

Paradox, hogy én, aki megszállott szerelmese vagyok a táblajátékoknak és egyik propagálója azok általános tanrendszerű iskolai bevezetésének, soha nem ajánlottam az iskolás kor előttieknek.

***Véleményem akkor sem változik, ha „mind szembejön”, ha mindenki megőrült és egyedül maradok vele:
AZ OVISOK TÖBBSÉGE TELJESEN ÉRETLEN AZ ABSZTRAKCIÓRA ÉPÜLŐ JÁTÉKOKRA !***

(Mérnök vagyok. Nem „vezető szakpedagógus”, nem „szakértő”, nem „játékmester”, nem „kutató”..., csak egy sok-sok játékot ismerő-kipróbáló-tanító-népszerűsítő, egész életében figyelő-értelmező-tapasztalatrendező, gondolkodó ember, aki úgy érzem, hogy tudok segíteni, ill., hogy kell segíteni.)

Kezdjük ott, hogy játék közben folyamatosan figyeljünk arra, hogy hol tartunk, mert a kicsiknél már 2-3 hónap életkorkülönbség is óriási érettségi kontrasztot eredményezhet.

Tapasztalatom szerint, a "táblajátéokra érettség" fokozatai némi odafigyeléssel felismerhetők:

0. Miután már felfedezte, hogy a közösen használt játszótéren „egyszer te / egyszer én” váltakozással csinálunk együtt valamit és megértette az adott játékban betartandó szabályt...

1. A lépés során még csak arra figyel, mit léphet szabályosan. **(Lépés után felnéz, nem hibázott-e...**
A siker még nem a nyereség, hanem az, hogy sikerül együttműködni és élvezni a közös „nagyos” játékot.)

2. Felfedezi és megtapasztalja, hogy ez a játék olyan is, aminek a „megnyerésért” dicsőregetést kap.
(Örül, ha nyer , de még nem tudatosul, hogy mit kell tenni az elérésért, sokszor csalja ki a végállapotot.)

3. Figyel és elkerüli a parti közbeni hátrányt okozó lépését. (Pl.: nem rakja ütésbe a bábuját.
A sikert az jelenti, hogy **nincs közvetlen baj, a játék folytatódik** és a végén még akár nyerhet is.)

4. Gondolkodik, megakadályozza versenytársa közvetlen nyerő lépését.
(Ez már **a versenytárs egyetlen lehetséges válaszlépésének előzetes felmérése**, de a sikerélmény még mindig "csak" a közvetlen baj elhárítása és hogy a játék folytatódhat.)

=====

5. Előre tekint, hogy vajon a lehetséges lépésekből melyiket fogja választani az ellenfele.
(Határvonal: az egyetlen lépéspár lehetőségeinek átlátása. 2-4 szint elágazásait látni, már komoly játékerő.)

6. Csapdát tervez, csapdát állít. (Felismeri a nyerőállásokat. Szeme **felcsillan, ha ellenfele hibázik!!!**)

7. Nyerőstratégián töri a fejét. (Értelmezi **a szabályt, „kiskaput” keres**, amit nem tiltanak a szabályok.)

8. Elemez, vizsgálja, eldönti, hogy **a kezdőnek, vagy a válaszlépőnek van nagyobb esélye a nyeresésre.**

9. Szabályt értelmez, megérti a miértjeit..., **esélyegyenlőséget reklamál.**

10. Javaslatot tesz szabályváltoztatásra.

Az 5-10, azaz a vonal alattiaknak (ovis korban) szinte mindegyike nagyon ritka a kivétel !

Felületesen persze úgy látszik, hogy: Hú! Képes akár 2-3 órányit is koncentrálni. Úgy tűnik, hogy megérti és alkalmazza a játékszabályt. Ám ez többnyire tényleg nem több, mint **az együttműködés öröme** (nem ritkán a **sikerese leutánozás öröme**), de **legfőképpen az, hogy foglalkoznak vele**. Persze, hogy örül a nyereségnek, ám **a veszteséget a többségük ekkor még tragédiaként éli meg**. Pl.: a Pókhálós (5 pók 1 légy ellen) játékban én azért váltottam a légyről katicára, hogy a pókok elleni veszteség se okozzon bánatot, hiszen a katica kiszabadult... És persze a katica és a pókok semmiképpen ne legyenek rajzolat nélküli korongok..., mert ne feledjük:

nélkülözhetetlen a mese, az absztrakciót kerülni kell.

(Magam egyébként, az iskolás kor előtt minden olyan szervezett versenyt betiltanék, amiben nemcsak győztesek és megdicsértek vannak.)

1. blokk (dobókockások)

csak a táblák külön: <http://www.jatektan.hu/jatektan/> 2012_006/picuriknak_1.pdf

Számtalan, (pontosabban megszámolhatatlanul sok) dobókockás játék létezik.

Kicsiknek ajánlhatók közös jellemzője, hogy színes, rajzos, meseszerű legyen a kivitele.

A „kígyók-létrák”-at azért is választottam, mert a négy mutatott változat mindegyikének vannak a másikkal szemben kimutatható előnyei és jó kezdet/bevezető/belépő a kétszemélyes stratégiai táblajátékokhoz.

1. A coffi.com 100-mezőse jól játszható és ez hasonlít leginkább a korabeli eredeti ötletre, egyszerismind kipróbálhatók rajta a különböző szabálmódosítások.

Ajánlott többen (3-4 versenyzővel) játszani. Így, a legkisebb is megérti és elfogadja, hogy **várjon a sorára**, amde **amikor ő van akcióban, akkor kerüljön központba és mindenki rá figyeljen**.

A lépések közben pedig közösen megbeszélhetjük: hányast kéne dobni a feljutáshoz, ill. hányast az élenjárónak a lecsúszáshoz. Így már nem lesz unalmas a „várj a sorodra”, mert **figyelünk a többiekre és szurkolhatunk is** a jó, vagy a hátrányos eredményű dobáshoz...



*A dobott értéket leléped.
Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod
„felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érteztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.*

Egymással kombinálva az alábbi kérdésekre adott IGEN/NEM válaszokat, pont egy tucat változat:

Aki 3-ost dob, az választhat, hogy újra dobhat, vagy lelépi?

Ha egy bábura érkezel, akkor azt kiütöd, vagy mellé lépsz?

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

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

A picinyke szabály-kiegészítések könnyen megérthetőek és hosszabb ideig fenntarthatják a játék utáni érdeklődést. *(Ám azt vegyük észre, ha ez az érdeklődés már nem az adott játék, hanem a közös kellemes időtöltés miatt van. Legkésőbb ekkor váltsunk más játékra.)*

A táblához-játékhoz gondolkodós-nehezebb feladatokat is megfogalmazhatunk Pl.:

Akik már tudnak számolni, azokkal készítsünk egy dobás-sorozat tervet,
Pl.: hogyan lehet a legkevesebb dobásból (6 lépésben) célba érni.

(Legyen begyakorlatható, ismétlődő célunk az előre tervezést általános szokássá rögzíteni.)

2. Kisebbségekkel a kisebb kígyós-táblán, de a nagyobbakkal se hagyjuk ki, mert jó tapasztalat az (a későbbiek során készséggé fejleszhető), hogy: *próbáljuk meg kicsiben is!* ...

Kisebb táblán táblákon többnyire könnyebb kísérletezni, fejleszteni.

Kisebb táblán rövidülnek a partik, de megmarad a játékötlet lényege, azaz játékélmény alig csökken. (Később, majd pl. stratégia-keresésekor, elemzésekor sokszor könnyít a kicsinyítés, a modellezés, **az egyszerűsítés, amelyben még megmarad a lényeg, amit így könnyebb felismerni.**)

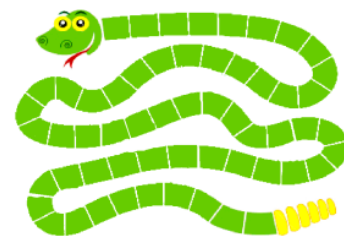


*A kígyófarokról induló versenyt az nyeri, aki előbb ér el a kígyófejre.
A dobott értéket leléped.*

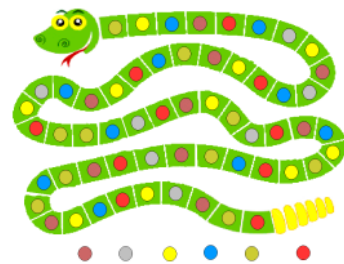
*Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod az előrehaladást
„felkapaszkodással”;
ha egy kicsi kígyó fejére érteztél, akkor lecsúszol annak a farkához.*

3. Még a legkisebbek is megtervezhetik a saját játékukat!

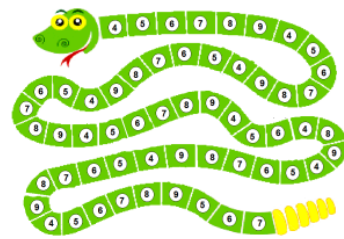
Rajzold be, hogy hova tennéd a létrákat és honnan-hova mutassanak a kígyók.
(Pl.: Próbáld úgy, hogy a legszerencsésebb pont 4 dobással célba érhesen.)



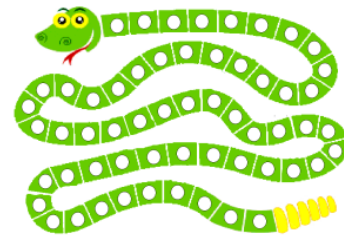
4. Ha a kicsi nem ismeri még a számokat, akkor ragasszunk a dobókockára színeket. Színezés helyett hasznos lehet kör, négyzet, háromszög, csillag, rombusz és üres jelezés is (*ugye ennek az utóbbinak is van tudás/infó-tartalma!*).



5. A számokat már jól ismerők, ha a mutatott számozott mezős táblán játszanak, nagyon gyorsan megtanulják az 1-9 számok 10-re kiegészítését: $1+9=10$, $2+8=10$, ..., (*hasznosul majd a kivonás és összeadás tanulásakor*).



6. Talán az első szabályváltoztatás élmény lesz, ha maguk kedvére módosítják-változtatják meg a táblákat és közben ügyesednek, ceruzát, ecsetet fognak... A nagyobbaknak, vagy akik már több dobókockás játékot ismernek, megindulhat a képzeletük, és/vagy *a korábban megismert más hasonló játékokból, áttemelhetnek olyan ötletet, ami itt is működhet.*



Lehet pl. aki piros pöttyre érkezik, az négyet, a sárgára érkező ötöt tapsol, (vagy pont annyit, ahány mezőnyi távolságra van a következő azonos színű), esetleg egy tetszőlegesen kiválasztott bábut vissza tolhat három mezővel. **Akár, fellazító mozgással is összeköthető (!):** háromszor fel kell állni, vagy négyszer leguggolni, vagy kimenni a konyhába „megnézni, ott vagyok-e”..., bármi örültnek látszó ötlet felmerülhet és kipróbálható... Még az sem túlzás, ha az ötletelés után már eltűnnek a létrák a kígyók, elfelejtődik az eredeti és kedvencünk lesz **a másoknak is megmutatható, az általunk közösen alkotott/tervezett/kitalált saját családi játékunk.**

7. A katicás táblával rácsodálkozhatunk arra (, *ami miért nem jutott eszünkbe, pedig olyan kézenfekvő ?*):
a fel és le jelzéséhez elegendő egyetlen rajzocska: két mezőt összekötő „inda”.



A tetejéről lecsúszol, az aljáról felkapaszkodsz.

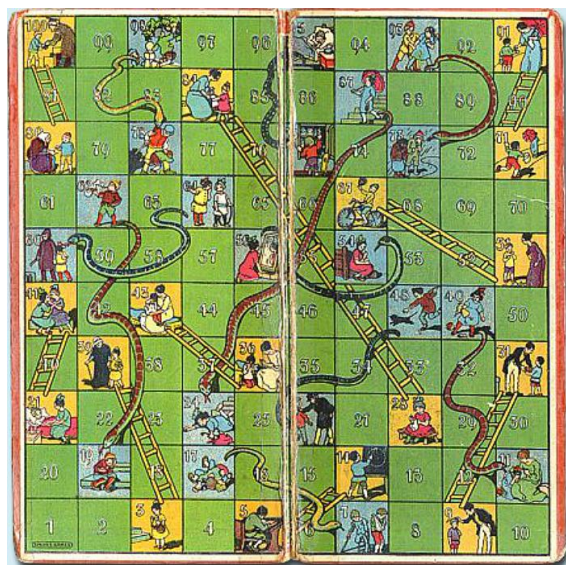
Úgy tértünk vissza az alapjátékhoz, hogy „játszásilag” szinte semmi nem változott, mégis sokkal egyszerűbb lett...,
... amit **aztán újra tovább bonvolíthatunk** pl. azzal, hogy egy-egy játékos több (ajánlottan 3 db) bábujával lépeget, ütheti a versenytárs magányos bábuját, ill. a korong alakú bábuit egy mezőre gyűjtve oszlopot alkot és ezzel nemcsak kivédi az ütést..., de *a csoporttal gyorsabban is haladhat előre...*

8. A múzeumokban kiállítottakat (pl. a régi játékokat) alaposabban megfigyelve...

A Londoni British Múzeumban őrzött tábla nézegetésével elbeszélgethetünk, hogyan játszhatták ezt a dédszüleink gyermekkorukban.

Összehasonlítva a mai táblákkal megállapíthatjuk, hogy a mai (felgyorsult világunkban) már csak a játékszabály lényegét jelzik a táblára festett kígyók és létrák.
Dédikéink a játék közben egy mese-világban mozogtak: a mezőre rajzolt képek biztos jelentettek valamit.

Talán a játék közben ők is beszélgettek? Vajon miről?



Vegyük észre, hogy a létrával összekötött sárga mezők jócselekedetek, vagy valami szerencsés történet, vagy...
A kígyókkal összekötött kékek az ellentétek: rosszaság, szerencsétlenség, vagy...

(Erőszakolt, de érdekes gondolat, hogy a semleges mezők színe zöld, ami ugye a sárga és a kék keveréke.)

☺

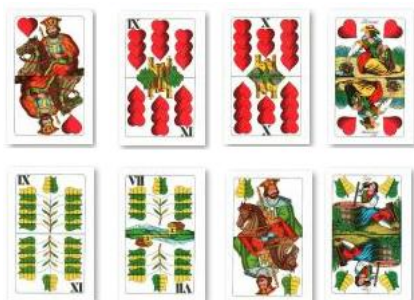
Próbáljuk meg közösen értelmezni a (létrával, vagy kígyóval) összerendelt képeket, netán mesét, történetet kitalálni hozzájuk és „megvilágosodik”: ilyen játékokkal is nevelhették dédiinket jó kislánynak, jó kisfiúnak...
(Almalopás>>>bünti, tanulás>>>jó felelés, verekedés>>>bünti, lépcsőn nem néz a lába elé>>>elesik, néni elveszít valamit>>>utánaszalad és visszaadja, beteg beveszi az orvosságot>>>meggyógyul..., stb.)

A dobókockások során természetes reakció, ha nyert >>> örül, ha veszített >>> elszomorodik.

A kudarc feldolgozáshoz, a szerencsetényező és a „*nem is lehet mindenben nyerni*” megértéshez jó eszközök: a dobókocka (3), az egyszerűbb NIM-(elnevős) játékok (1, 4) és az „Aki pirosat rak, az viszi a paklit” (2) típus.

1. Pl. egy magyarkártya-pakliból emeljük le 16 db és ebből a (színükkel lefelé fordított) csomagból felváltva egyenként egyet-egyet elvéve versenyezzünk abban, hogy kié lesz az utolsó lap.

Egymás után 5-6-szor legyen hangos öröm-ováció „megint te nyertél!”.



Aztán ismételjük meg 8-laposan, 6-laposan, de most már nem pakliban, hanem egymás melletti kiterítésben fele zöld, fele piros lapokkal.

Figyeljük meg, hogy észreveszi-e, a párokat...

Pici rávezetéssel nem csak azt fogja megérteni, hogy korábbi nyeréseinek oka a pakliban lévő lapok páros számossága, de nyerési öröm, ide, vagy oda, nem fog többször ilyet játszani. (Ha mégis, akkor játszunk el ugyanezt vesztes-sorozatban, azaz páratlan lapszámú csomagokkal és mutassuk meg, hogy *már a kezdetben eldőlt, hogy ki lesz a nyertes.*)

2. Rakjuk le színével lefelé az összekevert paklit és váltakozva egyenként húzzunk egyet-egyet és a húzottakat egymásra rakva..., azzal a versenyszabállyal, hogy aki pirosat rakott, azé lesz az addig összegyűlt csomag...

3. Felváltva dobjunk egy számozott kockával, és kapjon egy szem mazsolát az, aki nagyobb értéket dobott.

2. és 3. közben, után gondolkodjunk hangosan, beszéljük meg, hogy a nyertes voltaképpen semmit nem tett a győzelem érdekében. ***Nem volt „ráhatása” az eredményre***, az csak a szerencsétől függött éppúgy, mint ahogy a dobókockával vezérelt versenyben sem tehattünk az ellen, hogy ne érkezzünk kígyófejes fezőre.

A 3. játékban sem a győzelemnek örültünk, hanem annak hogy bekaphattuk a mazsolát, vagy...

(...nevethettünk apa fintorán, aki utálja a mazsolát, amit a győzelemért be kellett kapnia. No-no! Akkor ki is a nyertes?) Egy biztos: **a szerencsejáték csak akkor lehet érdekes, ha jutalom jár a győzelemért.**

4/a Okoskákkal ismételjük meg az 1. elvevőst úgy, hogy lépésenként dönthetünk arról, hogy egyet, vagy kettőt veszünk el a megszámlálhatóan szétterített 12 lap közül). Így már lehet döntési befolyás a játék eredményére!

