

Útkereszteződés nélkül

„Bevezetőül próbáljunk meg oldani egy feladatot. Három ház és három kút van egy udvaron. Hogy kell az **utak**at elrendezni, hogy mindegyik házból el lehessen jutni mindegyik kúthoz, de az utak sehol se keresztezzék egymást?

Felelet: síkban, az udvar földjén nem lehet megoldani a feladatot. Csak ha egy helyen olyan felüljárót építenének, mint a vasútállomásokon. (A modern közlekedésben is aluljárókkal, felüljárókkal küszöbölik ki a veszélyes kereszteződéseket, nemcsak a vasutaknál, hanem két autóút metszéspontjainál is.)

Most lássuk a játékot. Egy darab papírra felírjuk a számokat egytől húszig, de nem sorrendben, hanem összekeverve, az egész papírlapon elszórva. Az első játékos összeköti vonallal az egyest és a kettést. A következő a kettést és a hármat. A vonalaknak nem szabad keresztezniük egymást. Ha a játékosok a legegyszerűbb módon húzzák meg a vonalat, akkor is úgy behálózják a papírt, hogy elzárják az utat a soron lévő szám elöl. Ha egy játékos nem tud a következő számhoz vonalat húzni, kereshet egy nagyobb számot, ahová útkeresztezés nélkül el tud jutni, de annyi rossz pontot kap, ahány számot kihagyott a számsorból. Például, ha a tízesből csak a tizenötöshöz tud eljutni, akkor négy rossz pontot kap. Aki végképp megakad, tehát egyetlen nagyobb számhoz sem tud eljutni, az húsz rossz pontot kap.

A játékosok kanyargós vonalakat is húzhatnak, körülrajzolhatják a később következő számokat, de nem keresztezhetik a saját vonalukat sem, tehát hurkot nem rajzolhatnak. Így a papíron csak keskeny átjárók keletkeznek, s a következő játékos hegyes ceruzával és ügyes kézzel még eljuthat azokhoz a számokhoz, amelyek nincsenek teljesen elzárva.

A másik változata a játéknak: nem számjegyeket írunk, hanem húsz kört, szintén elszórva a papíron. A soron következő játékosnak mindig két kört kell összekötnie, szabad választás szerint. A játéknak akkor van vége, amikor már nincs két (vonalkeresztezés nélkül) összeköthető kör.”

Igen! Ezt így kellene ma is! Van bevezető, rávezetés, figyelemfelkeltés és ott van a nem elfelejtendő eredet, a „klasszikus infó szellemi örökségünk”-ből.

Az 50-es évek falusi sulijaiban is közérthető három kút, ami helyett napjainkban már víz-, gáz-, villanyvezeték..., ami feloldja a kukacoskodó kérdést: „Miért is kellene egy házból három kúthoz eljutni?”

Egyszersmind, a leírásban mintegy tucatnyi, a kicsik szókészletében még ismeretlen fogalmat úgy vezet be, hogy gyakorlati, magától értetődő, értelmezést ad. (Lásd fent a dőlten aláhúzottakat ... meg talán még helyesíráshoz vastagon: „út”, de „utak”, meg „vasútállomás” kontra „vasutak”)

A lényeg persze, az agytorna mellett, az ügyeskedő kezek, a vonalvezetés játékos gyakorlása...

Mindez, feltehetően nem tudatos cél-eszköztválasztás, csupán a letagadhatatlan és kizárhatatlan közlési-tanítási vágy, a pedagógus, aki ismereteket ad át és gyakoroltat játékos formában.

Minden összefügg mindennel és bármiről beugorhat valami egyéb kapcsolódó érdekes, szórakoztató, életre szóló emlékeztető élményt adó poén, felfedezés, sikerélmény.

Ez a profi pedagógia!

Vargha Balázs által bemutatott játékok, feladványok leírása sokkal több egy részletezett játékszabálynál.

Sok helyütt (első olvasatra) játszmaelemzésnek tűnő fejtegetései telis-teli kapcsolódó apropókkal, ismeret-közléssel, praktikumokkal... Felkelti a figyelmet, aztán meg nem állva mondja-mondja...

...mi pedig szinte észre sem vesszük, mennyi információt, hasznosítható tudást pakol a buksinkba...

50-60 évvel ezelőtt, internet nélkül, abszolút tájékozott volt az óceánon túli legfrissebb újdonságokról is és többet tudott az alapokról, a módszerről, mint napjaink „tehetségfejlesztő játékmesterei”, akik akár már féltucat játék felületes ismeretében is sikeres roadshow-val képezik-járják az országot...

