

Peter Burley: **KAMISADO**

Számozzatok meg 1-től 8-ig sötét és világos kupakokat és rakjátok fel a kezdőállást:

1	6	7	4	5	2	3	8
2	1	4	3	6	5	8	7
3	4	1	2	7	8	5	6
4	7	6	1	8	3	2	5
5	2	3	8	1	6	7	4
6	5	8	7	2	1	4	3
7	8	5	6	3	4	1	2
8	3	2	5	4	7	6	1

①	6	7	4	5	2	3	⑧
②	1	4	3	6	5	8	⑦
③	4	1	2	7	8	5	⑥
④	7	6	1	8	3	2	⑤
⑤	2	3	8	1	6	7	④
⑥	5	8	7	2	1	4	③
⑦	8	5	6	3	4	1	②
⑧	3	2	5	4	7	6	①

A tábla oldalán egymás mellé ülve sötéttel és világossal játszóknak figyelniük a mezők számozását!

A bábuk tetszőleges számú üres mező átlépésével haladhatnak vonalirányban (átlósan is), de a sötétek csak jobbra, a világosak csak balra.

(„Oldalirányban”, vagy „visszafelé” tilos!)

A kezdő játékos bármelyik bábujával indíthat.

Ezt követően váltakozva lépnek, de mindig csak azzal a bábujukkal, amelynek számozása megegyezik annak a mezőnek a számozásával, ahova megelőzőleg a versenytárs bábujára érkezett.

Az nyer, aki bármelyik bábujával előbb ér át a másik oldalra.

A lépésképtelen játékos kimarad és a versenytársa következik újra, de ...ha ő sem tud szabályosan lépni, akkor elvesztette a partit.

A „Táblajáték és nevelés” fb-csoportban kommentáltam:

De jó lenne a kapcsolódó „kreatív gondolatok”-at összegyűjteni!

Foglalkozástervet-, óratervet-, gyakorlati tapasztalatokat...

Persze kevésbé az elkészítés különböző megoldásaira gondolok, hanem a mire jó és a hogyanra? (A vásárolható szett színes-csicsás egzotikus kivitele kvázi eladja magát, felkelti az érdeklődést, amit az animátor hosszabb ideig fenntarthat-fokozhat...)

A színeknek ugye csak annyi jelentősége van, hogy jelöljék a mezők különbözőségeit, ill. a számokat még nem ismerő kicsikkel is kipróbálhatjuk (ha valamilyen mesével tálaljuk [***]), mert igazi kooperatív játék, amiben már „nem játszhatnak el egymás mellett”, azaz kihagyhatatlan a versenytárs lépésének kivárása, figyelése, a várakozás-értékelés..., és többnyire gyorsak a partik.

*[***] Esik eső süt a nap, az égen ragyog a szivárvány. Az ívében egymást követik a színek:
vörös, narancssárga, sárga, sárgászöld, zöld, kékeszöld, kék, lila.*

A fedett teraszon apa-anyu sakkoznak, Pistike és Évike unatkozva nézi, ahogy váltakozva ide-oda lépegetnek a táblára rakott bábuikkal és közben egyre sűrűbben türelmetlenül nyújtogatják ki az eresz alól kezüket „esik még”? Egyszer csak mindkettőjük kezén megjelennek a színtündérek.

Pont nyolcan Évinél is és Pistinél is, pont annyian ahány sor meg oszlop van apáék fekete-fehér tábláján.

Rákacsintanak a gyerekekre és egy pillantás alatt lesöprik a bábukat anya-apa táblájáról és felállva annak két szemközti oldalára hívják játszani a gyerkőcöket:

Látátok hogyan lépegetett fekete-fehér bábukkal apa-anya ezen a táblán?

Gyertek, most mi leszünk a bábuk és ti lépegethettek velünk. Apu, anyu átadja a helyét... és ekkor újabb csoda... az unalmasan fekete-fehér (pepita) táblán felragyognak a szivárványtündérek színei:

vörös, narancssárga, sárga, sárgászöld, zöld, kékeszöld, kék, lila...

*A színes játék neve „**versenyfutás a túloldalra, mindig csak előre, hátra és oldalra sohasem...**”*

No nem egyszerre, pont úgy, mint anya-apa, váltakozva léphettek velünk: egyszer Évi egyszer Pisti.

