatnak üres mezőn.

A játék közben mindazon bábút/tornyot, amelyek egyik „**bázis**”-sal sem kapcsolódnak (valamilyen oldalszomszédosan érintkező láncon keresztül), azonnal le kell venni a tábláról. (Lásd ábra: világos viszi a bázist és üt 4 feketét meg 1 sajátot.)



A parti akkor ér véget, ha már egyik játékos sem képes szabályosan lépni.

Blokkolt, azaz nem mozoghat az a bábu (ill. torony), amit hat oldalról másikkal körbevesznek.

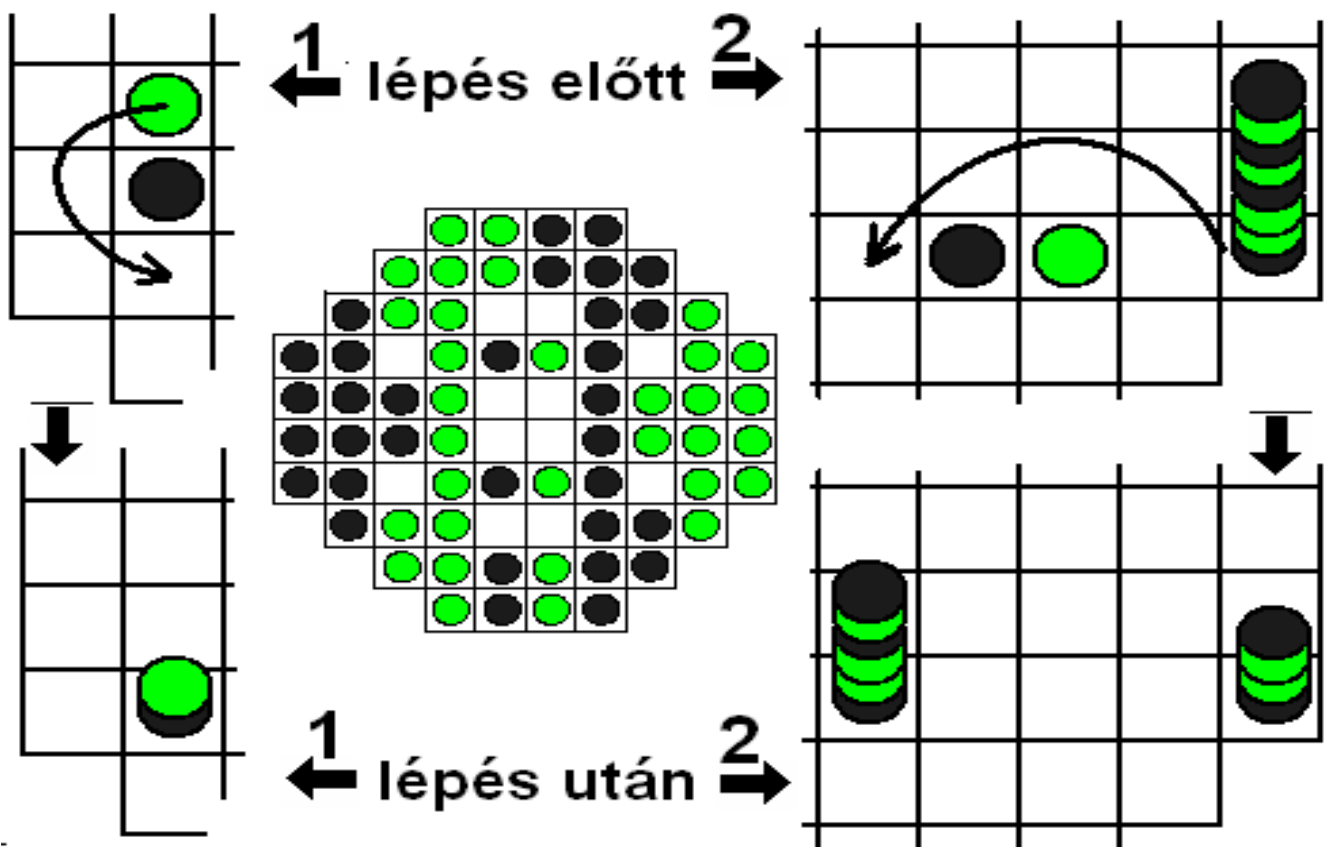
Elszámolásakor, a játékosok egymás tetejére teszik saját tornyaikat és a magasabb torony tulajdonosa lesz a nyerő.

TORONY-JÁTÉK (pl.: 32-32 db koronggal)

Cél az ellenfél korongjainak megszerzése.

A korongok vagy az oldal-szomszédos üres mezőre léphetnek, vagy egy oldalszomszédos korongot átugorhatnak, ha mögötte üres mező van.

Az átugrott ellenséges korongot a támadó korong "maga alá ragadja", azaz vele együtt tornyot képez azon a mezőn, ahová érkezett (lásd az ábra bal oldalán: 1).



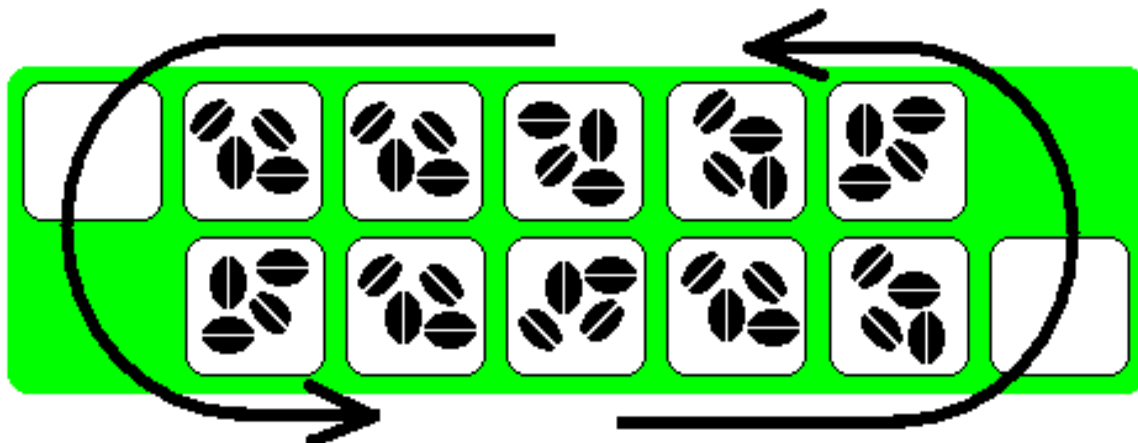
Adott tornyot az a játékos mozgathatja, akinek a korongja annak a tetején van.

A tornyok további korongokat, vagy tornyokat halmozhatnak maguk alá.

Egy torony, egy lépésben annyi mezőn haladhat át, ahány korongból áll. Léphet kevesebbet is, de ekkor annyi korongot kell a régi helyén hagynia, ahány mezővel kevesebbet lépett a megengedettnél (az ábrán: 2).

MANCALA - BANTUMI

A kezdő-állásból felváltva lép a tábla hosszanti oldalain egymással szemben elhelyezkedő két játékos.



Egy lépésben, egy tetszőleges sajátoldali rekesz összes magját fel kell venni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe.

A jobb kéz felé eső saját gyűjtőbe tenni kell, az ellenfelébe nem.

Ha az utolsó lerakott az egyik olyan sajátoldali rekeszbe kerül, ami az előtt üres volt, akkor az azzal szembeni rekesz teljes tartalma átkerül a lépő saját gyűjtőjébe.

Mindig kimarad az ellenfél, ha az éppen lépő utolsó lerakottja a saját gyűjtőjébe érkezik, azaz ilyenkor: egy újabb saját rekesz tartalmát kell felvenni és egyenként szétosztani.

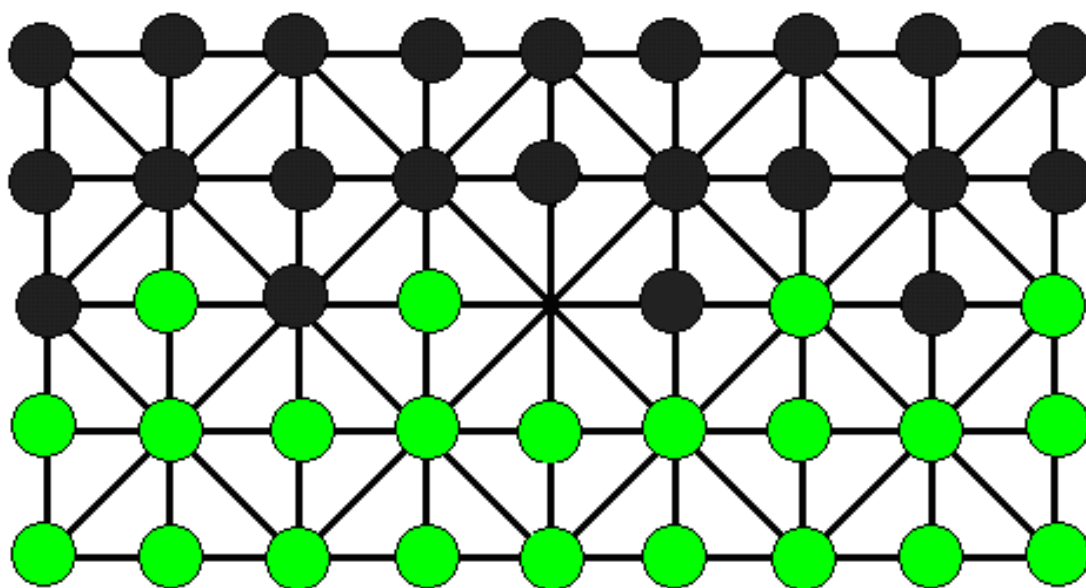
Vége a partinak, ha az egyik oldal mind a hat rekesze kiürült. A gyűjtők tartalmának megszámlálása előtt még, a másik oldal a saját gyűjtőjébe teszi a rekeszekben maradtakat (hiszen ugye kitalálható a verseny cél: a több magot összegyűjtő nyer).

FANORANA

Talán a "legagresszívabb" ütéses játék. Ütsz akkor, ha "megtámadod" ellenfeled egyik bábuját (bábusrát) és ütsz akkor is, ha "visszavonulsz" ellenfeled bábujától (bábusrától). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábu(k) kerül(nek) le a tábláról.



Az ábrán mutatott kezdőállásból indulva, cél: a versenytárs összes bábujának leütése.



Ütés-, sőt ütéssorozat- kényszer van (azaz, ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező), illetve a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve: ha ezzel: valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).

SURAKARTA

Kezdéskor:

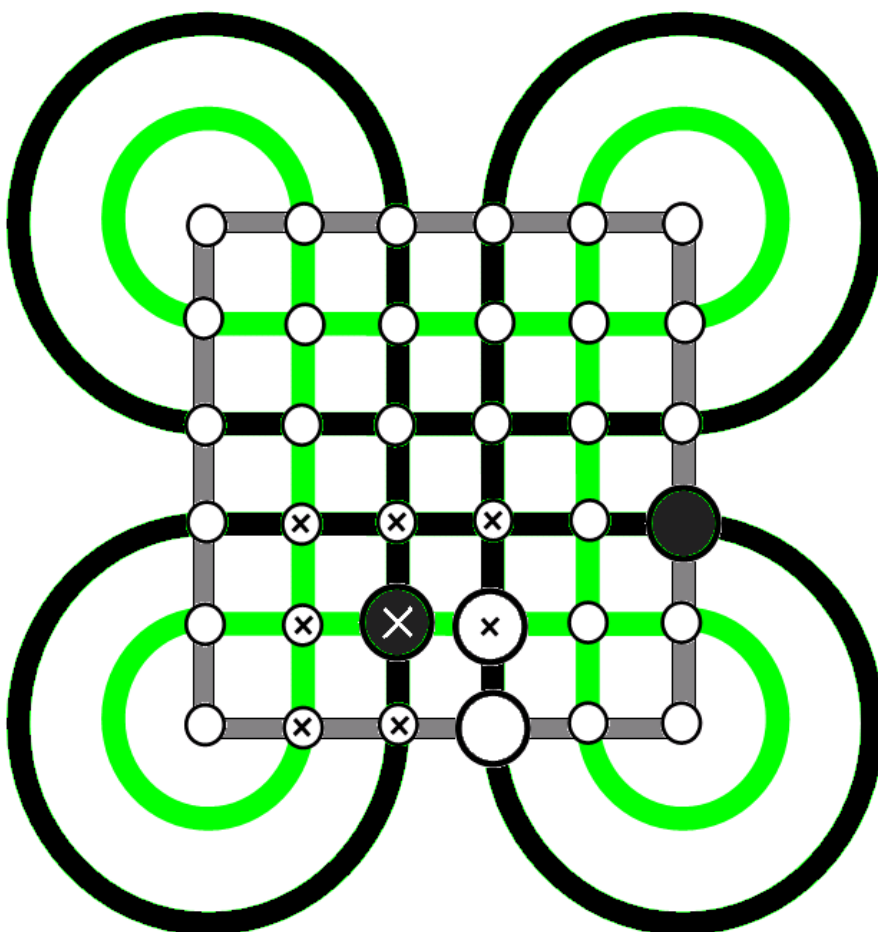
6x6-os rács két oldalán szemben egymással 2-2-sorban áll 12 fehér és 12 fekete.

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontokra lépegetnek át a bábuk. Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte.

A szokatlan táblarajzolat hordozza az ütés-szabály lényegét. Egy ellenséges bábu akkor üthető le, ha (1.) ugyanolyan színű "hurkos" vonalon áll, mint az őt ütő bábu és (2.) van közöttük olyan, legalább egy körívet tartalmazó, bejárási út, amit nem szakít meg egy másik bábu.

A jelölt sötét bábu lehetséges lépéseit mutató ábrán a felső fehér nem azért van ütésben, mert a sötét mellett áll, hanem azért, mert a kis íveken át akadály nélkül eljuthat hozzá sötét.

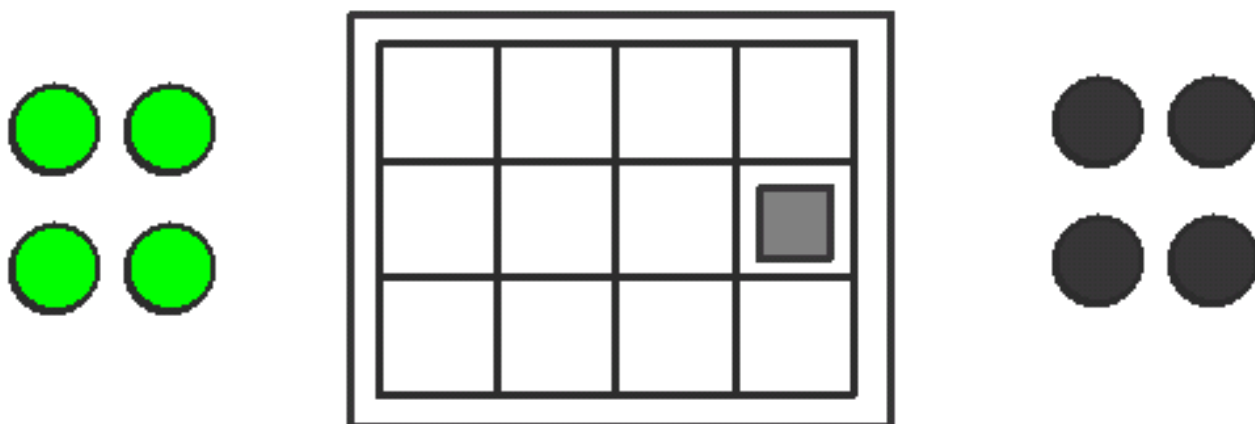
A másik fehér azért nem üthető, mert a nagy íveken áthaladó sötétet a másik sötét blokkolja a fehér előtt.



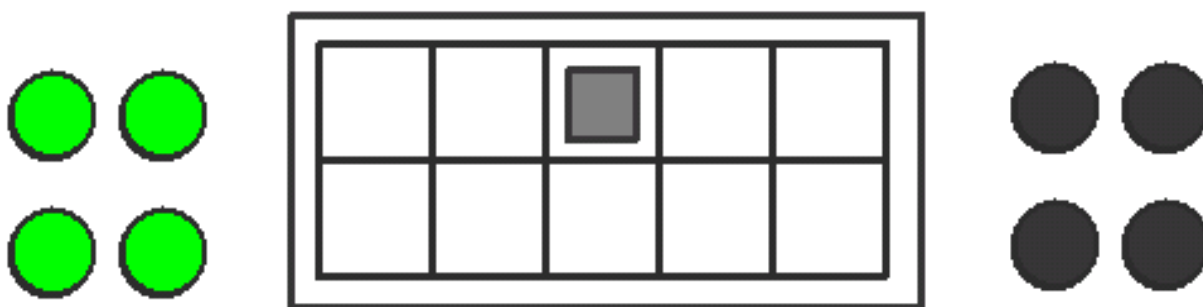
VILBERGEN (4x3) és a LAHTI (5x2)

Az induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4 - 4 db bábujukat a játékosok.

Ezt követően, felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is).



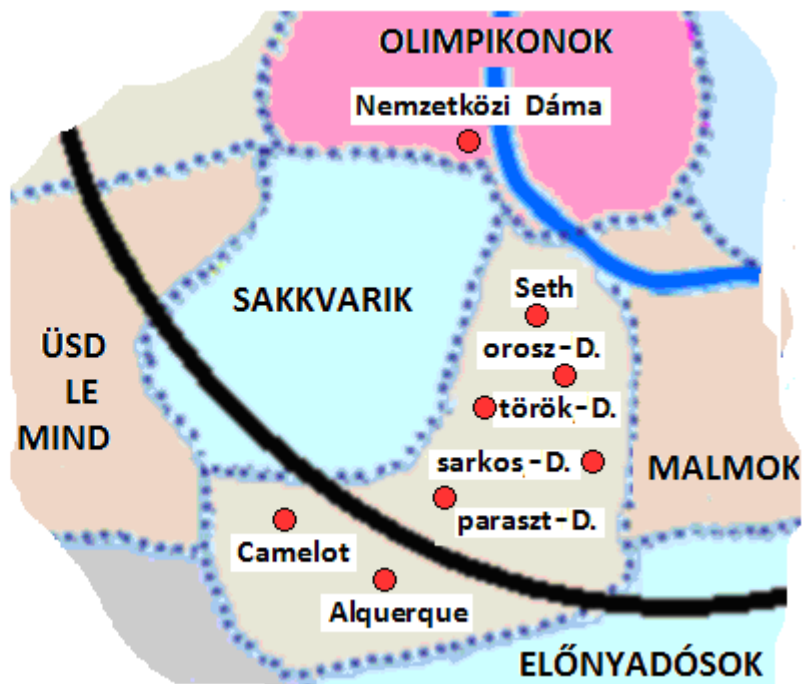
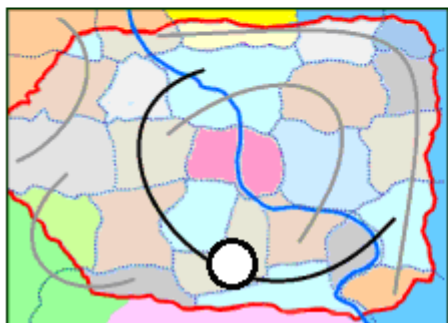
Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonalirányban) üres mező van, akkor azt kötelező átugorva leütni és ha az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.



A verseny célja „vagy-vagy”, azaz alternatív:

vagy az összes ellenséges bábút leütni,
vagy az saját **utolsó(!)** bábuval belépni a nyerőpontra.

"DÁMÁK"



Verseny-céljukban „üsd le mind” jellegűek. Olyan lépés-szabállyal, amelyben az ellenfél egy-egy bábujának átugrása annak leütését eredményezi.

A többi ütéses lépegetőtől is elkülönítő elnevezésük arra a gyakori sajátosságukra utal, hogy egy kitüntetett helyre bevitt közkatona-bábu, többlet mozgásszabadság kiváltságával bíró dámává, vezírré, stb. változik át.

Az alábbi szabály-elemek különböző kombinációi számos dámaváltozatot eredményeznek.

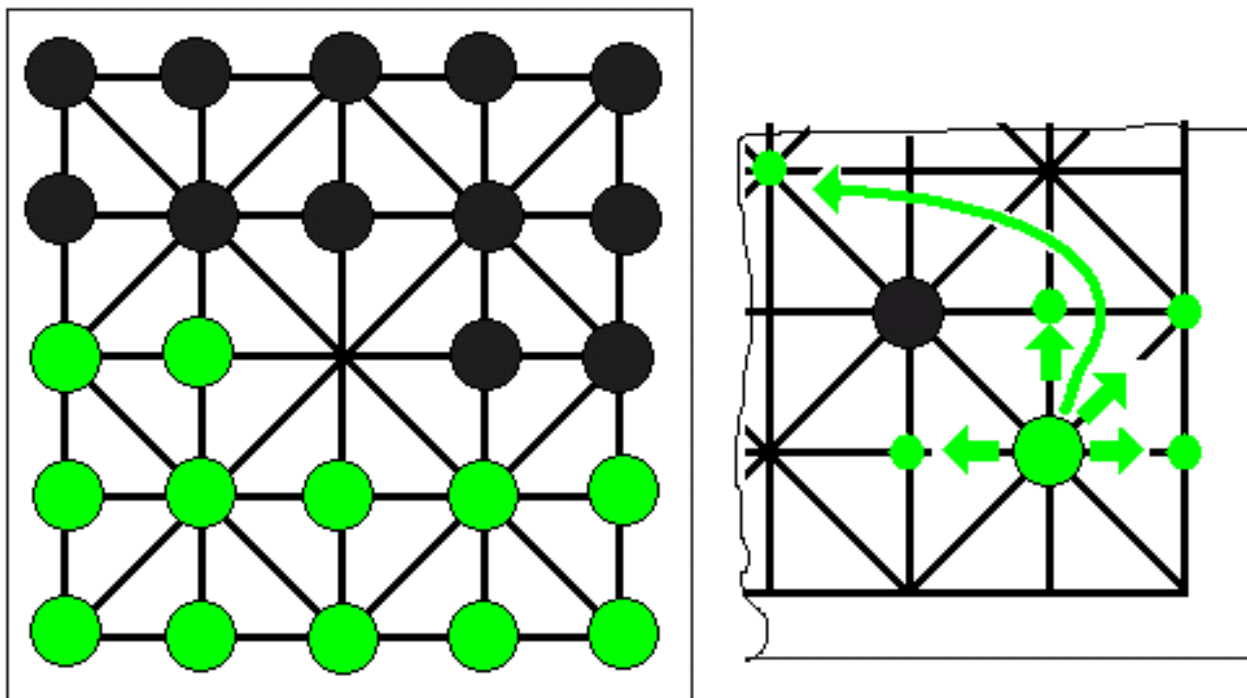
Mielőtt új partnerrel kezdünk játszani, függetlenül attól, hogy milyen néven ismert dáma-variban versenyzünk, javasolt megállapodni az alábbiakban:

- 0./ A bábuk alaplépései és ütőlépései?
- 1./ Visszafelé ütés közönséges bábu esetén: VAN/NINCS?
- 2./ Az ellenfél alapvonalára kerülő bábu üthet-e tovább?
- 3./ A dáma több üres mezőt is átléphet?
- 4./ A legtöbb ütést eredményező lépést kell-e választani?
- 5./ A 4. alatti "legtöbb ütésben" pluszként kell-e tekinteni a dámára?
- 6./ Nyer, vagy veszít az, aki nem tud lépni? (WIN vagy LOSING mód?)

Nagyon fontos (megérteni és) lerögzíteni, hogy ugrás-sorozat esetén, egy mező csak egyszer érinthető!

ALQUERQUE (az „ősdáma”, ejtsd: „alkerk” ; rajzolt táblán 12-12 db koronggal)

A előre felrakott kezdőállásból induló verseny célja a játszótárs bábuinak leütése.



A bábuk csak "előre" (sötét lefelé, ill. világos lentről felfelé) és oldalra léphetnek

arra szomszédos üres mezőre amivel, rácsvonal köti össze.

Kötelező ütni („hátrafelé” is), ha a szomszédos mezőn ellenséges bábu áll és mögötte üres érkezési mező van. (Ütéssorozat nincs.)

Az ellenfél térfelének alapsorába jutott bábu, csak ütéssel mozdulhat el helyéről, oldalirányban már nem léphet.

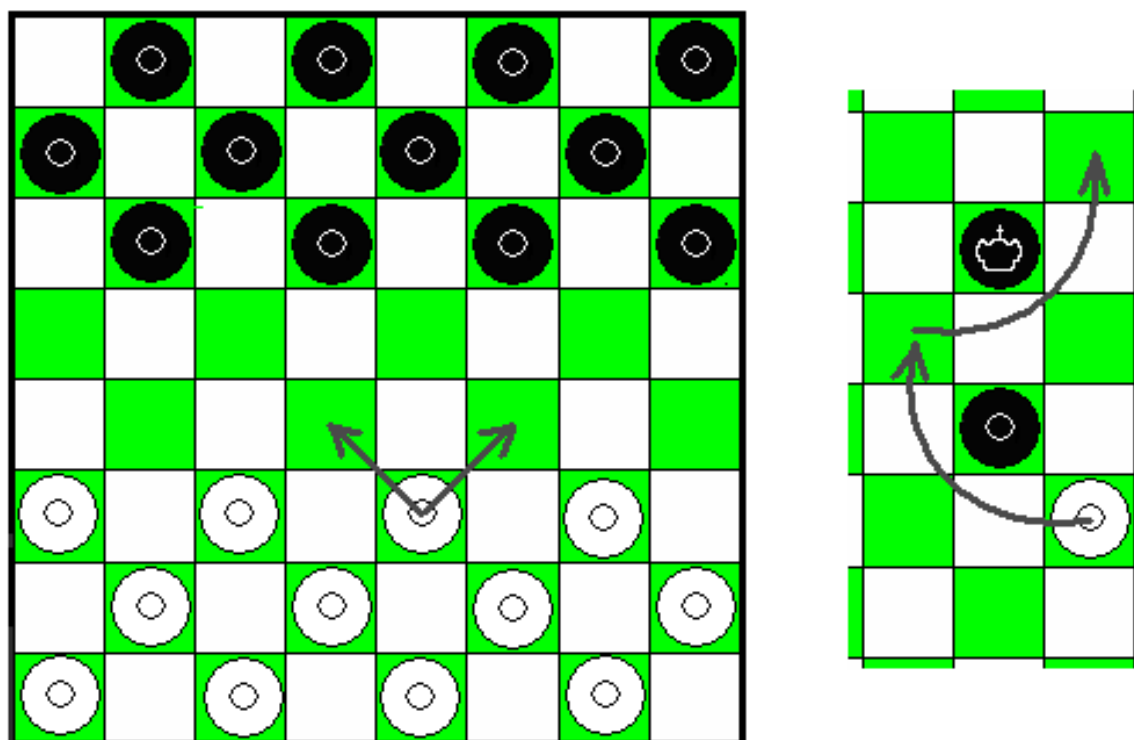
Sajátos (különösen a kényszer-ütéses játékkal ismerkedő kicsik esetén ajánlott) szabály, hogy ha a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, akkor büntetésképpen: ellenfele leveheti azt a bábuját, amellyel ütni tudott volna, sőt még léphet is egyet.

„paraszt”-DÁMA (8x8-on 12-12 db bábu)

A dámajátékok olyan kétszemélyes, leütéses táblások, melyekben az ütés az ellenfél bábujának átugrásával történik. Egy előre felrakott kezdőállásból felváltva lépő versenyzők célja: versenytársukat lépésképtelen helyzetbe hozni (vagy az összes ellenséges bábút leütni, vagy úgy beszorítani a táblán maradó ellenséges bábukat, hogy azok szabályosan már ne léphessenek).

A paraszt-Dámában:

Lépés/ütés (csak!) átlósan előre. Ütészényszer van és a megkezdett ütés folytatása (ha lehet, irányváltással is) kötelező. A korong az ellenfél alapvonalán változik át dámává. A dáma egyetlen kiváltsága, hogy visszafelé is léphet/üthet, de különben (ebben a változatban) szintén csak egy mezőt léphet.



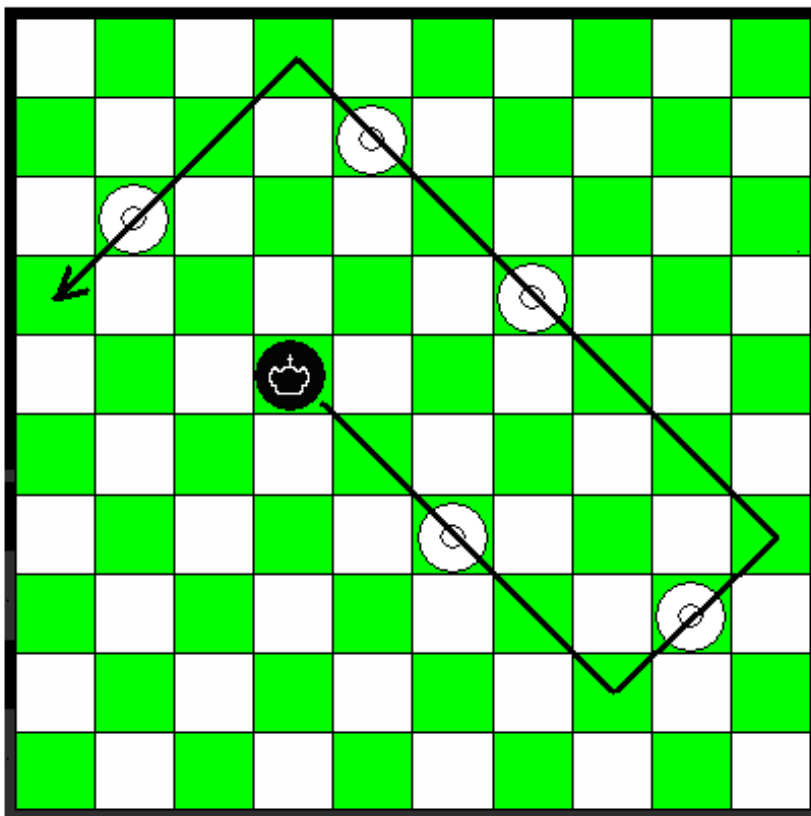
Megjegyzés: A „paraszt” jelző nem felhasználóra utal, hanem a sakkból ismerős gyalog lépésre, jóllehet szinte semmiben sem egyezik vele. 😊

DÁMA nemzetközi (10x10-en 20-20 db bábu)

Mint a „paraszt Dáma”. A *pepita színezésű tábla átellenes oldalain, 3-3 sorban, a sötét mezőkre felrakott kezdő állásból, cél a versenytárs összes bábujának leütése.*

Az ellenfél alapvonalára beérő korong a következő lépésben változik dámává.

A dáma ebben a változatban, egy lépésben irányválttatás nélkül akárhány üres mezőt átléphet, az útjában álló magányos ellenséges (akár dáma, akár közönséges) korong átugrással kiüthető, majd a mögötte lévő üres mezők bármelyikén megállítható a dáma futása. (Lásd az ábrán, ezzel a lépésével győz fekete.)