4/b A nagyon-nagyon okoskáknak azt is megmutathatjuk, hogy bizony még itt is az induló lapszámtól függ, hogy a kezdő, vagy a másodiknak lépő nyer. Ámde ***ehhez már agyalni is kell!*** Azt kell észrevenni, hogy aki 3 db lapot lát, az akár 1-et, akár 2-öt vesz el, a rákövetkező fog nyerni. Tehát a 3 lapot látó veszít. Sőt! Aki 6 lapot lát az is, mert akárhogy dönt, akár 1-et, akár 2-t vesz el, versenytársa megint képes lesz a veszítő 3-at otthagyni a számára. ... És így tovább gondolva: veszítő helyzet a 9, és a 12 db lapról való indulás is. Ámde!!! Csak akkor, ha ezt a versenytárs is tudja! Mert aki a úgy vesz el, hogy 6 helyett 4-et, vagy 5-öt hagy, annak azonnal kialakíthatjuk a 3 db-os veszítő állását.

Egy-egy ilyesmi előzménnyel/felvezetéssel megtapasztalhatja a pici: csak olyan játék megnyerése után örülhet nagyon, aminek a megnyerését az okossága, furfangja, ügyessége eredményezte. Ez az igazi versenyélmény! Mesélhetünk, beszélgethetünk versenyhelyzetekről állatmesékben pl.: Ezoposz (***) : „A holló meg a róka”... Voltaképpen ez is verseny és a győzelem a ravaszdi okosságát dicséri.

Gazdag mesetárakból gyűjthetünk ötleteket, lásd pl.: <http://nepmese.hu/mesetar/Mesek/allatmesek>

Ámbár, én, az alap-ötletek kereséshez pl. La Fontaine helyett, az ókori (óriás-) forrás

(***) Aiszóposz tömör pársorosait ajánlom: <http://dydudu.hu/konyv/mese/aisz/aisz.html#am26>

Megjegyzem:

Kevesen ismerik a dydudu.hu WEB-oldalra gyűjtött kincseket, mert a kezdőlapja nem nyílik Firefox-ban.

(Internet Explorerben pl. működik)

A Firefoxban is elindulók közül ajánlom a DIA-film-gyűjteményt:>>>> <http://dydudu.hu/diafilm/diafilm.html>

a nosztalgia-gyerekdalok gyűjteményt: >>>>> <http://dydudu.hu/zene/regi/noszt.html>

Kígyók és létrák (dobókockával)

A dobott értéket leléped.

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

Alap-változatok (egymással kombinálva az IGEN/NEM válaszokat, összesen 12 féle változat)

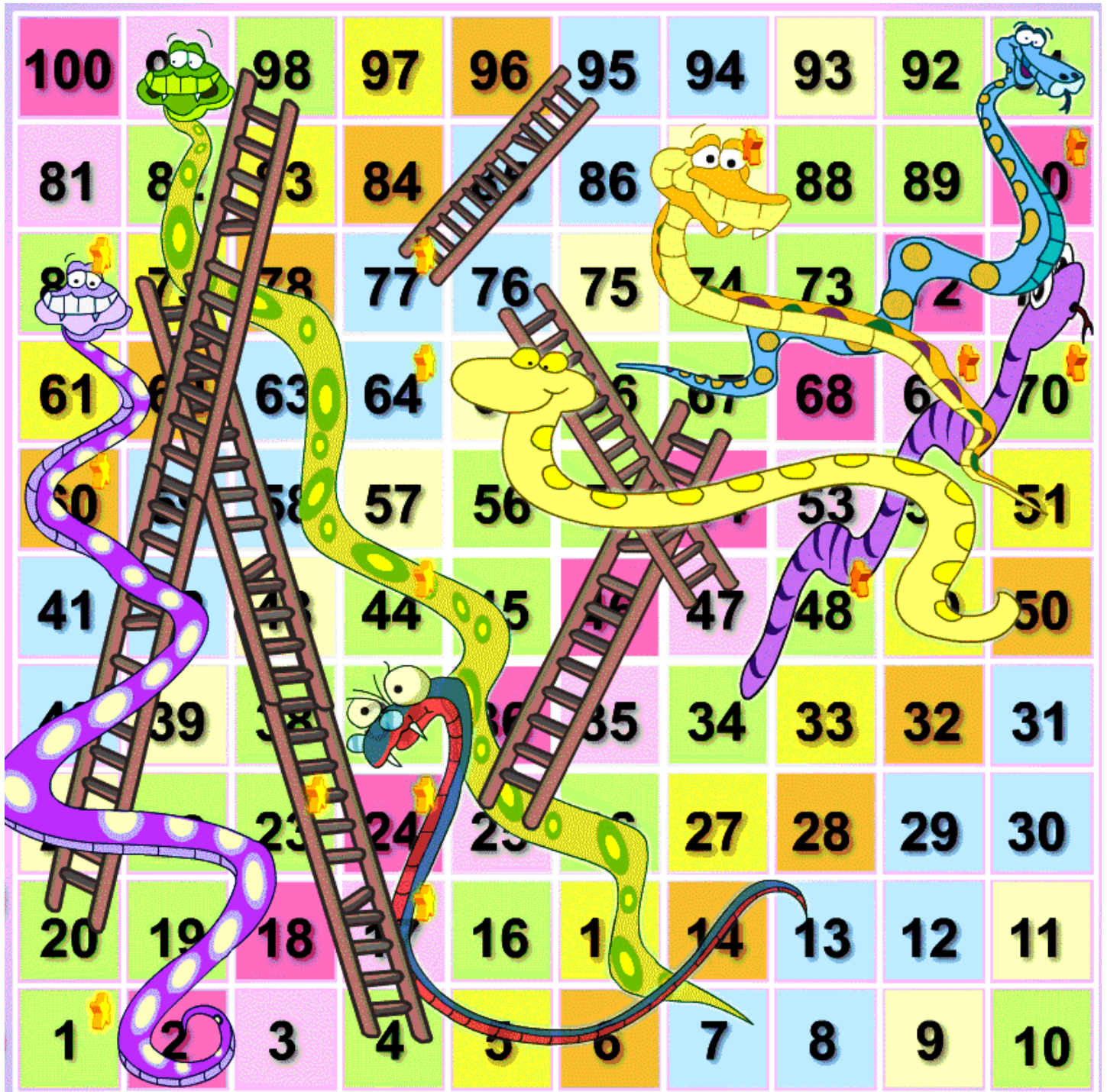
Aki 3-ost dob, az választhat, hogy újra dob-e, vagy lelépi a hármat?

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

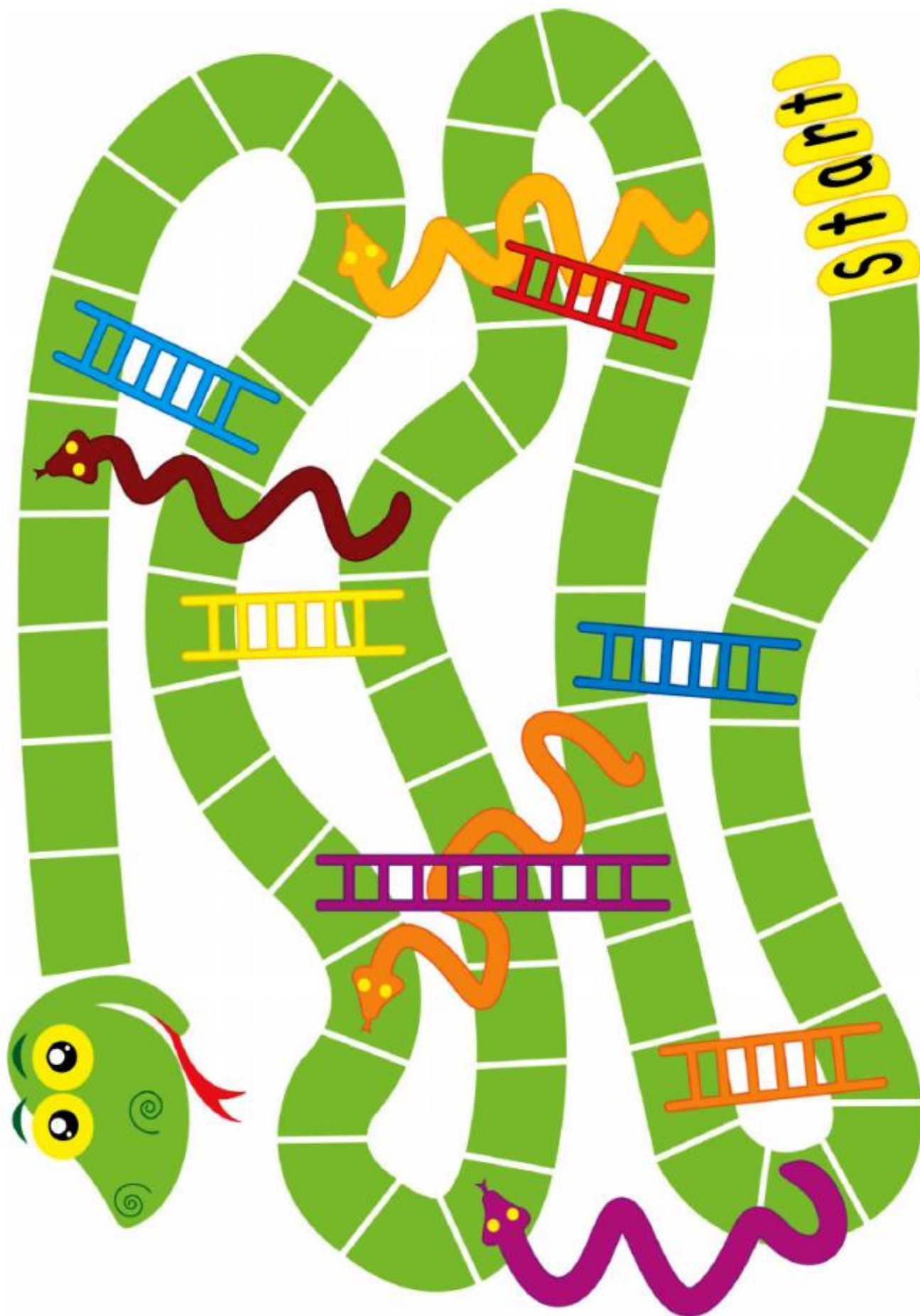
Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

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

...

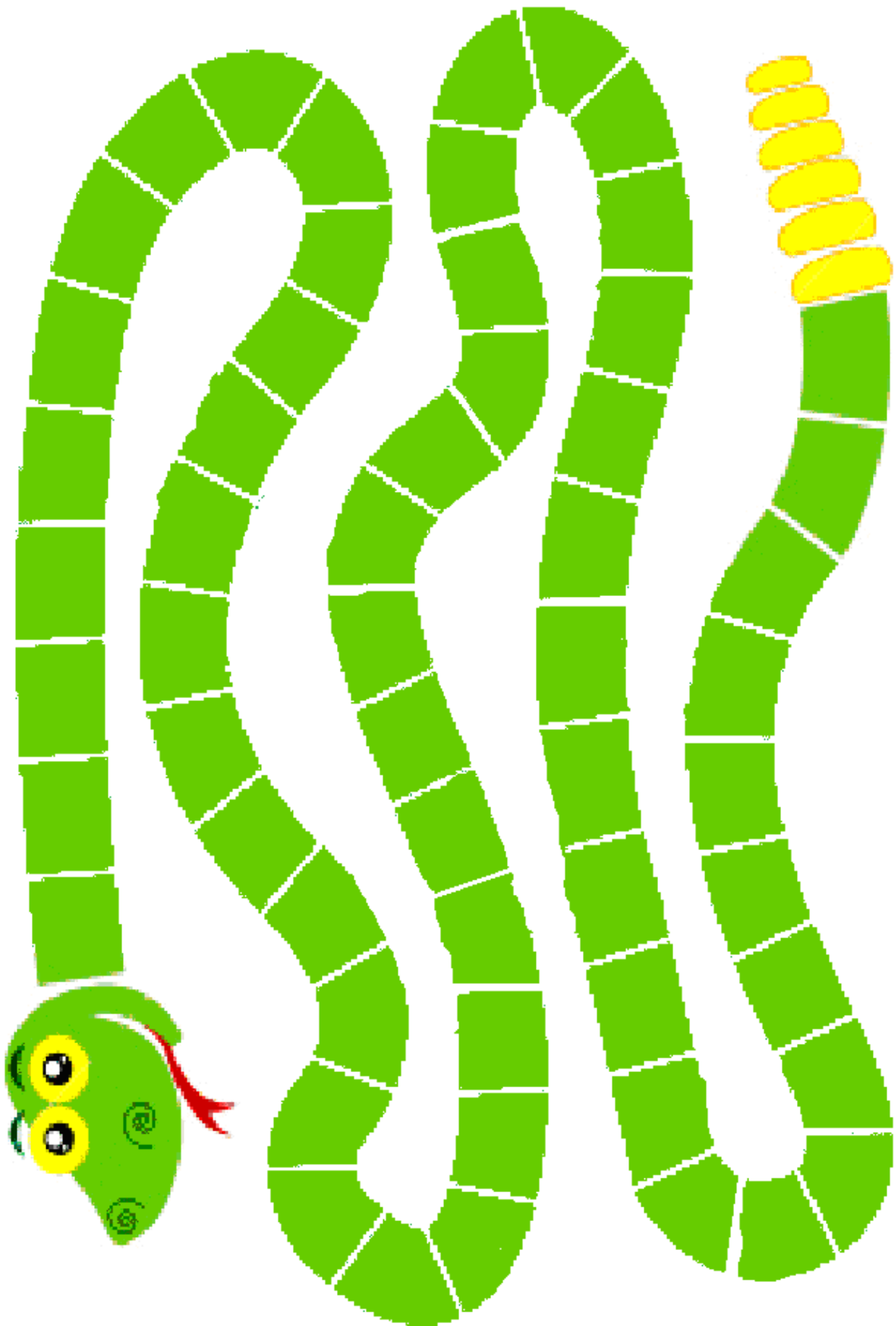


A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét. A dobott értéket leléped.
Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod az előrehaladást „felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érteztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.

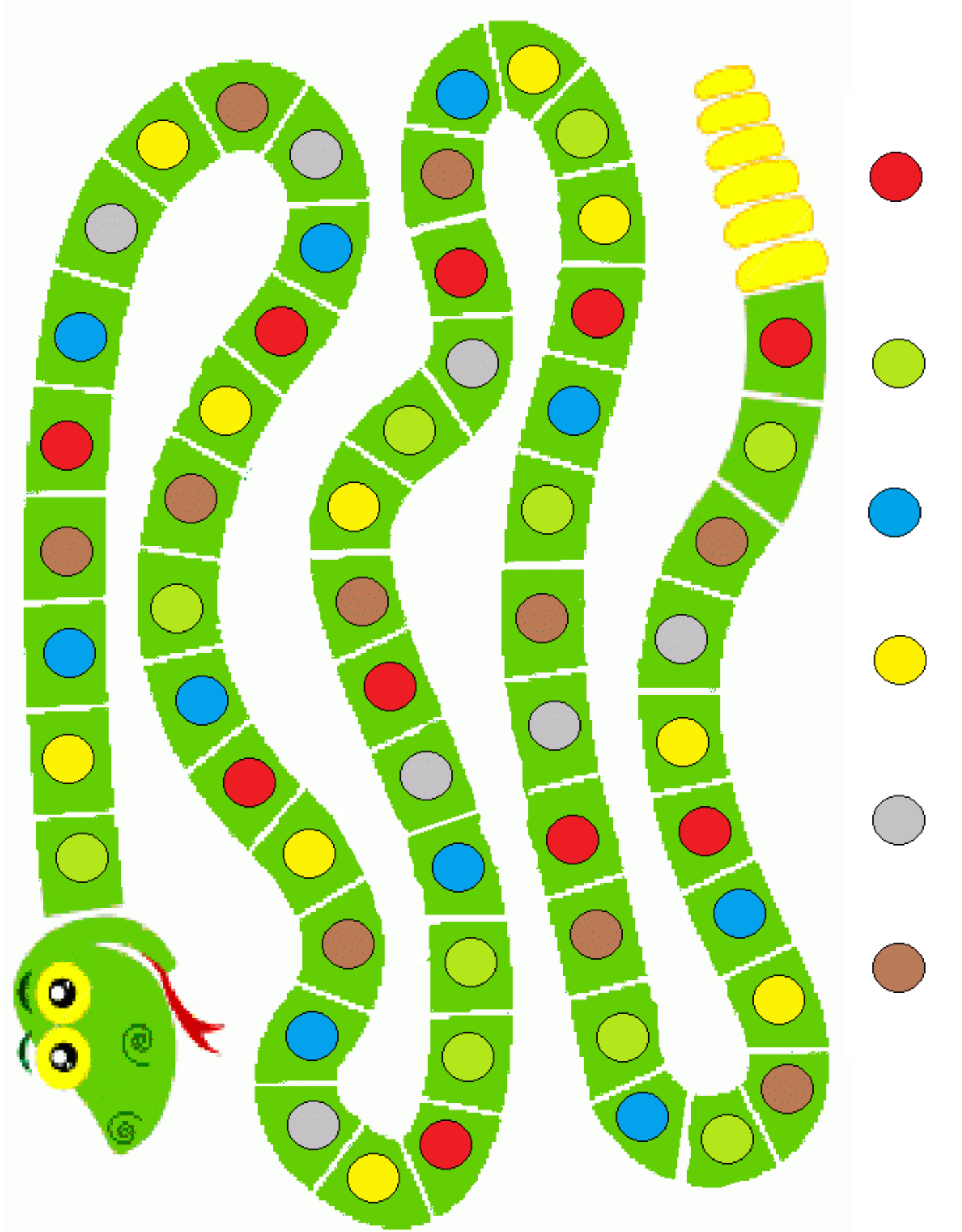


Tervezd meg a saját játékodat!