Node! Térjünk vissza a játékhoz!

Egyszemélyes változatban a kisebbeknek is, kétszemélyesen a nagyobbaknak ajánlom...

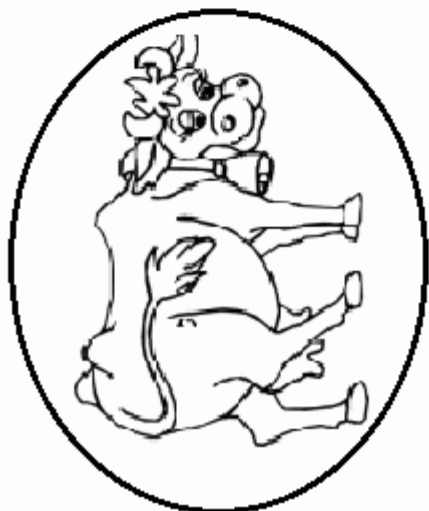
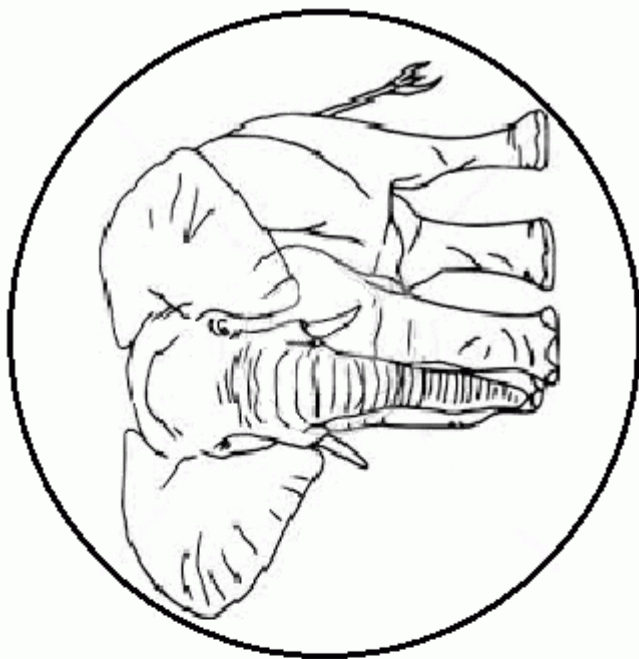
Az egyik legújabbat pedig a Játéktanon [itt találod](#).

(forrás: Nagylaci <http://jatektan.hu>)

Bolhától az elefántig...