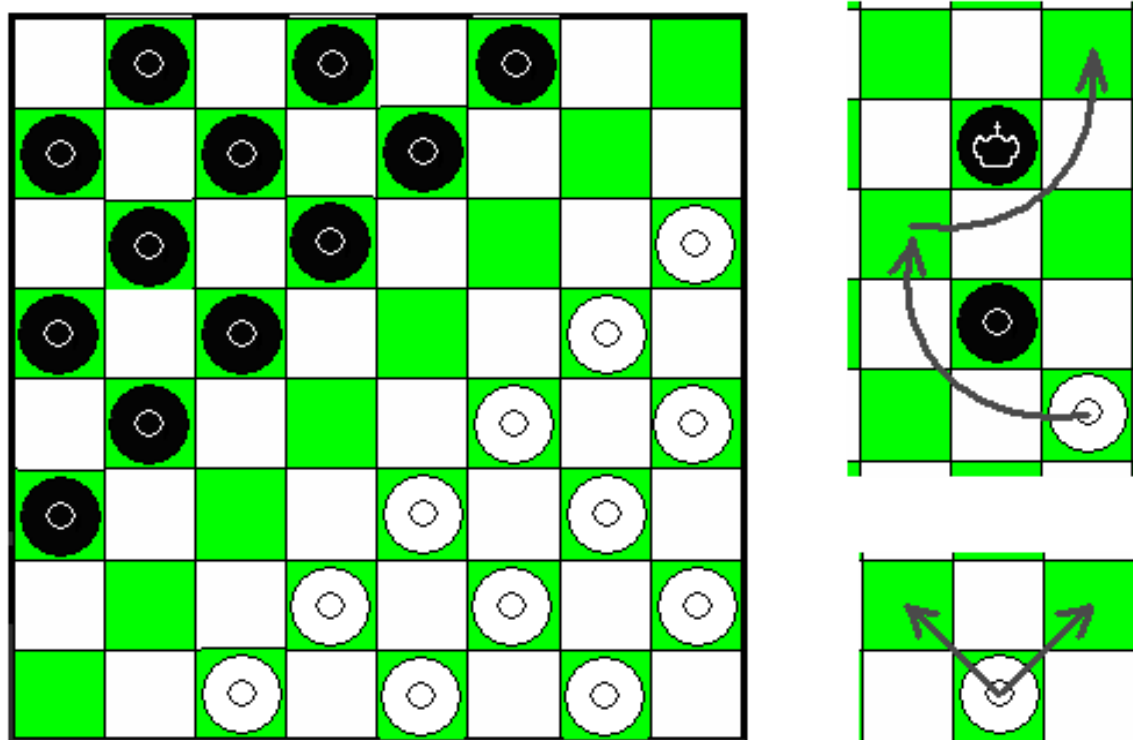
Fontos versenyszabály: Több ütéslehetőség közül a lépőnek kötelező azt választania, amivel több korongot üt. (A többségnek az eldöntésében csak a darabszám számít, azaz a dáma e tekintetben ugyanannyit ér, mint a közönséges korong.)

DÁMA sarkos (lásd előtte: paraszt-Dáma)

Mint a paraszt-Dáma, „csak” a kezdőállás változik (,de ettől a csak-tól furmányos ☺)

Miután a dámák számos változata ismert, a parti megkezdése előtt javasolt áttekinteni az adott variáns konkrét szabályait:

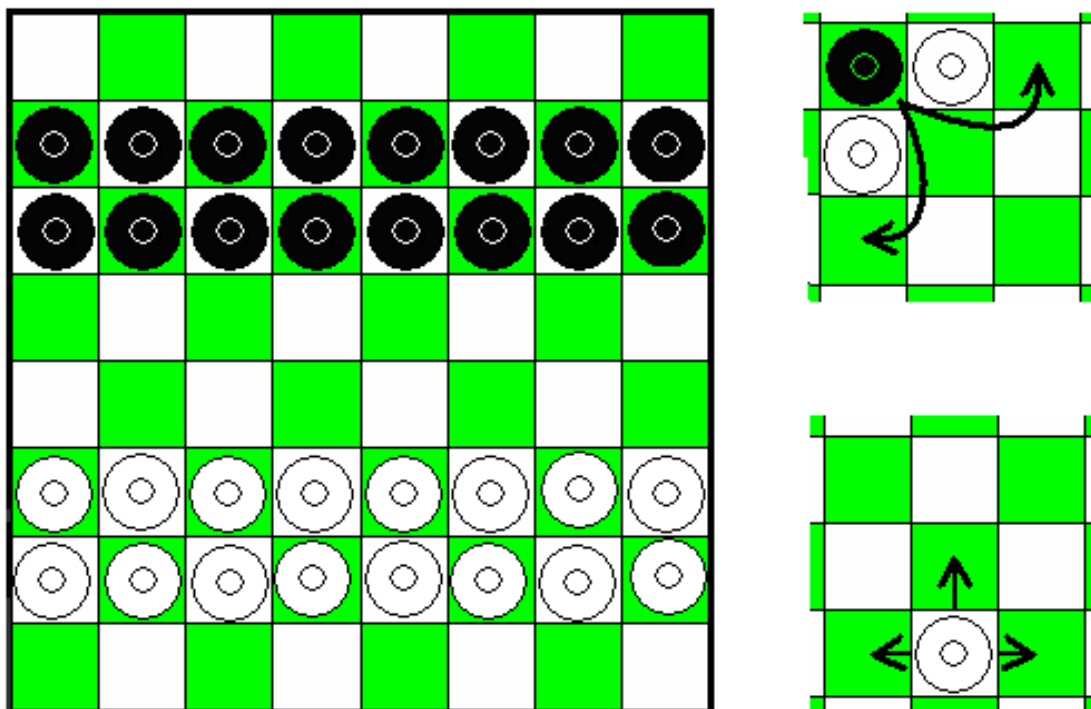
0./ A korongok alaplépései és ütőlépései? (Itt: lásd ábra.)



- 1./ Visszafelé ütés korong esetén: van/nincs? (Itt: NINCS)
- 2./ Az ellenfél alapvonalára kerülő korong azonnal üthet-e tovább? (Itt: NEM)
- 3./ A dáma több üres mezőt átléphet? (Itt: NEM)
- 4./ A legtöbb ütést eredményező lépést kell-e választani? (Itt: NEM)
- 5./ A 4. alatti "legjobb ütésben" pluszként kell-e tekinteni a dámára? (Itt: NEM)
- 6./ Nyer, vagy veszít az, aki nem tud lépni, azaz: WIN vagy LOSING mód? (Itt: WIN)

DÁMA török (lásd előtte: paraszt-Dáma)

A pepita színezésű tábla abszolút mellőzhető. A kezdőálláson túl, a lépés, ill. az ütési irány is megváltozik (a többnyire átlósan helyett, itt): jobbra, balra, előre .



Ütészényszer van és a megkezdett ütést, (amíg lehet) folytatni kell, de ütéssorozat esetén az átugrott (leütött) korongok csak az ugrások után vehetők le a tábláról.

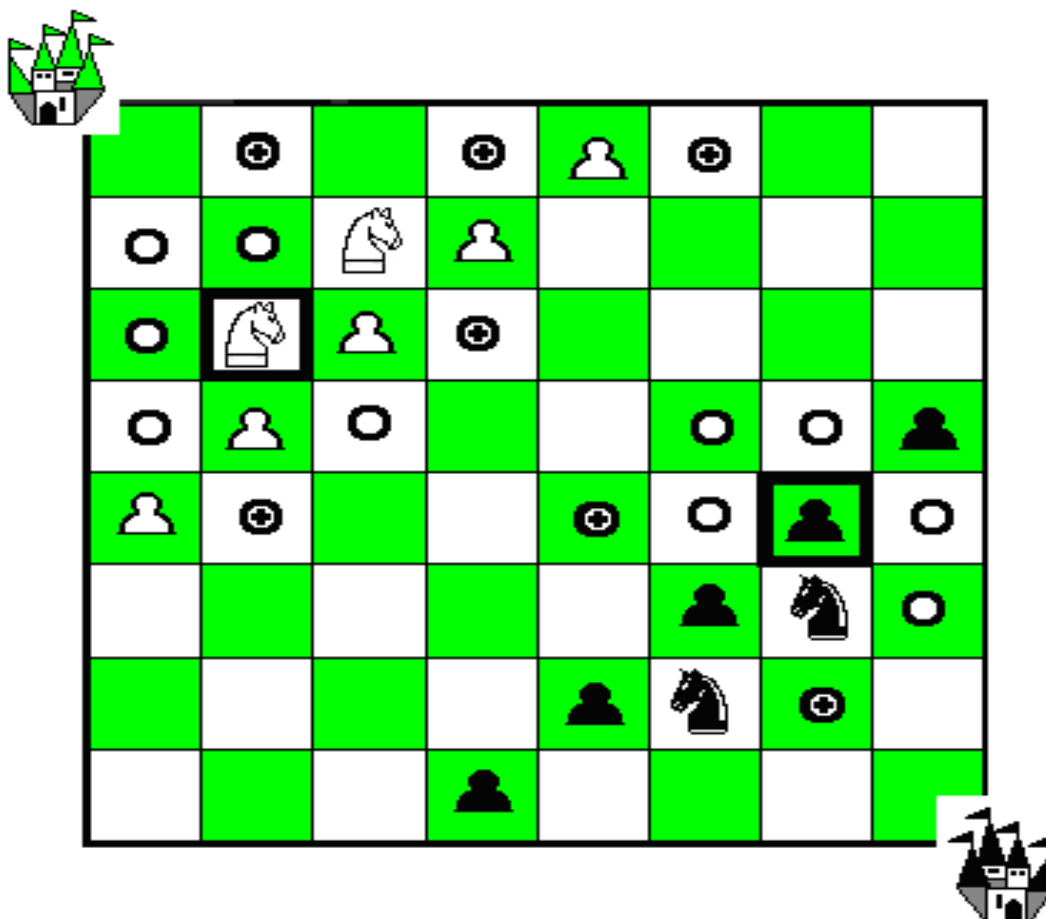
A dáma (=itt "vezír") akárhány üres mezőt átléphet, visszafelé is, ha ott egyetlen ellenségest talál, ami mögött van üres mező, azt átlépi (leüti) és landol a leütött bábu mögötti bármelyik üres mezőn.

Az ellenfél alapsorába jutott bábu vezírré változik, de abban a lépésben már nem mozdulhat tovább, akkor sem, ha tovább üthetne.

CAM - I. (8x8-as sakktablán)

Kezdőállásból induló partit az nyeri, aki:

vagy belép a saját bábujaival ellenfele kastélyába, **vagy** leüti ellenfele összes bábuját, **vagy** lépésképtelen helyzetbe hozza ellenfelét.



A gyalog átléphet a szomszédos üres mezőre, vagy, ha a szomszédos mezőn úgy áll bábu, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorhatja és ha az ellenséges, akkor leüti.

Ugrássorozat megengedett (nem kötelező), de nem keveredhetnek az "ütéses" és a "sajátbábús" ugrások. (Ha ütéssel indít, akkor csak további ütés következhet, ha saját bábu átugrásával indult, akkor abban a lépésben nem üthet.)

A lovag mozgásszabadsága annyival több a gyalogénál, hogy a saját bábu átugrása után is üthet. Ütést azonban, csak ütéssel folytathat.

CAM - II. (a CAM-I. alatti szabály folytatása)

A játék "Kastély-elfoglaló" céljából következő fontos szabály, hogy a saját kastélyunkba csak ütéssel léphetünk be és amint lehetőségünk van rá, azonnal ki is kell lépnünk onnan. Ez a kötelezettség "übereli" a lépéskényszert is, azaz a táblán felkínált ütést is vissza kell utasítanunk, ha valamelyik figuránk a saját kastélyunkban ragadt és előbb a kastélyunkat kell kiüresítenünk.

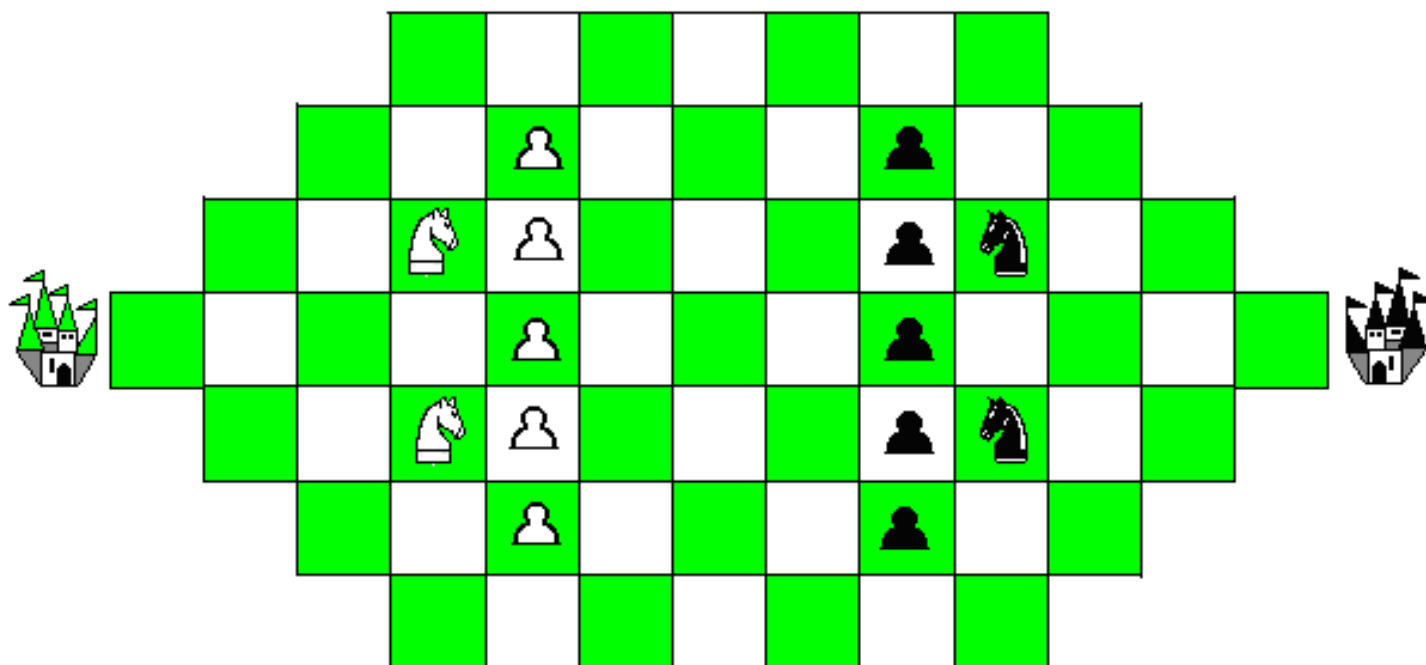
Mindkét bábura érvényes szabály még, hogy:

egy adott lépés ugrássorozatában kétszer ugyanaz a mező nem érinthető.

(Viták kerülhetők el, ha a lépés során érintett mezőket megjelöljük pl.: gyufaszállal.)

Egyébként, ütékényszer van a játékban, azaz: ha ellenséges bábu áll ütésben, akkor kötelező ütnie a lépésre következőnek.

Sok féle táblaváltozaton játszható. Lásd pl. az alábbi a javasolt kezdőállással.

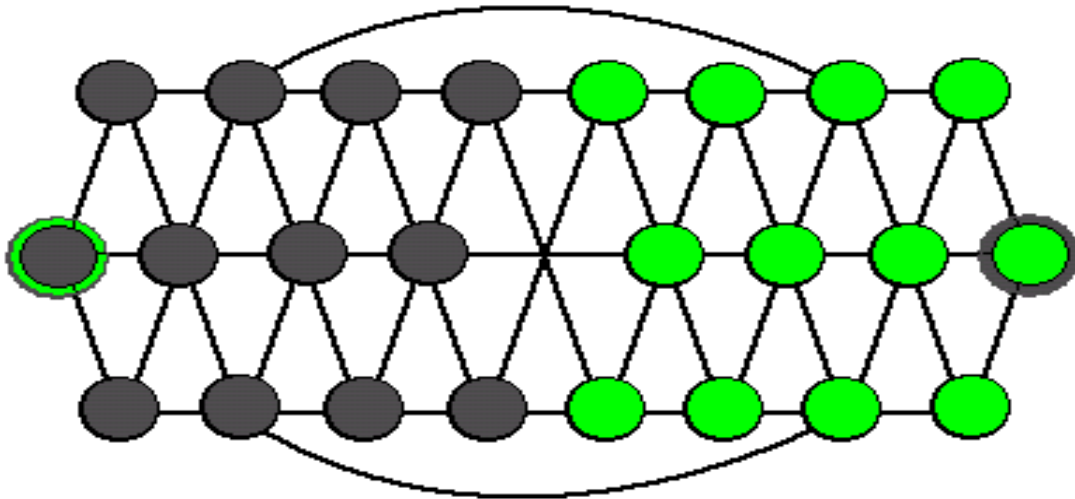


A leggyakorlottabbak táblamérete: 12x16, 2-2 kastéllyal.

SETH (Lásd előtte: paraszt-Dáma)

A tábla rácspontjai közül a két szélső egy-egy elfoglalandó "nyerőpont".

Induló állásban csak a középső mező üres, attól jobbra 12 db sötét, balra pedig 12 db világos bábú van a rácspontokon.



Bármely bábú a vele szomszédos üres rácspontra léphet, ill., a szomszédos/magányos ellenségést (vonásban) átugorva leüti.

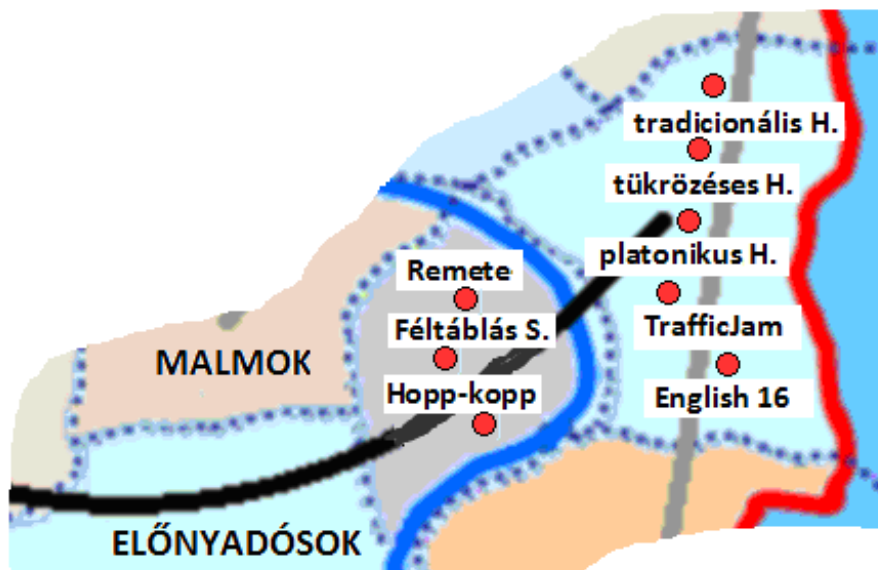
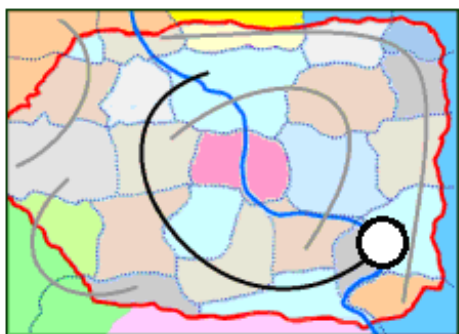
Ütés-, sőt: sorozatütési kényszer van.

Vegyük észre:

Ha a nyerőpontokkal azonosítjuk az ellenfél dámákban megszokott alapvonalát, akkor ez egy olyan dáma-variáns, melyben az első dáma megjelenésekor véget is ér parti. Miért ne játszhatnánk a kicsikkel (a táblásokkal ismerkedő kezdetekben) ehhez hasonlóan a többi dáma-változatot is?

"SOLITEREK"

"HALMÁK"



Halmák (helycserések):

Előre felrakott állásból induló 'helycserés'-célú, vagy 'közlekedős' játékok.

Társas változataikban két, vagy több játékos versenyez saját bábuinak mielőbbi áttelepítésében, (általában az ellenfél bábuinak kiindulási helyére).

Rejtvény-változataikban: a legkevesebb lépésből álló (és/vagy visszalépés tiltása melletti) helycsere a feladat.

Megjegyzés:

A halmák egyes változatait (helytelenül) "kínai dámaként" jegyzik. A lépések, ugrás-sorozatok, emlékeztethetnek ugyan a dámákra, de mert a halmákban ismeretlen az ütés, távoli rokonságot sem mutat a "harcosabb" dámával...

Soliterék

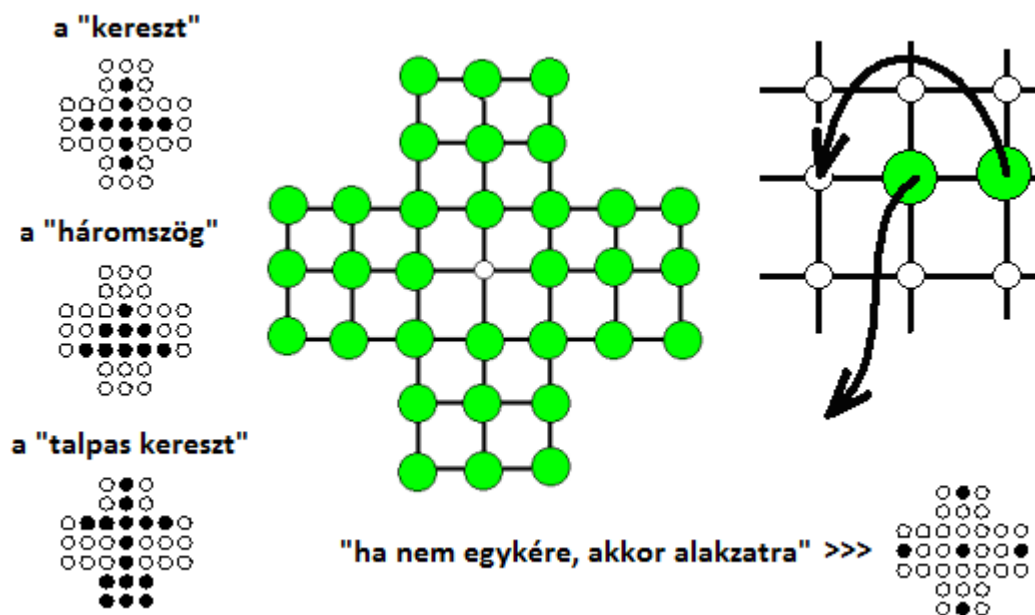
(gyakori furatos csapos kivétel alapján: túske-játékok, vagy cél alapján: remete-játékok)

Az átugrálósok egyik, 'inkább feladványos' csoportját alkotják, némi rokonsággal az északi szomszéd táblabejárósaival is.

Nyitóállásban adott tele táblát, meghatározott lépés-szabályokat betartva (többnyire a magányos bábuk átugrálásával) kell üresre leütni. Sem nem Dáma, sem nem Halma, egyszerűen egyke: Remetejáték

SOLITEREK (átugrálással „letakarítós” remete-, vagy túske-játékok)

Egyszemélyes feladványok, amelyekben: olyan ütési sorrendet kell találni, amelyet követve egy híján valamennyi bábu kiüthető.



Általános ütési szabályok:

- Bármely bábu, bármely irányban átugorva, leütheti a szomszédját, ha az mögött üres mező van.
- Nehezedik a megoldás megtalálása az átlós irányú ütések tiltásával.
- Igazi kihívást pedig akkor jelent a feladat, ha azt is megkötjük, hogy az egymást követő lépésekben mindig új és új bábuval kell ütni.

Egyszerűbb feladványok azok, amelyek „csak” egy adott alakzatot kell leütni,

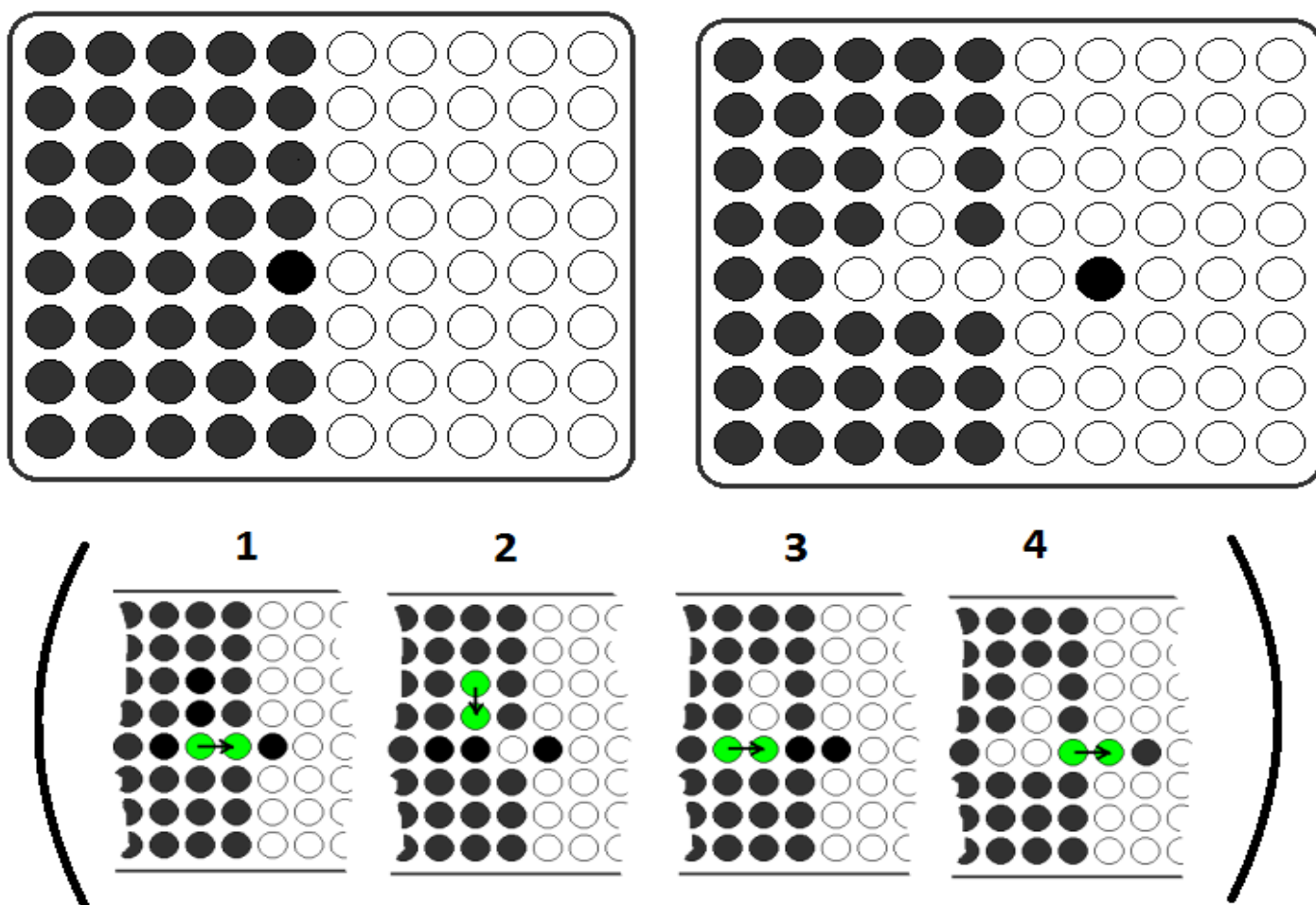
Nehezebb feladványok, amelyekben a végcél egy adott alakzat fennmaradása.

Több táblán „párhuzamosan”, egymással versengve, ugyanazon feladvány megoldásában, egyszerre többen is játszhatják, akár úgy is, hogy egymásnak adnak fel (ugyanannyi lépésszámban „visszafelé felrakott”) elrendezéseket.

FÉLTÁBLÁS SOLITER

*Azért tartják a legérdekesebb "tüskejáték"-nak, mert gyorsabban hozza a kudarcélményt, mint általában az egykére leütendő "remeték".
Hamarabb kezd el az ember gondolkodni, hogyan is lehet megoldani...
A feladat itt nem a tábla leütése, hanem az üres térfélre történő minél távolabbi behatolás.*

Az első ábrán mutatott állásból kiindulva például, a másik ábrán mutatott helyzetbe, a kezdő állástól mért 2. sorig juthattunk el, ha megfelelő sorrendben ütöttük ki a levett bábukat.

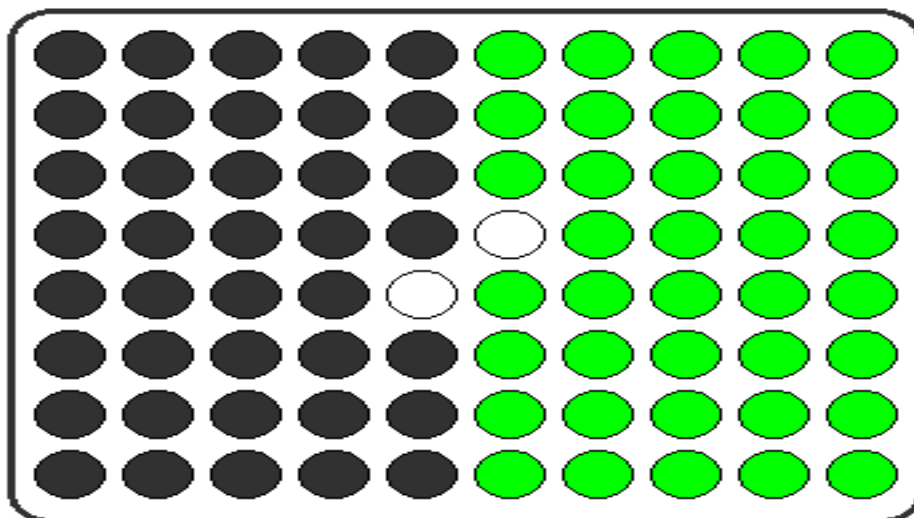


Nem könnyű már a 3., vagy a 4. sorig sem eljutni, de annak belátása, hogy az 5. sor már nem érhető el, (még akkor sem, ha végtelen térfélről indítanánk!), igencsak komoly elmepróba.

HOPP-KOPP (a féltáblás soliter párosban)

Az ábrán mutatott induló állásból felváltva egy-egy bábut üthet világos és sötét.

Cél: minél beljebb behatolni az ellenfél területére.



A játékosok saját színű bábuikkal kiütik mind a saját, mind az ellenfél bábuját, ha azokat (előre, hátra, jobbra, balra, akár átlósan is) átugorják.

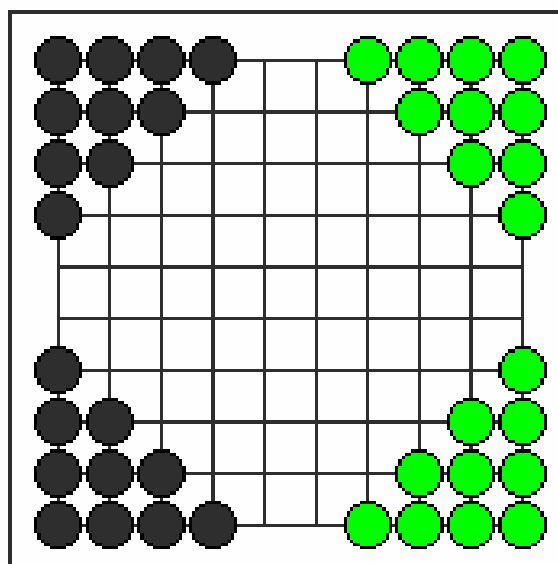
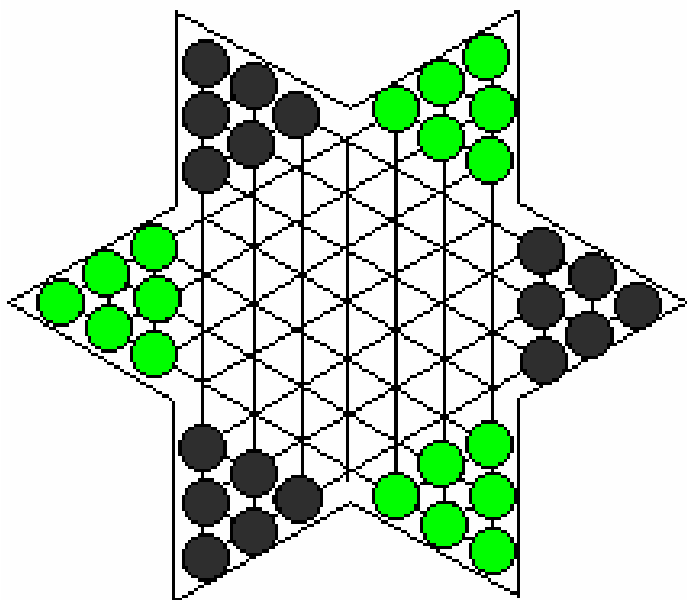
Ugrás-sorozat nincs, egy-egy lépés: egy ugrásból és egy levételből áll.