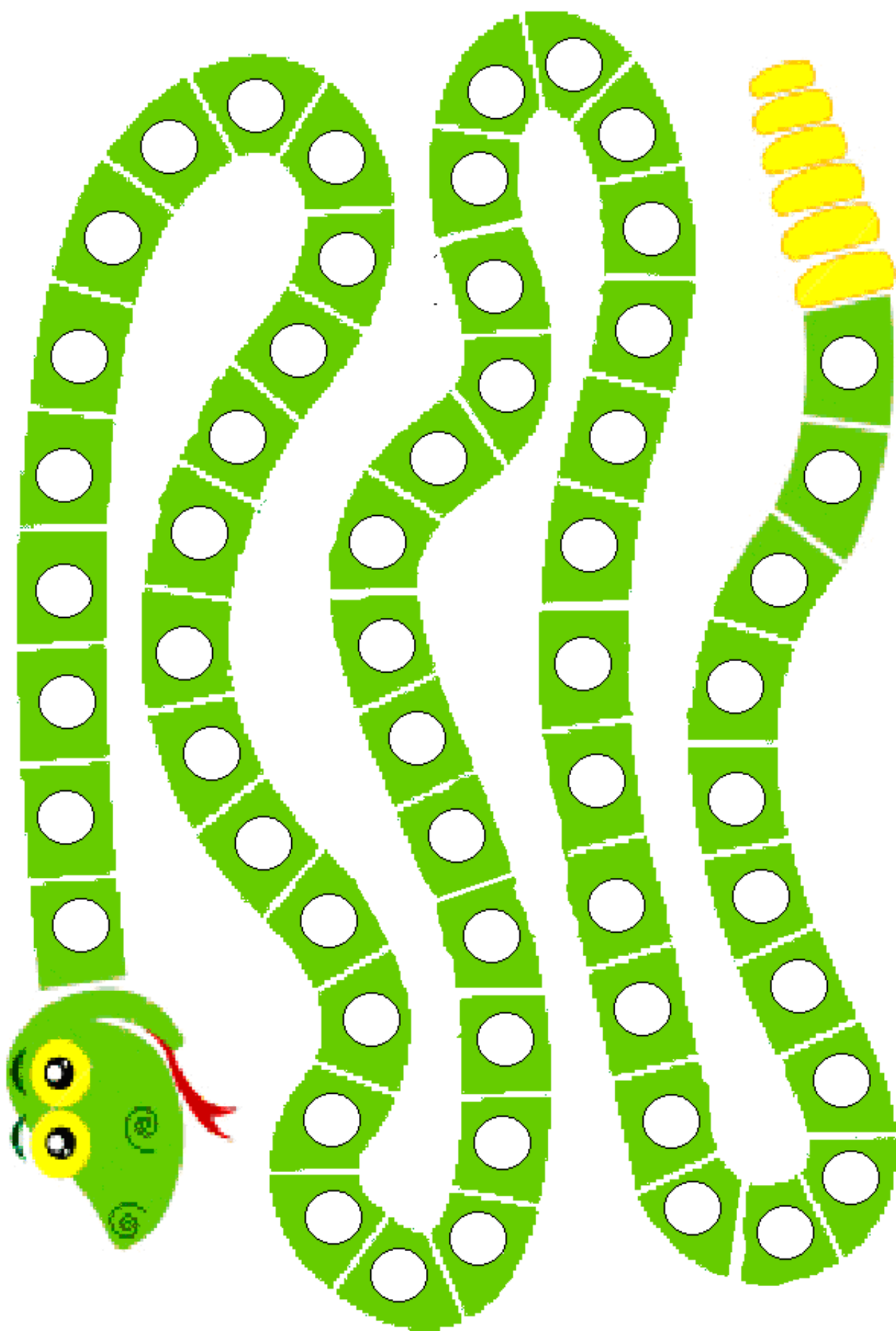
Rajzold be, hogy hova tennéd a létrákat és honnan-hova mutassanak a kígyók.
(Pl.: Próbáld úgy, hogy a legszerencsésebb pont 4 dobással célba érhesen.)



Ha még nem ismered a számokat... Ragaszd fel be egy hatoldalú dobókocka lapjaira a pöttyöket!
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét.
Lépésenként mindig a legközelebbi, dobott színnel megegyező színű mezőre léphetsz előre...



Találj ki egy teljesen magad tervezte játékot! Legyenek benne különböző színű és számozott mezők is.
Esetleg, készíthetsz hozzá feladatkártyákat is, vagy szabályváltoztató kártyákat...
(Szabályváltoztató? Pl. Ha pirosra érkezel, akkor az utánad következőnek visszafelé kell lépnie.)



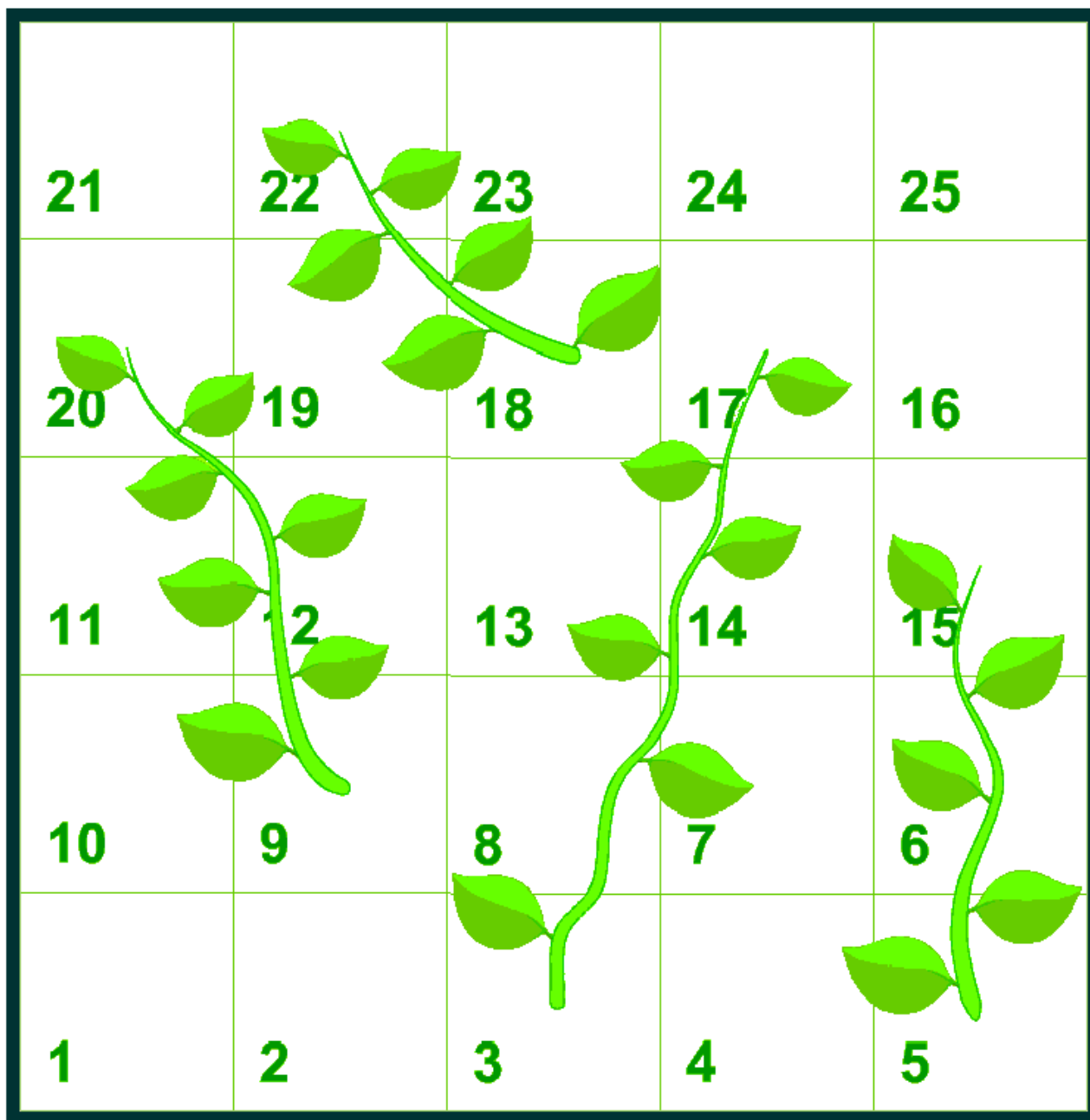
Célba-futás: 1-től 25-ig bogarakkal (mint a Kígyók és létrák)

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.



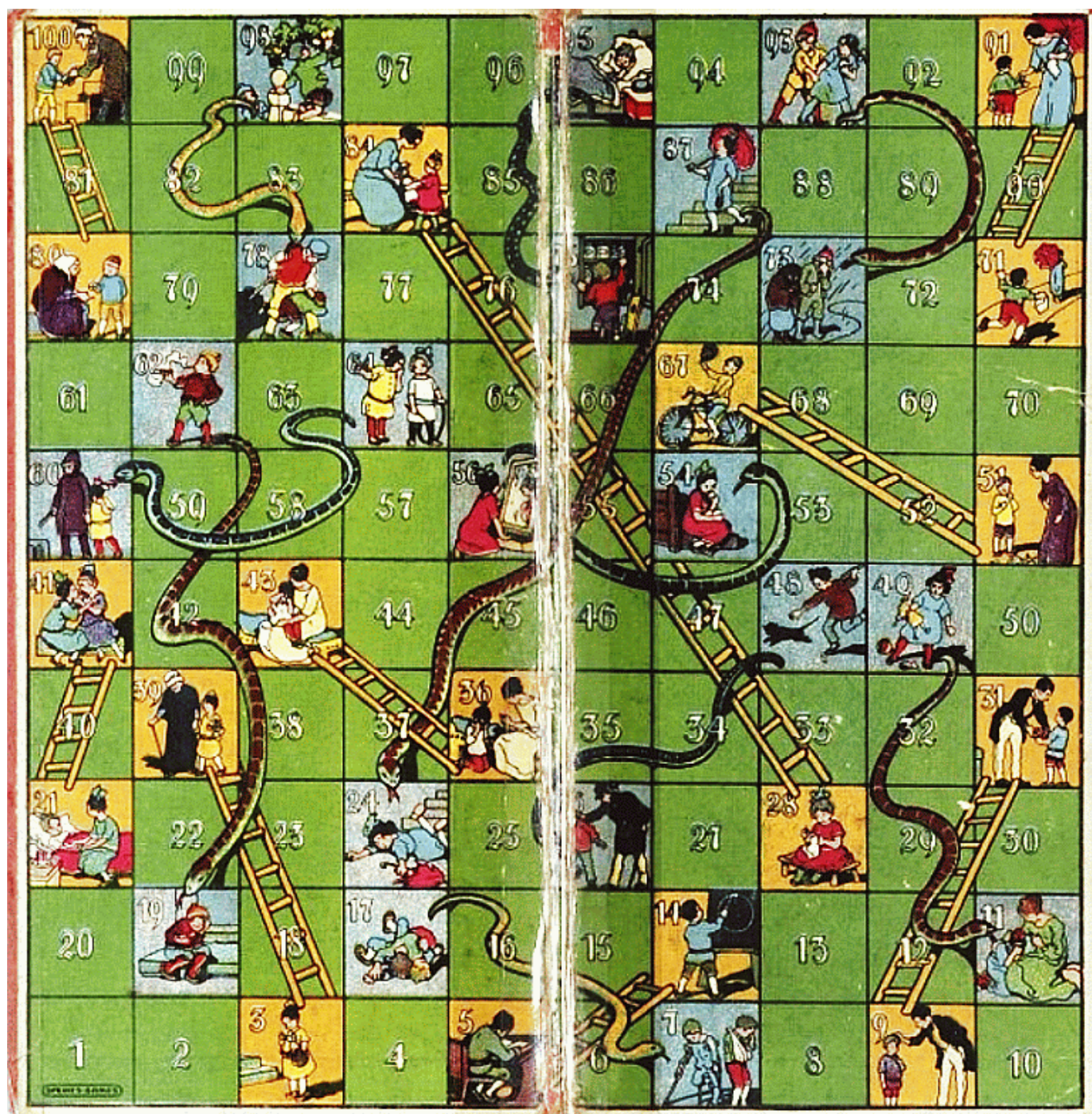
Színesítsd kedvedre: pl.: A 7-tel osztható számú mezőre érkező kimarad; a 13-ra érkezve újra dobhat.
Pontosan kell beérkezni, (de nem kell lelépni visszafelé a különbséget..., vagy le kell lépni...), stb.



Nagyobbaknak pl.: 3-3 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.

A Londoni British Múzeumban őrzött tábla



Összehasonlítva a mai táblákkal megállapíthatjuk, hogy a maiakban már csak a játékszabály lényegét jelzik a táblára festett kígyók és létrák. Dédikéink a játék közben egy mese-világban mozogtak, hiszen a mezőre rajzolt képek biztosan jelentettek valamit. Talán a játék közben ők is beszélgettek? Vajon miről?

Vegyük észre, hogy a létrával összekötött sárga mezők jócselekedetek, vagy valami szerencsés történet, vagy... A kígyókkal összekötött kékek az ellentétek: rosszaság, szerencsétlenség, vagy...

(Erőszakolt, de megjegyezhetjük, hogy a semleges mezők színe zöld, ami ugye a sárga és a kék keveréke.)

☺

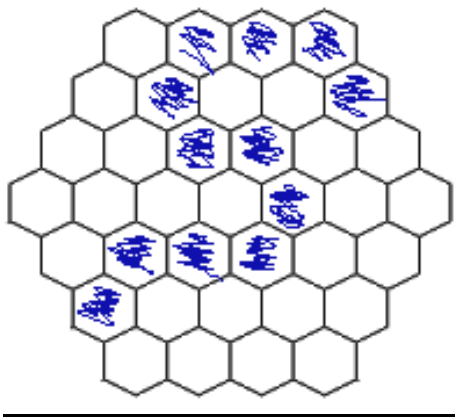
Próbáljuk meg közösen értelmezni a (létrával, vagy kígyóval) összerendelt képeket, netán mesét, történetet kitalálni hozzájuk és „megvilágosodik”: ilyen játékokkal is nevelhették dédiinket jó kislánynak, jó kisfiúnak...

(Almalopás>>>bünti, tanulás>>>jó felelés, verekedés>>>bünti, lépcsőn nem néz a lába elé>>>elesik, néni elveszít valamit>>>utánaszalad és visszaadja, beteg beveszi az orvosságot>>>meggyógyul..., stb.)

2. blokk (lerakosgatók)

csak a táblák külön: <http://www.jatektan.hu/jatektan/> 2012_006/picuriknak_2.pdf

Ebben a blokkban, a legegyszerűbb „**lerakosgatók**” (amelyekben üres táblára váltakozva raknak bábukat a játékosok) közül olyanokat ajánlok bevezetőnek, amikben lépésről-lépésre választani/dönteni kell ugyan, de amik leegyszerűsítve nagyon hasonlítanak a kiszínezős ábrákhoz. **Lehet is, ajánlott is színezéssel kezdeni.** Kevésbé domináns a vesztes-győztes eredmény, picit el is veszünk a szabály szerinti, azt betartó manuális színezésben.



A **Kék Nílus-ban** ugye csak annyit kell megérteni, hogy mindig olyan mezőt színezhetünk, **ami az mellett van**, amit a versenytársunk legutoljára színezett be... DE olyan mezőt soha nem választhatunk, ami egy másik már korábban befestettel **szomszédos**. Ha elfogynak a szabály betartásával színezhető, akkor vége a játéknak, kanyarog a folyó...

Próbáljunk ki egyszemélyes feladványokat is:

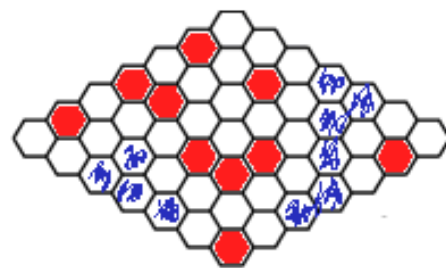
Úgy színezd, hogy a szabály betartásával már ne lehessen folytatni, de **a./** a lehető leghosszabb legyen; ill. **b./** a lehető legrövidebb legyen; **c./** pontosan 5 mező hosszú legyen, **d./** pont 6 mező hosszú legyen

A **Gyufakígyó** (tábláját A4-es lapra nyomtatott tábláján, gyufaszálakkal) a Kék Nílus után, **egyetlen szabálymódosítással, azonnal játszhatjuk**. Csak annyi változott, hogy eltűnt a folyó forrása... , mindkét végén növeszthető... Közben „finommotorikát fejleszt” mondja a szakzsargon, meg „szem-kéz koordináció”, stb. Te meg azt fogod látni, hogy egyre ügyesedik, kevesebbszer kapkod, ritkábban csúszkálnak el a gyufaszálak... ☺

A **Kutya-macska** (és az ellentétes tiltású **Coloring**) szabálya is azonnal megérthető, de (azon túl, hogy nem kerülhet egymás mellé kutya és macska) a parti első szakaszában még sok-sok mező közül választhatunk. Ennek ellenére, a kicsi első partijaiban, amikor ő soros lépő, többnyire csak annyi történik, hogy a saját bábuit egymás mellé rakosgatja, nem is törődve azzal mit csinál a versenytárs-játszótárs.

Különösen ajánlott az önálló, egyszemélyes (a megértett szabályt betartó, de a játszótárs lépéseit korlátozó) **tervkészítő festegetés**. Közben ellenőrizzük/magyarazzuk: *ha ezt, a mezőt itt középen elfoglalod a cicával, akkor ugye körbe mellé sehol sem állhat majd kutyus...* Ilyen tervezés közben hamar felismerik majd: hogyan akadályozhatják a versenytársat... Feladatot is adhatunk:

Megjelölünk pirossal kb. 5-10 mezőt és kérjük, hogy fesse be az összes olyant kékre, amit nem tilt a szabály.



Közösen, páros játékban váltakozó satírozgatással (ez a nagyobbaknál már ugye lehet O és X jelekkel is) játszott néhány parti után térjünk csak át a **babus „többször-használatos” táblákra**.

A **Dots-nál**, ha picurikkal játszunk, javasolt, nem a végén számolgatni a megszerzett területeket, hanem csak a **játék közben díjazni** az éppen megszerzett háromszöget pl.: apró cukorkával, mazsola-szemmel...

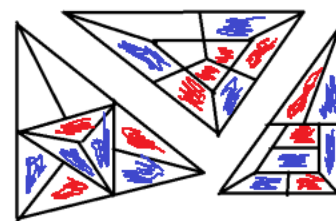
Egyrészt: kevésbé unalmas (a partit lelassítja az óvatos-ügyeskedős lerakosgatás); másrészt: az egy-egy jó lépés-sorért kapott azonnali jutalmak felülírják/elfelejtetik a teljes parti elvesztése feletti bánatot.