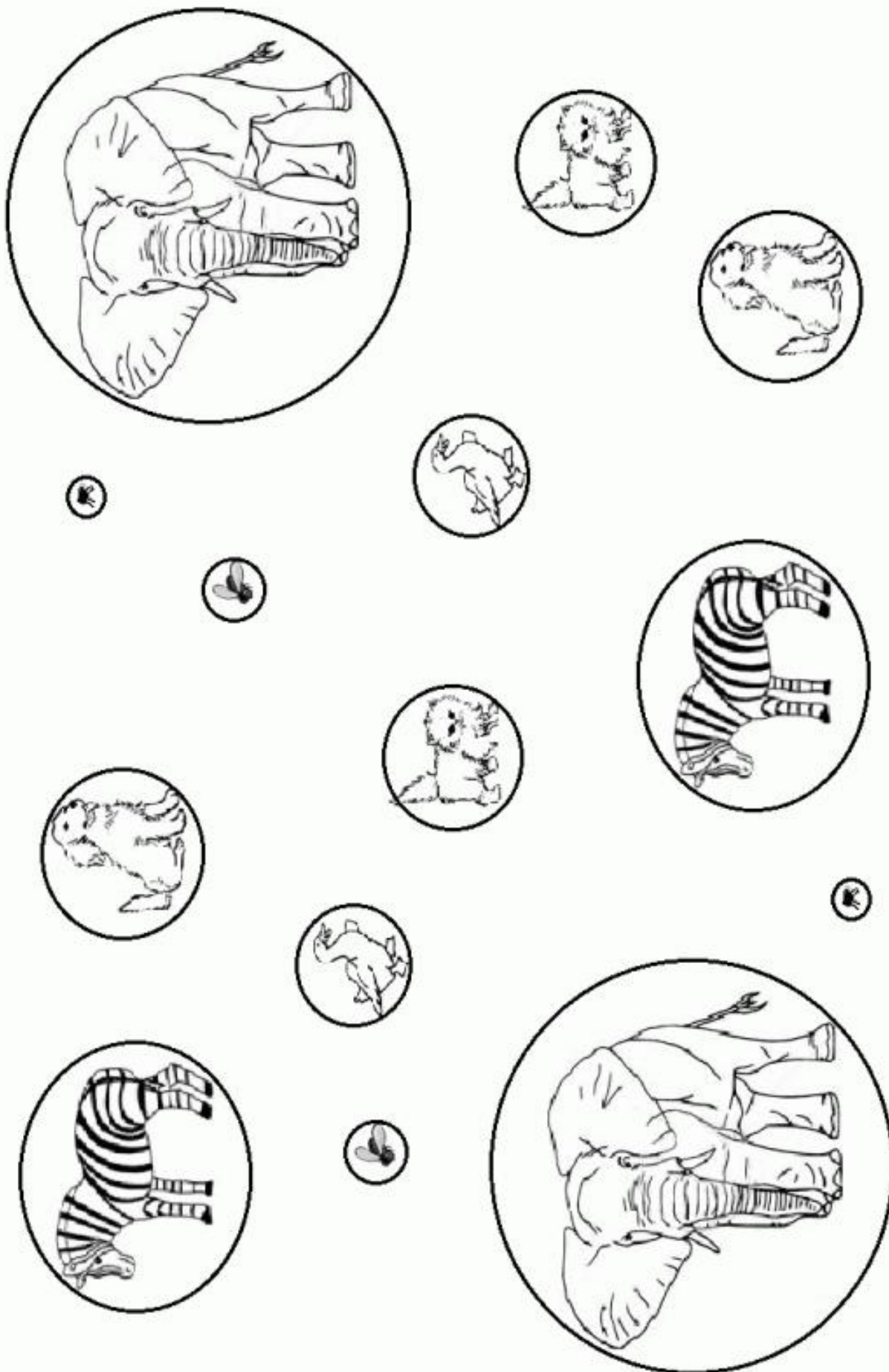
...keresztvezetés nélkül...

...a legkisebbtől a legnagyobbig, össze tudod-e kötni növekvő nagyságban a köröket?



A vonalak keresztezése nélkül...

...össze tudod-e páronként kötni az állatokat?