Ha valamelyik játékos olyan helyzetbe kerül, hogy már nem tud ütni (lépni), azt kopogással is jelzi. Ekkor, ha a versenytárs még képes további ütésekre, akkor jogosult egy korábban már levett bábut ütésre "felkínálva" (de különben tetszőleges helyre) visszatenni, amelyet a lépéskényszerben lévő játékosnak azonnal (akár visszafelé is) le is kell ütnie.

Ha egyik fél sem tud már tovább lépni, akkor vége van a partinak, amelyet az a játékos nyert meg, amelyik a messzebbre jutott be ellenfele térfelébe.

HALMA (a „tradicionális”)

A játékosok abban versenyeznek, ki telepíti át kevesebb lépésből a saját kezdőállását a tábla átellenes oldalára (ellenfele kezdőpozícióiba).



Felváltva lépnek egy-egy saját bábuikkal: vagy a szomszédos üres mezőre, vagy átugorhatják a szomszédos mezőn álló bármely bábút, ha az mögött üres mező van.

Ugrássorozat, (azaz egy lépésben több ilyen ugrás), nemcsak megengedett, de kell is a győzelemhez...

A bal oldali táblán akár hat különböző színnel, hatan is játszhatnak, a jobb oldalin négy színű bábuikkal négyen.

Kétszemélyes játéknál gyorsabbak lesznek a partik (kicsiknek), ha mindkét táblán csak két átellenes sarokban állnak bábuk a kezdéskor.

Egyszemélyes feladványjátékként is „jól működik”, több változatban is, amikor a legkevesebb lépésből álló helycserét keressük.

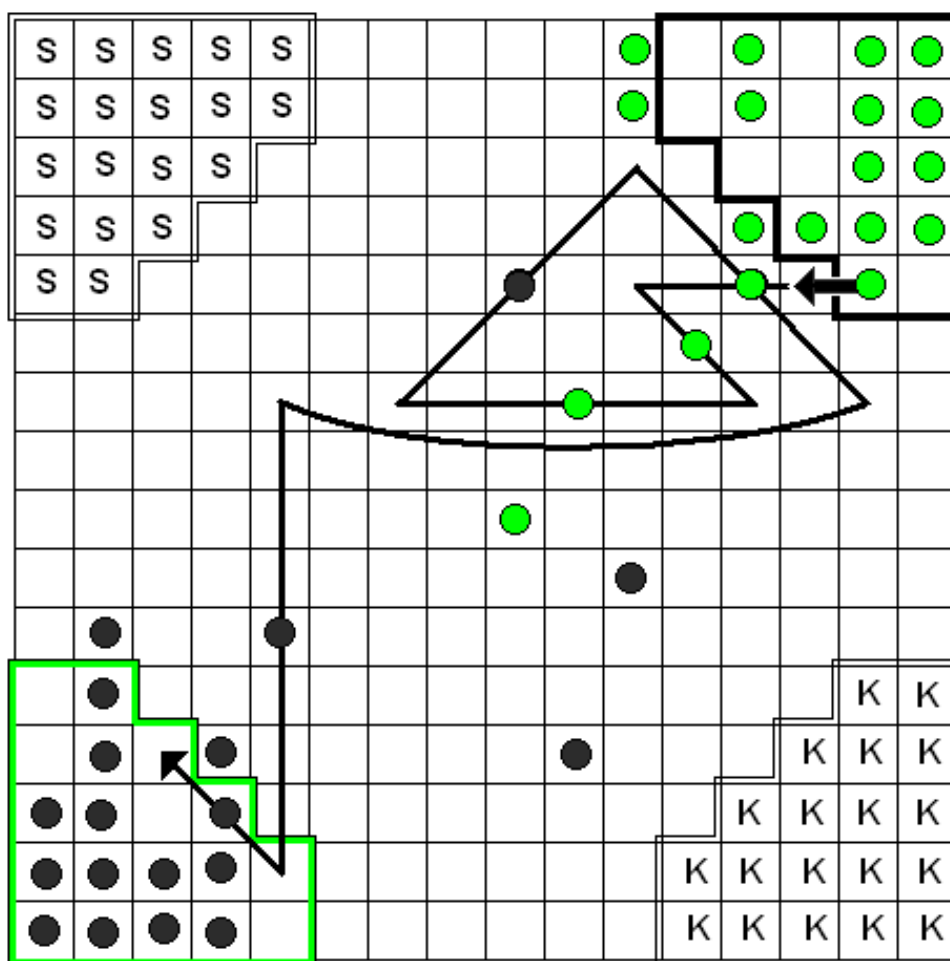
HALMA (a „tükrözéses”)

Cél, mint a tradicionálisban, de lásd az ábrát és ismerd fel az ugrások szabályait a jelzett bábú nyíltól-nyílig követett ugrássorozatóban:

- bármely bábu tükrözötten(***) átugorható.

- csak üres mezőkre szabad lépni,

- ugyanarra a mezőre csak egyszer.



(***) tükrözötten, azaz: egyenes vonalban áthaladva egy bábu felett, attól olyan távolságban érkezik le az ugró bábu, amilyen távolról indult tőle.

Udvariassági szabályok (versenyen kötelező!): A lépésre kiválasztott bábu helyére rakod egy ujjadat, a másik kezettel "dolgozol" és társad esetleges felszólítására újra kell kezdened a lépést.

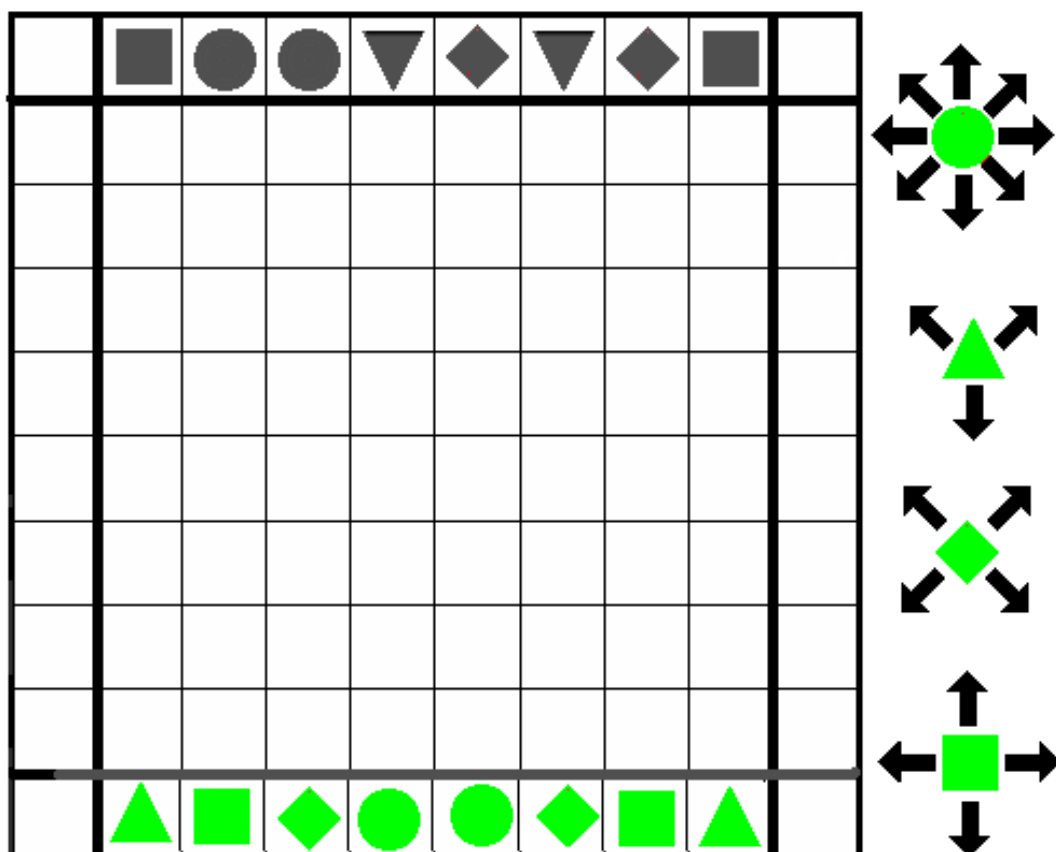
HALMA („platonikus”, azaz síkidomokkal)

Lásd előtte a tradicionálist és a tükrözéset.

A váltakozva egyenként felrakott alapvonalai nyitásból,

"tükrözéses ugrás"-sorozatokkal folyó verseny célja, mint a halmáknál:

az ellenfél kezdő-állását elfoglalni.



EXTRÁK:

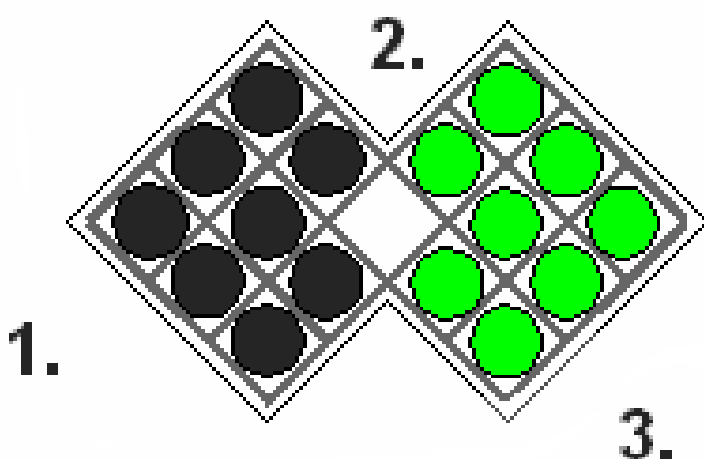
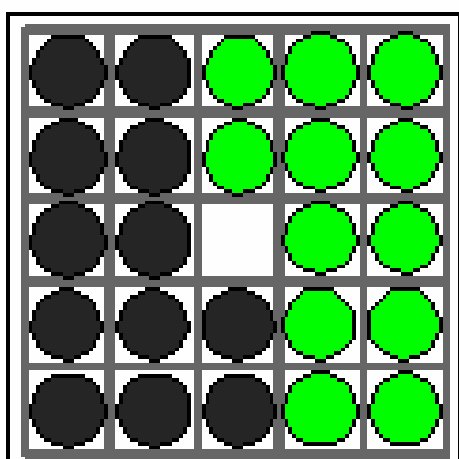
1. A bábu alakja jelzi a megengedett lépésirányait (lásd az ábrán a a tábla mellett).
2. A két szélső oszlopon lépés nem fejeződhet be.
3. A kör üti (visszaküldi) a kört, ha átugorja.
4. A beérkezett bábu már nem mozdul.

HALMA (egyszemélyes feladványok)

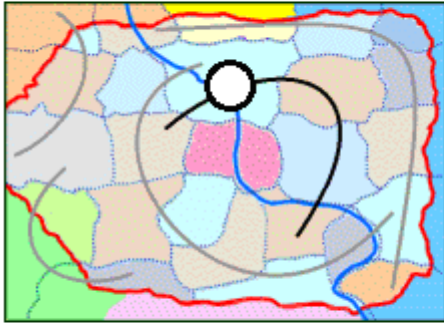
(1.) Az 5x5-ös tábla közepe üres, a többi mezőn 12 db sötét és 12 db világos bábú van felrakva. Feladat a világos és sötét bábuk helycseréje. Bármely bábú vízszintesen és függőlegesen áthelyezhető a mellette lévő üres mezőre, vagy a mellette lévő egyetlen ellenkező színű bábút átugorhatja (vagy vízszintesen, vagy függőlegesen), ha az mögött üres (érkezési) mező van.

(2.) A sarkain összeillesztett, két 3x3-as táblára felrakott bábuk (előző feladványhoz hasonló) helycseréje annyiban bonyolultabb, hogy a bábuk csak egy-egy irányban, azaz: a sötét bábuk csak "lefelé", a világos bábuk csak "felfelé" haladhatnak.

(3.) Az egy sorba elrendezett 4-4 bábú helycseréjekor is be kell tartani az egyirányú haladás szabályát: a világos bábuk csak jobbra, a sötétek csak balra mozoghatnak (vagy a szomszédos üres mezőre, vagy egyetlen másik színű bábút átugorva, ha az mögött szabad mező van).



"CÉL-, LÉPÉS- KOMBINÁCIÓSOK"



Elsődleges csoportképzőjük, a leggyakrabban előforduló verseny céljuk: a beszorítás, ill. lépésképtelen helyzet.

Féleségeik és változataik sokaságát tekintve, lépegetősök is és lerakosgatók is, ill. a kettő gyakran együtt működik. Vannak köztük üres táblán indulók és kezdő állásból indulók is.

Az úgyszintén beszorítás jellegű keleti szomszédjától elkülönítő csoportképző az, hogy egy-egy lépés: több fázisból(*) is állhat és/vagy a játékos alternatív lehetőségek közül választhat.

A fázisoknak gyakran csak egyike a lerakás, ami után (vagy előtte) rendelkezhetnek a táblára rakott bábuk elmozdulási lehetőséggel is, így:

a kombinációsok megye átnyúlik a lépegetős tartományba egészen a színváltósokig.

(*) A stratégiai táblások többségében lépéskényszer van, azaz a versenyzőknek akkor is lépniük kell, ha az számukra kedvezőtlen. Többnyire teljes értékű a győzelem akkor is, ha ellenfelünk bábuait úgy beszorítjuk, hogy már nem képes szabályosan lépni velük.

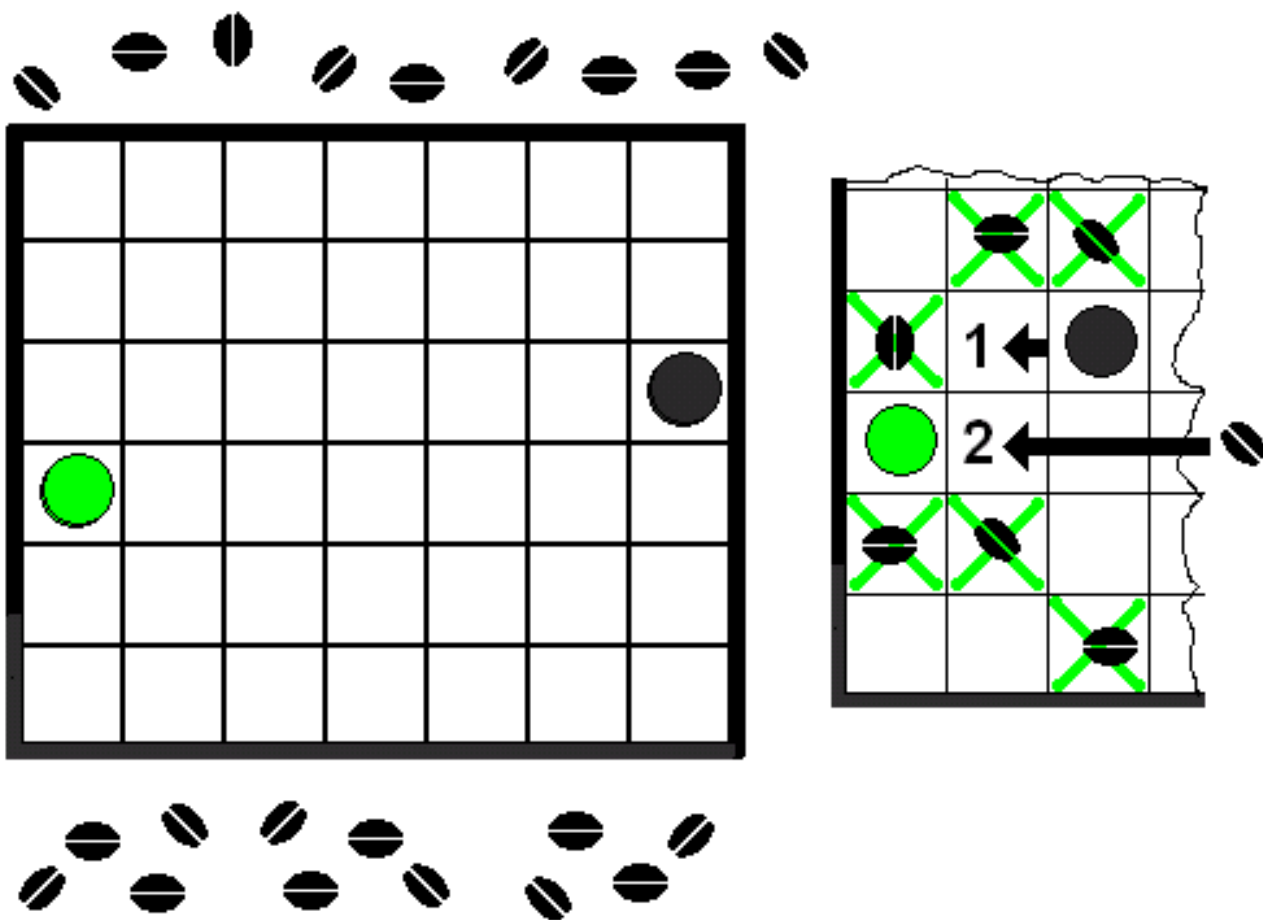
Azokban a táblásokban, melyeknél a verseny célja "csupán" az ellenfél lépésképtelen helyzetbe kényszerítése, igen gyakran állnak két egymás utáni fázisból a lépések:

1. előbb "megmutatjuk, hogy mi még tudunk lépni,
2. azután, még ugyanabban a lépésben, valahogy akadályozzuk ellenfelünket..

Szinte valamennyi ide sorolt játék újabb (későbbi) fejlesztésű, nem ritkán: korábbi játékok hibridjei, ill, kombinációjának eredménye.

ISOLA (a „bénás”)

Mindkét játékos célja a 6x8-as négyzetes táblára kezdőállásban felrakott ellenséges bábunak az elszigetelése (azaz: lépésképtelen helyzetbe kényszerítése).



A lépések két fázisból állnak:

1. bármelyik szomszédos(???) mezőre áttoljuk a saját bábunkat (egszersmind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd

??? Igen. Átlósan is.

2. egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk, azaz kizárunk a további játékból. (Praktikusan: lerakunk rá egy, a parti végéig onnan már el nem mozduló jelet.)

Megjegyzés:

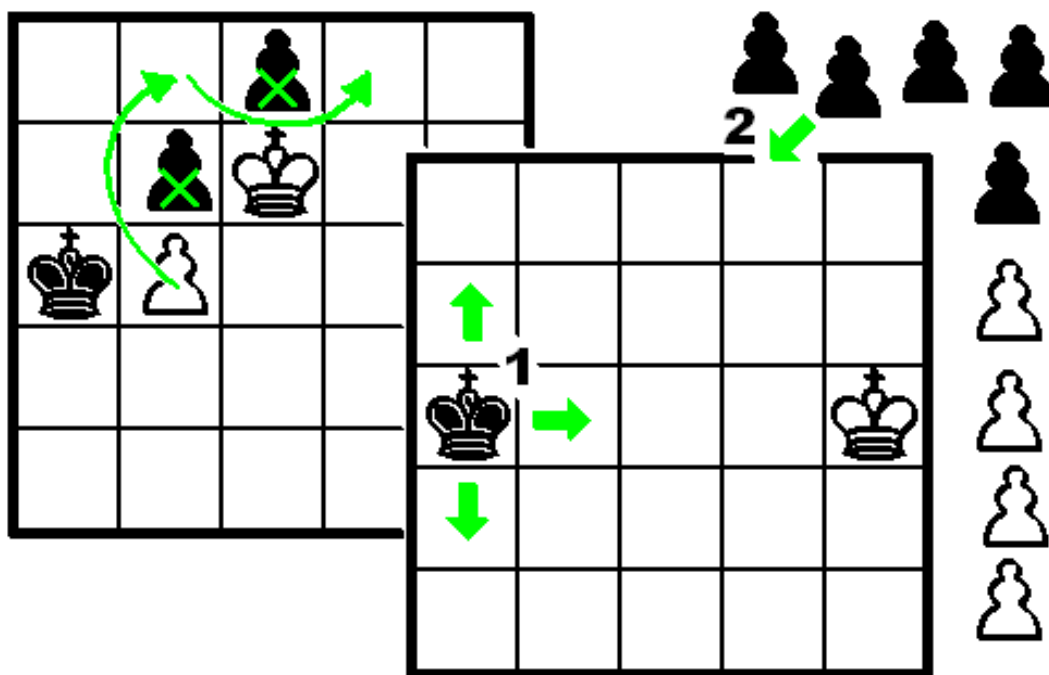
Icipici változtatással (mesésen) még érdekesebb! Két király menekül a másik seregei elől. A seregek blokkolják a mezőket, de a két kiindulási mező védett, (azaz a „kastélyok” nem blokkolhatók).

KARAMAN (előzmény: Isola)

Kezdő állásban szemben egymással átellenesen a két király, a táblán kívül pedig (korlátlan számban) a sötét és világos katonák.

Az ellenfél királyának beszorítása az Isolából megismert kétfázisú lépéssel történik.

A./ oldalszomszédos mezőre lép a királlyal, majd tetszőleges üres mezőre lerak egy katonát. (Jobb oldali ábra 1, 2.)



B./ A táblára felkerülő katonák az oldalszomszédos üres mezőre léphetnek, a mellettük álló magányos ellenséges katonát átugrással ki is üthetik.

A lépésre következő szabadon választhat, hogy az „A”, vagy a „B” szabály szerint lép. (A „B” esetben tehát a király nem mozdul és új katona sem kerül fel a táblára.)

A király nem „harcol” (nem üthet), de a katona köteles ugyanabban a lépésben folytatni a megkezdett ütéseket.

ENTRAPMENT-I. (ismerkedéskor kezdőknek)

A pici pöttyökkel jelölt kezdőállásból indulva, az elsőként ütő(*) nyer.

A lépés két fázisú:

(1) Előbb, az egyik tetszés szerinti bábunkkal lépünk, sor--, vagy oszlop-irányban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva, de közben nem léphető át sem ellenséges korlát, sem olyan saját korlát, amit egyszer már átléptünk(**).

(2) A lépés befejezéseként lerakunk egy saját színű korlátot valamelyik tetszőlegesen választott, de még üres mezőhatárra.

(*) Ütés: bármelyik bábu lépésképtelen, azt azonnal le kell venni a tábláról.

(**) Saját korlát átlépését pl. praktikusán annak duplikálásával jelezni kell.

Ha világos az alsó,

(3 lehetséges lépéssel jelzett)

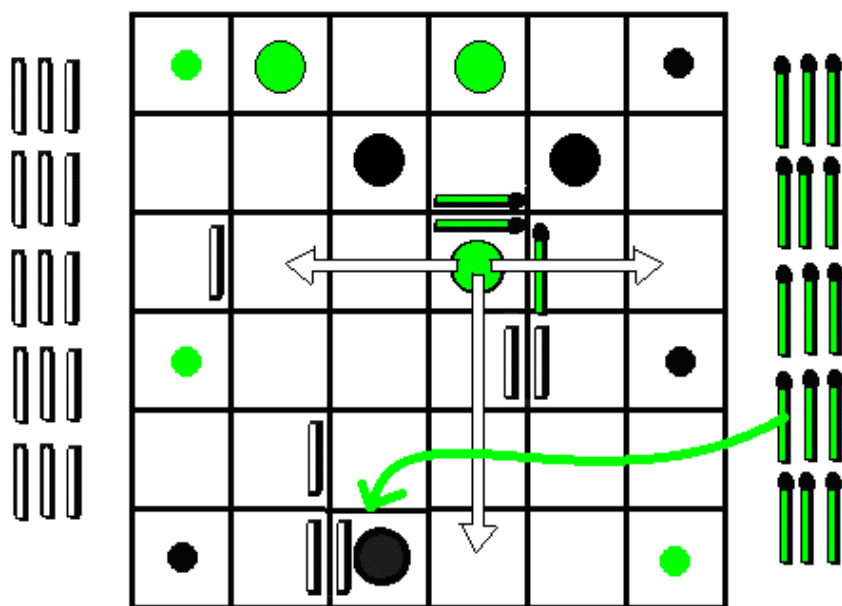
bábujával lefelé lép,

majd egy korláttal lezárja

felülről a sötét bábút, akkor a

lépésképtelenné vált sötétet

leveszi és nyert.



Házilag kivitelben is meg kell különböztetni a saját és ellenséges falakat, pl, festés helyett, hosszabb „gázgyújtós gyufaszálat” félbetörve használhatunk,

egyik játékos a fej nélkülieket, a másik a fejeseket...

ENTRAPMENT-II. (szabályváltozatok gyakorlottabbaknak)

Üres 7x7-es táblán, előbb 3-3 db bábu egyenkénti váltakozó lerakogatásával alakul ki a kezdő állás.

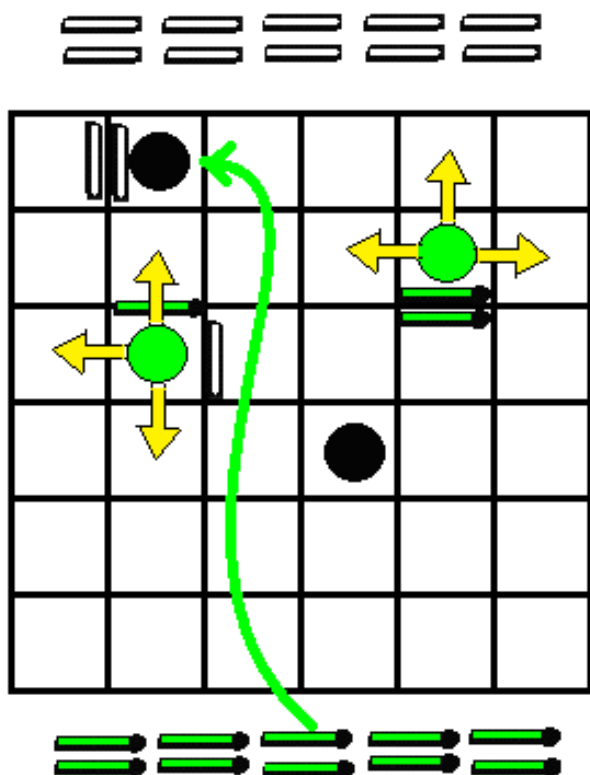
Ezután, a kezdő lépő (nagyobb nyerési esélye csökkentése miatt) csak egy „fél” lépést tesz, szabadon választva a két fázis közül:

vagy csak egy korlátot rak, vagy csak az egyik bábujaival lép.

Ezt követően már a lépések kétfázisúak, minden lépés vége egy-egy korlát felrakása.

A győzelemhez nem elegendő ez első ütés, a versenytárs össze bábuját le kell ütni.

Bonyolultabb a játék, ha max. két mezőnyire korlátozzuk a bábuk lépés-távolságát.

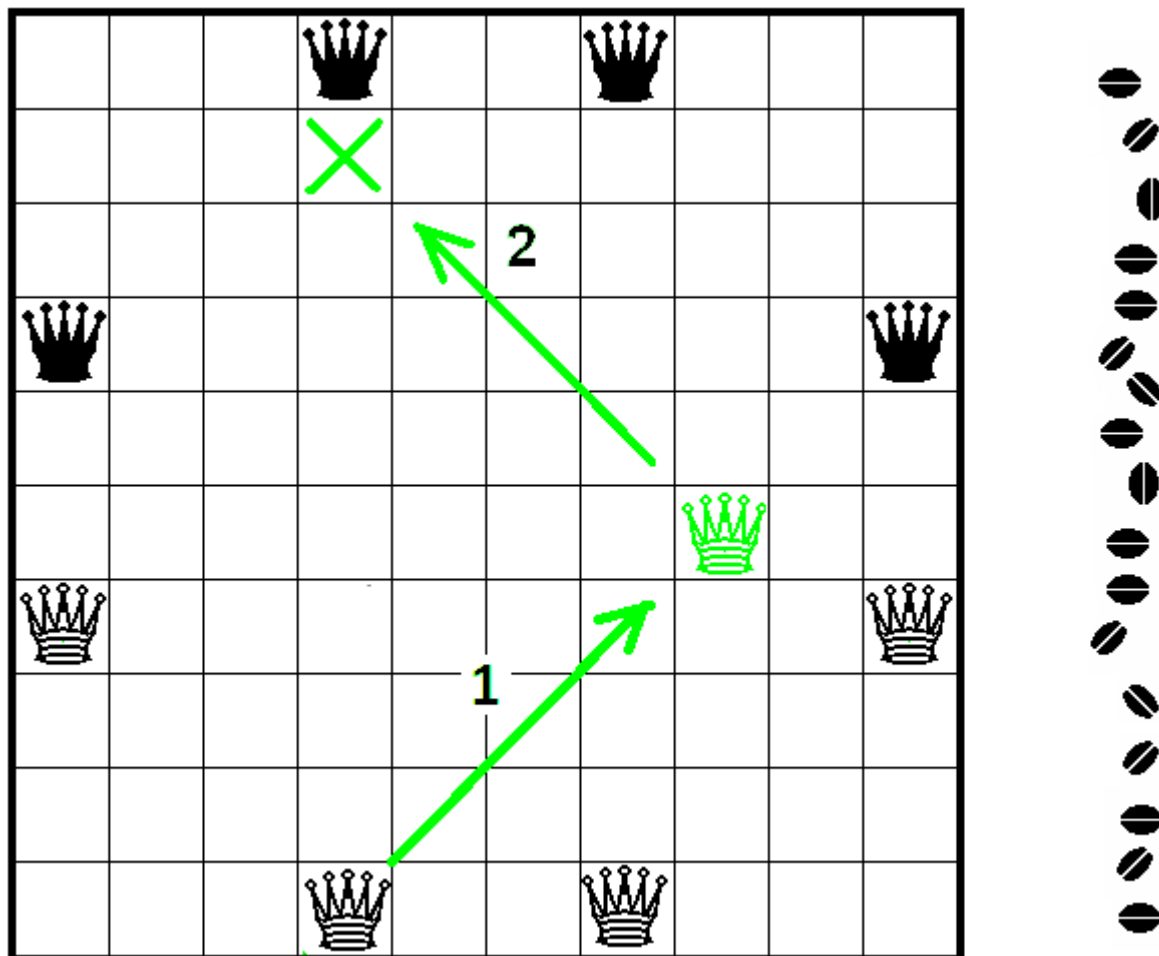


Gyors, de érdekes partik várhatók akkor is, ha 2-2 db bábuval játszunk, 6x6-os táblán úgy, hogy a fenti szabályok közül csak a lépés-szabály szűkül:

a bábu a szomszédos üres mezőre léphet, ha az üres és eközben sem ellenséges korlát, sem olyan saját korlát, amit egyszer már átlépett. nem akadályozza.

AMAZONS (lásd előtte: Isola, 10x10-en 4 -4 db sötét és világos királynő-bábu)

A verseny célja beszorítás, mint az Isolában, és a lépések itt is kétfázisúak:



1. előbb az egyik királynő mozog (a sakkból ismert vonal lépésben tetszőleges irányban indulva, áthaladva üres mezőkön és bárhol megállítható);

2. majd véglegesen blokkol egy szabad mezőt, de csak az olyanokból választhat, amikre az előző fázis érkezési mezőjéről, (mint királynő) szabályosan továbbléphetne. (Lásd az ábrán, a kezdőállásból, világos egy lehetséges kétfázisú lépését.)

A blokkolt mezők jelzése pl. vászontáblán helyben maradó kávészemekkel, de partinként új és új papírtáblán ceruza használatával is komfortos.