Az Ipszilonos-ban már nyilvánvalóan verseny van, (amiben nem „mismásolható” el, hogy ki veszített), de két kölyök között, festegetősen játszva, vigaszt jelenthet a közös alkotás, a szépen színezett „ólomüveg-ablak” ...

Ellentmondásos, de próbáljuk ki!

Piciknek a sok-sok apró foltocska színezése helyett, a kevesebb mezős táblák könnyebben játszhatók. Ámde, ugyanakkor, a kisebb osztású táblák színezgetése lépésről-lépésre „kényszerítőzős” választások, amiket, ha nem vesz észre, azonnal veszített.

A kezdő játékos biztos nyereshez vezető lépés-sorrendje pedig már a nagyobbak első ismerkedése lehet a nyerőstratégia lényegével.



Fontos, tartsuk be: **Soha ne hagyjuk nyerni** magyarázó szándék nélkül (***)).

(***) Ez utóbbi alatt azt értem, hogy tesztelésként (felismeri-e?) kialakíthatunk magunknak veszítő állást, de ilyenkor (utána) mindig hívjuk fel a figyelmét arra, hogy ezt most „**elnéztem**”, vagy az igazat mondva: „**arra voltam kíváncsi, hogy észre veszed-e?**”)

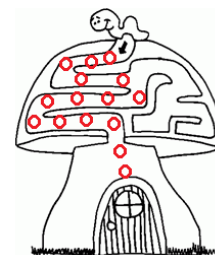
Amennyire lehet törekedjünk az „ellenfél” helyett „versenytárs” szóhasználatra és szinte valamennyi játékban ne vesztest hirdessünk, hanem...:

„én még tudnám folytatni, de egyedül már nem olyan érdekes, ha van hozzá kedved, akkor kezdjünk egy újat”, vagy „te még tudnád folytatni, de én már kiestem...”

A labirintusos egyszemélyesek ceruza-kezelési gyakorlat nélkül nagyon nehezek, csak a korán ügyesedőknek ajánlanám, de a kölykök nagyon kedvelik. . (Még nem tudják, hogy mire nem képesek, csinálni akarják, de gyorsan el is megy a kedvük, mert nem sikerül...)

Többnyire azt szoktam javasolni, hogy **ne folytonos vonalat húzzanak**, hanem „lépegetősen”: (történettel, mesével tálalva) rávehetők, hogy **pöttyökkel, pici vonalakkal jelöljék a bejárt utat**.

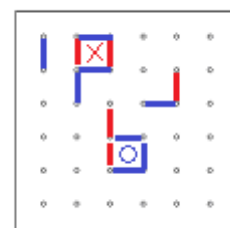
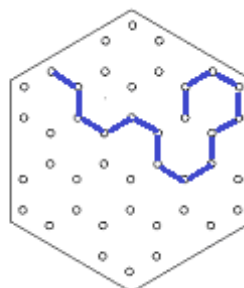
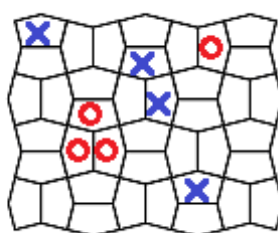
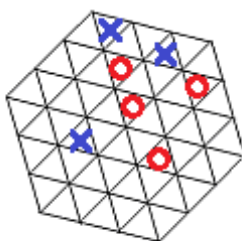
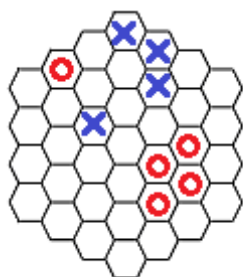
Ha pedig eltévesztik, akkor szint válthatnak... és újra kezdenek a lépegetést (akár pici karikákkal jelezve az utat) .



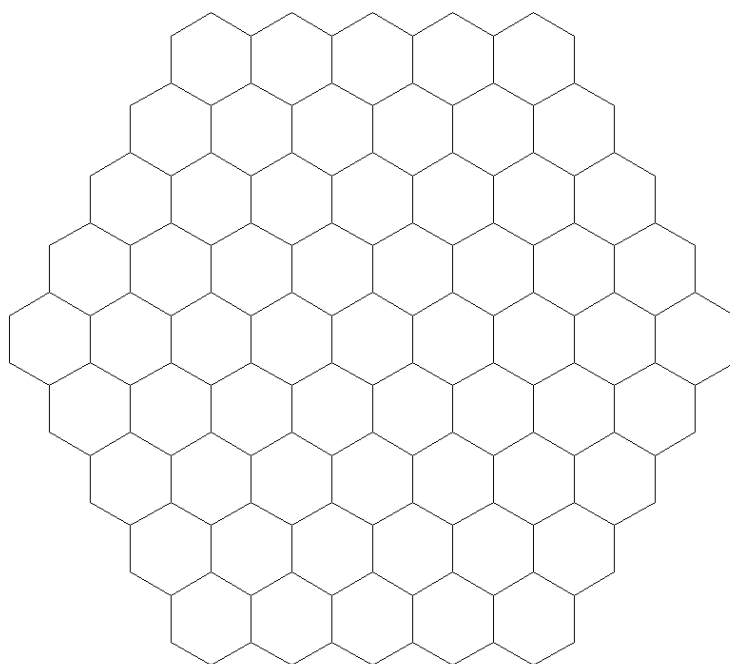
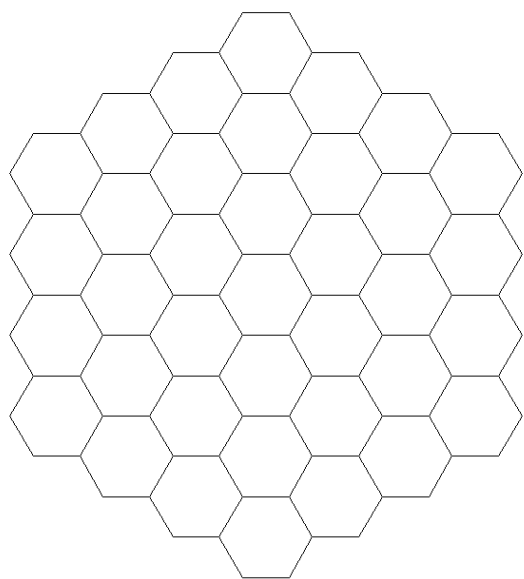
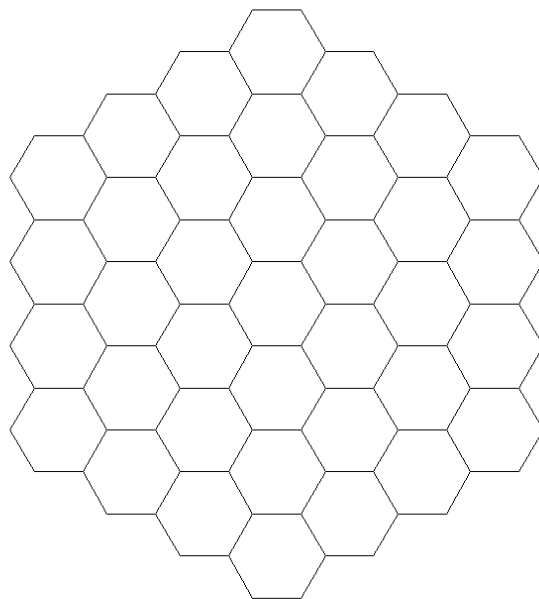
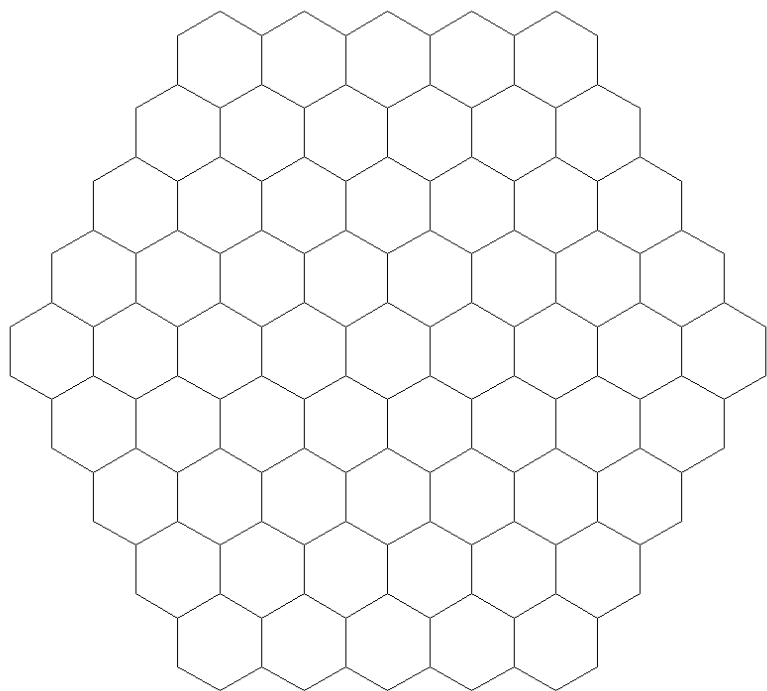
Összességében, folyamatosan adagolva, ezekkel a játékokkal elérhető, hogy

a táblajátékos alapfogalmak rögzüljenek: tábla, játékmező, mező, oldalszomszédos mező, átlósan szomszédos mező, lépés, a szabály részei (a versenycél, a lépésszabály, a tábla, bábuk), lépéskényszer (akkor is kötelező lépni, ha csak kedvezőtlen helyre lehet rakni), kezdő lépő, másodiknak lépő...

Miután már festegetéssel is, bábukkal is kitapasztaltuk a lerakosgatókat, később **már menni fog „nagvosan” papíron-ceruzával is játszani**. (A legügyesebbekkel pedig táblákat is tervezhetünk-készíthetünk hozzájuk...)



Kék Nílus (A lerakott bábuk nem mozognak >>> Papíron, akár színezéssel-satírozással 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 másikkal, már a táblán lévővel.)

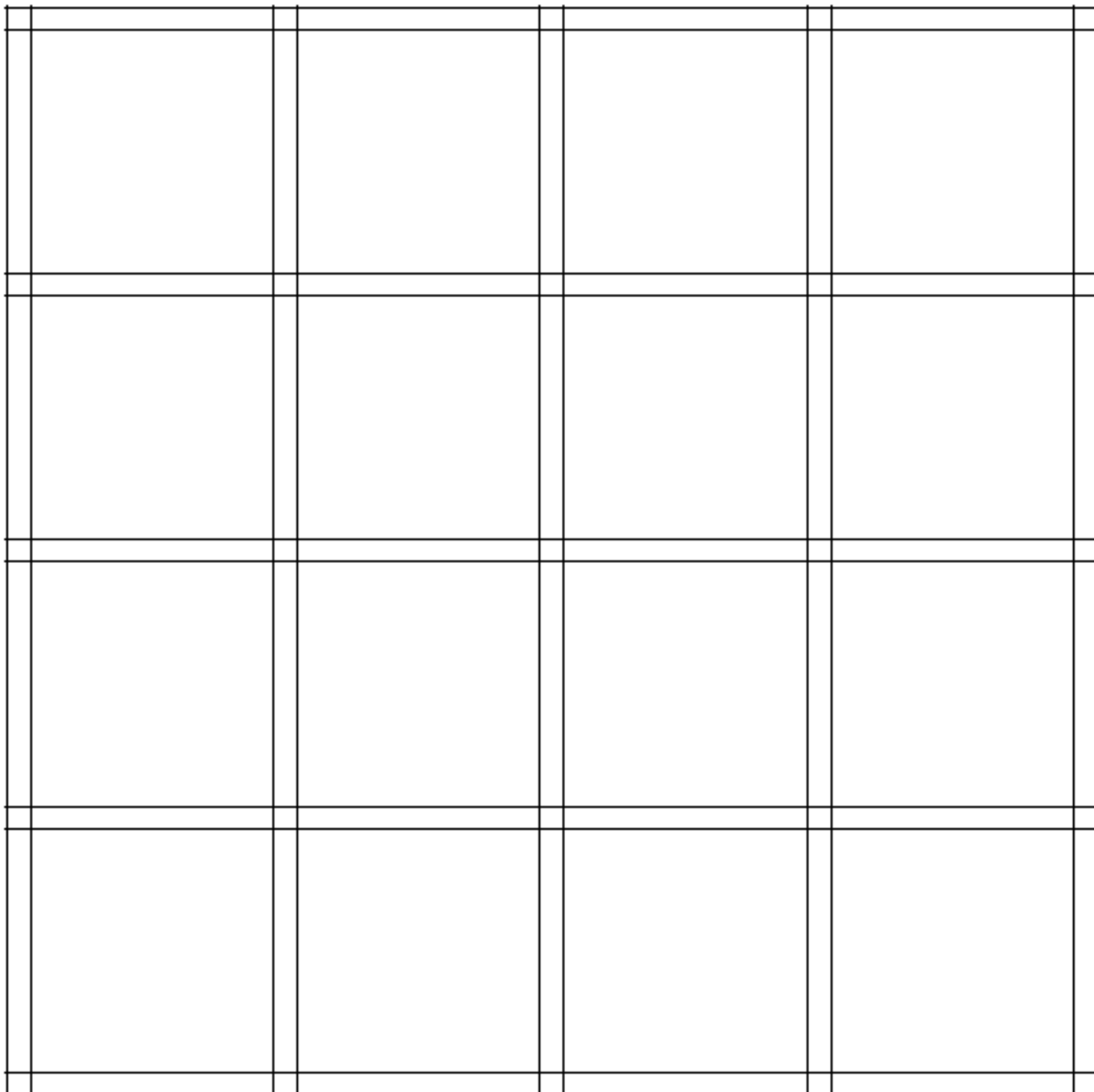
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

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)**.

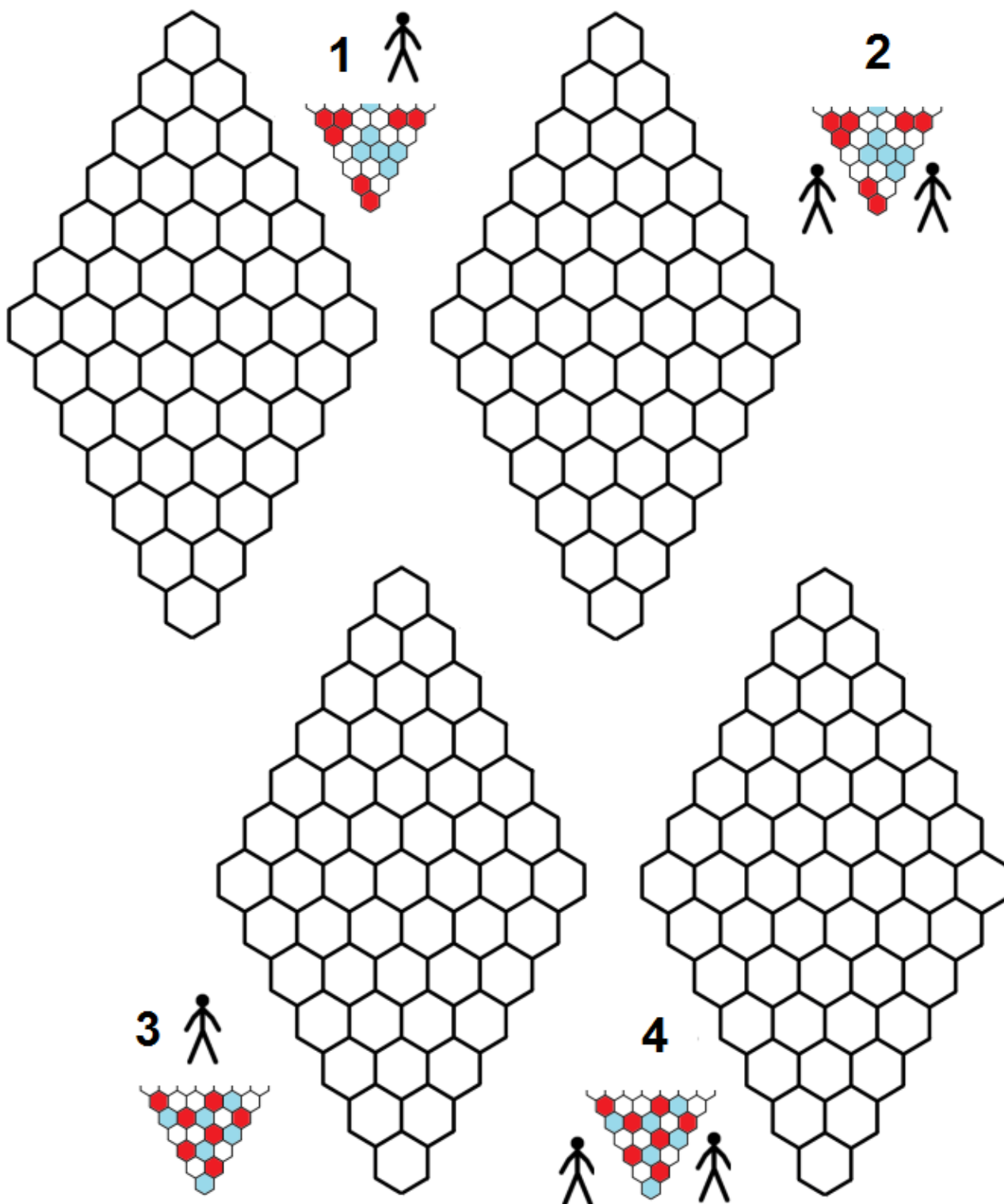
Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem! (Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.)

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.