Egyetlen nagyon szigorúan betartandó szabály van: figyeljetek egymás lépéseire, mert mindig csak az utoljára elfoglalt mező színével megegyező színű tündérrel léphettek...

Nagyobbakkal, a már tucatnyi különböző játékot ismerőkkel, felfedezhető és elemezhető az ötlet különleges eredetisége... Az előzmények nélküli eredeti újdonság: a mezők jelölésének ötletére épített szabály, amire nagyon jól játszható, alaposan átgondolt-elemzett elrendezést tervezett a fejlesztő.

Lehet feladat ennek a rendszernek a felismerése (emlékezetből számozzák-színezzék be a mezőket!)

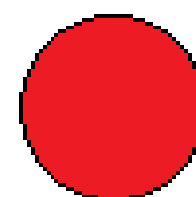
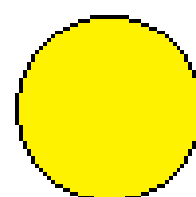
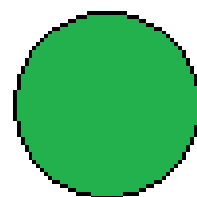
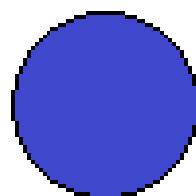
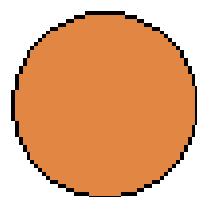
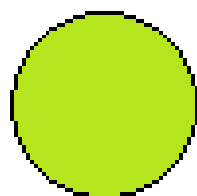
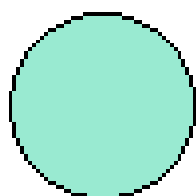
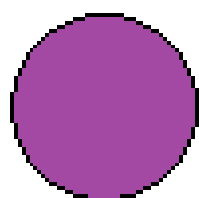
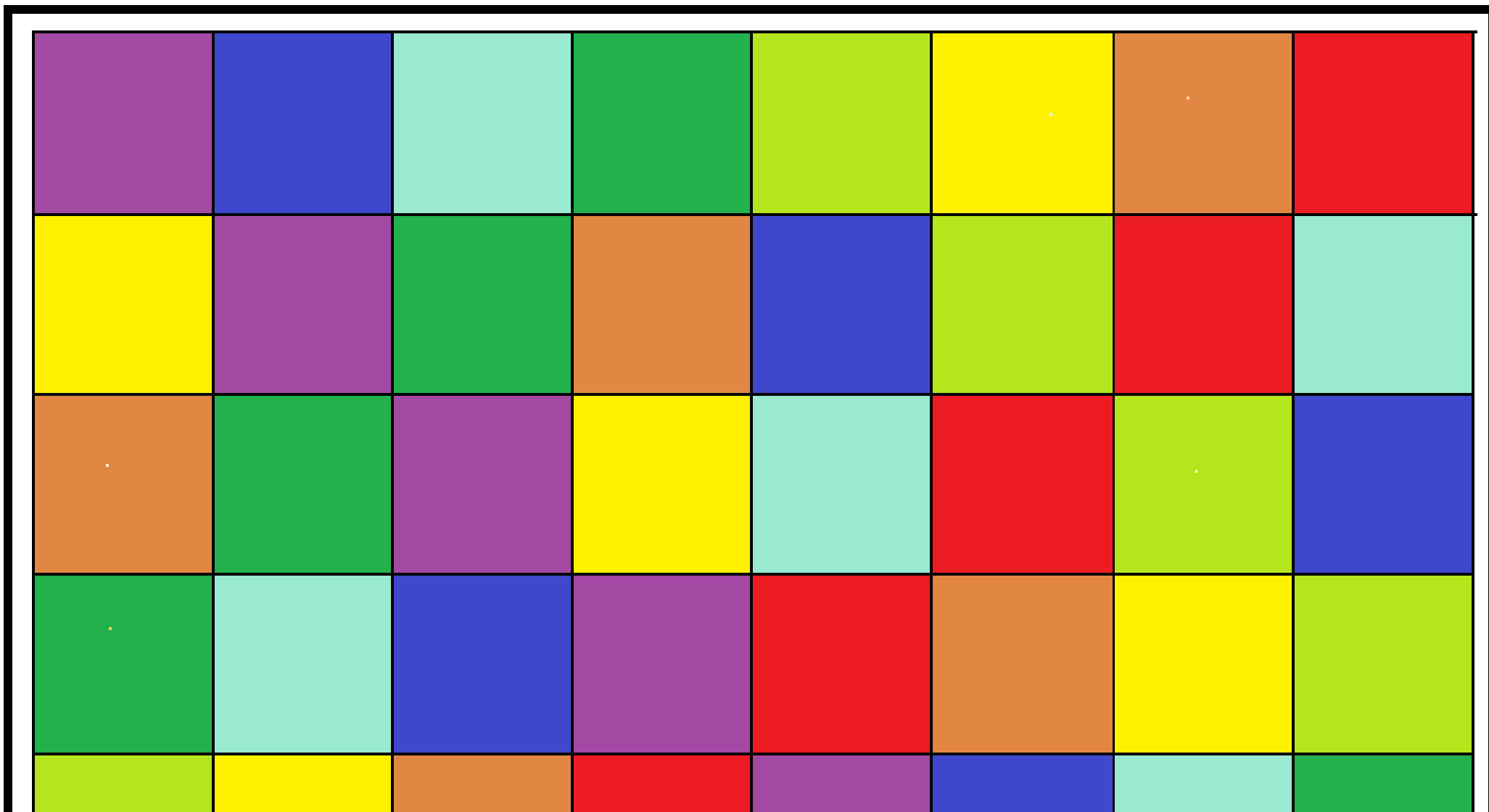
Ismerkedéskor, lehet memória-játék, lapocskákkal letakart mezőket váltakozva felfedni úgy, hogy egymásnak adnak feladatot pl.: „most mutass egy 7-es mezőt”.