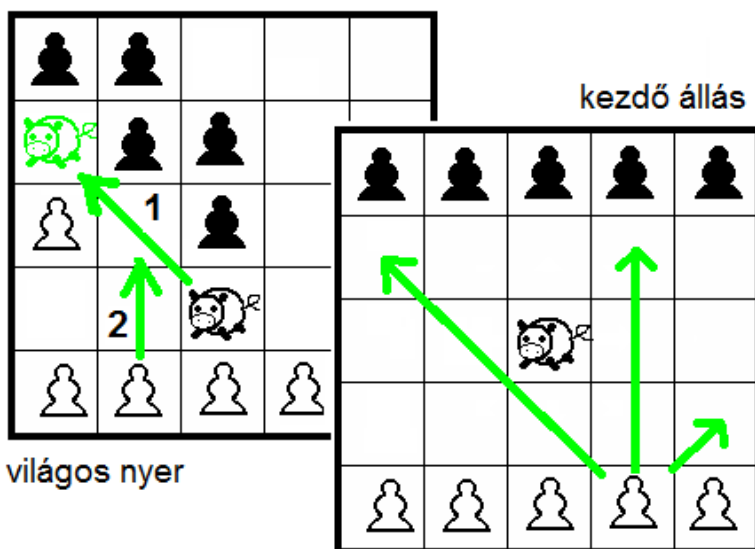
NEUTRON (a „malacfogó”)

*Alsófalvát és Felsőfalvát elválasztó folyócska befagyott jegére keveredett egy malac. Azoké lesz, akik **megfogják, vagy a saját oldalukra terelik.** A szurkolásra-buzdításra kivonul mindkét falu apraja-nagyja és halálra kacagja magát, mert igencsak mókás ez a kergetőzés. Bármilyen irányban is rugaszkodik el a jégen, mindig ütközésig csúszik a malac és a legények is.*

Középen áll tehát a „malac” és egymással szemben két oldalt sorakozzanak a „legények”!

A verseny az egyik világos bábu megtolásával indul:

sorban, vagy átlósan ütközésig.



Ezt követően, váltakozva, a sötéttel és világossal játszó: előbb a malaccal, majd egy tetszőlegesen választott bábujukkal lépnek: bármilyen irányban, de mindig egyenes vonalban, ütközésig.

Nyer az, aki a saját alapvonalára viszi a malacot, vagy beszorítja(***)).

(***) táblajátékos értelmezésben, lásd az ábrán:

Világos 1. és 2. lépése után sötét nem tud már a beszorított malaccal lépni és ezért elvesztette a partit (mert lépéskényszer van).

NEUTREEKO

A "Neutron" és a "Teeko" sikeres keresztezéséből "király" született!

Az nyer, aki az előre felrakott kezdő állásból, három bábuját (sor-, oszlop-, átlós-) vonalban egymás mellé tudja állítani.

Egy lépésben egy saját bábu bármilyen irányban (egyenesen) ütközésig mozog:

vagy a táblaszélig,

vagy egy másik bábuig.

Három féle táblát

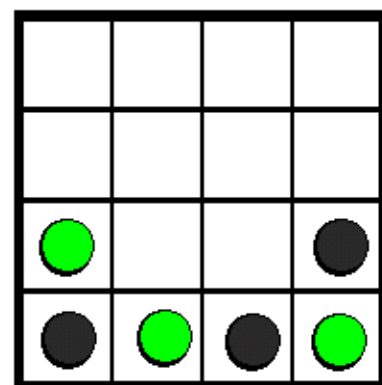
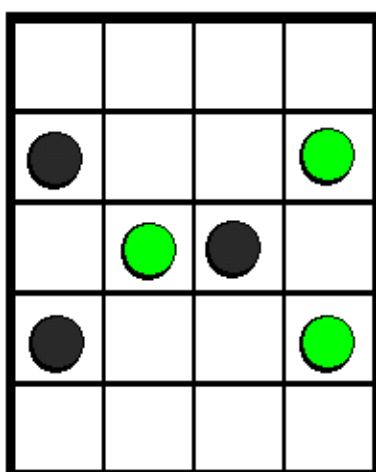
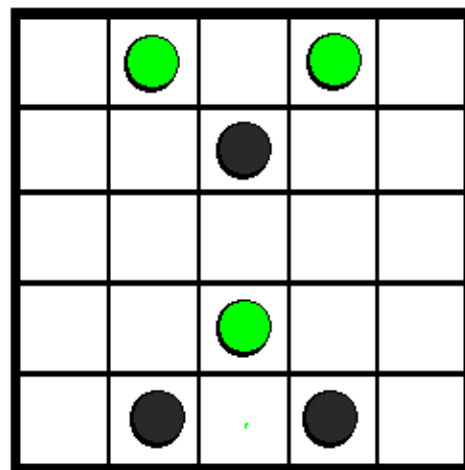
ajánl a fejlesztő

(J.K. Haugland)

5 x 5

5 x 4

4 x 4



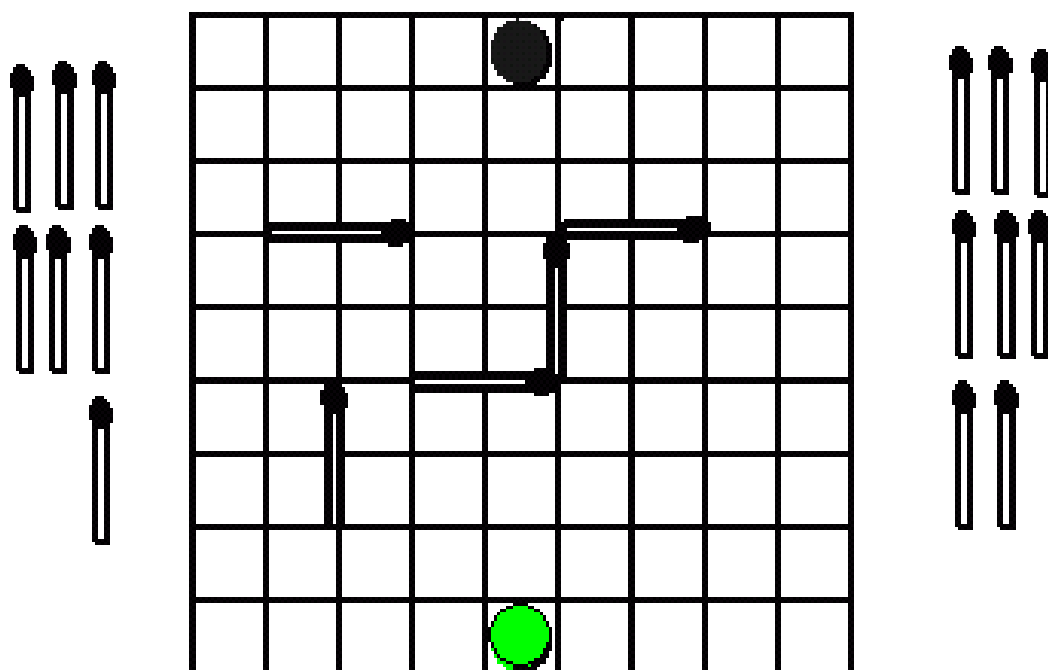
QUORRIDOR (1-1 bábu, 10-10 gyufaszál)

Nyitáskor két bábu áll szemben egymással az alapsorok közepén.

A lépés alternatív:

vagy oldalszomszédos mezőre lép,

vagy egy „átléphetetlen” gátat tetszőlegesen választott két mezőt elválasztóan lerak.



Az nyer, akinek bábuja előbb ér be ellenfele alapsorába.

A gáton átlépni tilos, de ha a gátak kijelölte labirintuspályán való továbbhaladásunkat az ellenfél bábuja akadályozza, akkor annak átugrása szabályos lépés.

(-??? - Igen, "L"-ugrás esetén is.)

Négyszemélyesen: a keresztoldalokról indítható további két játékos egy-egy bábuja, változatlan a méretben és szabályokkal, de játékosonként: "csak" 5-5 db gáttal.

ALCAZAR (4x4-es táblán 8 db gyufaszál, játékosonként 1-1 db bábuval)

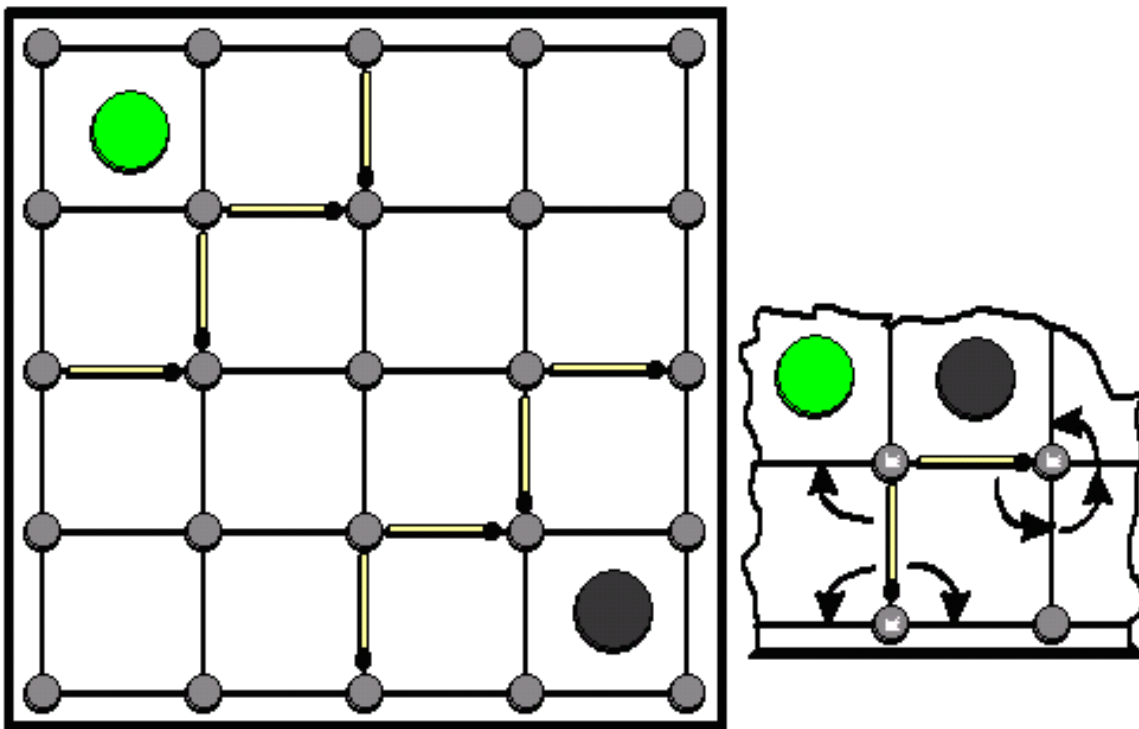
Az ábrán mutatott kezdésből váltakozva „lépnek” a játékosok:

vagy oldalszomszédos mezőre egyik saját bábuval,

vagy elforgatják valamelyik (átléphetetlen) korlátot.

Cél: eljutni az ellenfél (kiindulási) sarokmezőjére.

Magyarázat a korlát-forgatáshoz (lásd ábrán hat féle lehetséges forgatásos lépést):
úgy kell elképzelni, mint egy ajtót, ami csak valamelyik sarokpontja körül forgató úgy,
hogy közben se bábuval, se másik korláttal ne ütközzön.



Kézenfekvő (némi vita után felállítandó megegyezéssel) szabályok:

1. Az első lépésben kötelező kilépni a sarok-mezőről (utána már tilos is visszalépni).
2. Az ellenfél által mozgatott korlátot a rákövetkező lépésben tilos visszaforgatni.

RAMSES (dobókocka nélküli célba-érős 4 sötét és 4 világos bábuval)

A lépésre következő előbb, egy tetszőlegesen választott saját, majd, egy ugyancsak tetszőlegesen választott ellenséges bábuval lép: vízszintesen, vagy függőlegesen, akár irányváltásokkal is, de átlósan soha.

A lelépendő mezők számát mindig: a lépésre kiválasztott bábuval sorában (,vagy oszlopában) álló bábuk száma határozza meg. A kettő közül mindig a nagyobb értéket kell választani és mindig üres mezőre kell érkezni úgy, hogy közben egy-egy mező (függetlenül attól, hogy az üres, vagy foglalt) csak egyszer érinthető.

Az nyer, aki

vagy az öt jelölt mezőből hármat elfoglal(*),

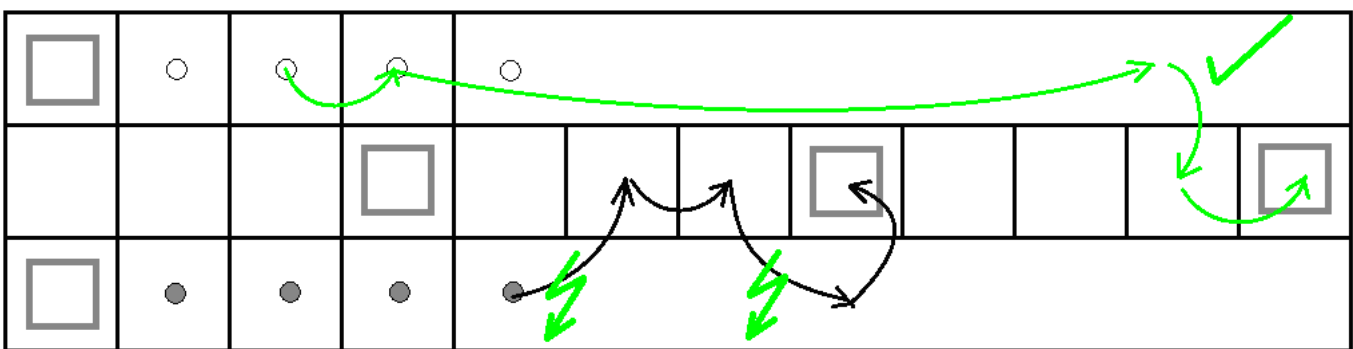
vagy aki az ellenfelét olyan helyzetbe hozza, hogy az lépésének valamelyik részét nem tudja teljesíteni.

A játék másik érdekessége a tábla két hosszú mezője.

Ezek is egy-egy mezőnek számítanak, tehát rajtuk is csak egy-egy bábu állhat.

A rajtuk történő áthaladás nincs korlátozva, de ha a lépés ezek egyikén fejeződik be, akkor a lépő eldöntheti, hogy melyik szomszédos mező mellett áll meg.

Az innen való kilépéskor ugyanis szigorú szabály az átlós lépés tiltása.



Láss az ábrán: egy tiltott (mert átlósan nem léphet) és egy szabályos indulást.

(*) A jelölt mezők valamelyikén tartózkodó ellenséges bábu már nem mozdítható, de a sajátal megengedett az ellépés.

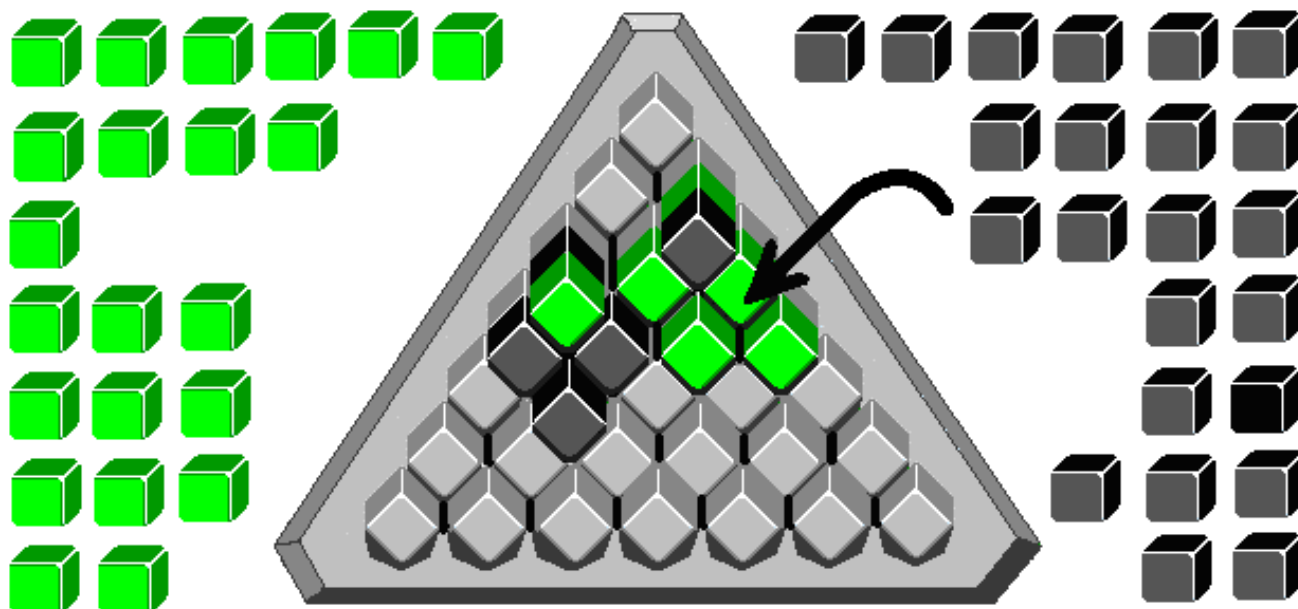
CUBI CUP (lásd előtte: Pylos)

A tábla úgy van kialakítva, hogy arra sarkaikra álló kockákból egy 56-elmes „piramis építhető fel. Mindkét versenyzőnek 28-28 db kockája van, amiket egyenként, felváltva "lépve", a táblára raknak.

Az nyer, aki az utolsó kockát felhelyezi a piramis csúcsára.

A "kinek fogy el hamarabb"-verseny spórolási szabálya, itt, olyan lépéskényszer, ami többlet-fogyást eredményez.

A lépésre következő köteles lezárni a versenytársa által épített egyszínű "kelyhet"(*), azaz: a táblára még nem rakott készletéből egy kockáját ráhelyezni a nyitott, azonos színű hármask(ok)ra és ezután még (ugyanabban a lépésben) egy újabb kockáját is (most már szabadon választott helyre) le kell raknia.

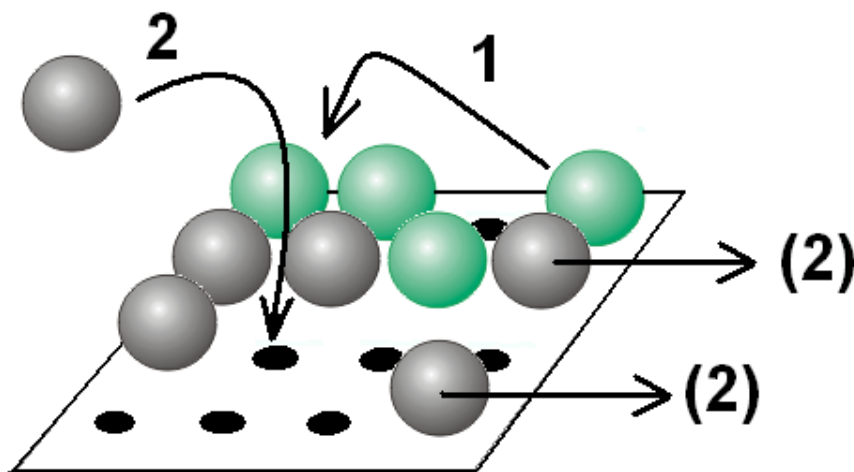


(*) Lásd az ábrán: a nyíllal jelölt zöld kelyhet, amit fekete köteles lezárni.)

PYLOS (4 x 4 -es táblán, 15 - 15 db golyóval)

Az induláskor üres táblára lépésenként felváltva, egyenként rakják rá köveiket a játékosok, illetve az alábbi spórolási szabályok szerint léphetnek:

1. Lépésnek számít, a már táblán lévő saját "szabad" kő magasabbra felrakása (ekkor kint megmarad egy kő). Akkor szabad a kő, ha másikat nem támaszt alá. Lásd az 1-jelű lépést!



2. „Szuperspórolásos szabály: Akinek bármely szinten négyzet alakban egymás mellé sikerül tenni négy saját követ (akár kintről rakással, akár emeléssel), az a szabad (*) kövei közül maximum 2 db-ot visszavehet (**) a tábláról.

Lásd pl.: sötét 2-jelű lépését, amelyben levehette volna az éppen lerakott követ is.

(*) Nem szabad az a kő, ami alátámaszt másokat. Rombolni tilos!

(**) Vedd észre: „visszavehet”, azaz vehet le 1 db-ot is, vagy akár egyet sem.

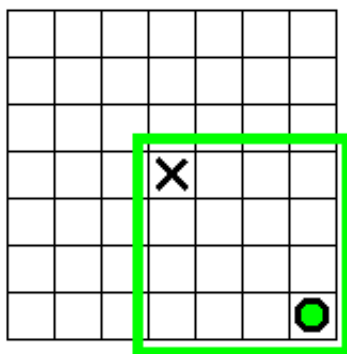
Veszít az, aki nem tud szabályosan lépni (azért, mert elfogytak a golyó alakú „építőkövei” és már az 1. szerinti emeléses lépésre is képtelen.)

Gyakorlottak versenyein 7x7-es táblán a parti része egy 4x4-es nyitóállás kialakítása.

PYLOS (nyitás 7 x 7 -es táblán)

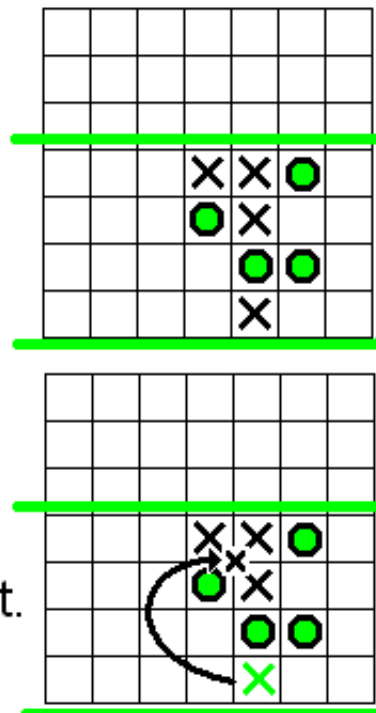
Megsokszorozza a kezdő lépések variációit (elkerülve, hogy gyakorlott játékosok első lépéspárja szinte mindig a tábla átlójának két középső mezőjére essen), ha:

egy 7 x 7 - es tábla közepén nyit a kezdő és a váltott lépések során foglalják el a játékosok az alsó szint 4 x 4 - es táblarészét, amin folytatódik/befejeződik majd a küzdelem.



2 db golyó is
kijelölheti a
4x4-es táblát

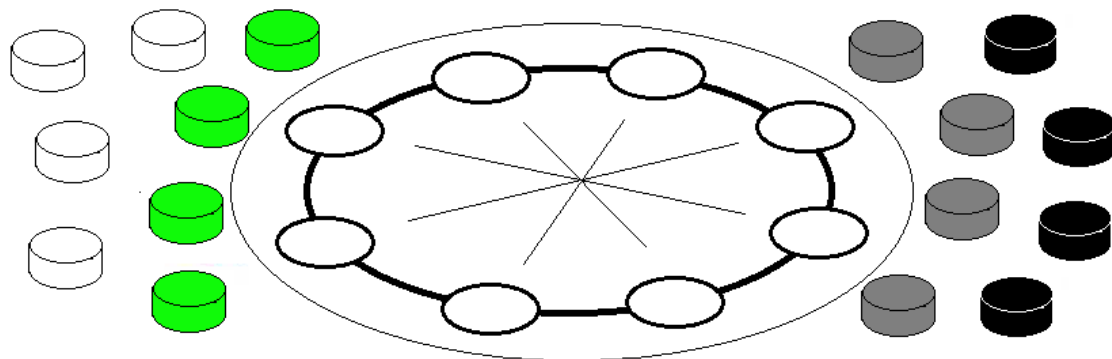
Az emelés is
megengedett,
de a
táblakijelöléshez
már beszámít
az a mező,
amiről
az emelés történt.



(Papíron ceruzával "O" és "X" jelekkel egy 7x7-es rácson kezdődik a parti és ha kialakult azon egy 4x4-es táblarész, akkor annak megfelelően rakják fel a kezdőállást a 4x4-es táblára.)

DIAM (Szemtől szembe, azonos szinten)

Kezdekör a tábla üres, a két játékosnak 2x4 db vastag(*) korongja van 2-2 színben.



Ketten versenyeztek, váltott lépésekkel.

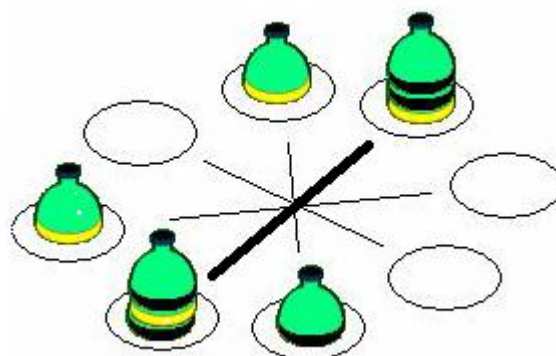
Egy lépésben:

vagy kívülről raksz egy saját korongot üres helyre, ill. fennlévő korongra,
vagy egy már felrakott saját korongodat (a rajta lévőekkel együtt!) átemelsz
a (körirányban nézve) oldal-szomszédos mezőre.

Nyersz, ha a 2., vagy 3., vagy 4. szinten egymással szembe kerül két azonos színűd.

Lásd az ábrán:

(ásványvizes flakkonokból levágott,
szigetelőszalaggal színezett bábukkal)
sötét a 3. szinten nyeri a partit.

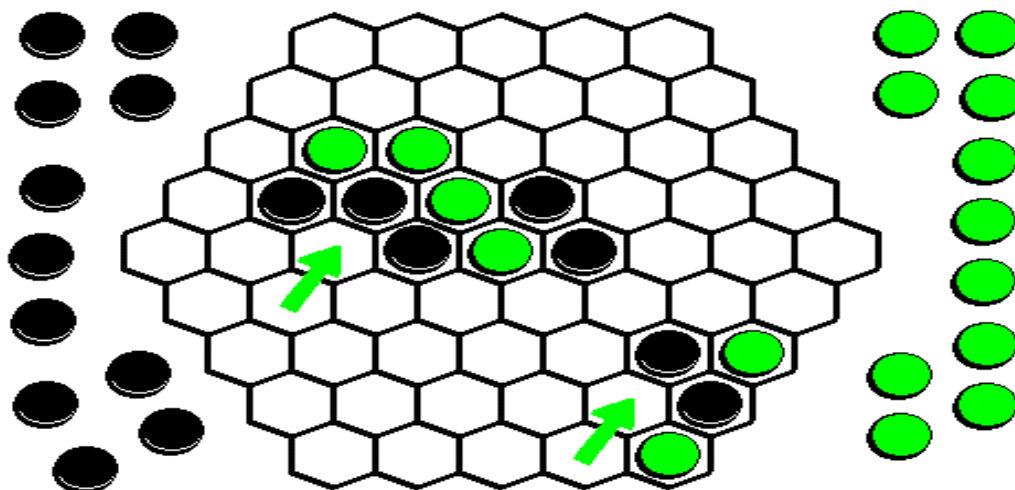


Nehezítő korlátozás: egyik torony sem nőhet négy emeltnél magasabbra.

(*)*Ugye azért vastag a korong, hogy oldalról látható legyen a torony színösszetétele.*

SUSAN (körbezárós Amőba)

Az induláskor üres táblára a soron következő játékos: vagy üres helyre rak, vagy egy szomszédos üres mezőre lép át saját bábujaival. Veszít az, akinek bármelyik bábuja minden oldalról körbezáródik. Lásd az ábra közepén: zöld rak és sötét veszít.

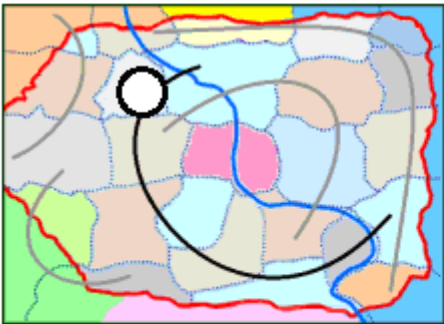


Még érdekesebb változat, (gyorsabbak is a partik), ha a tábla szélén is érvényes a bekerítés (az ábra bal alján mutatott állás-részlet bábu csoportjában sötét veszít, ha zöld a nyíllal jelölt mezőre lép).

Igazán izgalmas pedig akkor, ha a lépés összetett, azaz: egy lerakás és egy tetszőleges saját bábu (oldalszomszédos üres helyre való) áttolása alkot egy-egy kötelező lépést.

Mindegyik változatban fontos szabály: veszítettünk, ha a lépésünk eredményeképpen egy saját figuránk záródik körbe, még akkor is, ha ezzel egy ellenséges bábut is körbezártunk.

"CSOPORTOSANOSOK"



A ma „élő” legkisebb „lélekszámú” játékcsalád. A jövőben talán a teljes kihalás lehet sorsa. Reinkarnációval(*)! Korunk fejlesztései, amiknek Rubik Ernő „Bűvös kockája” volt az ötletadója.

Miért ne lehetne olyan táblás játék is, amiben egy-egy lépésben a táblán lévő bábuk egy-egy csoportja mozog? Játékcél lehet ütés, beszorítás, közrezárás, területszerzés, kialakítása. Lépés-szabály lehet pl.: többségi elv. Meglehetősen sokféle ismert játékötlet fogalmazható át valamilyen csoport-mozgatásos változatra.

Ami már nehezebb, az a mechanikai kialakítás, a bábuk egyszerre történő komfortos mozgatásához. Kézenfekvő persze a sorok eltologatásának megoldása (lásd pl.: a tologatós Amőba), de a forgatás már valamilyen segédeszköz nélkül meglehetősen kényelmetlen lenne az egyenkénti elpiszkálásokkal.

() Korunk fejlesztései, de még az otthoni számítógépek elterjedése előtti időből. A kényelmesen játszható rekvizitumokkal működők biztos túlélők, de a játékcsalád további fejlesztése dominánsan a számítógépes programokra fog épülni.*

Megjegyzés:

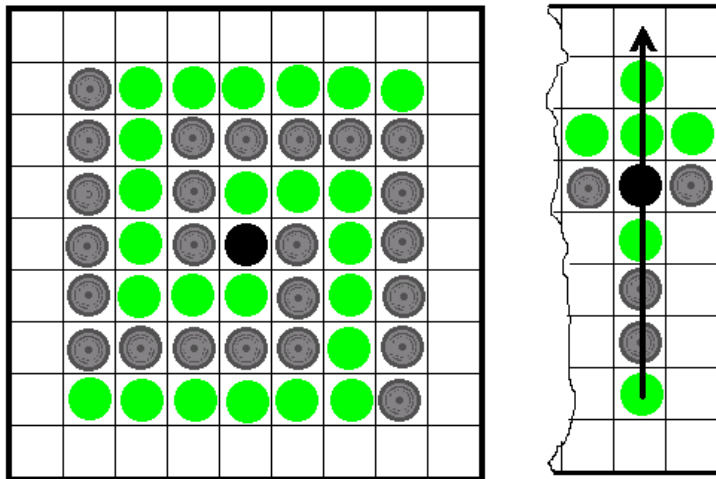
Két oka van, hogy a Táblajátékos Birodalom „Lépegetős tartományában megye jogot kapott” ez a játékcsalád. Egyrészt logikailag: valóban a többtől elkülönítő sajátos jellemzőjük a csoportos mozgatás. A másik szubjektív. A család ötletadója (Rubik Ernő) és az első szülötteinek fejlesztői (Tabi György és jómagam, GANZ-os mérnökök). Az 1978-ban született Pikk-Pakk, Rotary, tologatós Amőba, mintegy 10 évvel előzte meg az Abalone 1988. évi megjelenését.

PIKK-PAKK – I.

A nyitóállásból kiindulva, az első lépésben világos, azt a teljes sort (vagy oszlopot) tolhatja el egy pozícióval, amelyben többségben van. Sötét válaszlépése úgyszintén egy teljes sor (vagy oszlop) egy pozícióval történő elmozgatása, de ebben a sötét golyóknak kell többségben lenniük.

Váltott lépésekben, mindig 7 db golyó mozgatható el egy pozícióval, ha abban legalább 4 db golyó a lépő játékosé.

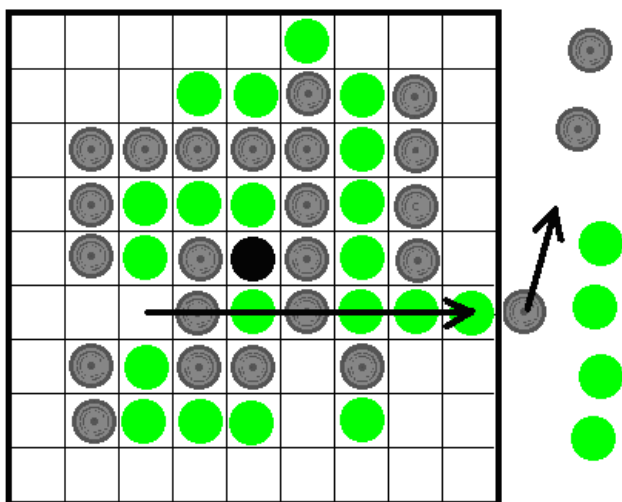
A partit az nyeri, aki a társát megelőzve keríti be a saját színével négy oldaláról a célgolyót, (lásd az ábrán zöld nyerő tolását).