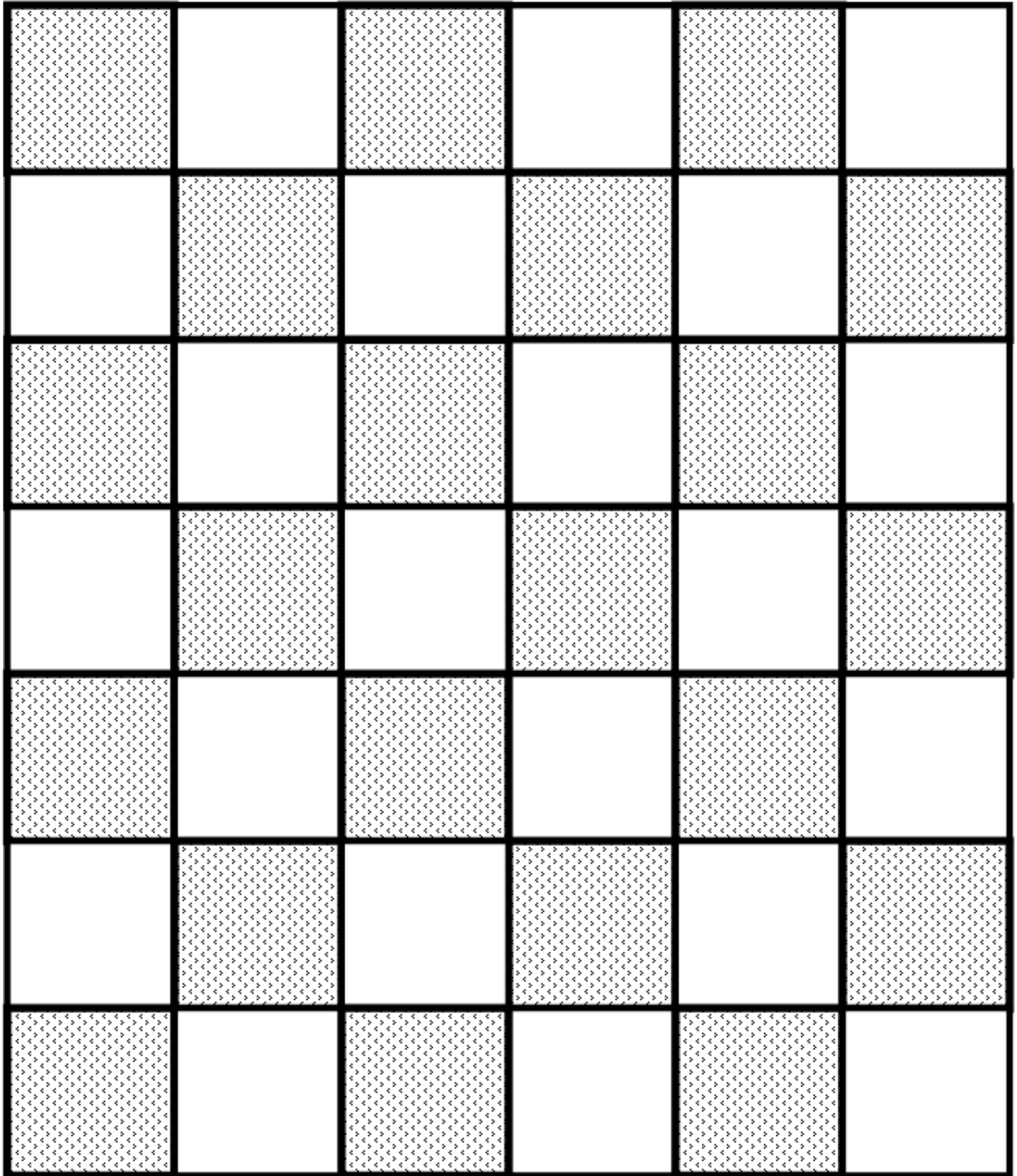
Kutya-macska és a Coloring (színezéssel, mint a kék Nílus, de más szabályokkal)



1. Váltakozva egyet pirossal, egyet kékkel jelölj be úgy, hogy különböző színűek között üres maradjon.
2. Ketten játszva, „lépésenként” felváltva, egy-egy mezőt színeznek-satíroznak be a versenyzők: egyik sötét, a másik világos színűre, de mindig csak úgy, hogy oldalszomszédos mezők nem lehetnek azonos színűek. (A sajátom mellé soha, de a játszótárs mellettit szabad. Vajon ki nyeri ezt a versenyt?)
3. Újra egyedül: de most úgy, hogy megfordítva: az azonos színűek között maradjon legalább egy üres.
4. A megfordított szabállyal is játszhatunk ketten! Ekkor az legyen a tilos, hogy a versenytárs által már bejelölt melletti mező mindig üres maradjon. (A sajátom mellettit szabad, de a játszótársé mellett soha!)

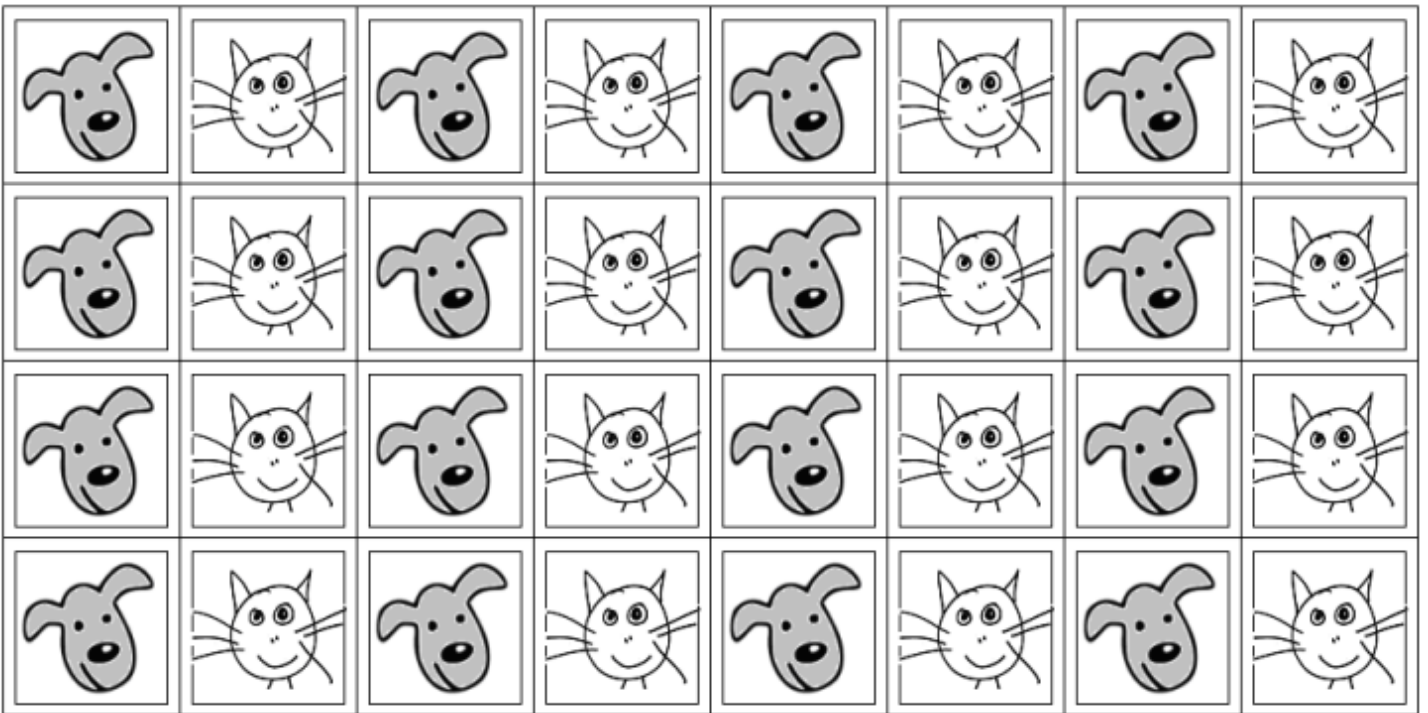
Kutya-macska lerakós .

Ugye milyen lassú volt színezgetéssel játszani? És a táblát is eldobhattuk a parti végén...
Gyorsabban és kényelmesebben játszhatunk bábukkal. Amiket csak egyszer kell elkészítenünk...
Max. 18-18 db cica- és kutya-bábuval játszva, azok a parti végén levehetőek és újra kezdetjük

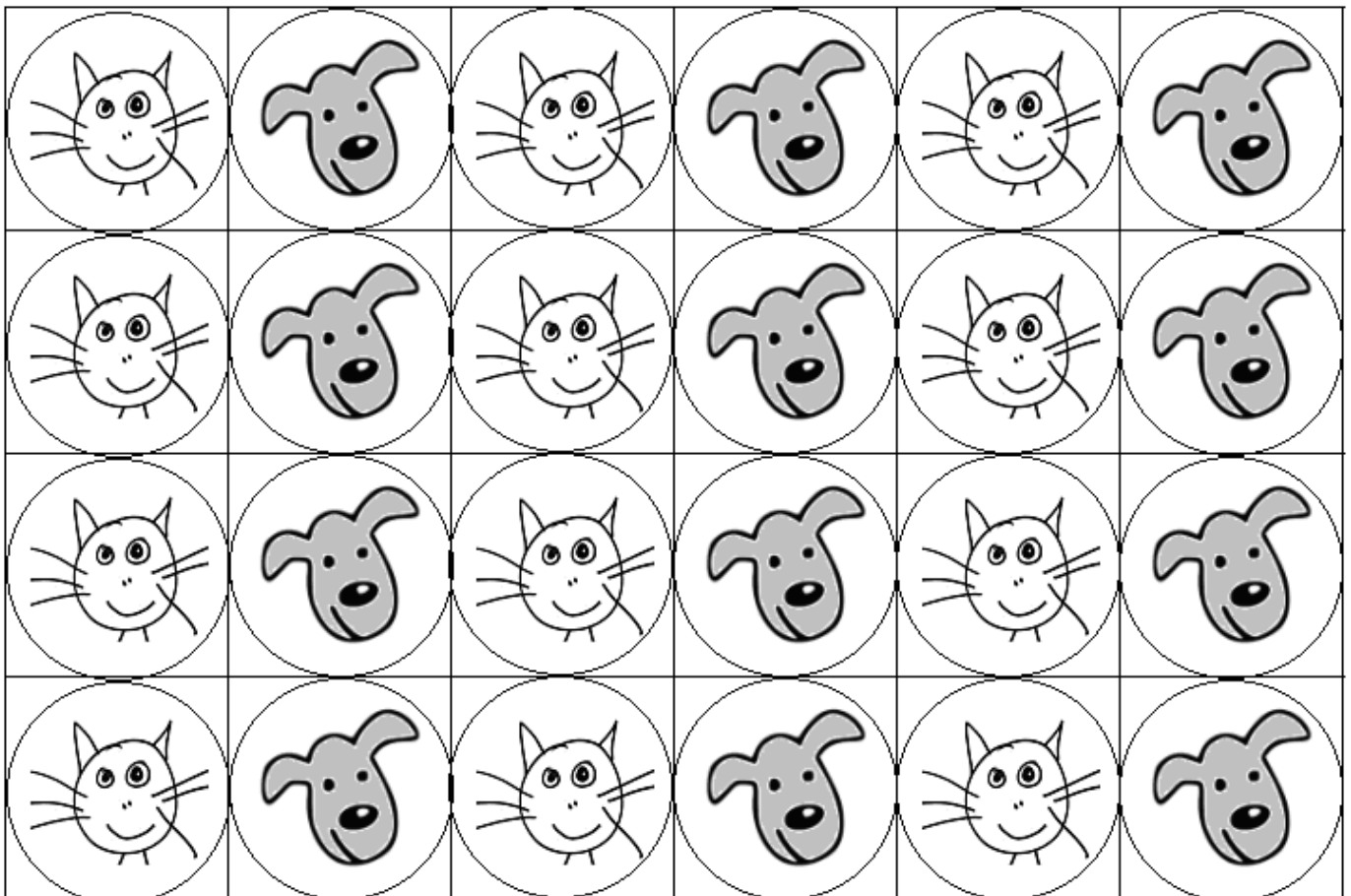


Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(***) rak. „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

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



Ha nem kartonra nyomtatod, akkor szétvágás előtt kasírozhatod pl.: keményebb (nehezebb) papírra...
...vagy
sörös-, ásványvizés, stb. kupakokra ragasztva... később, más játékokhoz is felhasználható...

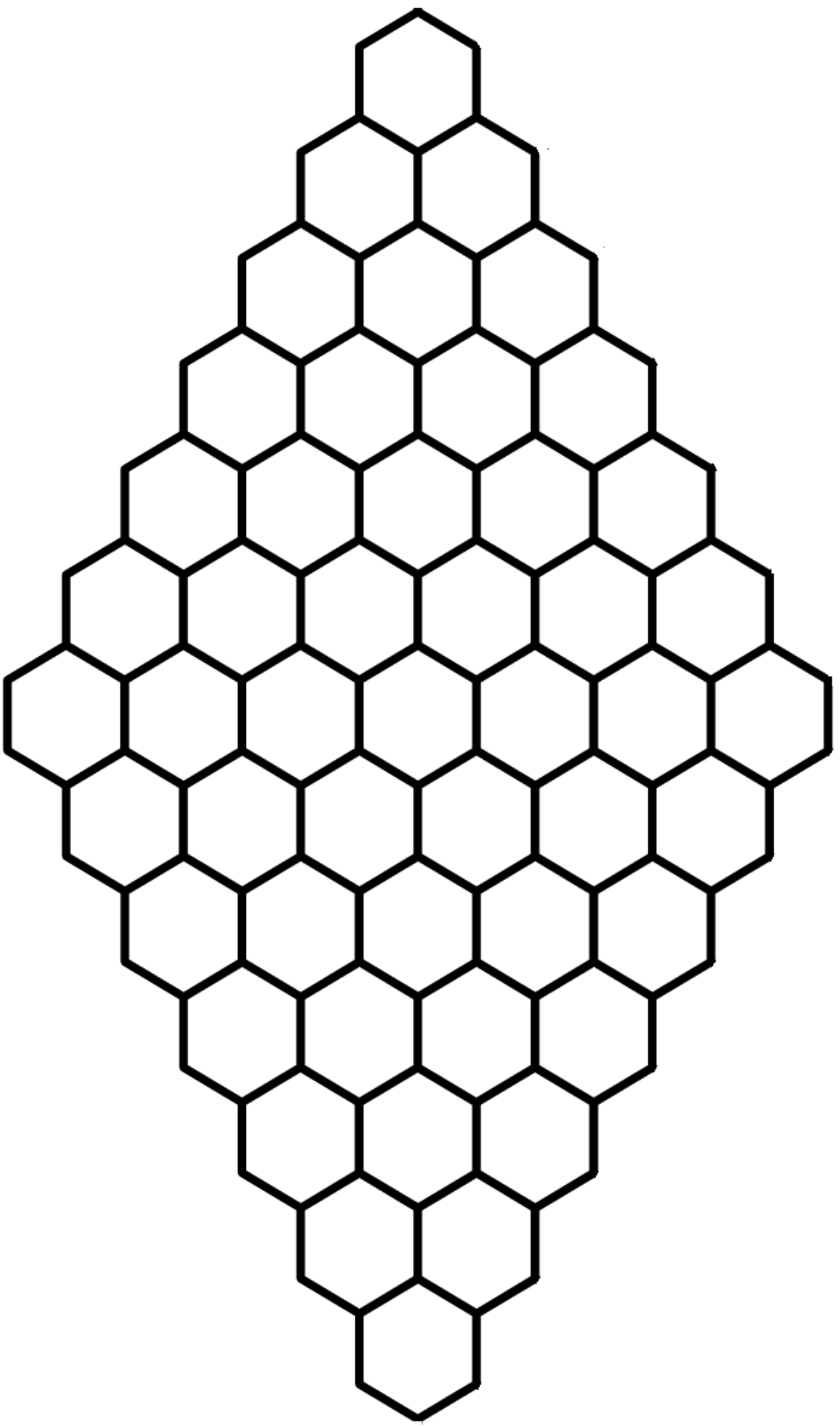


Coloring

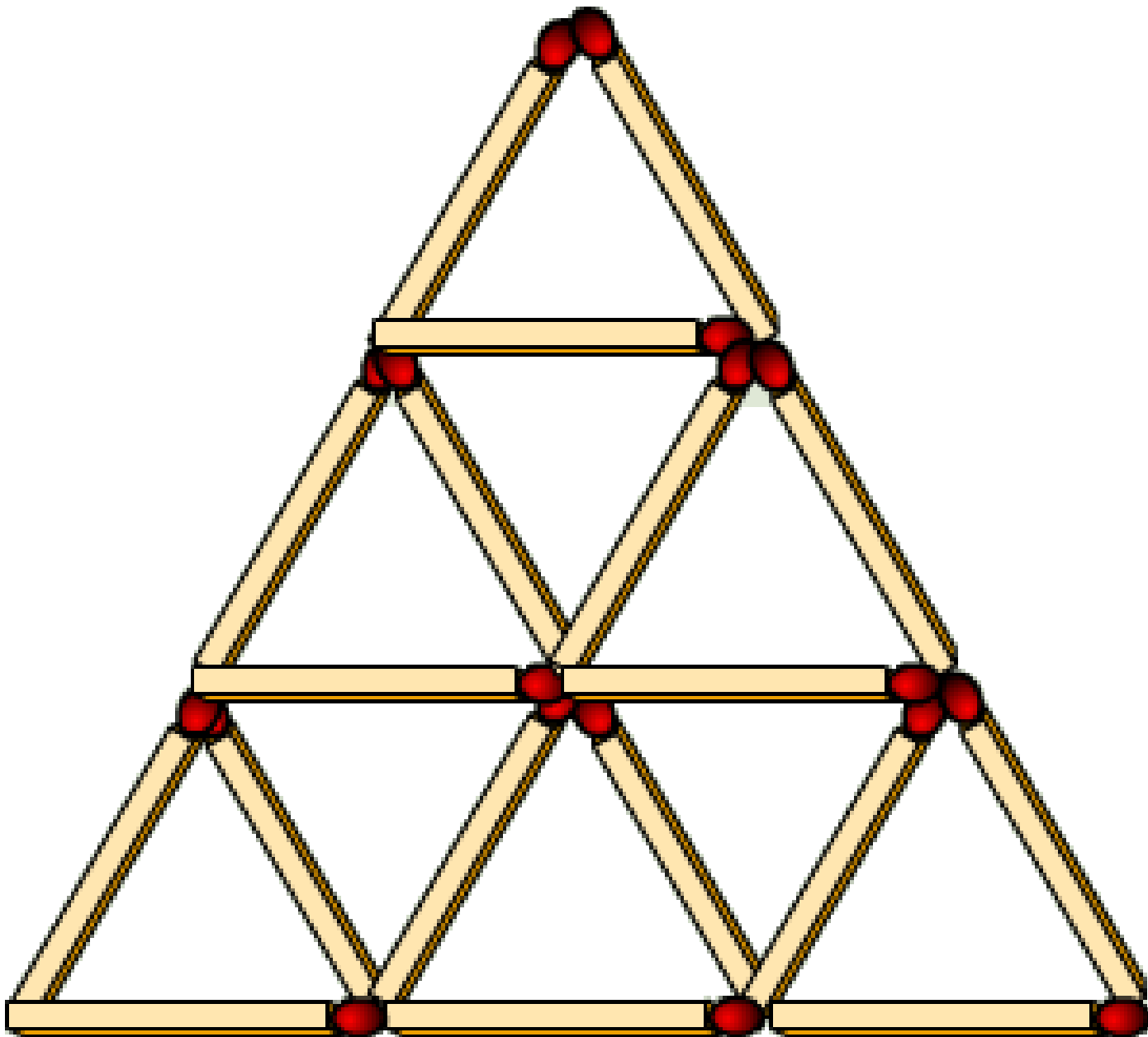
Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

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

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



„Vonalkázós”/Dots (a négyzethálós papíron, ceruzával ismert játék picuriknak)



Végy elő gyufaszálakat és pl.: bab-, kukorica-, kávé- szemeket, (vagy rakd tele a táblát pl. mazsolával...)
Az előbbiekkal jelezhetitek kié a terület, (az utóbbiakat pedig az szedheti le, aki bekeríti ☺).