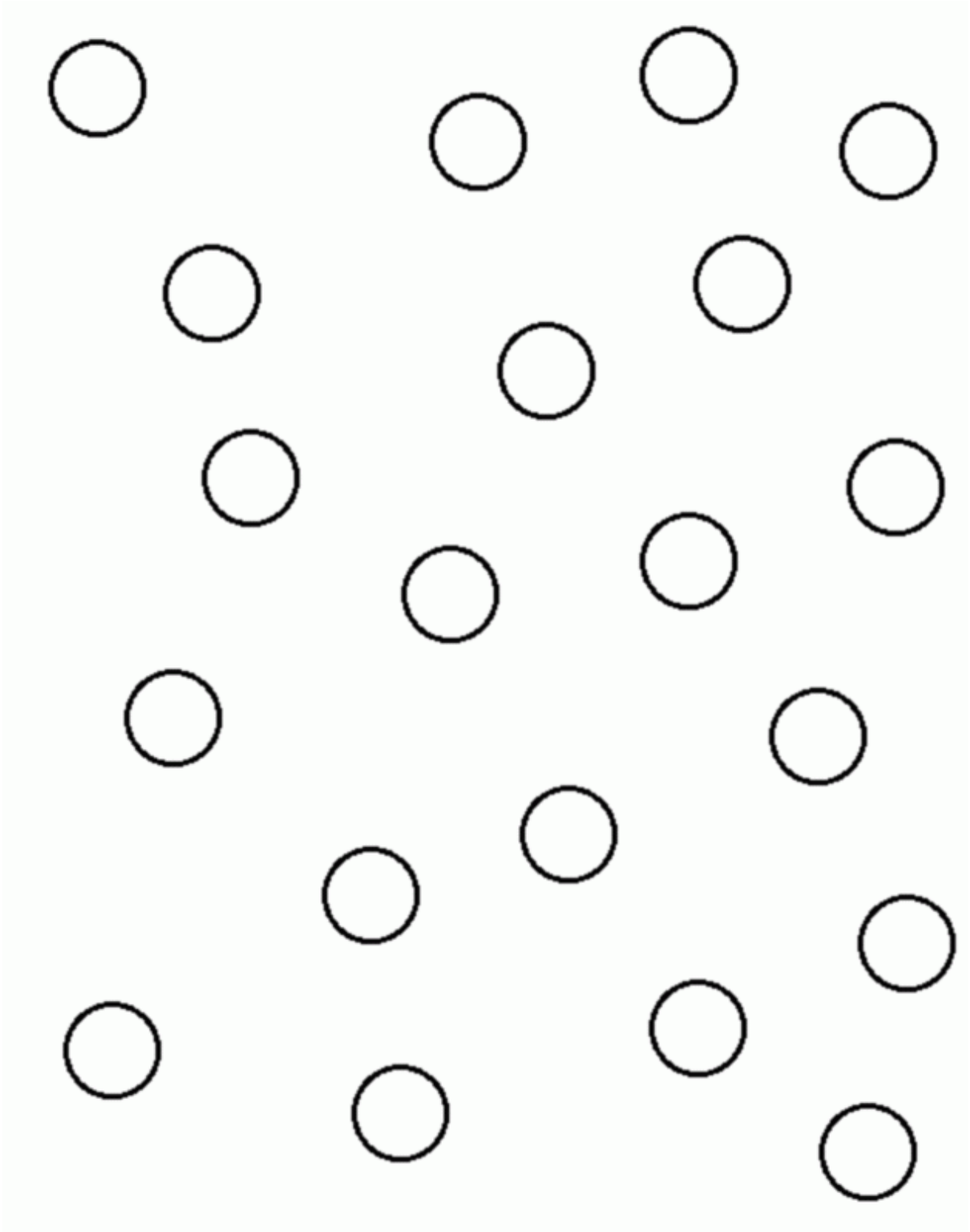


Párbajos változat gyakorlottabbaknak

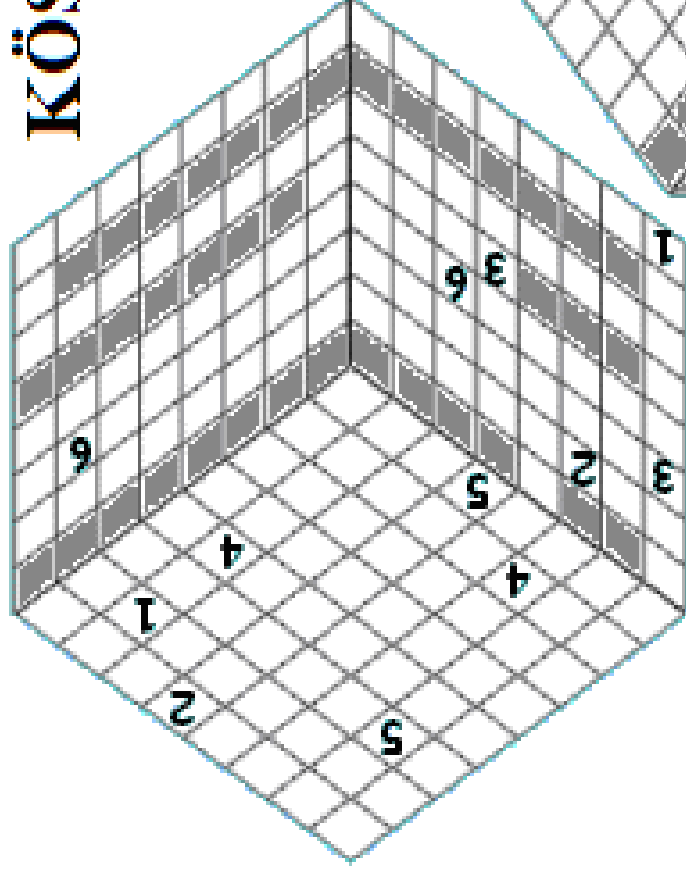
A játékosok felváltva egy-egy lépésben mindig két tetszőlegesen választott kört kötnek össze úgy, hogy a vonalak sehol sem keresztezhetik egymást.

A kezdő játékos arra törekszik, hogy minél kevesebb kör maradjon összeköthetetlen (a keresztezést tiltó szabály betartásával), a másodiknak lépő pedig ezt akadályozza... Egy játszma váltott kezdéssel (szerep-, ill. cél-cserével) két partiból áll és az nyeri a párbajt, aki több párosítást ért el.