Érdekesebb, ha kezdéskor csak a célgolyó áll a tábla közepén és egyenkénti váltott lerakosgatással alakítják ki a kezdőállást.

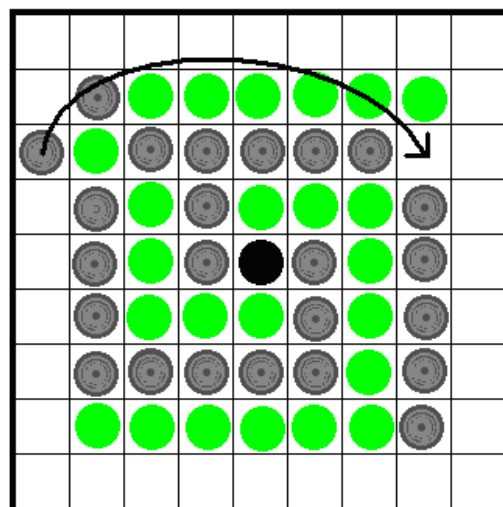
PIKK-PAKK – II. (ütéses változat)

A tábláról letolt golyó kiesik a további játékból.
(A többségi szabály marad, de tolhatók rövid sorok is, ha abban a lépő többségben van.)



PIKK-PAKK – III. (négyzetes változat)

Mint a Pikk-pakk I., de minden lépés fejezéséként a „kilógó golyó átrölnizik a lukra”.



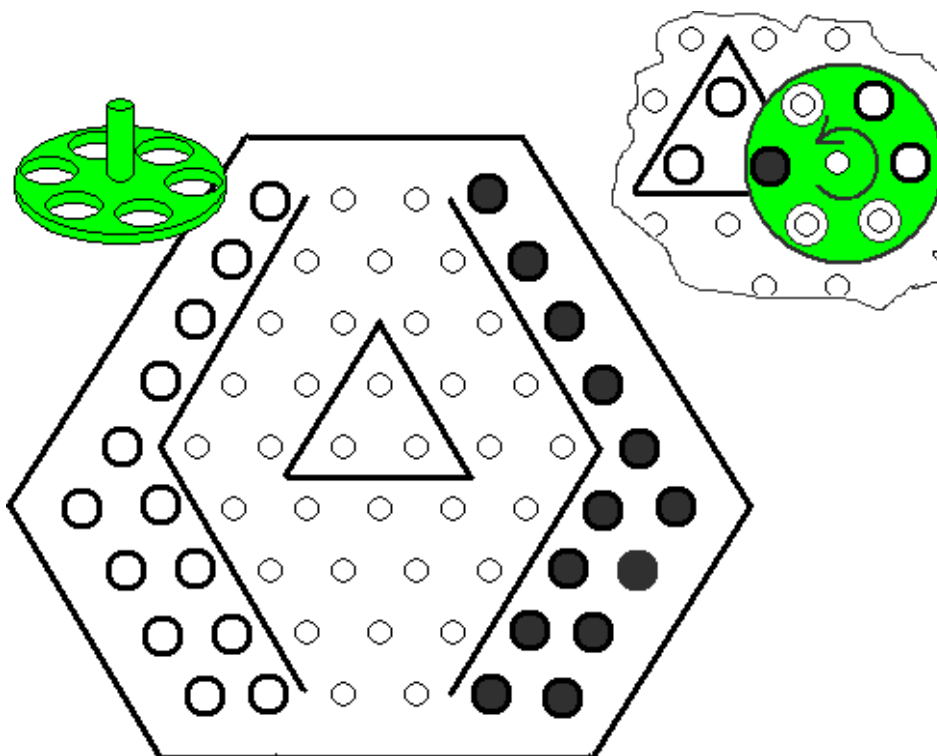
ROTARY

A játémező üres pontjai körüli forgatással történnek a lépések.

A játékkészlet része az a "rotának" nevezett forgatóeszköz, mellyel a tábla üres mezőpontjai (golyófészkei) körüli golyók egyszerre elforgathatók.

Az indulóállásból, felváltva lépésről-lépésre (egymásnak átadva a rotát) üres mezőpontok körüli forgatások sorozatával próbálják a centrum mindhárom pontját ellenfelüket megelőzve elfoglalni.

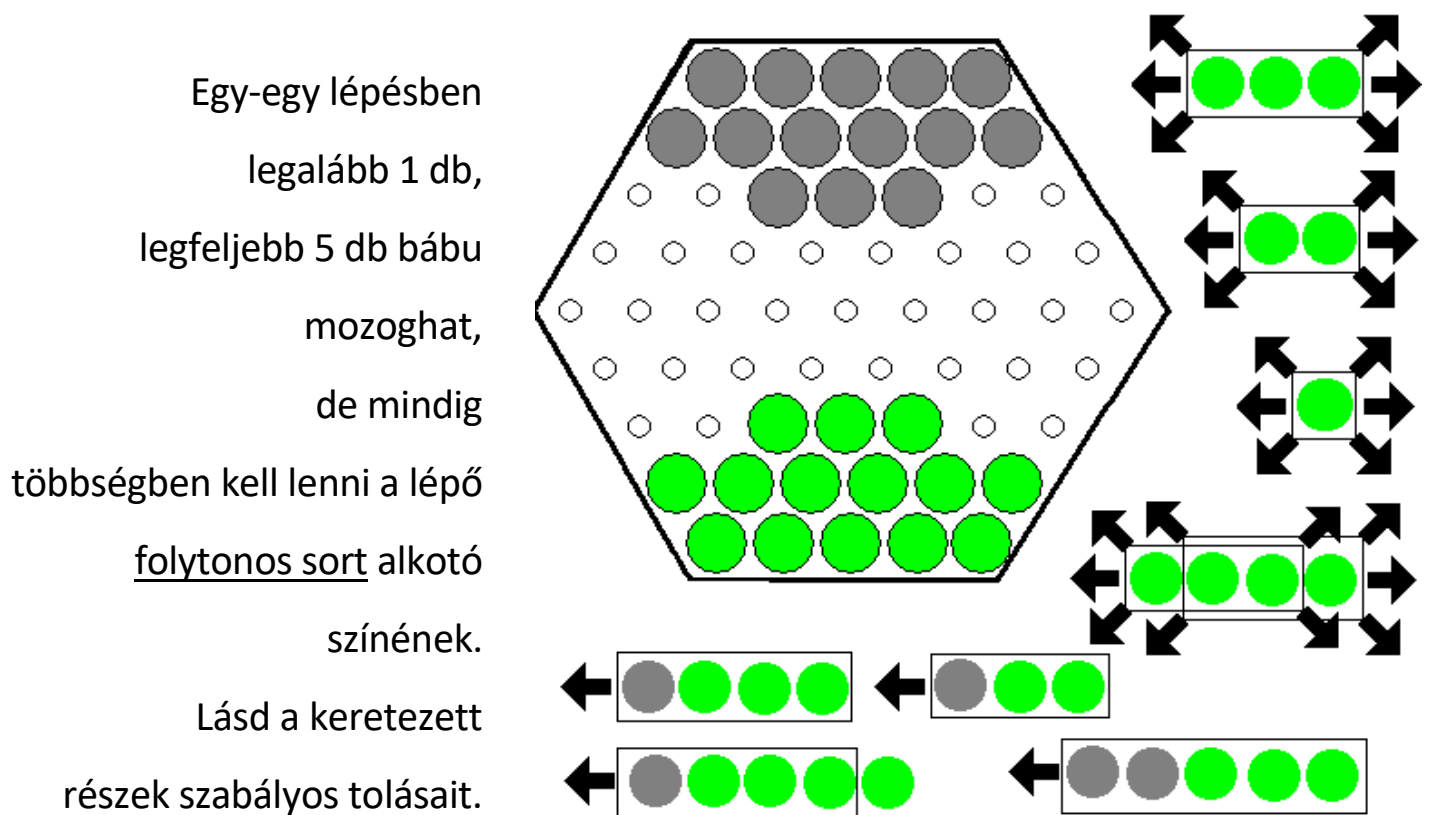
(Az ábrán jobbra fent forgat világos és nyér.)



A lépésszabály egyszerű többségi elv: csak olyan üres golyóhely körül forgathat a lépésre következő játékos, amely körül a golyói határozott többségben vannak.

ABALONE I. (hatszöges táblán)

Nyersz, ha a kezdőállásból indulva ellenfeled 6 db bábuját letolod a tábláról.



Max. 3 db saját, folytonos sort alkotó bábu oldalirányban is elmozoghat egy pozícióval (sorával párhuzamosan), ha mindegyik bábu érkezési helye üres.

Legérdekesebb, ha a játékosok közösen alakítanak ki kezdőállást, pl. 13-13 db bábu egyenkénti váltott lerakogatásával.

A „Princess” változat kezdőállásában egy „semleges” színű golyó áll a tábla közepén, és a versenyt az a játékos nyeri, akinek azt sikerül letolnia a tábláról.

ABALONE II. (négyzetes táblán)

Jól működik négyzetes táblán is, pl. a Pikk-Pakk készlettel.

Ekkor a tábla 7x7-es középső részén folyik a küzdelem és az ezen kívülre mozgatott bábuk kerülnek le a tábláról.

Úgy a legérdekesebb, ha a versenyzők felváltva, egymást követően egyenként rakják le a táblára 18-18 db bábujukat, majd az utolsóként lerakó kezdi meg a tologatást.

Itt is összefüggően érintkező bábusorokat (vagy oszlopokat) mozgatnak a játékmezőn, de a cél itt (Abaloneként) az, hogy ellenfelük bábuit letolják a tábláról.

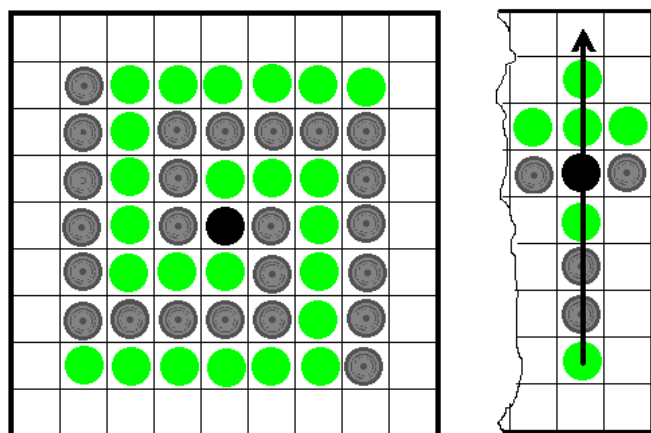
Megjegyzés: a „Princess”-változtat

érdekesebb a Pikk-Pakk

alapváltozatának bekerítéses

célkitűzésével.

(Lásd a felfelé tolással nyer világos



A játék megkezdése előtt (választható/variálható) egyeztetés javasolt:

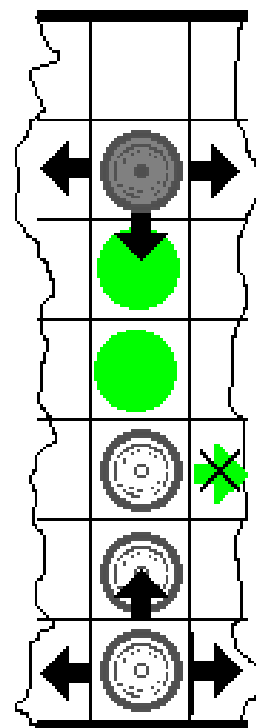
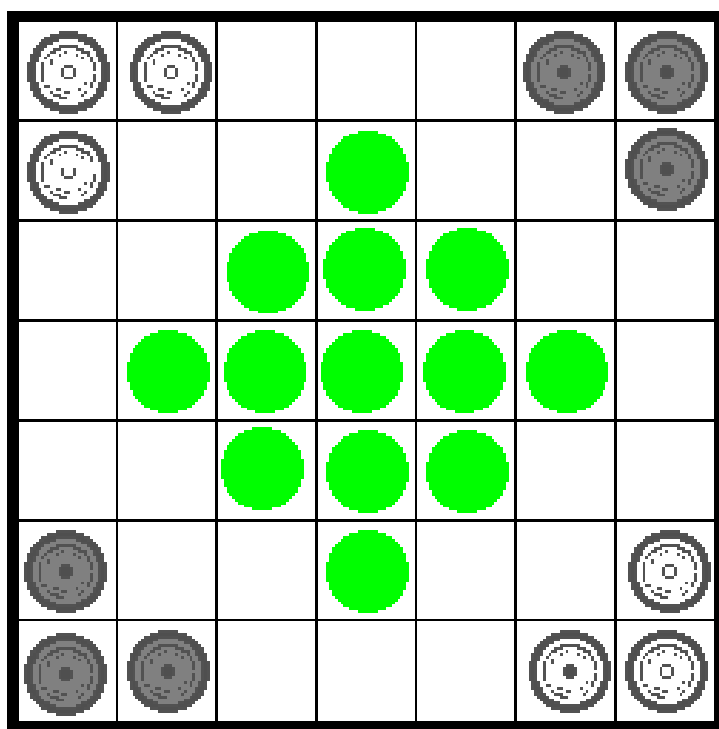
- hány ellenséges bábu levételéig folyik a küzdelem
- egy lépésben annyi pozícióval tolható el egy-egy sor, ahány saját bábút tartalmaz
 - egy lépésben akárhány pozícióval eltolható a többségi sor
- a bábusorok csak szabad mezőkön haladhatnak át, az ütközés megállítja a tolást
 - toláskori ütközés után is továbbtolható a sor, ha megmarad a lépő többsége
 - a "tiszta" (csak saját bábuból álló) sor(rész) oldalirányban is elmozgatható
 - saját bábu is levehető, ill. saját bábu nem vehető le.

AKIBA (7x7-es Pikk-Pakk táblán golyókkal, vagy simán, korongok „elviszkálásával”)

Az nyer, aki (az ábrán mutatott kezdőállásban közepen álló 13 db) semleges golyóból 8-at letol a tábláról.

Egy lépésben, egy pozíciónyival egy összefüggően érintkező golyó-sor mozoghat el, függetlenül attól, hogy hány darab golyóból áll, de az alábbiak betartásával:

1. Az adott golyósor szélén álló bábu színe dönti el, melyik játékos mozgathatja.
2. Nem tolható el úgy sor, hogy a tolással saját bábu essen le a tábláról.
3. Nem tolható el (vissza) olyan sor, amit a megelőző lépésben (a sor másik oldalán álló golyója jogán) az ellenfél mozgattott.

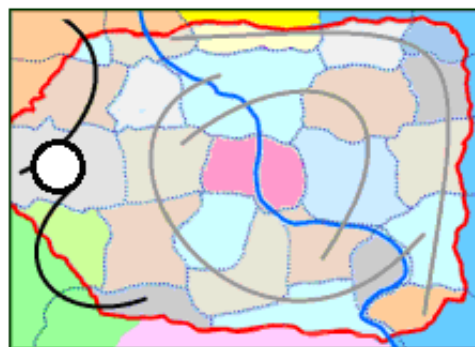


Az ábrán nyilak mutatják a szabályos tolásokat.

Ha függőlegesen tol fehér, azt követően fekete nem tolhatja vissza, de ha fekete tol előbb, akkor leesik egy fehér és akkor fehér visszatolhat.

Vedd észre: 1 db golyó is eltolható, de a sor belsejéből nem tolható ki !

"ÚJKORI HÓDÍTÁSOK"



Újkori Hódítások:

Olyan legújabb fejlesztésű játékok, amik másik nagyobb csoportba már kevésbé sorolhatók be.

Többnyire olyan hibrid (több alapötletből mixelt) táblás játékok, amelyek valamilyen új cél, vagy új lépés, vagy új tábla, vagy új egyéb ötleten alapulnak. Feltehetően, a táblás birodalom terjeszkedését a számítógépes területek irányába fogják kinyitni. (Egyelőre még, nem ide értve: a cél, vagy jellemző lépésszabály szerinti csoportokba sorolható, de az élő rekvizitumnál komfortosabb képernyőkezeléssel működő, ellenjátékra is képes számítógépes változatokat, mint pl.: a **Színváltósok**, a **Csoportosanosok**, a **Hídépítősek** közöttiek.)

Egyre több azonban az olyan játékötlelet, ami csak számítógéppel játszható. Ezek, meg sem születtek volna, ha nincs az „új tábla”, a képernyő, amin a megjelenített képek interaktívan piszkálgathatók. Ezekben, a progi felügyeli a játékszabályok betartását, elvégzi a parti végén esetlegesen szükséges elszámolást, mi több: folyamatosan mutatja az adott helyzet aktuális értékelését és (ha a játék jellege olyan, akkor) az esélyegyenlőség igényét is kielégítve generálja a véletlenszerű helyzeteket.

Na ja! Van, hogy a progi a hiányzó játszótársat is pótolja, de már egyáltalán nem szokatlan az sem, hogy akár egymástól távoli földrészekén élő játékosokat kapcsol össze a VilágHálón.

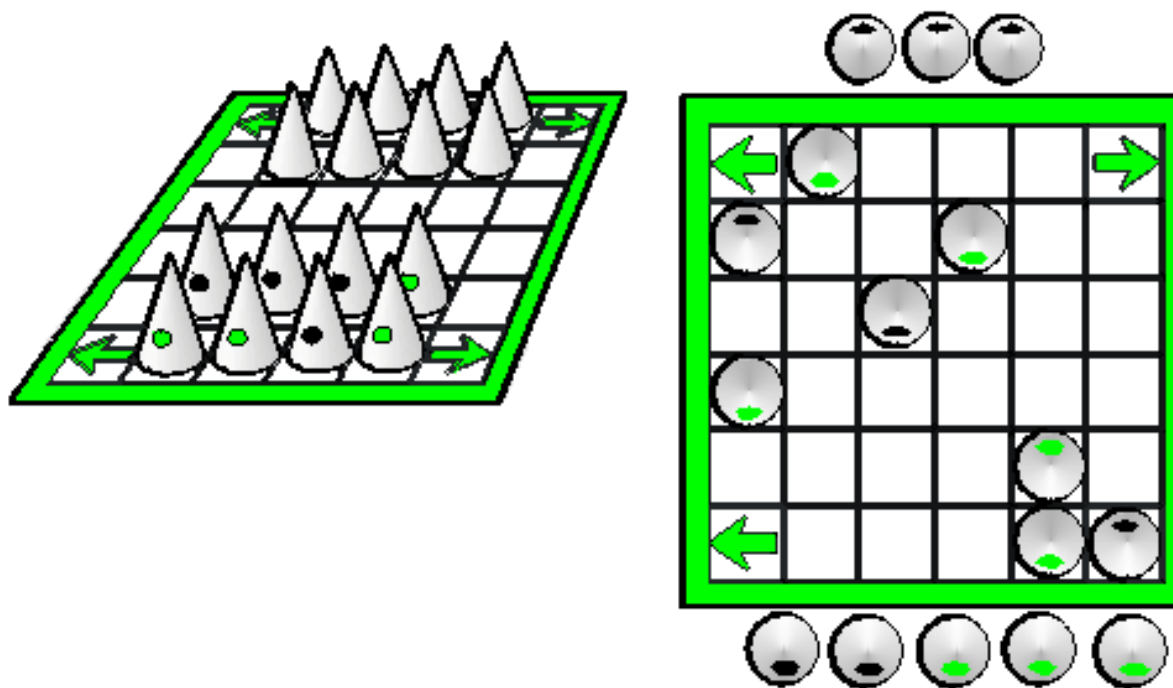
Megjegyzés:

Ide soroltam „Sósanyi”, a balatonfüredi Sótonyi Sándor fejlesztéseit. Sem nem számítógépesek, sem nem „máshová be nem illeszthetők”. Egyszerűen, EGYEDIEK!

Egyediek abban, hogy egyszerre tömegesen játszhatók. A stratégiai táblás játékok között már a kettőnél több játékos által játszhatók is meglehetősen ritkák. Több sósanyist akár húszan is egyszerre, és persze közös táblán egyszerre, és úgy, hogy gyors-pattogó ritmusával mind a húsznak érdekes, és úgy hogy kvázi egyenlő (tudás-függő) esélyekkel, és úgy, hogy mindezt döbbenetesen egyszerű, lényegében egy-két mondatban összefoglalható elegáns szabályokkal.

FANTAZMI, vagy a szellemes (2x8 db „szellem”-bábu világos és sötét pöttyökkel)

A kezdőállást ki-ki a saját oldalán, tetszése szerint rakhatja fel, de vigyázva arra, hogy az ellenfél ne láthassa: melyik bábuja világos és melyik sötét.



A lépésszabály: tetszés szerint bármelyik sajátunkkal a szomszédos mezőre...
Ha ott ellenséges bábu áll, azt leütjük. (Ütni persze, nem kötelező.)

Az nyer, aki bármelyik világos bábujaival eljut az egyik ellenféloldali sarokra, majd
(1.) a rákövetkező lépésben lelép onnan a tábláról. Kézenfekvő, hogy ezt már nem tudja megtenni az, akinek mindegyik világos bábuját leütötte ellenfele, tehát:

(2.) az is teljes értékű győzelem, ha leütjük ellenfelünk mindegyik világos bábuját.

Ámde, hogy ellenfelünk bábuai közül melyik világos és melyik sötét, azt csak akkor nézhetjük meg, ha már leütöttük és így előfordulhat, hogy a világosak helyett, az összes sötétet ütjük le. Ekkor viszont veszítettünk, azaz megfordítva:

(3.) úgy is nyerhetünk, ha ellenfelünk leüti az összes sötétünket.

XE QUEO (a „gyűrűs”; 7x7-es táblán 7 db számozott korong, meg 1 db gyűrű)

Az egyik játékos tetszőlegesen felrakja az 1-től 7-ig számozott korongokat, a másik pedig a gyűrűt úgy, hogy az: egyik felrakott korong mellé sem kerülhet.

A nyitó-állás ismeretében a játékosok egymás előtt titkoltan 1-1 korongot választanak, aminek a számát egy lapra felírják úgy, hogy az ellenfél ne láthassa.

A korongokat lerakó kezdési jogával, felváltva, bármelyik koronggal léphetnek.

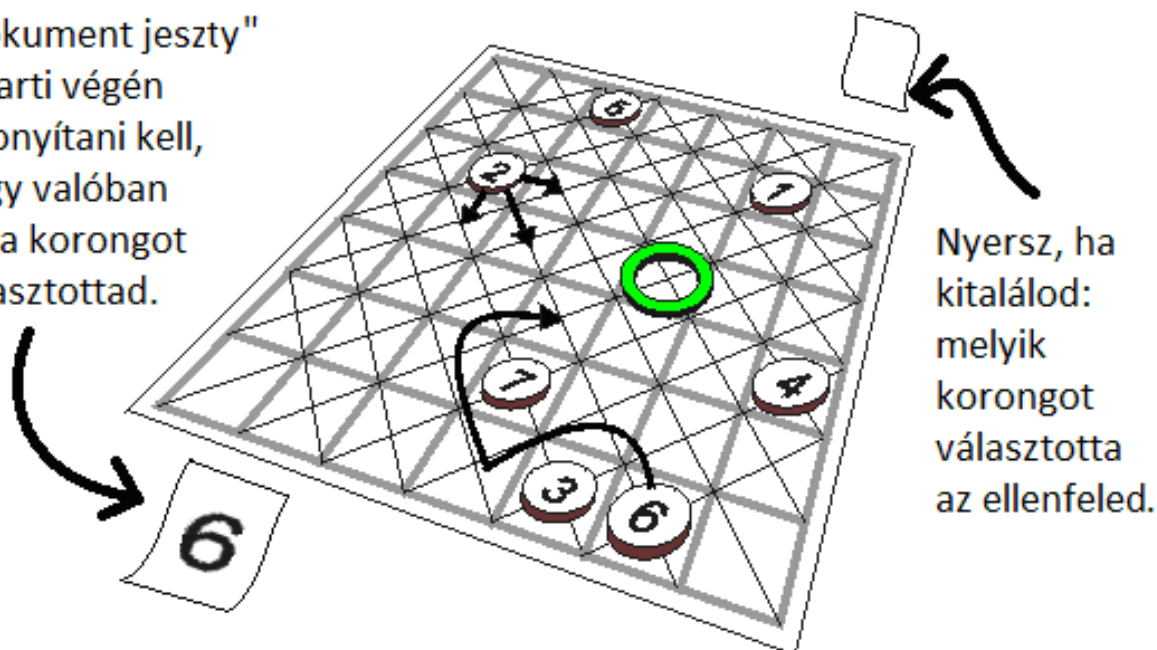
Lépésszabály:

A korong tetszőlegesen választott szomszédos üres mezőre léphet, vagy a közvetlen mellette álló egyetlen korongot átugorhatja.

Ugrás-sorozat is megengedett, de mindig csak olyan lépés tehető, melynek a végállapotában a lépő korong közelebb kerül a gyűrűhöz.

"dokument jeszty"

A parti végén bizonyítani kell, hogy valóban azt a korongot választottad.



Az nyer, aki: vagy belelép(***) a korongjával a gyűrűbe, vagy bemondja a versenytárs által választott korong számát. (Veszít, ha téved!)

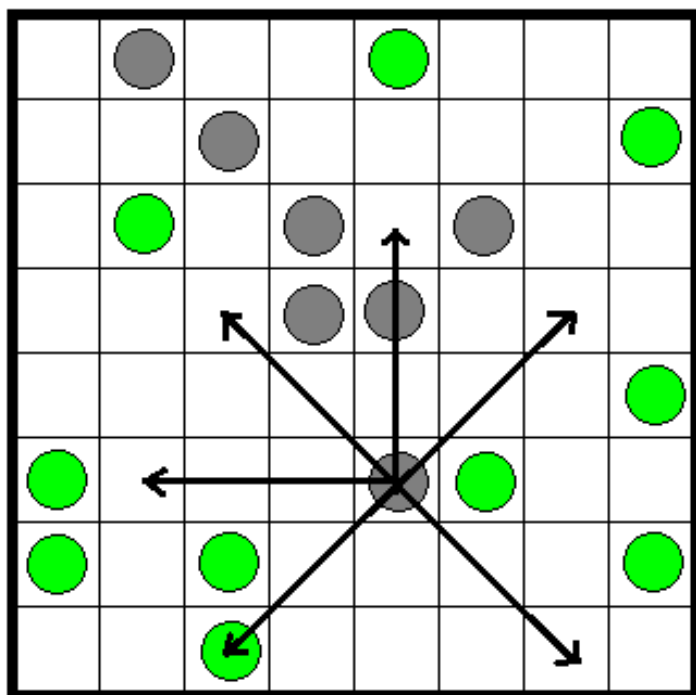
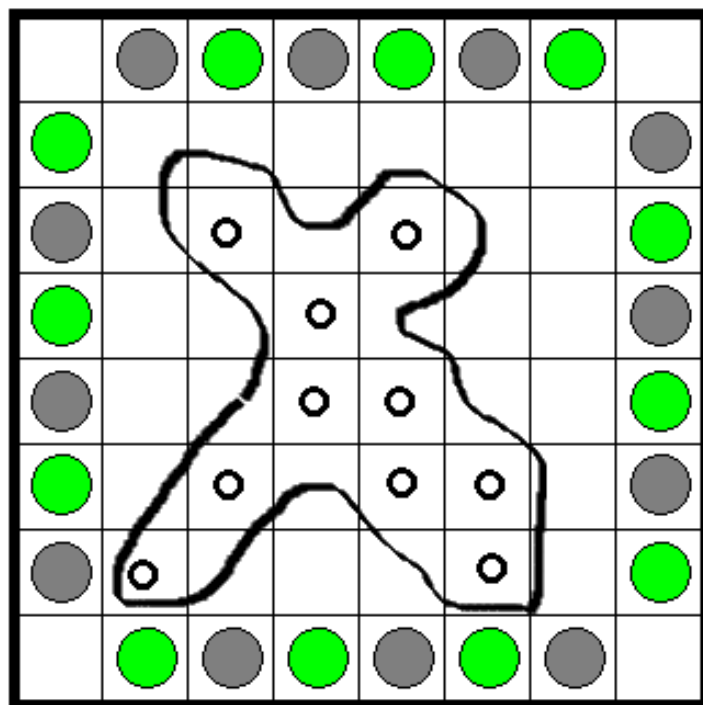
(***) Kivéve, ha mindketten ugyanazt a korongot választották, mert ekkor az nyer, aki nem lépett bele a gyűrűbe.

LOA (=Lines Of Action) a "pacnis"

Cél:

A felrakott nyitóállásból,
versenytársunkat megelőzve rendezzük
egyetlen "pacniba" a saját bábuinkat,
azaz vagy oldal- szomszédosan, vagy
sarok-szomszédosan valamennyi bábunk
összefüggően érintkezzen.

(Az alsó ábrán sötét nyer, ha felfelé lép.)

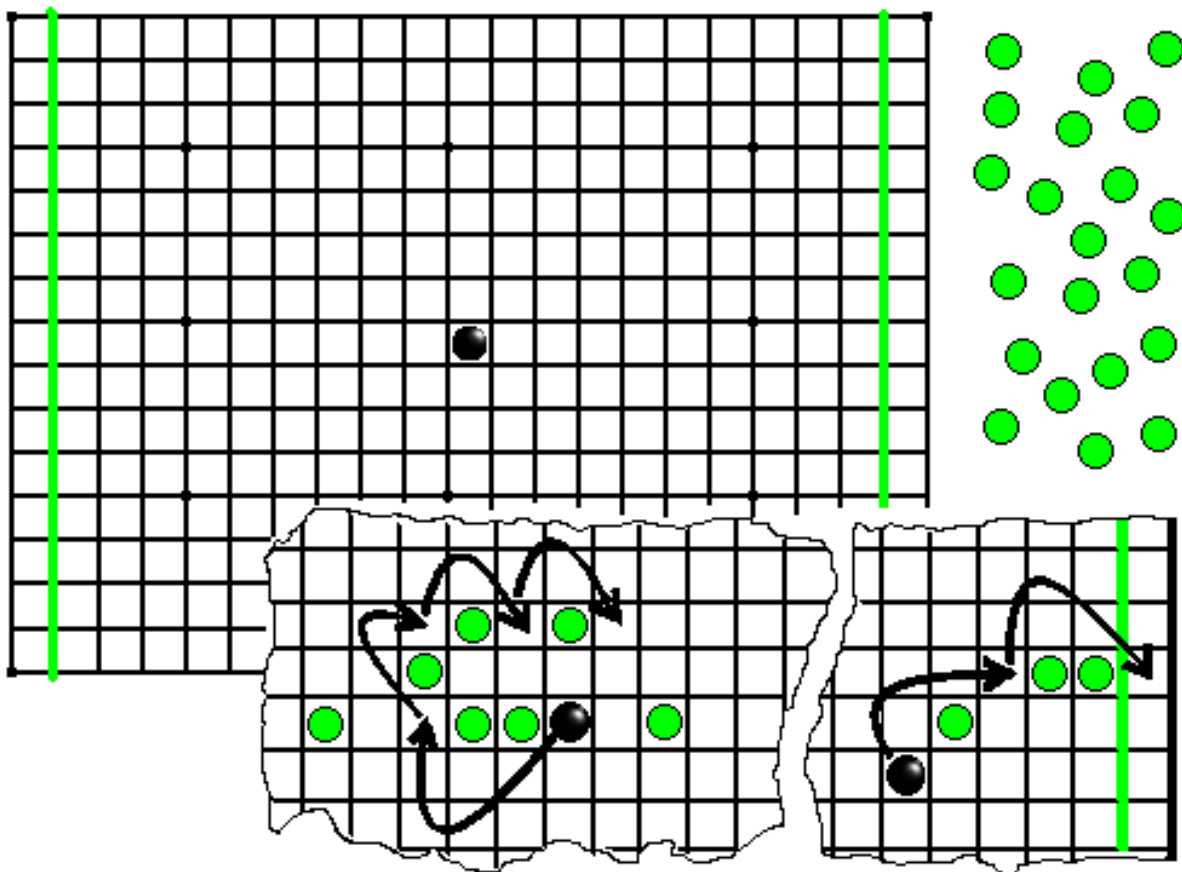


Váltakozva lépnek egy-egy saját bábuval
vonalirányban pont annyi mezőt,
ahány bábu van a kiválasztott vonalban,
de ellenséges bábu nem léphető át.
Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ha a
lépő bábu ellenségesre érkezik, akkor
azt kiüti. (Sajátra tilos érkeznie és a
tábláról sem léphet le).