Szabály: egyenként váltakozva rakják le a játékosok egy-egy mező egy-egy oldalának "kerítését".

A mező azé lesz, aki az utolsó bekerítő részt lerakja... Vajh' mi lehet a verseny célja?

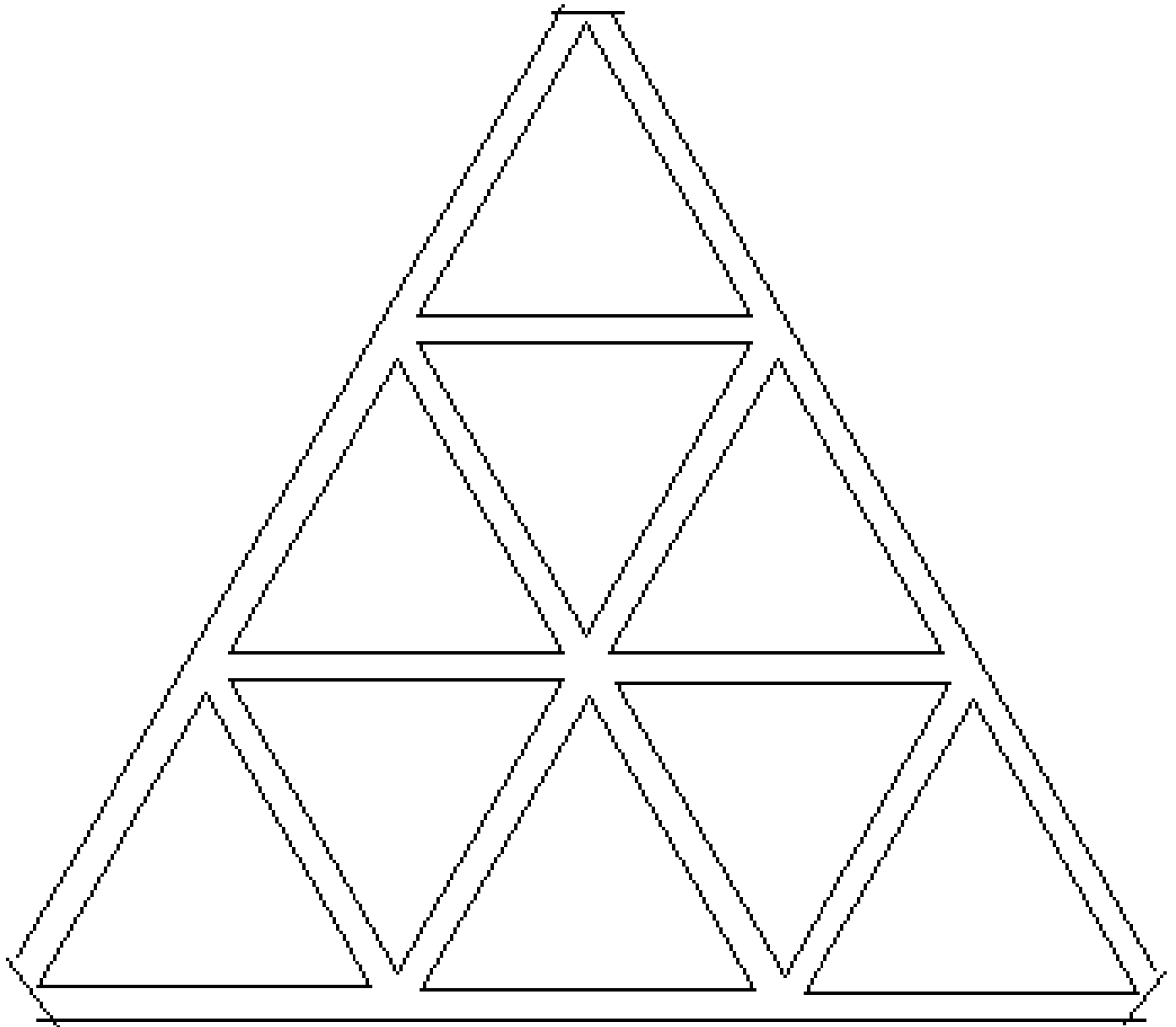
Fontos szabály: aki „területet rabolt”: annak kötelező egy (új is vonalat is húznia, ill.) kerítés darabot is rakni.

Előbb próbáld egyedül (ügyeskedve): telerakni óvatosan a táblát úgy, hogy ne csússzanak el a gyufaszálak.

Kétszemélyesen (már gondolkodva, figyelve) úgy, hogy ne rabolhasson területet a versenytársam.

Kérdés, Feladvány: Sok-sok lejátszott partiban lehet-e döntetlen eredményű?

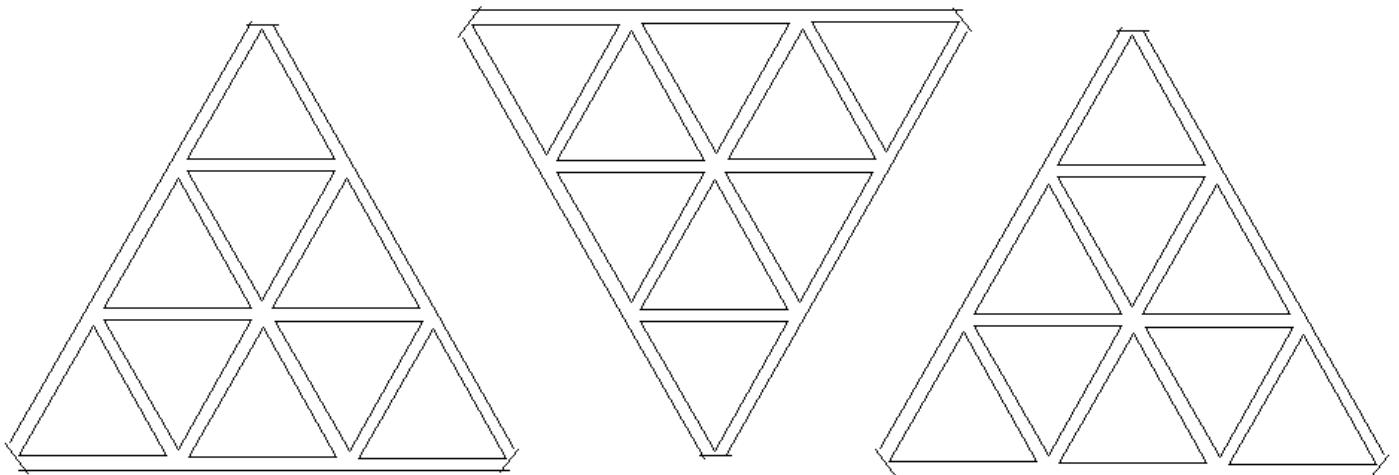
Hány gyufa rakható le úgy, hogy az ellenfél még ne tudjon rabolni?



DOTS-vonalkázós 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).

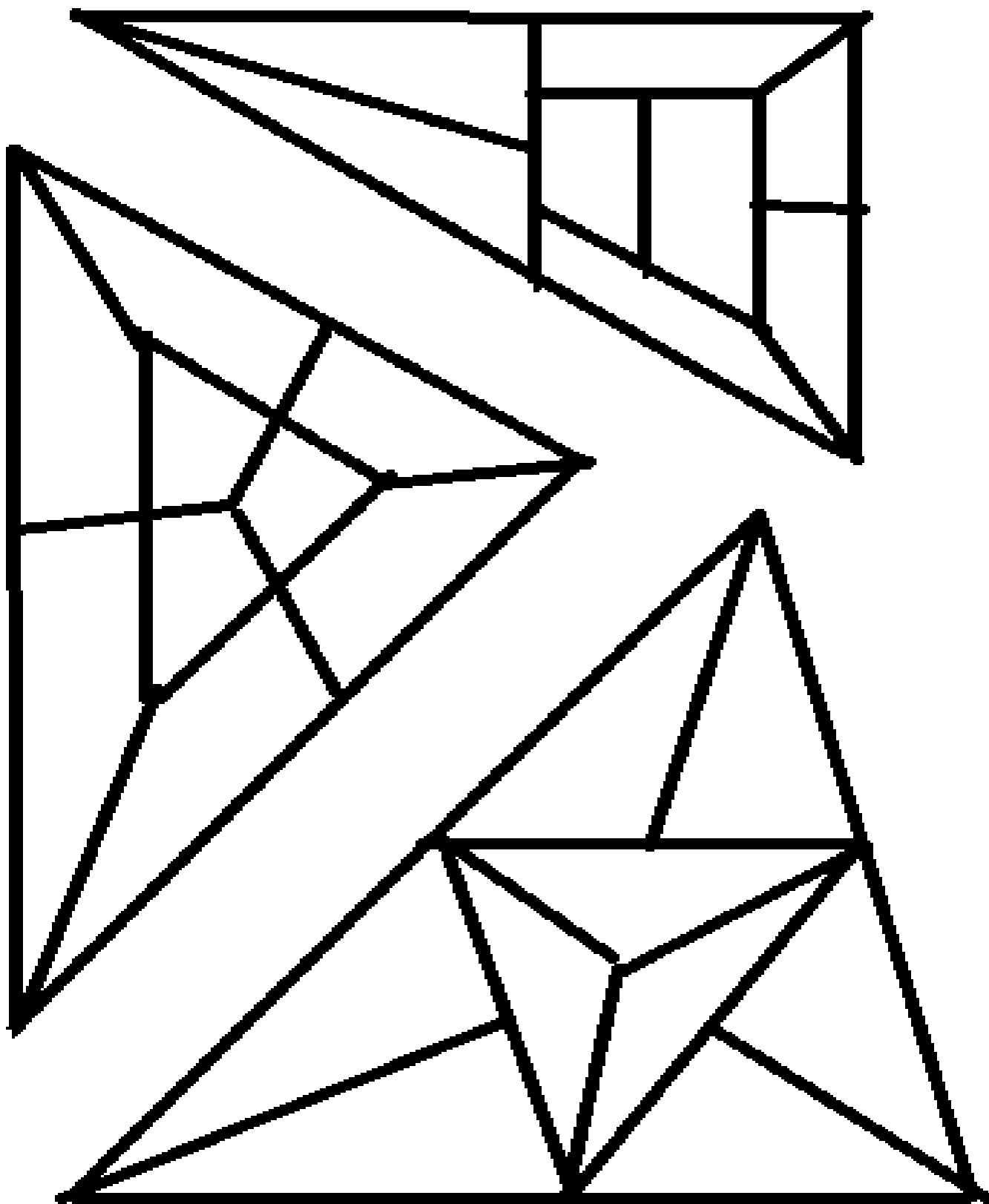
Az alsó három tábla mindegyikén egyszer játszhatok (készíthetsz tervet) ceruzával.

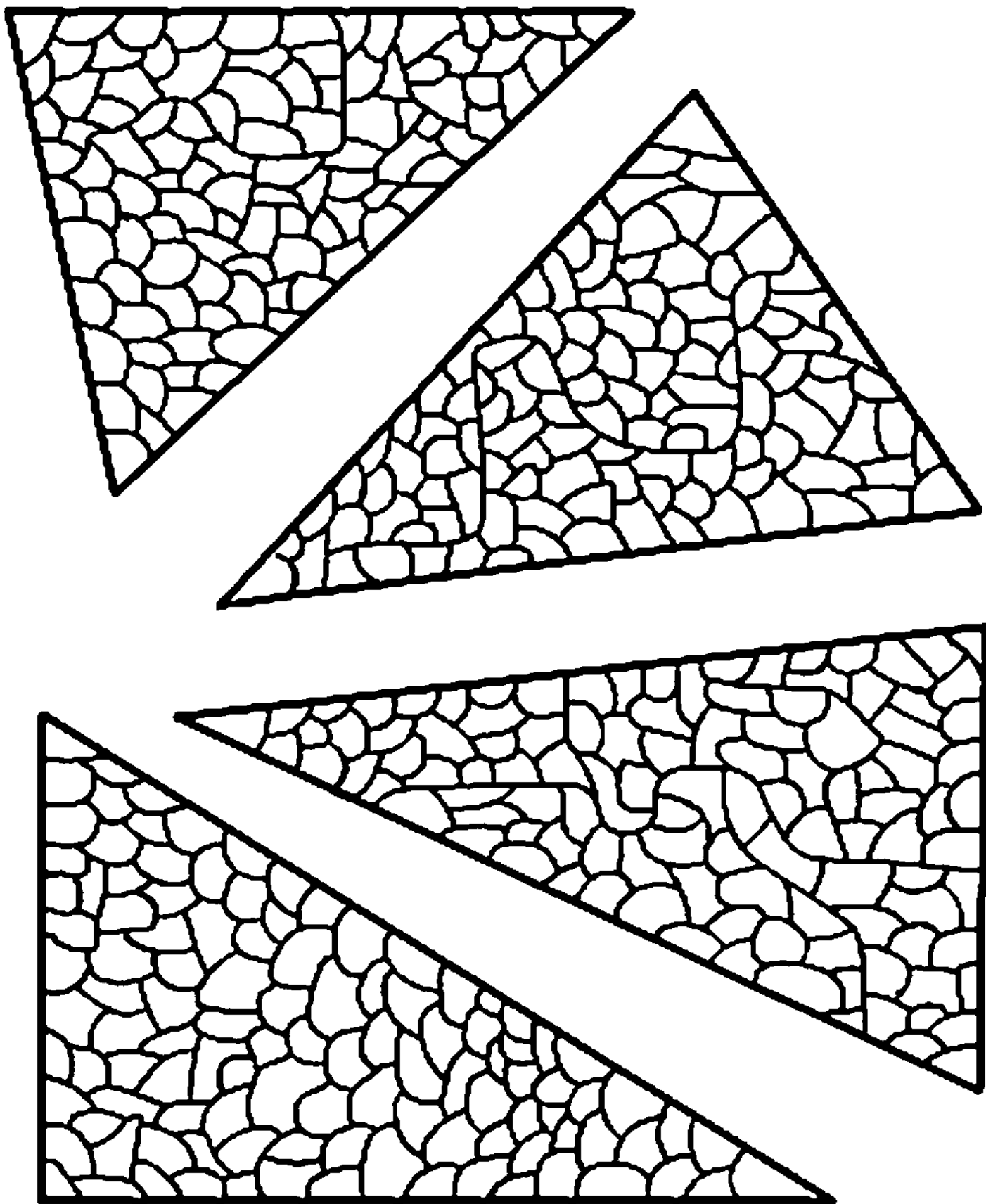


Ipszilon (Y-színezgetős a kisebbeknek)

A verseny két játékos között folyik, akik felváltva színezik ki a háromszög egy-egy részecskéjét, (pl. az egyik pirossal a másik kékkel),

Az a játékos nyer, aki hamarabb köti össze a háromszög **bármely két oldalát** a saját színével.