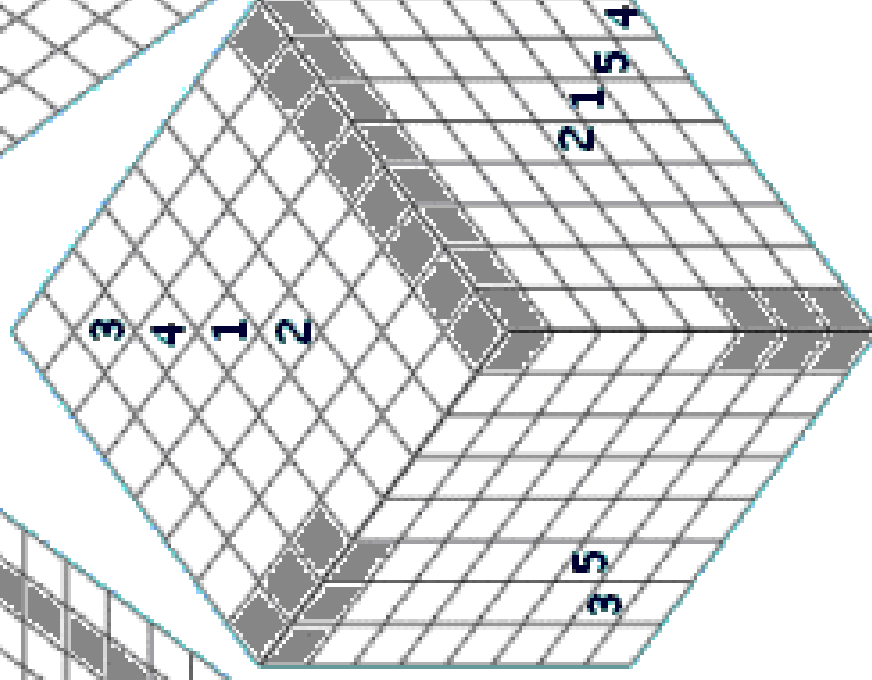
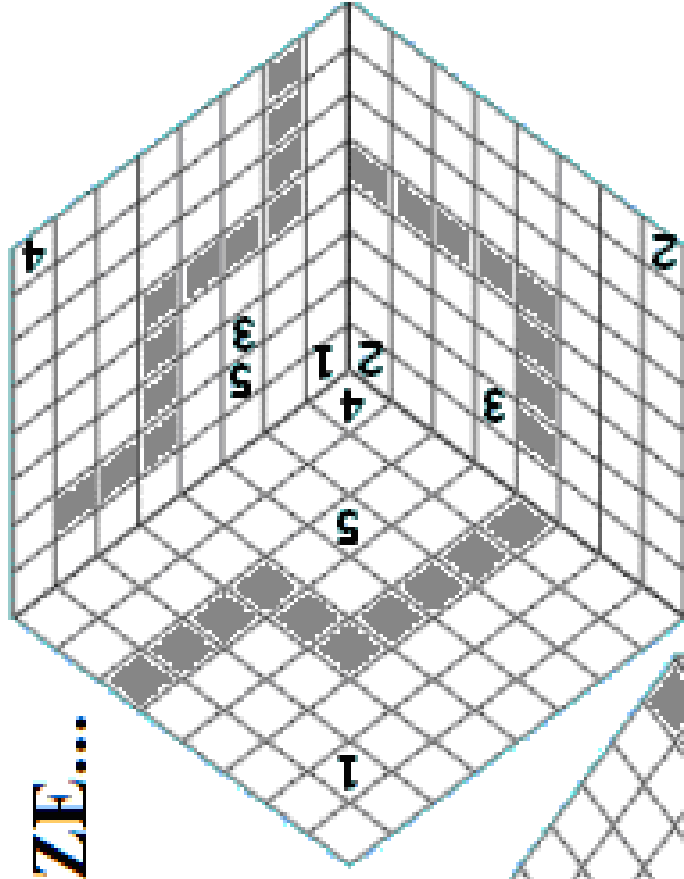
(Praktikusan: egy táblán kétszer játszhatnak, a két partiban eltérő színű írószerekkel.)



KÖSD ÖSSZE...



**az azonos számozású
mezőket
egy-egy "úttal" ...
...de
keresztveződés nélkül!**



**Tervezz ilyenmi
összekötődés
feladatokat
barátaidnak!**