Kezdők versenyein 6x6-os, vagy 6x7-es táblán is játszható.

LOGI - FOCI (1 db „foci” és 22 db „játékos”)

A játékosok a 15x21-es tábla rövidebb oldalán szemben ülve, abban versenyeznek melyikük tudja a "labdát" ellenfele "gólvonalán" átjuttatni.



Középkezdésen a labda, majd a soron következő játékos szabadon dönt, hogy az adott lépésben:

- vagy kívülről tesz le egy újabb "focistát" a tábla tetszőlegesen választott üres mezőjére, (nincs "enyém-tied": mindkét versenyző ugyanabból a bábukészletből rak);
- vagy a "labdát" mozgatja el úgy, hogy a mellette lévő "focista-(ka)t" átugorja vele (egy ugrásban akár többet is, de ha folytatható, akkor az ugrás-sorozat is kötelező), közben: az átugrott bábukat mind leveszi a tábláról.

"VÍZENJÁRÓK és ELMERÜLŐK" 6 fő: 7-7 koronggal (10 fő: 11-11 db koronggal)

Ha nem tud valaki mutatni más, sok-sok személyes, stratégiai, lerakosgató/lépegetős táblást, (ami persze játszható is), akkor igaz a sejtésem:

Sósanyi, balatonfüredi Sótonyi Sándor barátunk még nevesincsen társasa eredeti játéktörténeti újdonság! Többen is játszhatják egyszerre annyian, ahány színben 1-1 db bábut és velük azonos színű N-N db korongot ki tudunk osztani... (ahol N eggyel nagyobb, mint a játékosok száma.)

Ha vízfelületként képzeljük el a tábla mezőit, akkor a játékötletet pl. a "szárazlábbal" név is hordozhatná! (Kisebbeknek, "hajóformájú korongokkal", "kékvíz-színű" táblán ajánlanám, amin a bábuikkal hajóról-hajóra, a vízbeesést elkerülni szándékozva, lépegetnek...)

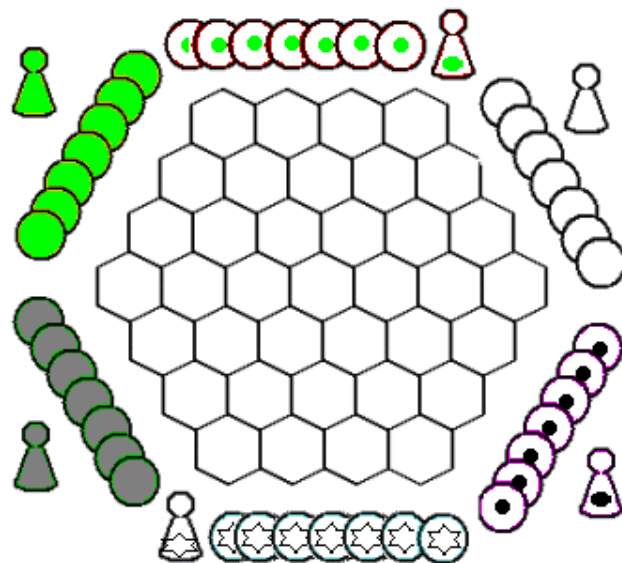
Induláskor a játékosok egyenként, rakják korongjaikat a táblára.

Akár egymásra is, de egy toronyba sem kerülhet két ugyanolyan színű.

A korongok lerakása után ki-ki egy tetszőleges toronyra teszi rá a bábuját.

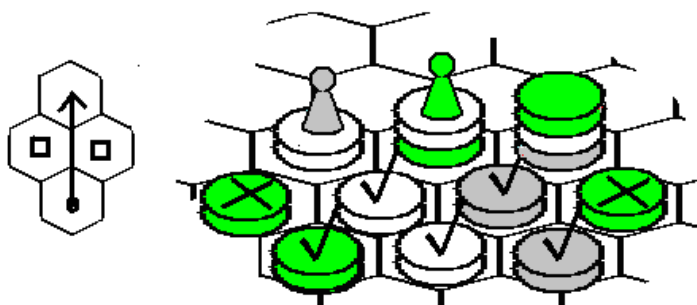
A továbbiakban kiesnek azok, akik sem lépni, sem ugrani nem tudnak bábujukkal.

A kieső bábuját le kell venni a tábláról.



Léphet: a szomszédos alacsonyabb toronyra, **vagy** egy mezőt **át is ugorhat**, ha utána alacsonyabb toronyra érkezik. Ez utóbbit csak akkor, ha nincs akadályozva. (Lásd az alsó ábrán.)

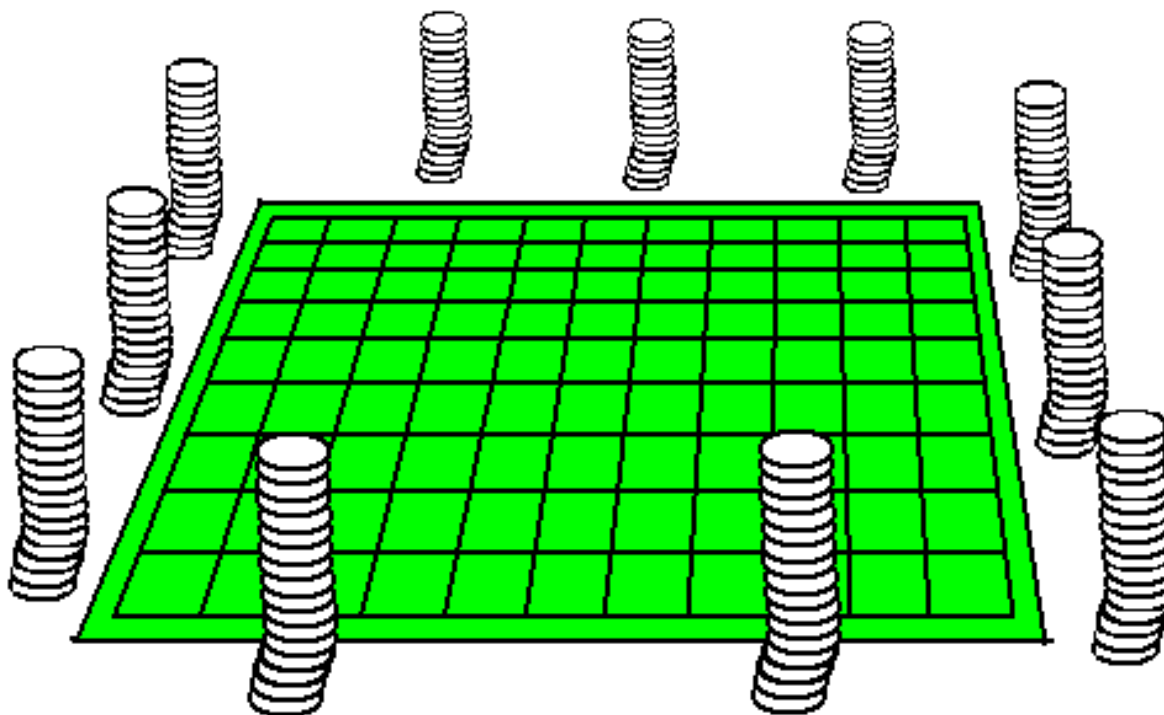
Aki sikeresen lépett / ugrott, az: **vagy** tetszőleges üres helyre **átrakhat** egy (saját színét is tartalmazó) tornyot, **vagy** (színtől függetlenül:) **levehet** egy tetszőleges tornyot, kivéve, ha azokon valamelyik játékos bábuja áll.



Nem ugorható át sem idegen bábu, sem a kiindulásnál magasabb torony. Az ugrás akkor szabályos, ha egyik (a kicsi négyzettel jelzett) mezőn sem áll akadály (sem idegen bábu, sem a kiindulásnál magasabb torony).

Fűre lépni tilos! – I. (kb. 20 korong / játékosonként eltérő színben)

Annyi színű korong, ahány játékos. A táblaméretet úgy javasolt megválasztani, hogy mezőszáma kb. az összes korongmennyiség fele legyen.



A parti elindul, amikor a kezdő lépő egy tetszőleges mezőre lerakja egy korongját. Ezután, sorban egyenként rakják le a versenyzők egy-egy korongjukat, az üres mezők bármelyikére.

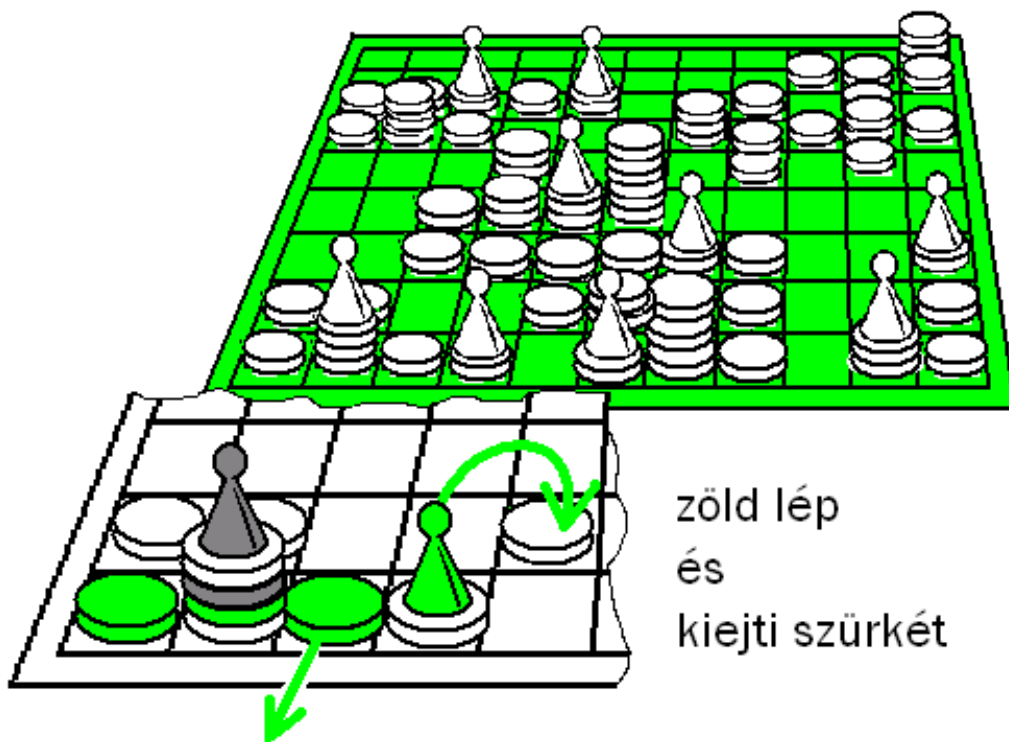
Ha a táblára helyezett korong melletti 8 db mező valamelyike nem üres, akkor az éppen lerakónak még ugyanabban a lépésben, annak tetejére is kell raknia a korongjaiból! Kivéve, ha az adott oszlopban már van korongja.

Ha a lépésre következő korongjai elfogytak, akkor passzol.

Ennek a versenyszakasznak a végén (amikor már egyik játékosnak sincsenek lerakható korongjai) mindenki annyi pontot kap, ahány korongja van felül.

Fűre lépni tilos! – II. (a folytatásban játékosonként 1-1 db bábu)

Az első játékszszakasz után kialakult a nyitóállás (egy-egy mezőn álló toronyban: nincs egynél több korongja egyik versenyzőnek sem).



A játékosok, egy-egy tetszőlegesen választott toronyra felrakják a bábujukat. Ezt követően, a lépések kétfázisúak:

- (1.) előbb a szomszédos mezőn álló toronyra lép a bábujával,
- (2.) majd egy tetszőlegesen választott saját korongot levesz a tábláról úgy, hogyha az nem felső, azaz más versenyző(k) korongjai is van(nak) rajta, akkor azokkal együtt, de olyan nem választható, amin bábu áll).

Üres mezőre ("fűre-") lépni tilos. Aki nem tud szabályosan lépni, az kiesett a játékból.

Az első kieső 1, a továbbiak rendre 1-el több pontot kapnak, amikhez még hozzáadják a lerakásos első játékszszakaszban szerzett pontjaikat...

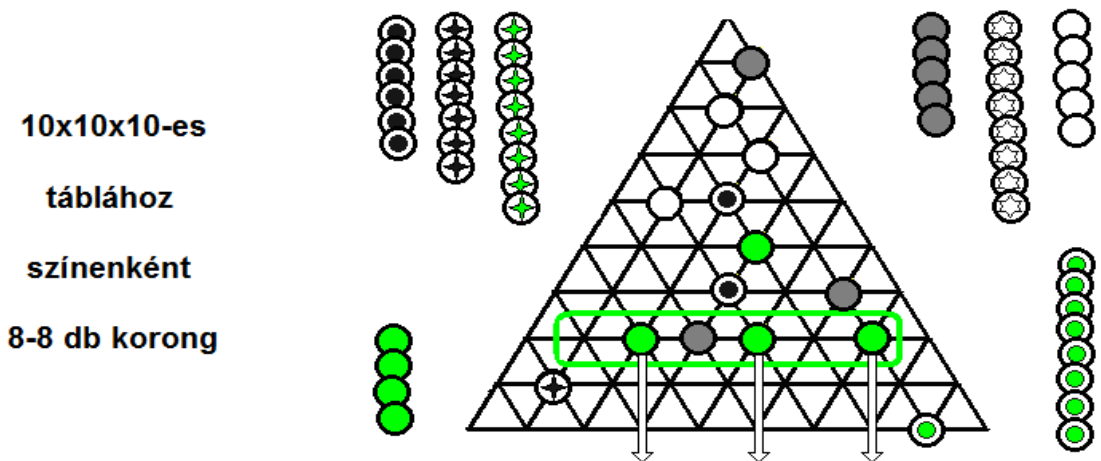
"KIPOTYOGTATÓS" (akár 20-an is egyszerre, közösen használt korongokkal)

Ha nem tud valaki mutatni más, sokszemélyes, stratégiai, lerakosgató táblást, (ami persze játszható is), akkor igaz a sejtésem: balatonfüredi Sótonyi Sándor társasa játéktörténeti újdonság!

A kezdő játékos lerak egy tetszőleges korongot a tábla vonalainak valamelyik metszéspontjára és megnevez egy szint.

Ezután, (a rákövetkezés sorrendjében) egy-egy játékos lépése két fázisból áll:

1. tetszőleges üres rácspontra lerak egyet az előtte lépő által megnevezett színű korongok közül, majd
2. megnevezi a rákövetkező lépő által lerakandó korong színét.



Ha egy vonalra három azonos színű korong kerül, akkor azt a hármat le kell venni a tábláról **és kiesik a hármas kialakítót megelőzően lépő játékos.**

Az nyer, aki mellől kipotyogtak a többiek.

A játékötlet felhasználási területeiről, könnyítő, nehezítő, színesítő szabályváltozatairól könyvet írhatna a feltaláló-fejlesztő Sótonyi Sándor.

Maga az alapötlet jól működik négyzetes táblán is, sőt: emeletes változatban is (amikor megengedett a korongok egymásra helyezése) és más vesztő-alakzatok esetén is.

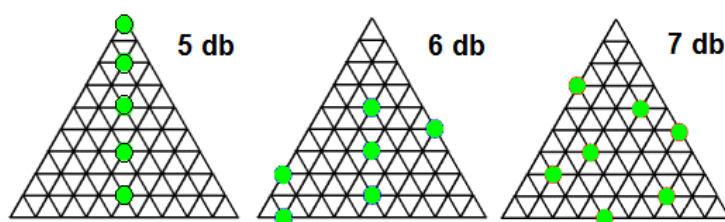
Ez utóbbiakból legkézenfekvőbb háromszöges táblán, ha a vonalhármasok helyett: a szabályos háromszögek azonos színű csúcsai lesznek a "játékos-búcsúztatók".

Társasági szinten, kialakíthatók esélyegyenlőséget célzó versenyszabályok, pl. kiesés helyett: hibapontok gyűjtése, majd több parti utáni összegző értékelés...

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

Egy picit „Quarto”, egy picit „NIM-játék”, egy picit emlékeztet a „8 királynő egy sakktáblán” feladványra... A végletes leegyszerűsítés céljából, egyszínű korongokkal folyó partiban: ki fog esni a lépésre következő akkor, ha már nem tudja elkerülni, hogy a lerakott korongja egy már a táblán lévőével azonos rácsvonalra kerüljön, hiszen a rákövetkezőnek könyörtelenül be kell raknia a harmadikat.

Egy-egy színből (kettősök képződése nélkül) maximum 7 db kerülhet a táblára. Ha pedig a minimumra törekedve helyezük el őket, akkor már 5 db-al is elérhető, hogy a következő játékos elkerülhetetlenül párost alkosson valamelyik rács mentén (egy, már fennlévővel).



Nyolc szint tekintve, ha nem "zavarnák" egymást a helyek elfoglalásával, átlagosan 6-6 db páros képződés nélküli felhelyezése, azaz $6 \times 8 = 48$ korong táblára kerülése után már elkerülhetetlennek tűnik az első páros kialakulása, aztán hamarosan az első kieső, (akit szaporán követnek majd a többiek is...), de a taktikus játékosok gyakorlatában nem ritka, hogy 8 színnel játszva is, már 17-20 korongos állásnál kipottyan az első.

Kiszámolni (mi több: irányítani), hogy mikor kerülhet ránc a sor?
Nekem, a próba partikban nem sikerült..., pedig "csak" négy színnel teszteltük.

Változatok, szabály-kiegészítések

Már 5-6 évesekkel is játszható pl: 3 színnel, az 55 rácsponos táblán, a vonalban 3 azonos színre törekedéssel... Ekkor, (de gyakorlottabbaknál is ajánlott, kiváltképp a nehezebben áttekinthető alakzatoknál): ha a lépő játékos nem veszi észre a lehetséges sorhármast (amivel ugye kiejtené az előtte lépőt), akkor bármelyik játékos ezt megmutató jelzése: a figyelmetlen játékos kiesését eredményezi. (Értelemszerűen, úgy is kiejthető a korongot figyelmetlenül lerakó játékos, ha nem ő, hanem másik játékos jelzi, hogy le kell venni az éppen kialakított veszítő-alakzatot a tábláról.)

Egy játszma annyi partiból álljon, hogy mindegyik játékos ugyanannyiszor kerülhessen sorra kezdőként is. A kézenfekvően szóba jöhető változatok közül, legkésőbb az egymásra következő lépések sorrendjének kisorsolását követően, össze kell foglalni az éppen játszott változat szabályait:

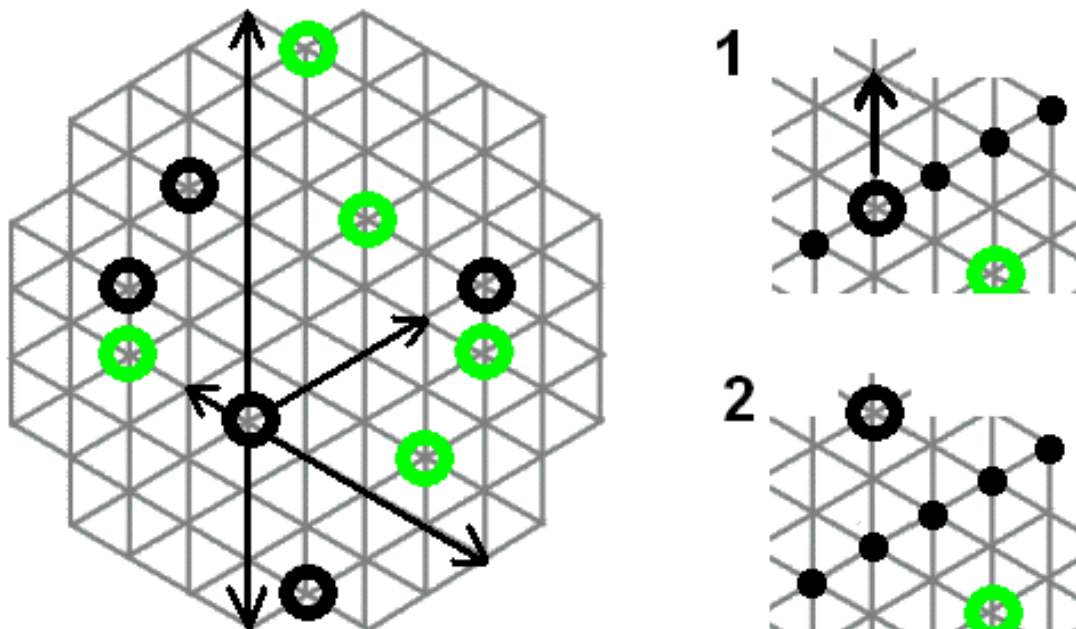
1. veszítő alakzat. Pl. megegyezés szerinti nehezítésként olyan vonal is lehet, mely nem fekszik rácson.
2. kiesős, vagy pontozásos az értékelés; ha kieső, akkor hány kiesőig folyik egy parti.
3. Kiejtési kötelezettség.
- 3/a udvariassági szabályok: kézfeltartás, annak jelzésére, hogy lehetett volna, de nem történt kiejtés.
- 3/b A közvetlenül rákövetkező lépő kiejtése is kötelezővé tehető.
- 3/c A kiejtő alakzat fennmarad, ha senki nem jelzett.
5. Ha egyszerre több veszítő-alakzat is születik, akkor a kialakítójuk dönti el, hogy melyike(ke)t veszi le.
6. Egyszintes játék, négy színnel
7. Kétszintes játék nyolc színnel úgy, hogy nyerőalakzat kialakulásakor csak a felsőt lehet levenni.
8. Ki gyűjt több korongot:....: a levett korong nem kerül vissza a játékba és nincs kieső játékos sem...

Sanyi észrevételeiből:

Nagyon fontos még, a színszám és a korongszám megválasztása, mert szabályozható is vele a nehézségi fok. Egyszerű a játék, ha egy színből sok korong áll rendelkezésre, és kevés a szín. Érdekesebb, ha annyi szín, hogy különböző színekkel, (persze most a vonalas variról „beszélék”), betelhetnek a sorok, vagy pl., ha egy színből olyan kevés van, hogy elfogyhatnak a tábla széléről, mielőtt alakzat alakulna ki. Különösen ez utóbbiban: lépegetésekkel, vagy a megnevezett színű, táblán lévő korong ugrásával is színesíthető a játék. Persze, jól át kell gondolni a kiválasztott szabályváltozatot. (Pl.: nem lehet azt a szint mondani, amilyen színű koronggal ugrottál, vagy léptél. Kevésbé érdekes - különösen a gyűjtögetősnél-, ha azt a szint már nem lehet megjelölni, amelyikből nincs korong a tábla mellett.)

YINSH I. („ismerkedős” változat, táblaméret korlátozása nélkül)

Két játékos 5-5 db gyűrűt rak le egyenként váltakozva az induláskor üres táblára.



Ezt követően, a gyűrű alakú bábuikkal lépnek a táblán, vonalban tetszőleges számú üres mezőn áthaladva úgy, hogy azok minden lépésben egy-egy bábunyi nyomot(*) hagynak a kiindulási helyükön.

(*) Amikor a lépésre következő kiválasztotta, hogy melyik gyűrűjével kíván lépni, akkor annak felemelésekor: egy saját színű bábút pottyant a helyére.

A parti előrehaladtával, miközben vándorolnak a gyűrűk, szaporodnak a táblán a „pottyos” bábuk.

Az a játékos nyeri a partit, aki a saját színű pottyosaiból három alkalommal ér el ötös vonalat (5-5 db saját színű, pottyos bábuja háromszor vonalban egymás mellé kerül).

YINSH II. (teljes változat)

Előtte lásd Yinsh I. , aminek a szabálya itt folytatódik.

Aki kiépített egy ötös vonalat, az köteles levenni a tábláról az ötöst alkotó potty-bábuit és még valamelyik gyűrűjét(***) is.

(Ezáltal, a hátrányban álló játékos esélyt kap a kiegyenlítésre, hiszen többségbe kerülnek a potty-bábui és még eggyel több mozgatható gyűrűje is lesz.)

A gyűrűk egyenes vonali mozgásuk közben át is léphetnek az egymás mellett álló pottyos bábukon, függetlenül azok színétől.

Lásd az ábrán a jelölt zöld gyűrű

összes lépési lehetőségét,

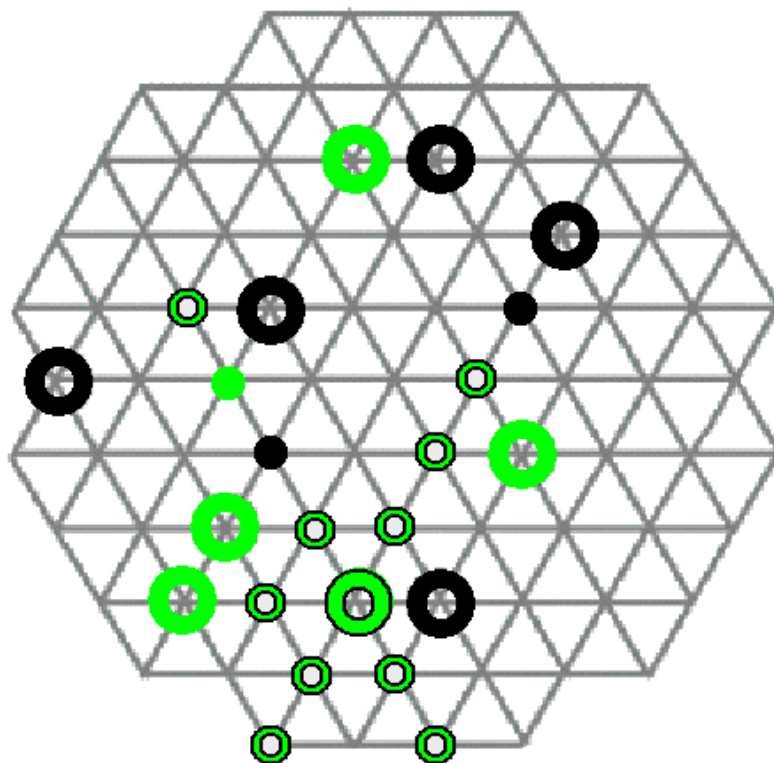
de vedd észre, hogy
gyűrű nem ugorható át és

ha potty-bábút ugrott át a
gyűrű, akkor

kötelező a közvetlen utána

következő üres mezőn

landolnia.



(***) Az a játékos nyeri a partit, aki a saját színű pottyosaiból három alkalommal ér el ötös vonalat (azaz a kiegészítő szabály szerint: 3 db gyűrűjét levette a tábláról).

OCTI – haladó (lásd előtte OCTI kezdő)

Itt is az nyer, aki egy bábujaival belép ellenfele start-állásának bármelyik mezőjére.

Nagyobb a tábla és korlátozott a tüskék

száma: 25 db/játékos.

A leütött bábu pedig visszarakható

a saját mezők egyik üresére.

Lehetséges lépések:

1. Tüske illesztése egy bábura.

2. Tüske áthelyezése a bábu másik pozíciójába.

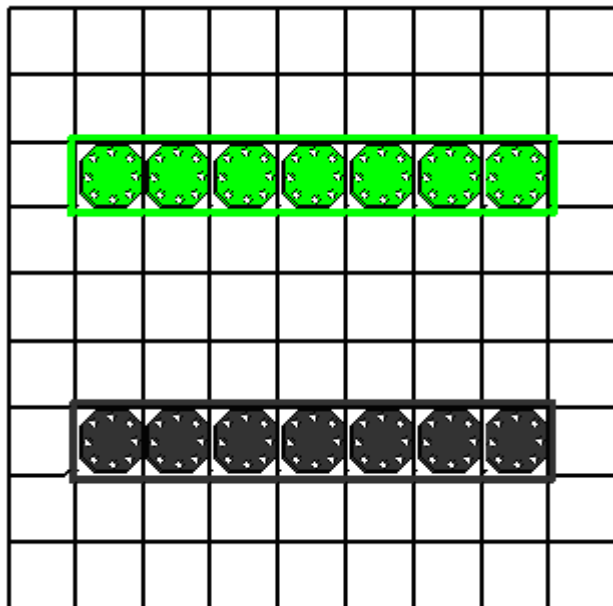
3. Bábu lerakása egy üres(*) otthoni mezőre.

4. Lépés egy bábuval: egy szomszédos üres(*) mezőre, amerre a bábun lévő tüske mutat.

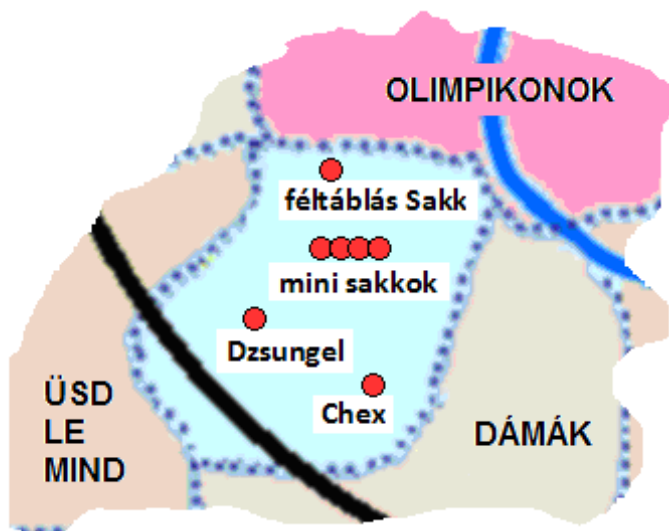
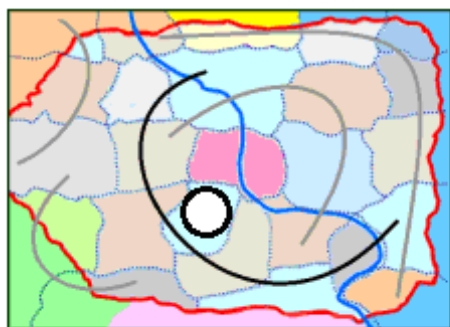
5. Ugrás (ütés): a bábu átugorja a szomszéd mezőn álló ellenséges bábút és a mögötte levő üres mezőre lép. Ugrássorozat megengedett, de minden ugrásnak olyan irányba kell történnie, amerre tüske mutat a bábun.

Ugyanazt a bábút tilos többször átugrani. Az átugrott bábukat tetszés szerint lehet levenni, vagy a táblán hagyni.

(*) „Emeletes” variban saját bábura ráléphetünk és a torony bármelyik tuskéje irányában léphet.



"SAKK-VARIK"



A Sakk az a legismertebb olyan táblás játék, amit egyre kevesebben ismernek.

Ezernyi változata létezik. Sokan kedvelik, de még többen félre húzódnak, ha a lépés-szabályokra kérdezzük.

7-8 éves kor előtt általában nem ajánlottak az absztrakciót igénylő játékok. Mindennapos tapasztalatom, hogy több, a gyermeke nevelését átlagon felül is "menedzselő" szülő büszke arra, ha óvodás korú csemetéje már sakkozik. Sakkozik, ámde, nem ismeri pl.: a malmokat, a dámákat, a solitereket! (Ugyanezek a szülők, pl. az önálló olvasásra szoktatás során: előbb a meséket, majd a történelmi regéket, mondákat adják a gyermek kezébe és csak ezek után a regényeket.)

Paradox, hogy nekem, a táblajátékok megszállott szerelmesének, kell tiltakoznom a „sakkovik” ellen!

Az érdeklődő óvó nénikhez az első kellemetlenkedő kérdésem mindig az, hogy "mit akar a táblajátékkal megtanítani?" A válaszok között a "logikus gondolkodás" közhelye mellett, már terjed a "szociális beilleszkedés, viselkedés, fegyelem, rend, szabálytisztelet," stb. is, de arra már zavarba jönnek, amikor azt kérdezem, hogy az életkornak megfelelő bábózás, mese, szabadtéri mozgásos játék, építőjáték stb. eszköztárral miért nem tudja ezeket sokkal hatékonyabban?