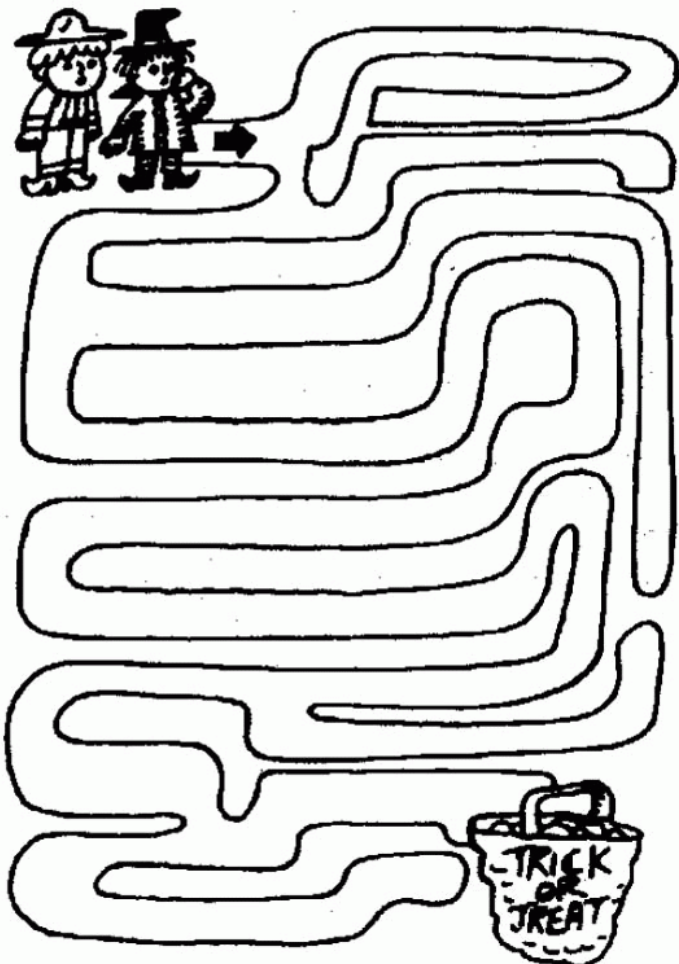
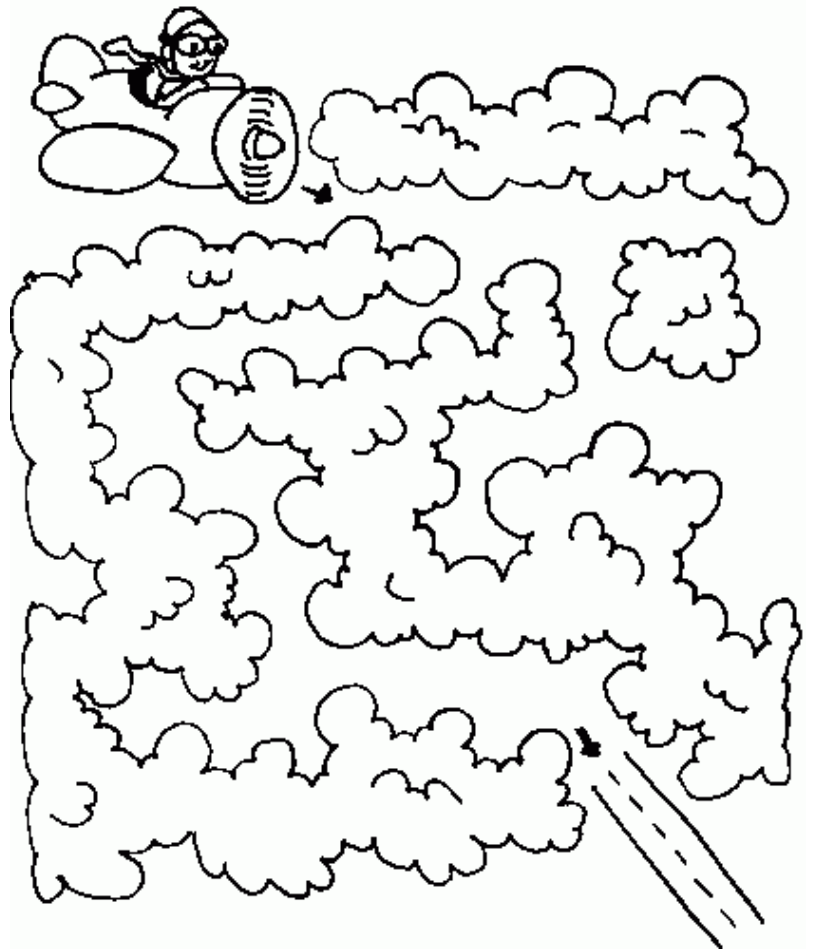
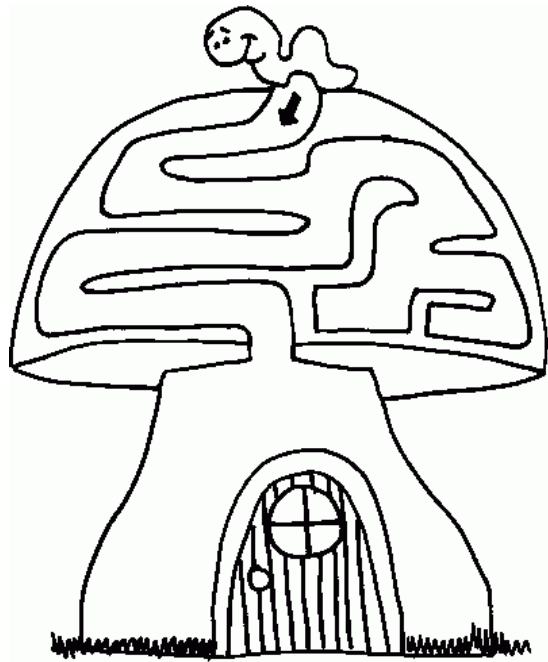




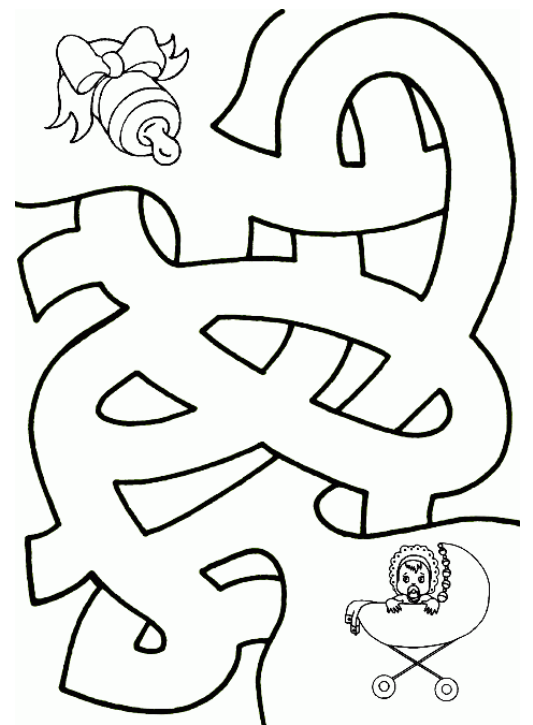
Ipszilon (Y-színezgetős a türelmes, nagyon ügyeseknek)

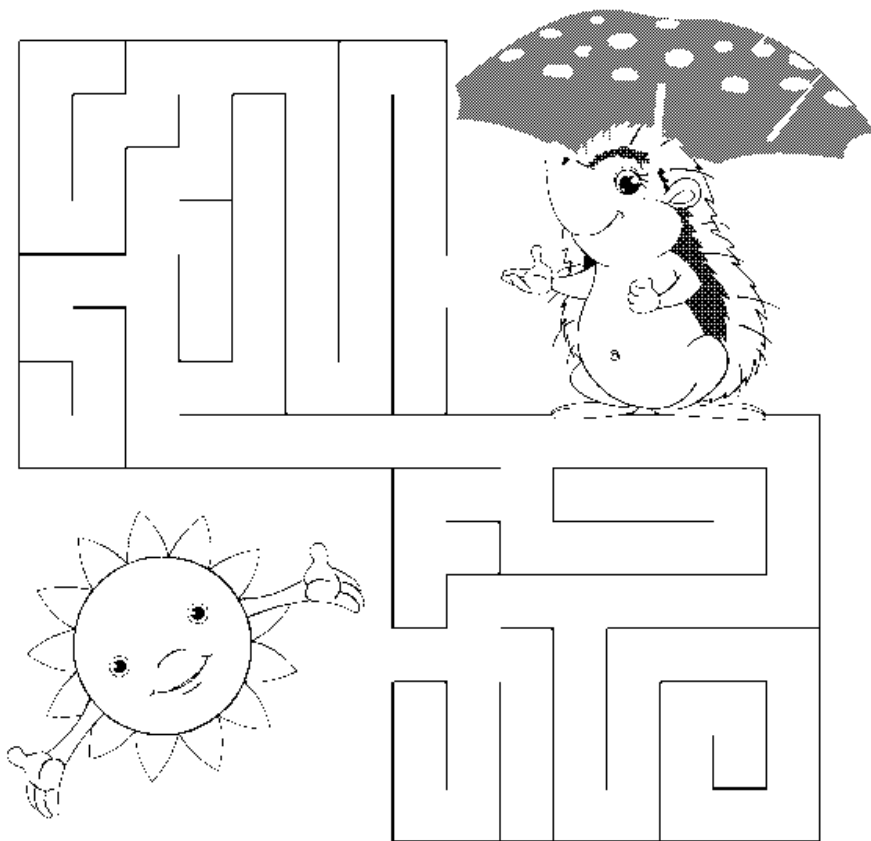
A verseny két játékos között folyik, akik felváltva színezik ki a háromszög egy-egy részecskéjét, (pl. az egyik pirossal a másik késsel), de mindig csak a már beszínezettel *szomszédos* mezőt.

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

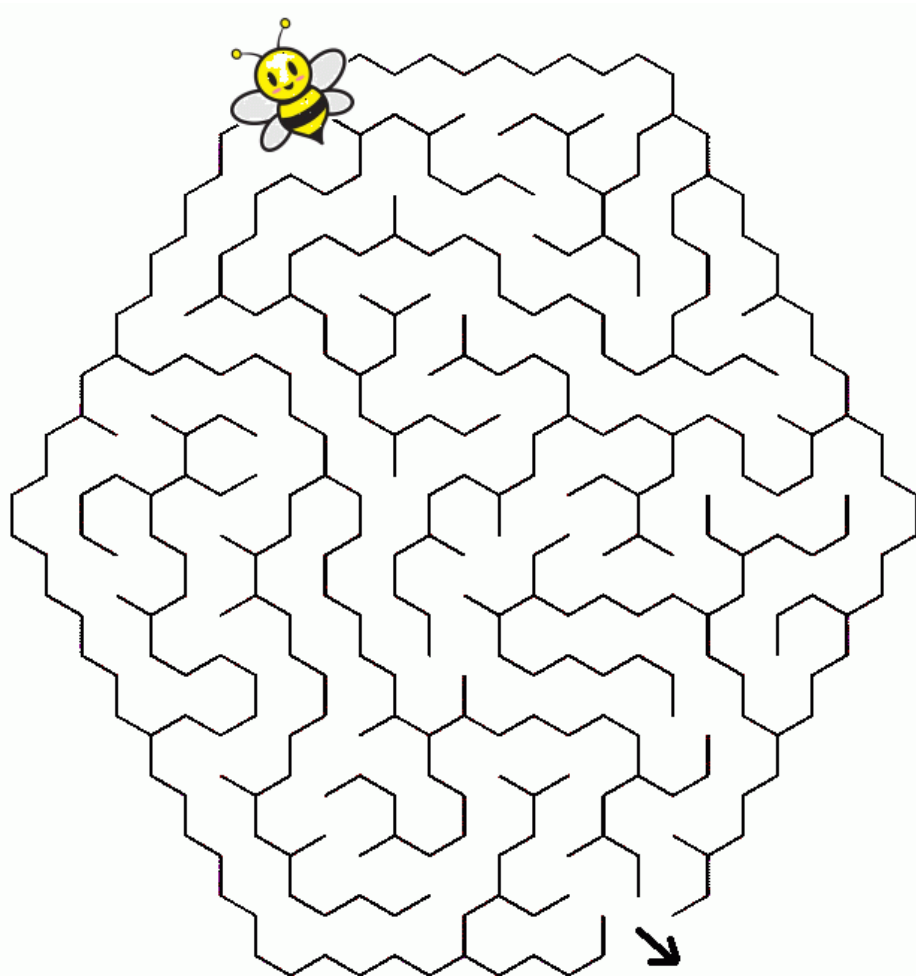


Ha éppen nincsen játszótársad,
próbáld a labirintusokat...



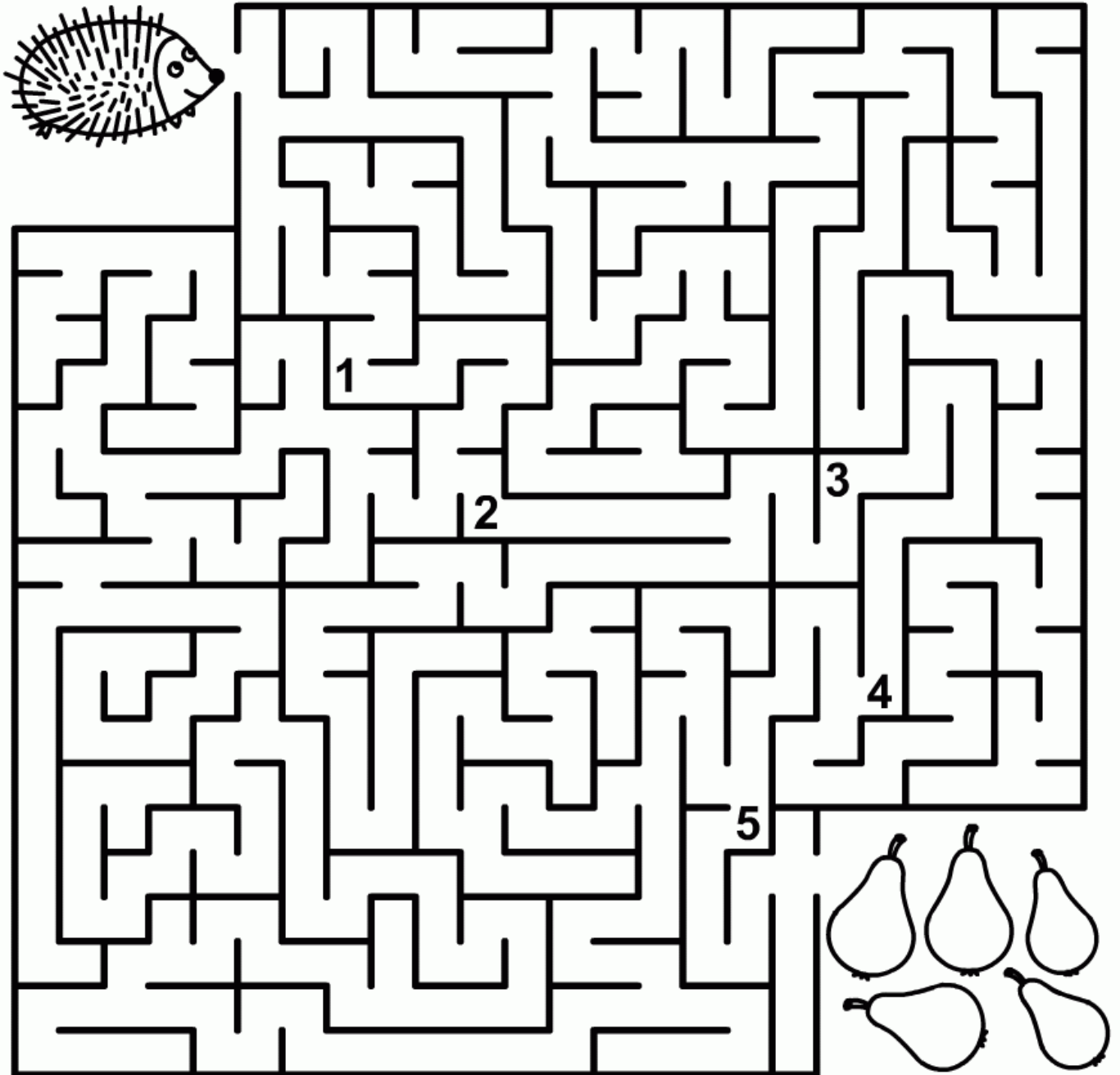


Észrevetted, hogy milyen sokat segít az, ha mindkét oldalról indulva gondolkozol?



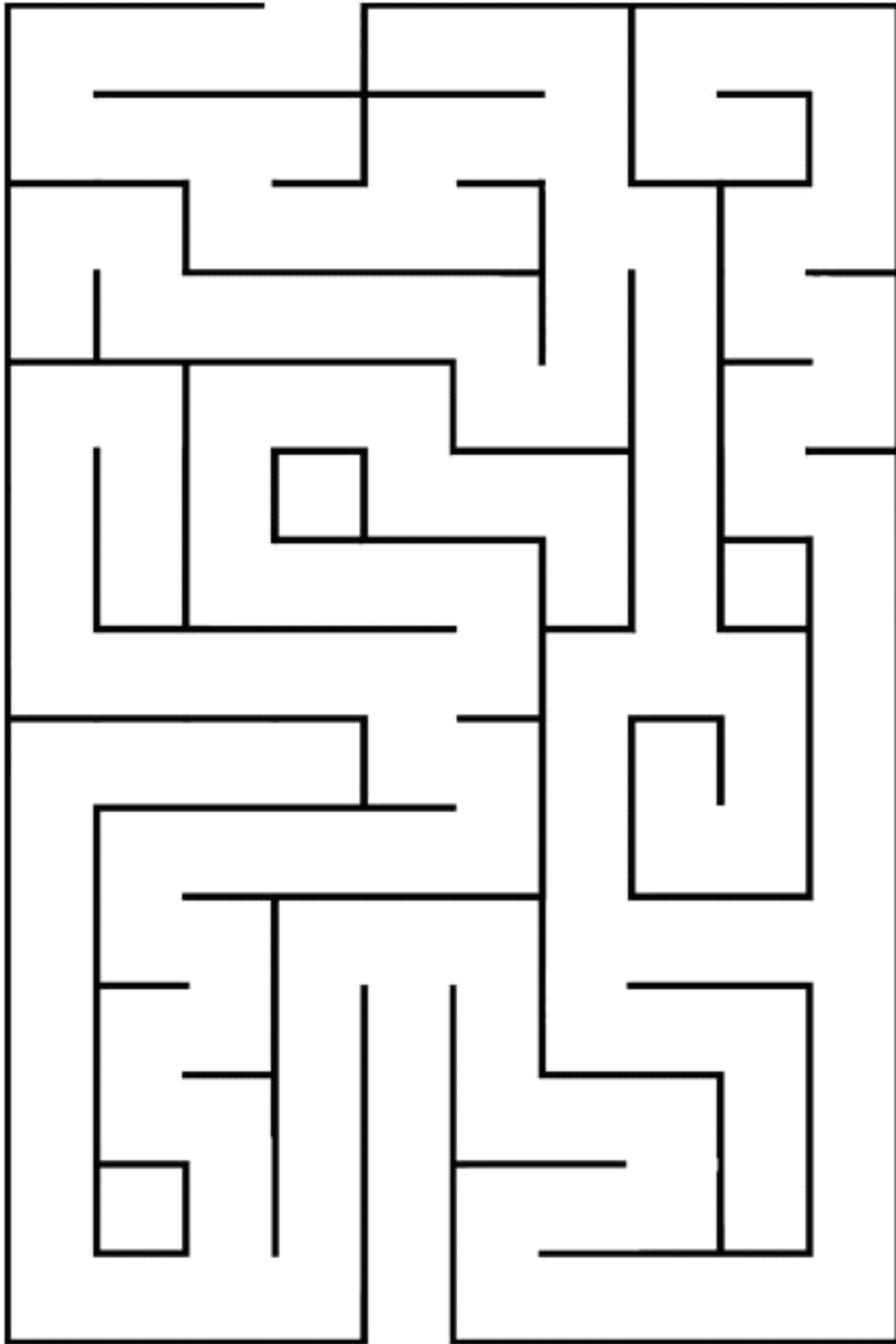
Ez már, segítség nélkül, nagyon nehéz...