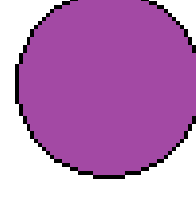
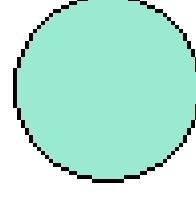
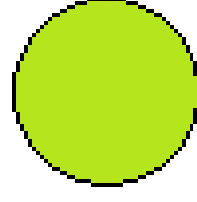
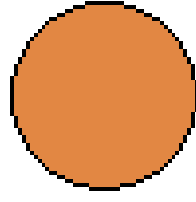
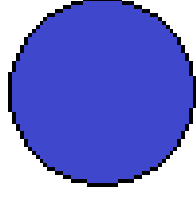
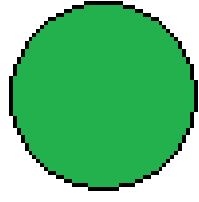
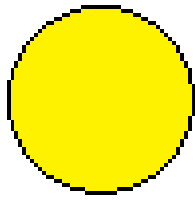
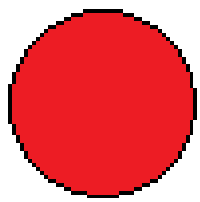
Érdekes lehet a tábla és kezdőállás tervezés. Pl.: 5x5-ös táblát hogyan osztanánk fel 5 „színre”, vagy pl. működik-e az ötlet pepita-táblán is, amikor sötétnek is és világosnak is csak kétféle bábuja van, netán méhsejt táblán négyesben is játszható lenne? Ez utóbbit hogyan kéne megtervezni? (Gondolhatunk a Halmákra, É-D és K-Ny versenyezhet egymás ellen.)

Aztán (pl. a dámákat ismerők) már maguk is kitalálhatják hozzá a „szumó-szabályok”-at...

(Lásd az eredeti leírásban)

És persze feladványok: mikor-hogyan-kinek lehet egy lépésben azonnal nyerni. Írjuk le a lépéseit egy-egy 2-, 3-, 4-, 5-, 6- lépéses partinak. Rácsodálkozhatunk a fejlesztő mezőrendszerének játszhatóságára, kombinativitás-igényére... (Az első két lépéspár vizsgálata..., hányféle különböző álláshoz vezet..., a kezdő játékos irányító-kényszerítő előnyének értékelése...)





Green	Light blue	Blue	Purple	Red	Orange	Yellow	Light green
Light green	Yellow	Orange	Red	Purple	Blue	Light blue	Green
Blue	Light green	Red	Light blue	Yellow	Purple	Green	Orange
Light blue	Red	Light green	Blue	Orange	Green	Purple	Yellow
Red	Orange	Yellow	Light green	Green	Light blue	Blue	Purple