A komolyabb táblajátékokra érettség fokozatai kis odafigyeléssel felismerhetők:

1. A lépés során csak arra figyel, mit léphet szabályosan.

(A siker még nem a távoli nyereség, hanem, hogy sikerül együttműködni, betartani a szabályt.)

2. Elkerüli a parti közbeni hátrányt okozó lépését. Pl.: nem rakja ütésbe a bábuját.

(A sikert az jelenti, hogy nincs közvetlen baj, a játék folytatódik, akár nyerhet is.)

3. Megakadályozza versenytársa közvetlen nyerő lépését.

(Ez már a versenytárs lehetséges válaszlépésének előzetes felmérése, de a sikerélmény még mindig "csak" a közvetlen baj elhárítása és hogy a játék folytatódhat.)

4. Előre tekint, hogy vajon a lehetséges lépésekből melyiket fogja választani az ellenfele.

(Határvonat: az egyetlen lépéspár lehetőségeinek látása. 3-4 lépés elágazásait látni, már komoly játékerő.)

5. Csapdát tervez, csapdát állít. (Szem felcsillan, ha ellenfele hibázik.)

6. Nyerőstratégián töri a fejét.

7. Megpróbálja eldönteni, hogy a kezdőnek, vagy a válaszlépőnek van nagyobb esélye a nyeresésre.

8. Szabályt vizsgál, megérti a miértjét, benne kikaput keres, esélyegyenlőséget reklamál.

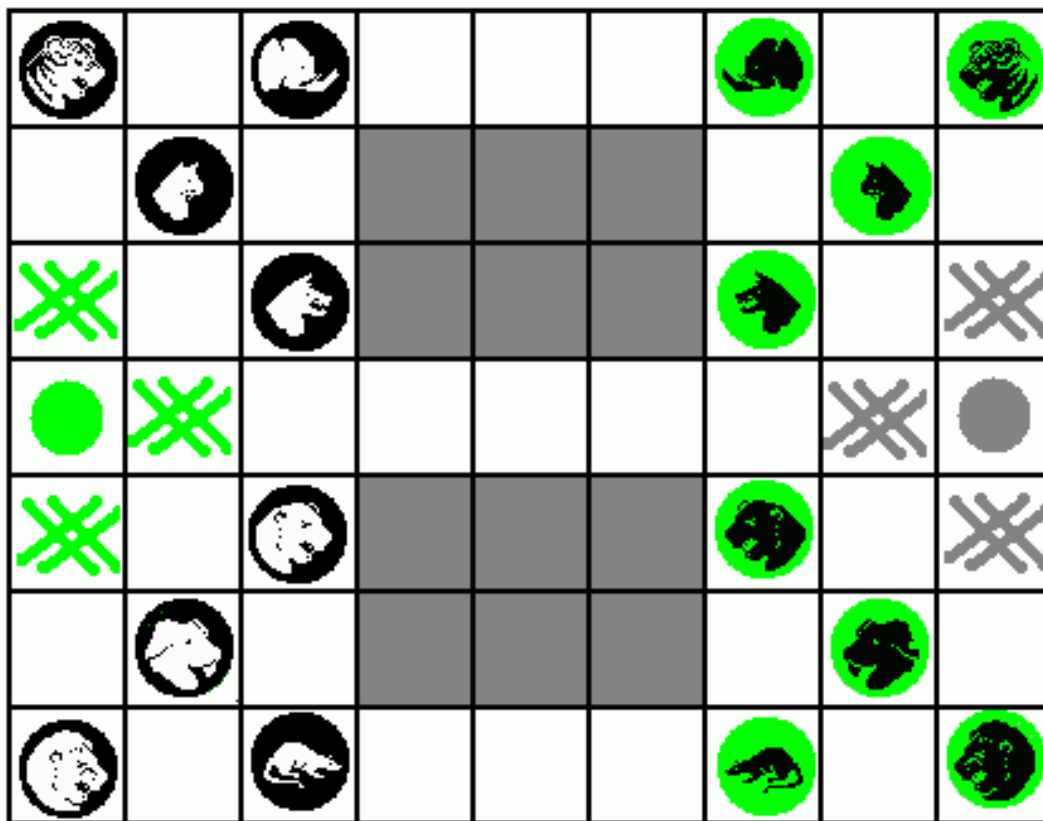
9. Javaslatot tesz szabályváltoztatásra.

DZSUNGEL (sakk-előzetes nemcsak kicsiknek)

Sötét és világos 8-8 állatot formázó bábujaival az ellenfél „barlangjának” elfoglalásában versenyez.

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, patkány felsorolás egyszersmind a bábuk általános ütés-sorrendje is, azzal a kiegészítéssel, hogy a patkány is üti az elefántot, kivéve, ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu a szomszédos üres mezőre léphet, de az oroszlán és a tigris vonalban át is ugorhatja a vizet, kivéve, ha eközben a patkány felett kéne áthaladnia.

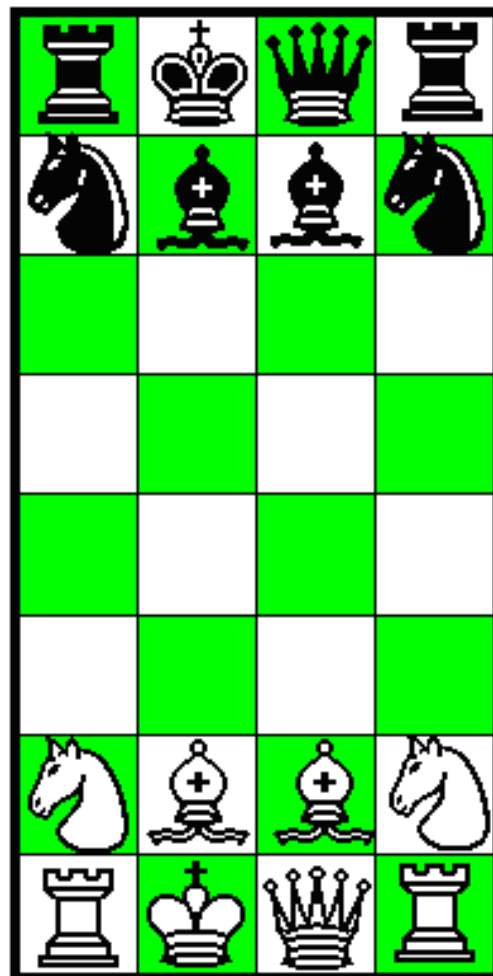


A kétoldali 3-3 „csapda”-mező bármelyikén álló, bármilyen bábu, bármely ellenségessel üthető.

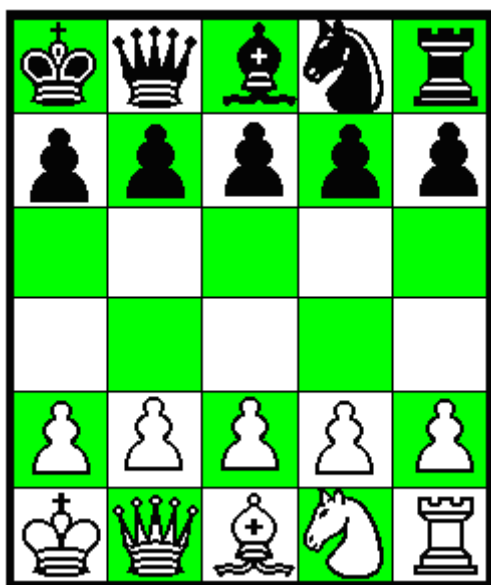
Veszít: aki nem tud lépni (beszorult, leütötték).

féltáblás -SAKK (szinte bármely sakkvarira)

Csak a tábla mérete,
a bábuk száma és a
nyitó állások változnak.
Egyébként, szinte
mindegyik
sakkvariációt ki lehet
és érdemes is
kipróbálni féltáblásan.
Nemcsak gyorsabbak
lesznek a partik, de
könnyebb áttekinteni is
a hadállásokat.



Mini - sakk (Nemcsak kezdőknek, gyakorlottaknak is ajánlott.)



Az első mini 1930-ból

(B. Walker Watson)

Ismertek 5x5-ös és

6x5-ös javaslatok is.

Ez a 6x6-os már

nem is olyan mini.

CHEX (nagyon mókás sakk, gyakorlott sakk-kedvelőknek, tábla nélkül, kártyával)

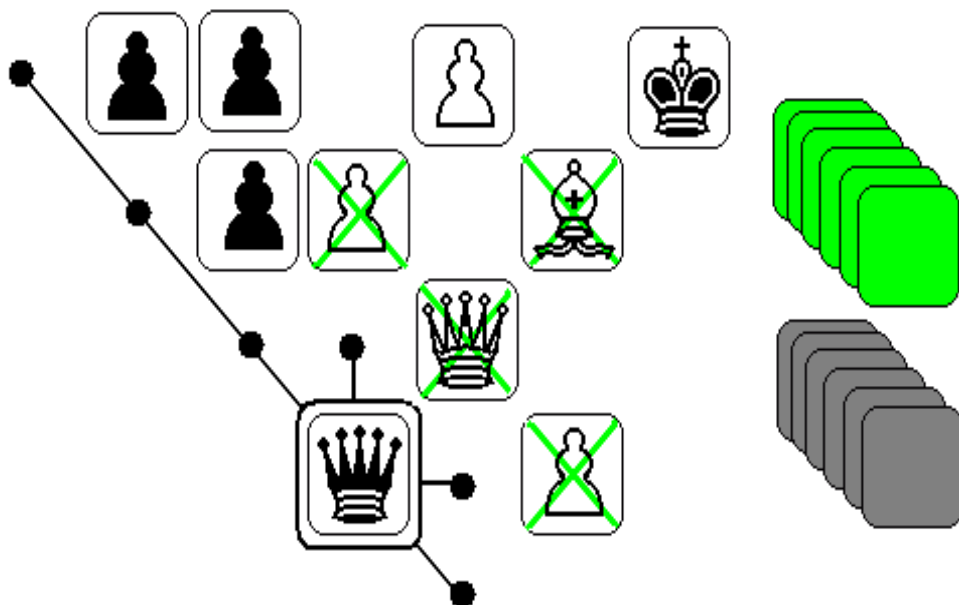
A sakk-figurákat ábrázoló kártyalapokat a parti kezdetekor összekeverik a játékosok, majd felváltva, egy-egy (véletlen-húzott) saját „bábut” mindig úgy rakhatnak csak le az asztalra, hogy az: a már letettekkel vagy sarkosan, vagy oldal-szomszédosan érintkezzen.

A lépésre következő szabadon dönt:

- vagy kártyalapot húz és rak a " táblára",
- vagy lép valamelyik, már felrakott bábujaival,

de a parti során minden olyan akció tiltott, amivel az éppen „élő” tábla folytonossága megszakadna(***)).

Döntetlen parti, ha a (véletlen soron következő) királyt csak ütésbe lehetséges lehelyezni.

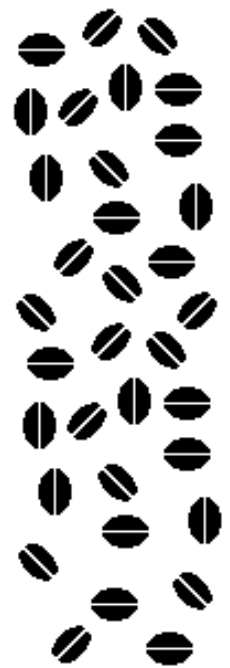
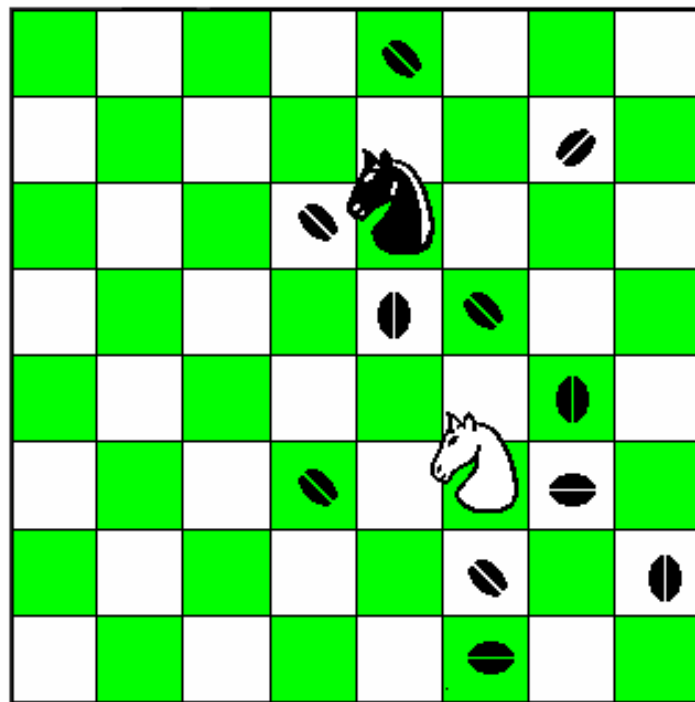


(***) Az ábrán: a felülről lefelé játszó zöld nem léphet a jelölt bábuival; (így sötét király nem is áll sakkban!), sötét királynő pedig csak a jelzett mezőkre léphet.

JOUST (8 x 8-as tábla két „paci” és pl.: egy marék kávészem)

A sötét és világos pacik tetszőlegesen választott helyről indulva, váltakozva egyet-egyét lépnek (a sakkból ismert ló-lépéssel) mindig üres mezőre.

Egy mező csak egyszer érinthető ezért a már érintetteket pl. kávészemek lehelyezésével meg kell jelölni.



Az nyer, aki a lépésről-lépésre csökkenő üres mezőkön tovább tud lépegetni.
Nehezítés: A lépések során nem kerülhetnek a pacik ütésbe egymással.

Egyszemélyes feladvány: rakj fel egy pacit a sakktábla bármelyik mezőjére és járd be vele az összes többit úgy, hogy minden mezőn csak egyszer tartózkodhatsz (amin voltál már, azt jelöld meg pl. egy rizsszemmel)!

Lásd még (a lerakosgatók beszorítósnál):

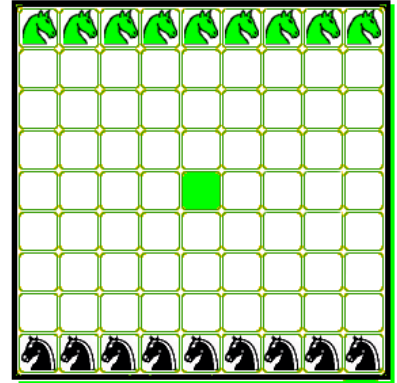
„NEM KELL TISZTELEGNII!” (8x8-on a „8 KIRÁLYNŐ ütés nélkül sakktáblán” feladvány)

JESON MOR (9x9-en, 9-9 pacival, mongolos „üsd-vágd!” lovasroham)

Az nyer, aki elfoglalja a tábla középső mezőjét és (!)

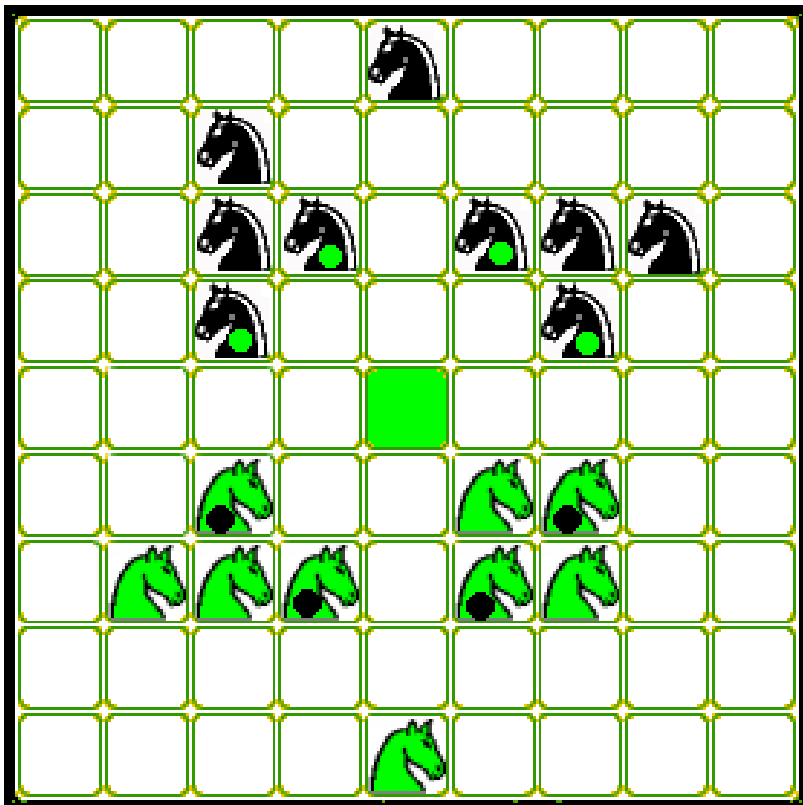
a rákövetkező lépésben onnan távozni is tud (azaz nem tudja leütni ellenfele).

Induláskor a két szemközti szélső sorban állnak a paripák, majd (váltakozva lépve világos és sötét) igyekeznek a középső pontot egyetlen lépés távolságra megközelíteni...



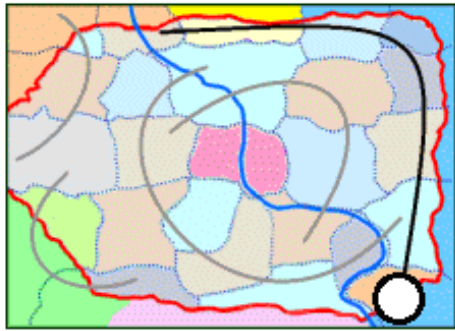
Az ábrán ez, a pöttyel jelölt 4-4 pacival, sikerült sötétnek is és világosnak is.

(Többel persze nem is lehetséges).



Aki most következik lépésre, annak biztos veszteséget jelentene a középbe történő belépés. Innentől tehát, egy olyan csatározás kezdődhet, amelyben a középbe lépni tudó ellenséges pacikat támadják/védik a játékosok..., azaz: elindul a „kiszámolódsi”:

"ő üti az én bábumat, én ütöm az ő bábuját... és ki tudja tovább folytatni..."
láncolat végiggondolása...



"NYELVI JÁTÉKOK"



A táblás nyelvi játékokat ott találjuk, ahol a „Kisgyerekkori Mondókák és Találós Kérdések” találkoznak (összeérnek) a „Rejtvények Óceánjával”.

Már a kezdő kisiskolások is szívesen játsszák az egymásra figyelős, koncentrációs, szókincs-fejlesztő játékokat:
„Mondjatok (pl.:) 'A' betűvel kezdődő szavakat!”
ami persze nehezíthető állat-, növény-, város-, stb. nevekre szűkítve és úgy is,
hogy pl. a teremben megmutatható, vagy egy kirakott képen látható tárgyakat szabad csak sorolni.
Bonyolítható láncolással is, úgy, hogy:

„Az elhangzott szó utolsó betűjével kell kezdődnie a következő kimondott szónak”
és úgy is, hogy „Az elhangzott szó utolsó szótagjával kezd az újat!”

Se tábla, se bábu, csak a játékra csábított elme. Játshatók körben ülve, sorban egymás után következve, de még mókásabb üvegpörgetéssel, vagy pl. labda-, (babzsák-) dobással kiválasztani a következő „szókimondót” ...
(... és persze nagyon jól működnek az éppen tanult idegen nyelven is!)

A már írni tudóknak érdekesebb, ha pl.: 2-4 fős csapatok versenyeznek adott betűvel kezdődő „ORSZÁG-VÁROS...”
nevek: „kitud többet” feljegyzésével, kibővítve: ÁLLAT-EMBER-HEGY-VÍZ-POPÉNEKES-MESEFIGURA-JÁRMŰ, stb.

Ezekben már szókincs, lexikális ismeret, műveltség is kell a sikerhez. A logikai képességünket is megmozgató nyelvi játék pl. a **Barkochba** (ejtsd „barkóba”), már igazi, komoly rejtvény-játék.

*A játék neve a 2. századi Róma elleni zsidó lázadás vezetőjére Simon Bar Kochbara utal. A legenda szerint, amikor eléje került egy ember, akinek a rablók kivágták a nyelvét, hogy ne tudjon ellenük vallani, bólogatással és fejrázással megválaszolható kérdések sorozatával talált rá a tettesekre...
Ma is így játsszák: gondolsz valamire, amit a játszótársadnak olyan kérdésekkel kell kitalálnia, amire csak igen, vagy nem választ adsz neki. Mit gondolsz? Hány ilyen kérdéssel találnád ki azt, hogy:
„**Bárczi Benő anyai öregapjának a házi orvosa**”. Állítólag, Karinthy Frigyesnek 27 kellett csak hozzá.*

*Ez pedig már, szinte, a felnőtt társaságban is kedvelt történetes változat: a **sztori barkochba**.
A játékvezető egy meglepő végű történetet mesél el, aminek az értelmét, a megoldását kell kitalálniuk a játékosoknak igen/nem válaszokra korlátozódó kérdések-feleletek sorozatával.
(A megoldás többnyire csattanós: „Amália aranyhal volt”, „Péter törpe volt”, „Az orvos nő volt”, „Elmúlt a kovboj csuklása”, „A rövidebb gyufaszálat húzta”, stb. több tucat található belőlük a Hálón.)*

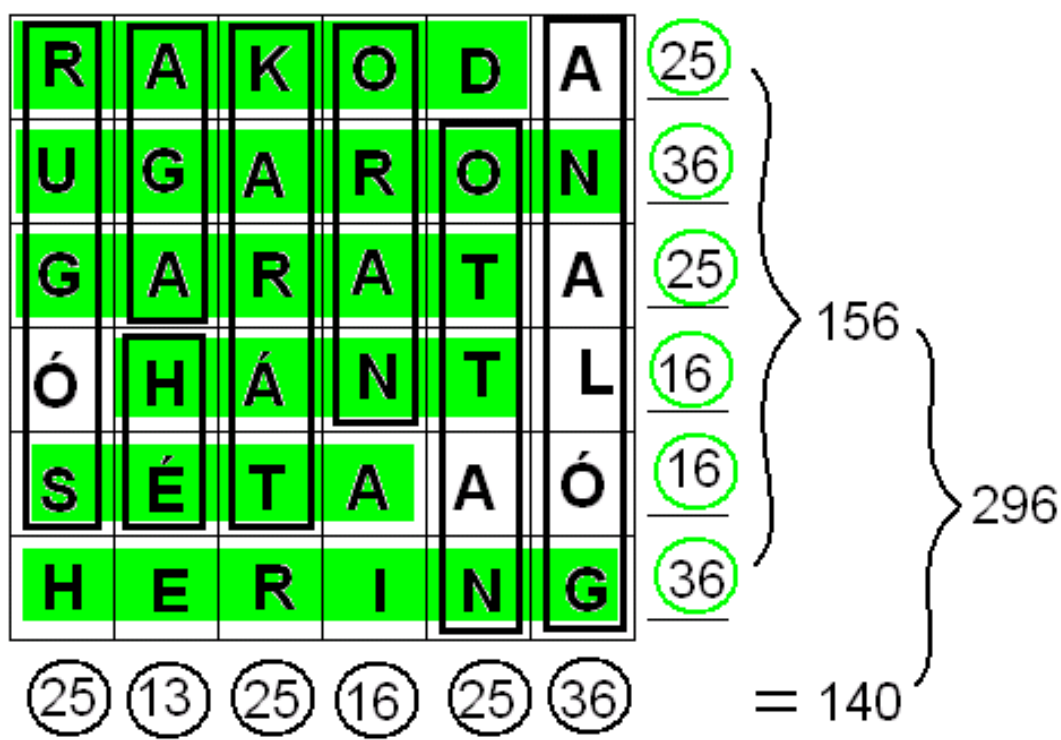
A nyelvi játékok között több olyan is van, amiben még a „táblára-lerakosgató” jelleg is megtalálható.
(Sok olyan is, ami „csak” számítógépes program vezérlésével az igazi pl.: Akasztófa, Anagramma, Szó-Tetris, Szó-Collapse, Szórácsosdi, Szókeresős, ...)

SZÓKRA-TESTZ (a „6x6-os szókirakó”)

A játékosok egymással (többen körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezőjüket versenytársuk ne láthassa.

Sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játékmezőjébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak.

Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára.



Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.

MASTERMIND (számokkal, vagy szavakkal)

Két játékos egymással szemben ülve nem látja, mit jegyez ellenfele a papírjára. Mindketten kölcsönösen feladnak egymásnak egy ötjegyű számkombinációt az egyik táblán, a másikon pedig igyekeznek rákérdezések sorozatával saját rejtvényüket kitalálni.

ELREJTETT					H	T
					E	A
					L	L
					Y	Á
					E	L
					H	T
1	2	1	2	5		
1	3	4	5	2	1	2
3	1	3	2	5	2	1

MEGOLDÁS					H	T
					E	A
					L	L
					Y	Á
					E	L
					H	T
?	?	?	?	?		
1	2	3	4	5	1	0
2	5	2	1	1	0	0
3	4	4	3	4	3	0
4	4	4	4	4	5	0

Felváltva tippelnek és minden elhangzott tipp után két információt adnak:

- (1.) az elrejtett és a tipp hány karaktere van egymás alatt (HELYEN) és
- (2.) a tipp hány karaktere TALÁLT más helyen még az elrejtettben.

Az nyer, aki előbb mondja ki a jó megoldást.



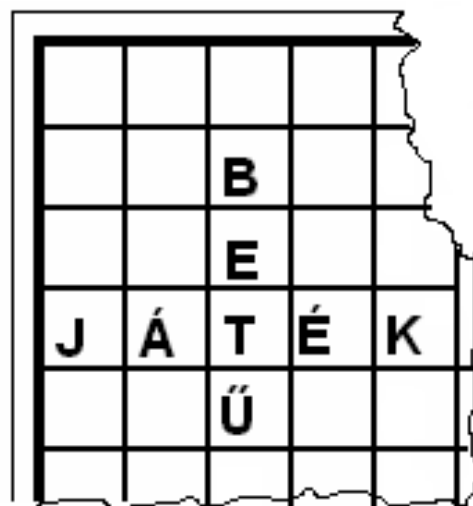
Legérdekesebb talán, ha ötbetűs szavakat kell kitalálnunk, értelmes ötbetűs szavak rákérdezésének sorozatával.

(Többen is játszhatják, egy-egy elhangzott tippre valamennyien válaszolva.)

SCRABLE (Játék a betűkkel)

Az asztal lapja felé lefordított és összekevert betűkből a soron következő játékos 7 db betűt húz, amelyekből a legmagasabb pontértékű szót igyekszik a 15x15 - ös játékmezőre, vagy függőlegesen, vagy vízszintesen felrakni.

A ⁴	A ⁴	A ⁴	Á ⁵	Á ⁵	E ³	E ³	E ³	É ⁵	É ⁵
C ⁴	E ⁴	L ⁴	L ⁴	M ⁵	N ⁴	N ⁴	P ⁶	R ⁵	S ⁴
O ⁵	Ó ⁶	Ö ⁶	Ő ⁷	U ⁶	Ú ⁸	Ü ⁸	Ű ⁹	I ⁴	Í ⁵
B ⁵	C ⁶	C ⁶	D ⁷	F ⁶	G ⁴	G ⁴	H ⁹	J ⁸	K ⁵
L ⁴	L ⁴	M ⁵	N ⁴	N ⁴	P ⁶	R ⁵	S ⁴	S ⁴	Z ⁵
Z ⁵	V ⁵	T ³	T ³	T ³	Y ²	Y ²	Y ²	*	*

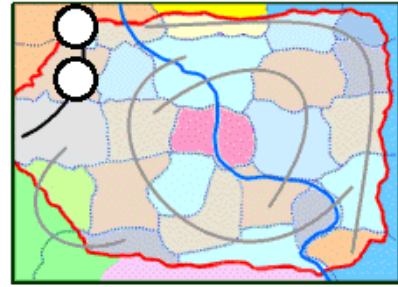


A játékot számos változatban újík, ezért a játék kezdetekor a versenyzőknek meg kell állapodniuk az elfogadható szóalkotásra, a pontozásra, az új betűk húzására alkalmazott szabályokban...

Rögzíteni kell, hogy a már táblán volt szavak betűinek felhasználásakor keletkező „összeérések” szintén értelmes szavakat kell, hogy eredményezzenek.

Pontozásban: felhasználhatók a betűlapokra festett értékek, de a játék érdekessége nem csökken akkor sem, ha "csupán" az alkotott szó hosszát pontozzuk (pl. a betűszáma négyzetével). Javasolt azonban jelentékenyebben értékelni a már korábban táblára került betűk felhasználását. Pl. + 10-30 ponttal.

Versenyszerűen, javasolt két eltérő színezésű betűkészlettel játszani, két táblán, ki-ki a magáén.



"SZÁMÍTÓGÉPESEK"

Szimulációk:

Kezdetben sportjátékok (golf, pingpong, biliárd), járművek (autó, forma1, repülőgép) szimulációi, inkább jó reflexeket, mint jelentékenyebb kombinációs készséget igénylő: **'ügyességi játékok'**.

Napjainkban már a legkülönbözőbb zenélő-s, rajzoló-, építő-, szerencse-játék, ill. esély-látogató szimulációs modellek a **sminkeléstől a fizikai tudományos szemléltetésig...**

Pontgyűjtőgetősök:

Speciálisan számítógépre teremt, program vezérelte egyszemélyesek, amelyekben többnyire: a képernyőn megjelenített elemek adott szabály szerinti rendezése, az elemek leütését eredményezi.

A napjainkban igényesen fejlesztettekben már háttérbe került manuális gyorsaság helyett, adott szabály szerinti leütések (rendezések) lépés-sorrendjét kell megtalálni.

Agytornák tesztek (progivezért)

A számítógépesek nagy csoportjában valamilyen olyan elmepróbát tesz a játékos, amelyben egy számítógépes program biztosítja a szabályok betartását és végzi el az értékelést...

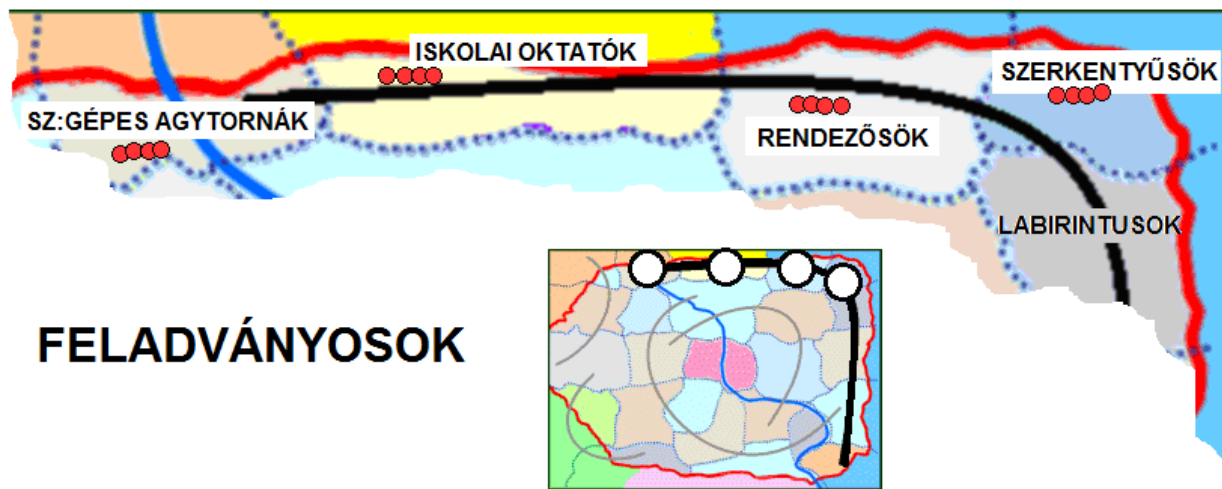
Közeli rokonságot mutatnak az iskolai-, matematikai-, logikai-, memória- tesztekkel, iskolai tantárgyak ismereteit begyakoroltató játékokkal.

Napjainkban már szinte óránként bővül ezeknek a játékoknak a kínálata is.

Még a klasszikusnak tekinthető játékok programjai is kicserélődnek egyetlen év 8760 órája alatt.

Következésképpen: a Játéktan-CD-re kiválogatott WEB-es játékok csak egy „kóstolónak” tekinthetők és nem is szubjektív mentes a válogatás.

*Több játék-programot is másikra cserélnék, sok játékot kihagynék és újabb játékokkal bővíteném, ha...
...ha újra kezdeném..., akár már ma: a jegyzet első változatának lezárásakor.*



FELADVÁNYOSOK

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

A kézbevert 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 játéksaládnak 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.

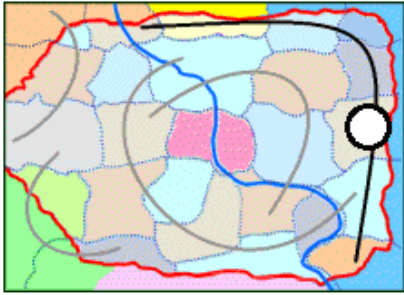
Korunk játékaiban új világot nyitott a számítástechnika... és **amennyiben képesek vagyunk a képernyőre is táblaként tekinteni, akkor ide sorolhatók a számítógépes programok által vezérelt feladványok megszámlálhatatlan sokasága is.**

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...

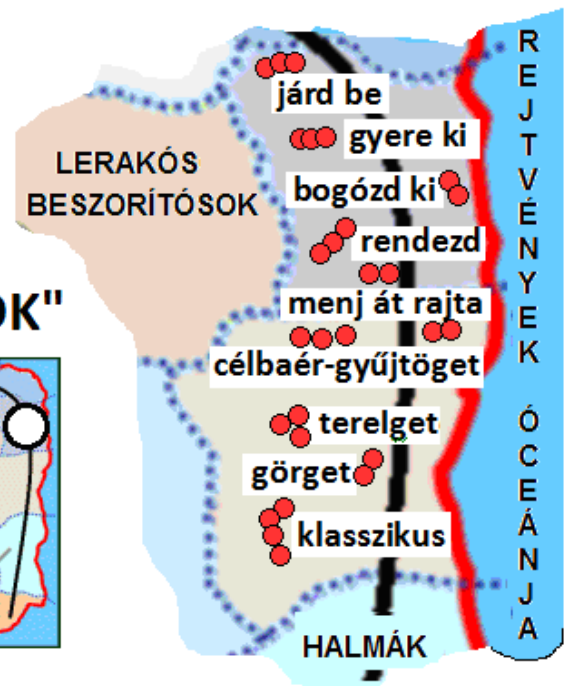
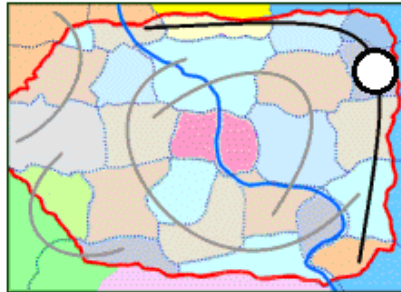
A korábbi, klasszikusnak tekinthető, rendezős feladványok, iskolai tantárgyakhoz kapcsolható demonstrációs játékok is fokozatosan áttelepülnek a számítógépes képernyőkre. A számítógépes program egyre kevésbé ismer lehetetlent. **Az élő, kézbe fogható rekvizitumokat felváltják az interaktívan kezelhető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

"TÁBLABEJÁRÓSOK"



"LABIRINTUSOK"



A **Táblabejárósok** „klasszikus” alapötlete, hogy adott lépés-szabályt követve kell megtalálni azt az utat, amelyen úgy járható be a tábla, vagy annak egy megadott része, hogy egy-egy mező csak egyszer érinthető. A korai számítógépes változatokban menekülő, gyűjtögetős ötletekkel, majd az új fejlesztésekben a legkülönbözőbb fizikai (gravitációs, mechanizmusos, mágneses, stb.) hatásokkal színesítve-bonyolítva, általában az a feladat, hogy a legkevesebb, -adott szabályokat követő-, lépésből eljussunk a starttól a célig.

A **Labirintusok** kézenfekvőnek tekinthető elsődleges csoportképzője, hogy ide soroljunk minden olyan játékot, amik valamilyen labirintusra épülnek. Többségükben egyszemélyes: rejtvények, feladványok, azaz: adott logikai akadály leküzdését célozzák (menj át rajta, gyere ki belőle, kösd össze, stb.), de egyre több labirintusos társassal is találkozhatunk (különösen a számítógépes fejlesztésekből).

Különösen a kicsiknek (ill. általánosan: a számítógéppel ismerkedőknek, beleértve az idősebb nagyikat is), alapos tervezés előzze meg a játék-sorrend választást. Pedagógus számára a játék e tekintetben is „csak” eszköz: a számítógép-használat alapjainak megtanítására, az ügyességi műveletek begyakoroltatásához.

Az életkornak és érdeklődésnek megfelelő válogatáson túl, tervezzük meg: az átadandó legfontosabb információkat fokozatosan, egymásra épülő tartalommal, átadó bemutatás sorrendjét.

Általában pedig: mindig legyen konkrét célja annak, hogy miért ezt a játékot választottuk és mit akarunk vele megtanítani.

Ez csak úgy lehet hatékony, ha építünk az előzményekre és van konkrét tervünk a folytatásra is.

A már gyakorlottabbak számára válogatott játékok sorrendjére sem kevésbé fontos figyelniük.

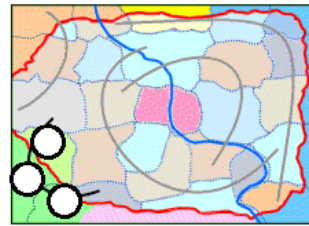
Részben az érdeklődés fenntartását segítheti, ha egy már megtetszett játékhoz mutatunk (annál még többet tudó) hasonlót.

Részben pedig, ilyenkor az is elegendő, ha (a visszahivatkozás mellett) „csak” a különbségekre koncentrálnunk. Ez, sokat segít nemcsak az új elsajátításában (és megoldásában), de így könnyen felismerhető lesz egy-egy új ötlet eleganciája, miértje, esetleges hibája...

Általában pedig: előhívja az önálló véleményalkotás alapján történő értékelés igényét (később: az önálló választás igényességét is, ami a professzionális reklámokkal manipulált korunk talán legnagyobb kihívása).



"SZERENCSE IS"



„SZERENCSE IS” tartomány

Lehet szerencsétlen is a tartomány névválasztása, de szinte mindegyik ide sorolt játékban szerepe van egy újabb játszótársnak: Fortuna istenasszonynak.

A szerencsetényező megjelenése korántsem tekintendő lekicsinylőnek, mert a tartomány megyéibe sorolt számos játék intellektuális, kombinációs (soknál valószínűség-számítási ismeretek) igényessége nem kevesebb attól, amit általában elvárunk a stratégiai táblás játékoktól.

Egyáltalán, táblásoknak tekinthetők-e pl. a dominók, vagy a kártyajátékok? A rokonság tagadhatatlan.

Pl.: sok pasziánszban, akár jellegzetes tulajdonságot mutató mezőket is megtalálunk a 'kártyaasztal-táblán'..., de jellemző rekvizitumaikban és a jelentékenyebb szerencse-tényező tartalmukban, többnyire mégis csak elkülönülnek a táblásoktól. Van verseny cél, van lépésszabály, előfordul kezdőállás is, stb., de a táblásokkal ellentétben, ezeket szinte soha nem „nyílt lapokkal” játsszák. Különös sajátosságuk, hogy a játék során arra is törekedni kell, hogy (megfigyeléssel és következtetéssel) kitaláljuk versenytársunk nem látott lapjait.

Első gondolatra kézenfekvőnek tűnik a tartomány megyéinek csoportosítása a rekvizitum jellege szerint.

Kártyával, vagy dominó-lapocskákkal? Adott játékok lényegét tekintve azonban, ez nem jelent olyan nagy különbözőséget, mint ami: a több-személyesek (**társasági**) és az egy-személyesek (**pasziánszok, feladványok**) között található. (Lásd például a távol-keleti MahJongg és a francia-kártyás Römi hasonlóságait.)

Megjegyzés:

Mintegy 8-10 éve jelentek meg az első kártyalap-csomagok különböző logikai játékok tartozékaiként is. Magam (figyelembe véve, hogy többnyire a 4-7 éves korosztály számára készülnek) a szülő-, a gyerekek játékait segítő felhasználók segítése mellett, egyszerűen: némileg jogos kritikának is tekintem.

Ezen ötletadó kártyalapocskák nélkül ugyanis (az a tapasztalom), sokan bajban lennének:

„Mit kezdjek ezzel?”; „Milyen sorrendben mutassam?”, stb.

Egyre gyakoribb, hogy szinte kizárólag a külső megjelenés alapján vásárolunk játékokat gyermekeinknek és egyre ritkább, hogy együtt leülve csemetéinkkel, az érettségi szintjüknek és érdeklődésüknek megfelelő „adagolásban” használjuk ezeket a játékokat.

társas és pasziánsz KÁRTYÁSOK, DOMINÓK

„Fekete Péter”, „Csapd le csacsi”, „Svindli” ... és bár tudom, hogy százával vannak még, de a nálam a folytatás: Zsírozás, Makao, Snapszer, Rikiki, Römi, Kanaszta, Ulti, Tarokk, Bridzs.

Egyikben sincs „gyerekekkel játszós” tapasztalatom, ami alapján kiemelhetnék belőlük részletezendőket.

UTÓSZÓ... az... előzményekről

*A jegyzet 99 %-a más forrásból felhasználta, idézett szövegrészeket nem tartalmaz.
(Az 1 %-nyi kivételnél: a forrás fel van tüntetve az idézet alatt.)*

A rövid megfogalmazásban tömörített játékszabályok részletei a VilágHáló számos oldalán elérhetők. Felsorolásuk a teljesség igényével reménytelen.

Tanulságosak lehetnek azonban az előzmények. Különösen, a már gyakorló pedagógusoknak: hogyan születhet egy döntés, milyen lépések átgondolása vezethet az ELMETORNA tantárgy bevezetésének javasolásához.

Lassan 10 éve, hogy „felfedeztük egymást” Mészáros Mihállyal, aki a hejőkeresztúri(*) általános iskolában a matek tanítása mellett sakk-klubot is vezetett...

2004-ben készült az alábbi első vázlatos tervezetünk az elmetorna tantárgy kísérleti bevezetéséhez.

() Hejőkeresztúr, pontosabban a IV. Béla Körzeti Általános Iskola és Napközi Otthonos Óvoda, még pontosabban a „hejőkeresztúri iskolapélda” és a „H2O projekt” nem lehet ismeretlen pedagógusok körében.
Tisztelet, elismerés és köszönet az iskola igazgatójának
Kovácsné dr. Nagy Emesének,
a Stanford Egyetemről átvett „Komplex Instrukciós Program” hazai meghonosítójának...*

A következő két munkaanyag kivonata sokaknak tanulságos lehet.

I. Elmetorna bevezetésének ütemezése, felkészülési feladatok.

Becsült összes óraszám, heti 2 órával: kb. 64 óra/évfolyam, azaz kb. 64x8 > 500 óra!

(Óriási döntési felelősség! Ennyi idő alatt ugyanis pl. egy idegen nyelv is megtanulható. Csak akkor szabad belekezdeni, ha hiszünk abban, hogy az elmetorna jellemformáló, más tantárgyakból nem elsajátítható gondolkodásmódja ad annyi többletet, ami versenyképes pl. egy további idegen nyelv hasznáival...)

2005. szeptemberre (és az átmeneti 2-3 éves bevezető időszak előtt) legalább 180 óravázlatot kell elkészíteni. Feltételezve, hogy ebben az évben közös lesz a tanterv a 2-3, a 4-5 és a 6-7 osztályokban.

(A 2005-ös 1.-ben és 8.-ban heti 1-1 óra spec. felkészítő, ill. valamilyen általános álményt adó a célszerű.)

Gondolkozni, már az első tervezési lépésben is 8x64=500 órás anyagban javasolt, amiből az 111. 333. 555. jelzésű anyagok egymásra épülnek úgy, hogy folytatódnak majd a 777 anyaggal, aztán kibővülnek a 222., 444., 666., 888. anyagokkal értelem szerint:

az 111. és a 333. közé illeszkedik a 222.; a 333. és 555. közé a 444. és így tovább...

Első feladat tehát három korcsoportra (111. 333. 555.) kiválasztani a számításba vehető játékokat, amivel párhuzamosan össze kell gyűjteni a korcsoportokhoz tervezett nevelés- és oktatási célokat.

Ez utóbbiak határozhatják majd meg azt a tematikát, amit követve, a célokhoz rendelhető játékokat egymásra épülő óratervekhez soroljuk.

2009-től lehetne már valamennyi osztályban külön tematika, de az átmenet miatt ezt csak 2011-től tervezzük!
(Csak 2010-ben fut ki az a korosztály, akiknek a 888-ra tervezhető legkeményebb anyag még sok lenne.)

2005-re elegendő elkészíteni három, az 111, 333, **555(*)** jelű éves anyagot óratervi részletességgel.

(*) A majdani 5. osztályos anyag az egyik „kulcs”, amit 2005-ben a 6.7.8., 2006-ban az 5.; 2008-tól az 5. osztályok kapnak. Ennek a vezérfonala, a nagyobbakra tekintettel, már 2005-ben is követheti a Táblajátékos Birodalom térképét. Később pedig, már ismerünk 60-100 féle játékot, boldogulunk a sakkal, megszerezhetünk és átismételhetjük az eddig tanultakat. A tartalom válogatásánál figyelembe kell venni azt is, hogy az átmenet alatt ez az egyetlen olyan, ami minden osztályban leadandó és lesz aki csak ezt kapja (ugye 2005-ben a 8.)!

Az 1. osztály 2005-ös 000-ja talán elhagyható, azaz a tanulóévben ne kísérletezzünk az elsősökkel. Esetleg rögzített tanmenet nélkül a pedagógus válogasson kedve szerint a 111 és 333 anyagokból?

Tehát 2005-ben a 2.,3. osztály kapja a 111-et, a 4.és 5. a 333-at és 6.,7.,8. osztály az 555-öt.

	1	2	3	4	5	6	7	8
2005	☞000	111	111	333	333	555	555	555
2006	111	☞333	333	333	555	666	666	444
2007	111	222	☞222	444	444	444	444	444
2008	111	222	333	☞444	555	555	666	777
2009	111	222	333	444	☞555	666	666	777
2010	111	222	333	444	555	☞666	777	777
2011	111	222	333	444	555	666	☞777	888
2012	111	222	333	444	555	666	777	☞888

2006-ra elkészülhetnek a 444, és a 666 anyagok.

A másik kulcs a Sakk. Erre a 444 tűnik a legkedvezőbbnek, amikor már megvannak az alapok..., (de 2006-tól, az átmenet alatt kifutó osztályok mindegyikét is meg kellene ismertetni vele.)

A táblázat szerinti ütemezésben, 2006-ban már mindegyik osztálynak új „felsőbb osztályba lépett” anyaga lehet:

az 1.-nek az 111, a 2.- és 3.-nak a 333, a 4.- és 5.-nek az 555, a 6.-, 8.-nak a 444 és a 7.-nek a 666.

A 777 és 888 anyagokra 2008 előtt nincs szükség, addig pedig „sokat változik a világ”, mi is okosabbak leszünk tapasztalatokkal... annyit sejtek róla, hogy ezekbe célszerű majd részletesebben a Gó-t is bevonni...

☺

II. „A tantestület meggyőzése”, együttműködésének megnyerése

Jelen összeállítás egy gondolatébresztő vázlat, melyhez, egyelőre cím-szavakban, várjuk a kollégák kiegészítéseit...

Kérjük, a jelen fázisban még, kritika nélkül „apait-anyait beleadni”, kinek mi jut eszébe a már felvett kulcsszavakból...

II/a. Az „Elmetorna” tantárgy bevezetésének indoklása az általános iskolai oktatásban.

A matematikai játékok logikus gondolkodásunkat fejlesztő képességének felismerése nem új keletű, hiszen matematikus géniuszaink már több száz éve (pl.: Descartes, Pascal, Leibniz, Euler, Gauss.....) megfogalmazták „az elme játékos csiszolásának” jelentőségét.

Az általános iskolai oktatásban és nevelésben, a gyerekek gondolkodás-fejlesztésének játékos eszközeként, szerte a világban használnak fel egy-egy (helyben is népszerű) stratégiai-logikai játékot. Pl: az USA egyes államaiban a bridzs, Oroszországban és -számos más ország mellett- Magyarország egyre több iskolájában pedig a sakk, a tantárgyi-rend része. (lásd Új Pedagógiai Szemle 2004/júl.-aug., vagy pl.: az e téma hazai úttörő munkájaként Ujvári István: Sakkmatematika című könyvét.)

A gyakorlati tapasztalatok igencsak meggyőzőek: **jelentősen megnőtt ezekben az iskolákban a programban résztvevő gyerekek matematikai teljesítménye.**

Saját tapasztalataink:

A Hejőkeresztúri Körzeti Általános Iskolában évek óta működik egy táblajátékos-klub, amelyben a sakk mellett, több tucat további táblás és logikai játékkal foglalkozunk kisebb-nagyobb mélységben. A játék-klub legfiatalabbjai ugyanis 6-8 évesek, akiknek a néhány mondatban megfogalmazható játékszabályok megértése és alkalmazása –kevésbé idézve az iskolai tanulás-munkát- szinte azonnali sikerélményt nyújt.

Ugyanakkor, az idősebb korosztály számára is (mert sajnálatos, de így van: alig-alig ismernek ilyen játékokat a családi-baráti környezetükből) újdonságok és érdekesek ezek -a többnyire csupán szabályaikban egyszerű-elmejátékok. Gondoljunk csak a Rubik-kockára!: Megérteni a működését és hogy mi a feladat, az kézenfekvő..., ámde a megoldása?

A legismertebb táblások közül nézzük pl.: Piet Hein: HEX -játékát! Nem döbbenetes, hogy a szinte egymondatos játékszabály („egy hatszögelrendezésű táblára felváltva, egyenként lerakosgatásban az nyer aki folytonosan érintkező bábuláncával összeköti a tábla két szemközti oldalát”) mennyire bonyolult és változatos kimenetelű hadállásokat eredményez?

Számos ilyen táblás játékot ismerünk, melyeknek „félperces” játékszabályai szerinti kombinatív küzdelem színvonala akár nemzetközi versenyek repertoárját is képezhetné.

A versenyzés e játékok mindegyikének sajátossága. A játék-klubban alkalmazott versenyzetési módszereink azonban nem utánozzák a profik bajnokságait, hanem játékosan kötetlenebbek (pl.: „talpon-maradós”, „zsetongyűjtő”, „hétpróbás”), oldott légkört eredményeznek, s ezáltal gyermek-közelibbek. A sokféle versenyszám egyszersmind késlelteti a csoporton belüli játékerő-sorrend kialakulását. Kinek az egyik, kinek a másik játék lesz az erőssége, ami által cserélődhetnek a nyertes és vesztes szerepek. Az újabb játékok megismerése pedig segít fenntartani az érdeklődést, szórakoztatóan-játékosan fejlesztve olyan készségeket-képességeket, amelyek a hétköznapi életben is kívánatosak. (pl. talpraesettség, kapcsolatteremtő képesség) Szellemi örökségünk logikai- és táblás játékainak tárházából a korosztályok szintjéhez válogatott játékokban tartósabb sikerélményt elérő „átlag-diákok” közül a kitűnő teljesítményűek persze természetesen „lépnek felsőbb osztályokba”. Ám, ekkor már, önállóan is képesek lesznek önmaguk továbbfejlesztésére: orientálódva a sakk-, a bridzs-, a go-, stb. irodalom és klubélet felé.

A rendszeresen klubba járó, táblajátékot játszó, azokban versenyző gyerekek **nemcsak matematikából lesznek jobbak, hanem nyíltabbakká, bátrabbakká válnak, megnő az igazságérzetük, a szociabilitásuk. A játékok megismertetése során, a szabályok értelmezése, vagy a közös játszmaelemzések során számtalan egyéb információ és tudás adható át más tantárgyak anyagaiból is úgy, hogy közben nem is érzékelik a gyerekek tanulás „munka-fáradtságát”. Az önfeledt szórakozást követően marad meg a hasznos ismeretanyag.**

Ha e játékokat eszköztárnak tekintve, tudatosan átgondoljuk pedagógiai célkitűzéseinket és korcsoportonként összegyűjtjük-rendszerezük a játék során is átadható ismereteket, kialakítható készségeket, egy újabb óriási lépést teszünk a gyermekközponterős iskola megvalósulása felé. Az „Elmetorna” bevezetésével (elnevezésben is utalva hasonlóságaira a „Testnevelés-Torna”-hoz), mint a gyerekek által kedvelt tantárgy, elérhető, hogy még több gyerek legyen -Csíkszentmihályi Mihály világhírű pszichológus kifejezésével élve- „áramlatban”!

Végül, de szempontként nem utolsóként:

A programban résztvevő pedagógusok is tanulnak, tapasztalnak, munkájuk változatosabb lesz és tán még gyakrabban találkozhatnak a megértés örömétől felcsillanó gyermekszemek sikerélményével, ...amiért is ezt a hivatást választottuk.

II/b. Célkitűzések (Ne kritizáld, „csak” ötletelj tovább! Mindent bele! „Apait és anyait”!)

Nevelési célok (erősítendő képességek, viselkedésformák):

- kapcsolatteremtés, empátia, együttműködés
- a szabályok szükségessége, betartása, megváltoztatása
- a megegyezések kialakítása és betartása
- fegyelmezettség, rendszeret
- kudarctűrés, türelem
- sikerorientáltság, talpraesettség
- szociabilitás, udvariasság
- merészség, kockázatvállalás és megfontoltság
- kitartás, elszántság, célorientáltság
- határozottság, a felelősség vállalása
- nyerő és vesztes helyzetek

Fejlesztendő szellemi és pszichikai képességek:

- lényeglátás-lényegkiemelés, rendszerszemlélet
- összpontosítás, tartós figyelem
- logikus gondolkodás
- intuíció (sejtés), kreativitás
- emlékezet, elmélyedés
- képzelet, absztrakció
- önállóság
- analitikus gondolkodás

Fejlesztendő készségek:

- lényegre törő fogalmazás
- szövegelemzés-szövegértés
- térszemlélet
- „kibővítés-becsülés”
- kategorizálás, csoportosítás, rendszerezés
- alternatíva-felmérés, véleményalkotás, döntés
- tájékozódás (lenn-fenn, jobbra-balra, kint-bent, balra mellette, ... „kályhaválasztás”)
- térképhasználat –navigálás-
- viszonyítás (kicsi-nagy, kevés-több-sok, relativitás)
- alkudozás-vitázás-érvelés (előny-, hátrány- értékelés)

Oktatási program (készségek, jártasságok, ismeretek megszerzése, képességek fejlesztése):

- jártasság megszerzése több játékcsoportban, feladványokban, rejtvények fejtésében
- a közös jellemzők megtalálása egy-egy játékcsoporton belül
- egy játékcsoporton belüli eltérések elemzése: következmények, a szabály indoklása, értékelése
- az egyes játékok esetében a főbb törekvések, legfőbb szempontok összefoglalása, s ez alapján elméleti háttér létrehozása, stratégiák kezdők számára
- hátrányos és előnyös szabálymódosítások keresése
- nyerő stratégiák keresése, algoritmusok keresése, lejegyzése
- feladványok-rejtvények megfejtése, tanulságok-módszerek, feladványkészítés
- táblajáték-matematika (feladatok megoldása, készítése)
- manuális tevékenység (játékok elkészítése, ötletek)
- a keresztrejtvényfejtés és készítés alapjai
- versenymódszerek, lebonyolítási- és értékelési technikák
- az Élő-féle „beszélő” pontozás matematikája

- a svájci módszer értékelése
- elmélyedés néhány játékban, rejtvényben, feladványban
- új játékok megalkotása
- táblajáték történeti érdekességek
- magyar játéktörténet (sakk, magyar kártya, tarokk, ostábla)
- híres emberek, akik szerelmesei voltak valamely logikai játéknak (kik voltak, milyen korban éltek, miről híresek, pl.:Napóleon, Nagy Frigyes, Diderot, IV.Frigyes Vilmos, stb. és a magyarok: pl.: Erkel Ferenc, Bláthy Ottó Titusz, Zrínyi Miklós, Széchenyi István, Görgey Artúr.)

Elméleti eszköztár:

- táblásjátékok
- kártyajátékok
- dobókockás játékok
- logikai rejtvények
- sík-és térbeli kirakó játékok
- ceruzával játszható stratégiai játékok
- táblajáték feladványok
- keresztrejtvények
- egyéb logikai játékok és rejtvények

Tárgyi eszköztár:

- játékkészletek, olló, kés, ceruza, toll, papír, ragasztó, kocka, korong, kupak, dugó, babszem, gomb, stb.

Módszertani eszköztár:

- páros munkavégzés
- egyéni munka
- csoportmunka
- differenciált munka
- frontális munka
- KIP-es csoportmunka
- Könyvtári, és internetes kutatómunka
- kiselőadás, bemutató
- versenyek: „ talpon maradás”, „hétpróbás”, „zsetongyűjtéses logikaszinó”

Értékelési alternatívák:

- osztályozás: 3-tól-5-ig
- különböző szintek teljesítése: kezdő, haladó, diák-mester, suliválogatott

Kapcsolat más tantárgyakkal

Matematika

- gráfok (Hamilton-út, fák, bejárhatóság, gazdaságos hálózatok)
- kombinatorika (permutációk, variációk, kombinációk)
- valószínűség számítás (relatív gyakoriság, kedvező esetek száma)
- becslés, tippelés
- játékelmélet (zérus összegű játékok, minimax elv)
- nyerő stratégiák
- Euler-féle bejárhatósági problémák
- Gauss-féle „ütéses” problémák sakktáblán
- bővös négyzetek
- logikai feladványok (logikai mátrixok)
- folyamatabrák
- algoritmusok alkotása, alkalmazása, lejegyzése, titkosírás
- halmazok, táblázatok
- logikai kijelentések, paradoxonok
- absztrakció
- jelölések
- hatványok, nagyszámok (pl.: sakktábla, bővös kocka)

- színezési feladatok, topológiai problémák
- számítógépes alkalmazások
- nyílt végű feladatok
- divergens, fél-divergens problémák, feladatok

Történelem

- a logikai és táblajátékok keletkezése, léte a történelem folyamatában, a „homo ludens” (a szabadidő és az örömteli tevékenység kapcsolata, mítoszok, mesék, történetek)
- logikai összefüggések a történelemben
- országok, népek uralkodók, híres emberek szerepe a játékok elterjesztésében, népszerűsítésében (Pl.: Beatrix királyné, Bölcs Alfonz)
- a keresztes háborúk és a játékok terjedése közötti összefüggések
- kereskedelem, népek érintkezése
- a kockajátékok és a sakk, mint a szórakoztatás eszközei Európában
- a magyar kártya története
- a hét lovagi művészet, s ezen belül a sakk
- a sakk, mint a hadvezetés művészetének gyakorló terepe (Zrínyi Miklós)
- a különböző logikai és táblajátékok keletkezése, elterjedése a Föld kontinensein
- különböző népek, területek szerepe (pl. sakk esetén: India, Perzsia, arabok, Európa)
- játékszabályok módosulásai az idők folyamán

Földrajz:

- a különböző logikai és táblajátékok eloszlása és népszerűsége a Földön
- térképismeret (népek játékaik, régészeti lelőhelyek, nemzetközi versenyek helyszínei)
- térkép-készítés

Irodalom:

- olyan irodalmi alkotások címének, szerzőjének összegyűjtése, melyekben valamilyen logikai játék szerepel (főleg a sakk és a kártya) pl.: A flamand tábla rejtélye, A pikk dáma
- a magyar kártya és Schiller Tell Vilmosának kapcsolata
- híres tarokkozó magyar írók: Jókai Mór, Mikszáth Kálmán
- játékkifejezések („kettős játékot játszik”, „patthelyzet”)
- „háborús-harcolós” kifejezések a táblás játékokban

Zene:

- Rossini: Tell Vilmos-magyar kártya
- Analógiák: dallamok-variációk, nyitány-kezdőállás, plágium és eredeti
- Analógiák: eszköztárak (pl: hangjegyek-lépésvariációk, kulcs-táblaváltozat)
- Analógiák: népszerű (könnyű), réteg (komoly), populáris, stb. jellemzők és okok

Nyelvtan:

- keresztrejtvények fejtése, készítése
- „Szókratesz”
- alany, állítmány, tárgy... ragozás
- logikus-célratörő fogalmazás
- játék-szakszavak a köznyelvben (pl: patthelyzet)

Kémia:

- milyen anyagokból készítették régen és készítik ma a különféle logikai játékokat (előnyök, hátrányok)

Nyelvek: (elsősorban angol)

- játékszabályok, javaslatok lefordítása
- alany, állítmány, tárgy, ragozás
- logikus-célratörő fogalmazás
- játékos kifejezések értelmezése
- „háborús-harcolós” kifejezések a táblás játékokban

Technika, rajz:

- játékok, táblák rajzolása, készítése (tervezés, szerkesztés, kivitelezés)
- méretezés (bábu és táblaméreteket..., darabból- az egésze: mekkora lesz?)

- műhelyrajzok, (pl.: ha nem magunk készítjük el)
- moduláris tervezés (pl.: ha sokféle felhasználást akarunk, ami ide jó, az jó másra is)
- festmények: pl.: Pieter Van Huys: A sakkjátszma, Baugin: Csendélet sakktáblával

Informatika- számítástechnika:

- az Interneten fellelhető játékokhoz kapcsolódó ismertetések, honlapok, weblapok, linkek
- játékokhoz kapcsolódó kutatási feladatok az Interneten
- táblák megrajzolása
- keresés a Hálón (böngészők működése, kezelése, fejlődése)
- rajzoló-programok (kép-formátumok, vektorgrafika, bites-grafika)
- sorsolási táblázatok generálása (pl: n db résztvevő, körverseny)
- logikai blokséma (utasítás, döntés, elágazás)
- döntési fa (le-fel közlekedés a döntés fán)

Testnevelés, sport:

- a fairplay szellem kialakítása
- küzdés, kitartás,

Hazafias nevelés (mintha lett volna valami ilyen?)

- a nemzeti öntudat, hazafiság erősítése -magyar találmányok: (Bűvös kocka, Pikk-pakk, Rotary, Magyar malom, Magyar kártya, Tamba, Hungariqa pentominó...) magyar sikerek (Sakk, Tantrix, Go, Bridzs)

Komplex szemléletformálás, az új tantárgy sajátosságaival nagy hatékonysággal alakítható általános mai kor rohanó, manipulált, reklámvilágában sajnálatosan háttérbe kerülő-értékek:

- önálló ítéletalkotás
- az alkotó-kreatív-emberi gondolkodás: „... az emberi szellemi tevékenység lényege nem algoritmusok végrehajtása, hanem algoritmusok alkotása.” (Lovász László)
- a felfedezés örömeinek a „felfedezése”
- a problémák többoldalú megközelítése
- „ha csinálom, akkor tudom” elv alkalmazása
- a tervekészítés fontossága, pontosság, ütemezés
- interdiszciplinaritás felfedezése... „minden összefügg mindennel” felfedezése; szoros kapcsolat a különböző tantárgyak között
- a nemzeti öntudat, hazafiság erősítése -magyar találmányok: (Bűvös kocka, Pikk-pakk, Rotary, Magyar malom, Magyar kártya, Tamba, Hungariqa pentominó...) magyar sikerek (Sakk, Tantrix, Go, Bridzs)
- „ráérősebb” munkatempó
- barkácsolás, modellezés
- gyakorlat-orientáltság : a próbálgatás fontossága

SUMMA-SUMMARUM és PRO PRIMO: „Mindenki jó valamiben!”

és...

...és legyen ez a legutóbbi: a jegyzet „végszava”!