...de ha előbb az 1-re, majd a 2-re, aztán a 3-ra... és így tovább, akkor sikerülni fog.



Ismered az órát? Ha igen, akkor mérd meg hány perc alatt sikerül ezt megoldanod.

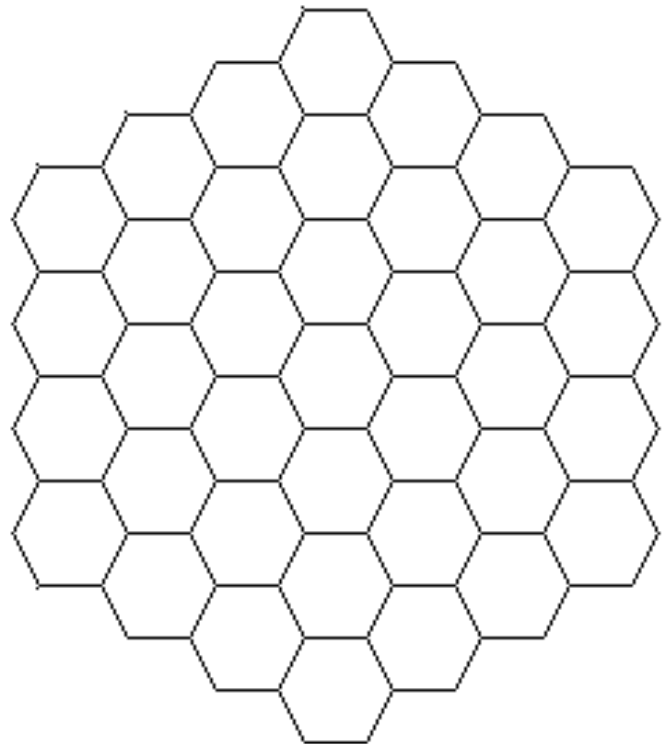
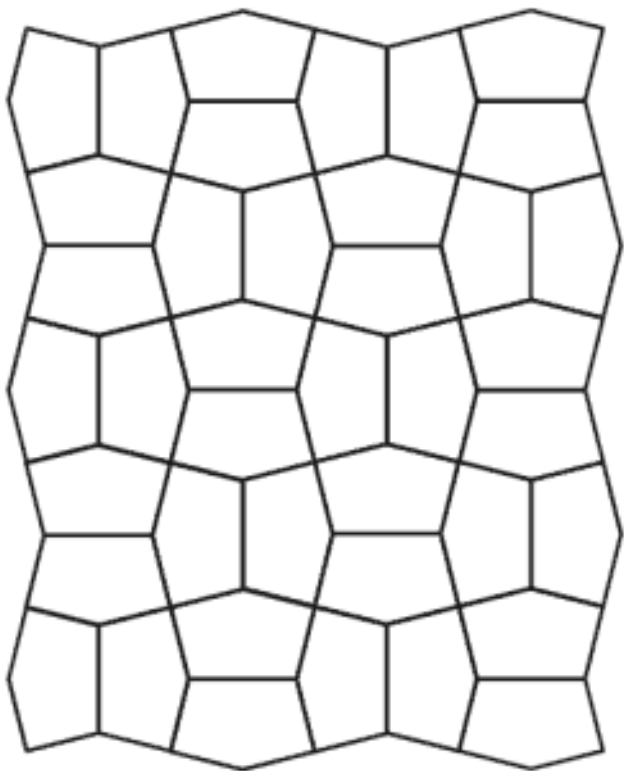
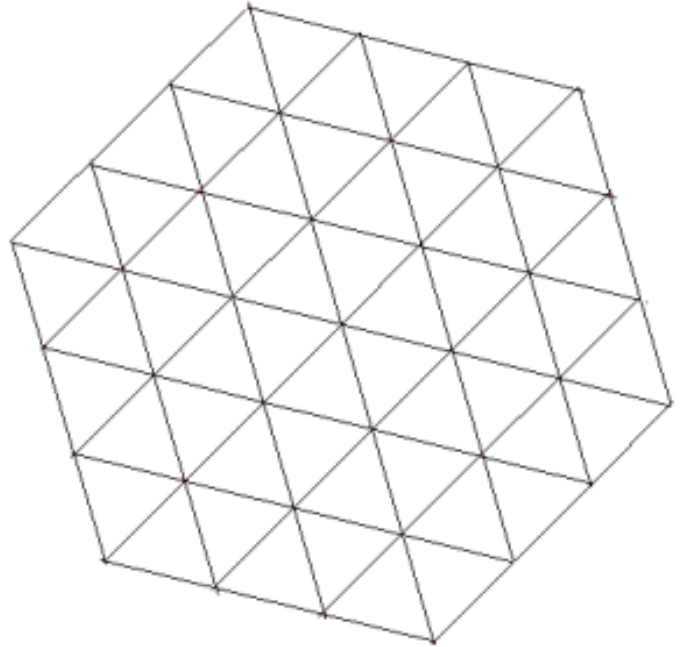
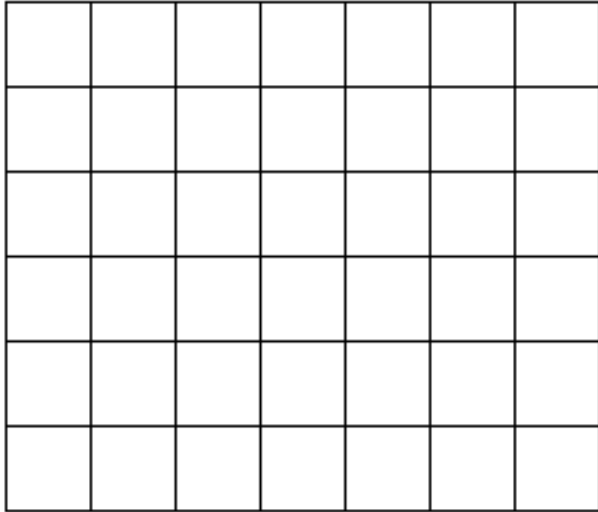
Tudod-e, hogy abban is lehet versenyezni, (ha nem egy közös táblán, nem együtt, hanem külön-külön) kinek milyen gyorsan sikerül megoldania egy feladatot Pl.:áthaladni ezen a labirintuson a nyuszihoz.



Kutya („X”)-macska („O”) lerakosgató (ceruzával):

Négyzetesen is, háromszögesen is, hatszögesen is és még sok-sok féle elrendezésű táblán is érdekes.

A szabály: felváltva lerakosgatás során nem találkozhat oldalszomszédos mezőkön az „O” cica és az „X” kutya. Veszít, aki, ha soron következik, nem tud már szabályosan rakni.

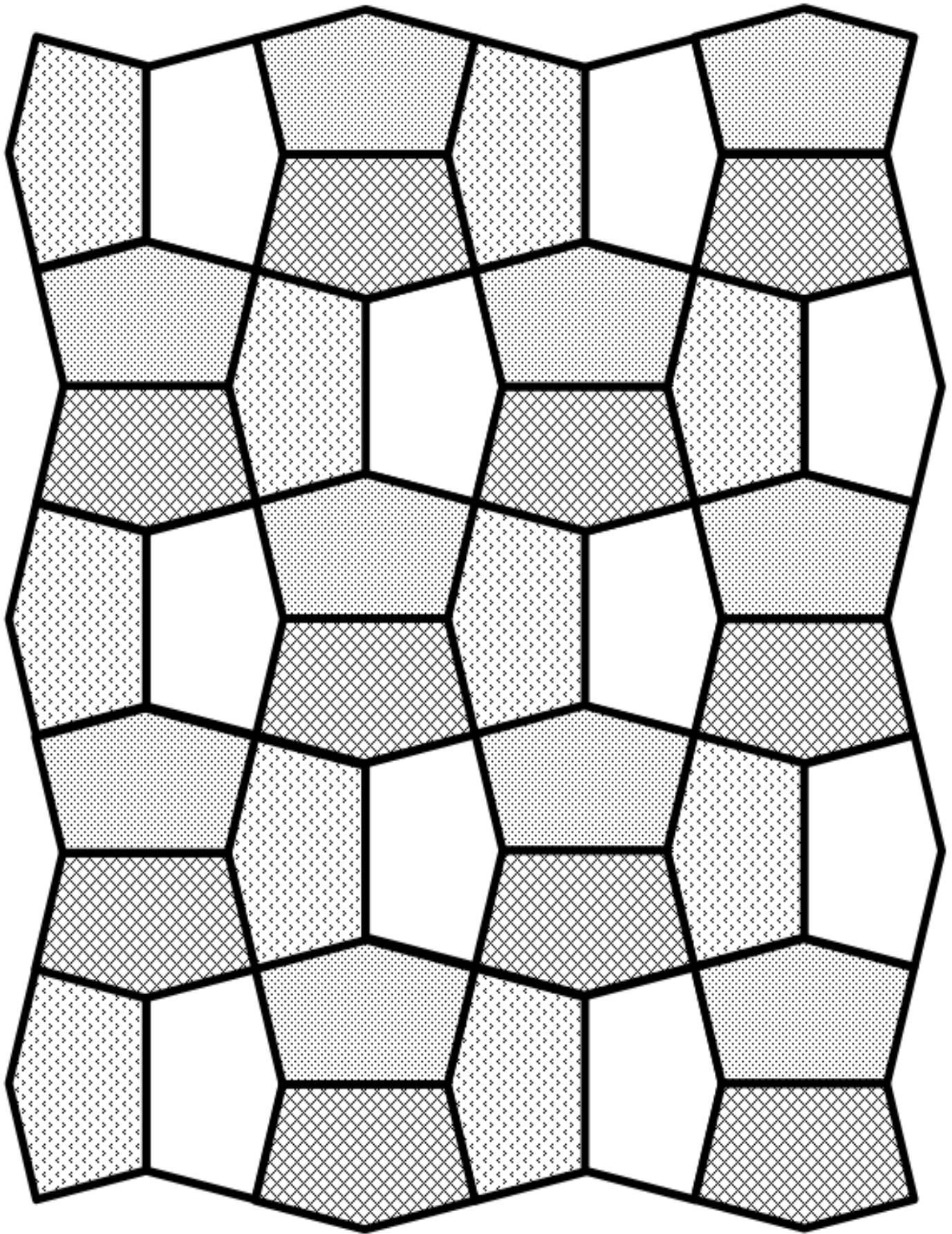


... és ugye jól játszható a megfordított „tilos/szabad” játékszabállyal is („Coloring”):

amikor a sajátom mellé tilos, a versenytársé mellé szabad.

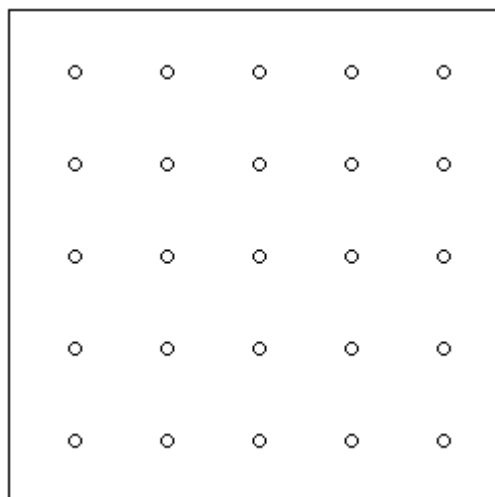
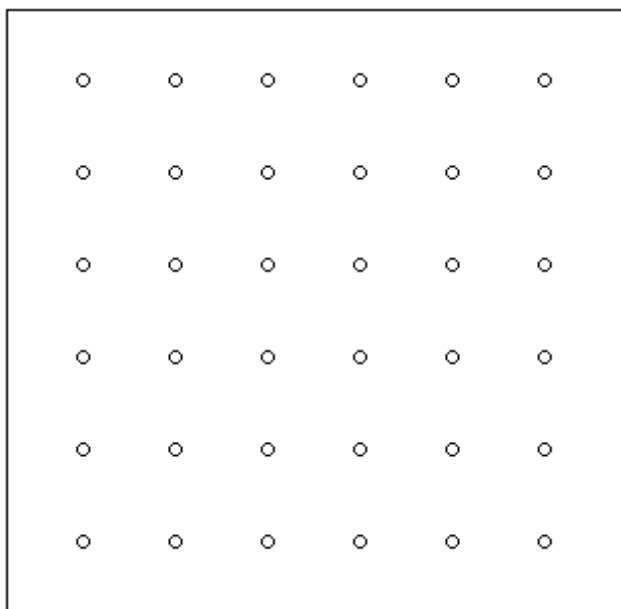
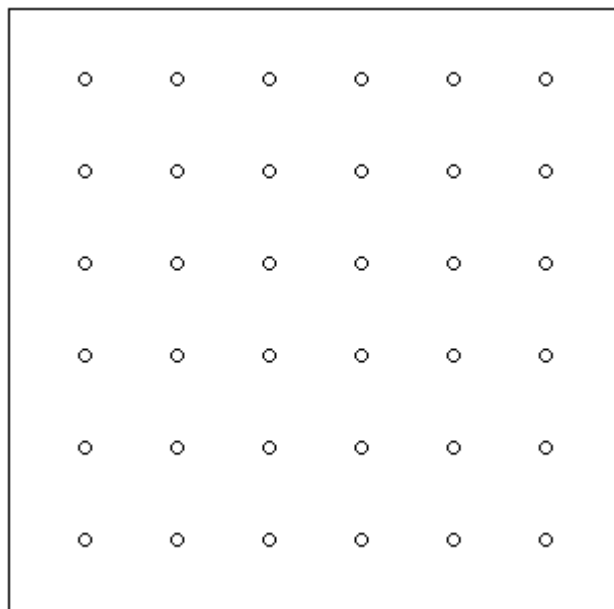
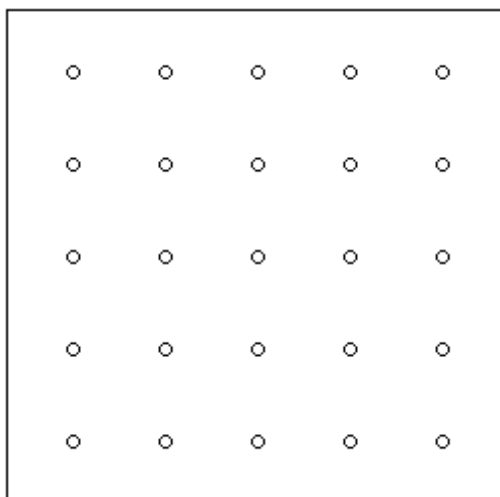
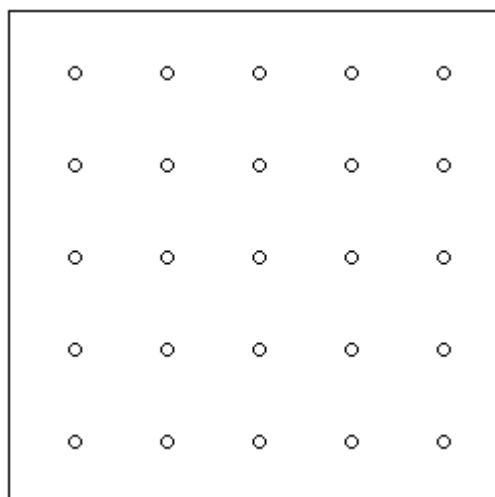
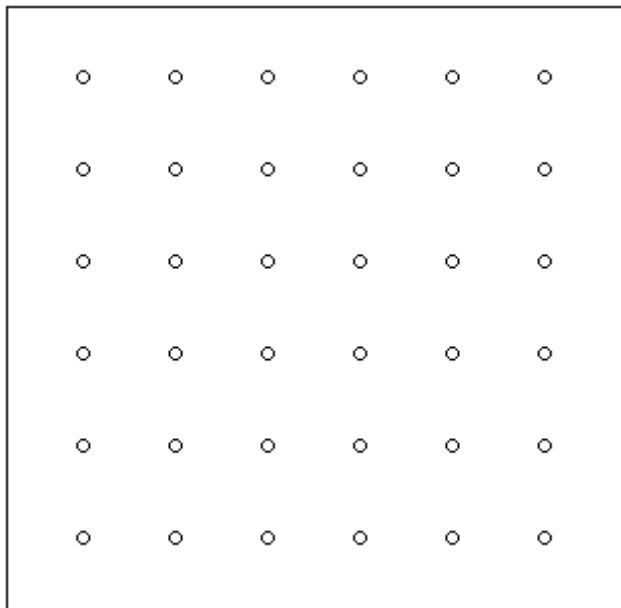
Meg ugye a verseny cél is működik fordítva mindkét játékban: Az nyer, aki előbb nem tud már a táblára rakni.

Kék Nílus, Kutya-macska, Coloring (korongokkal)



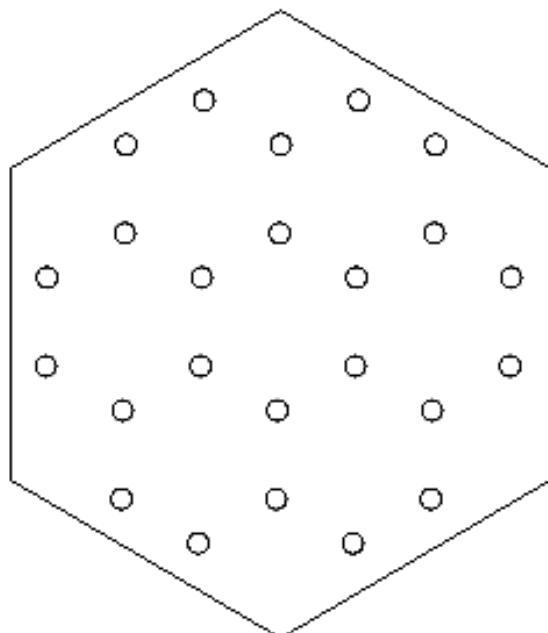
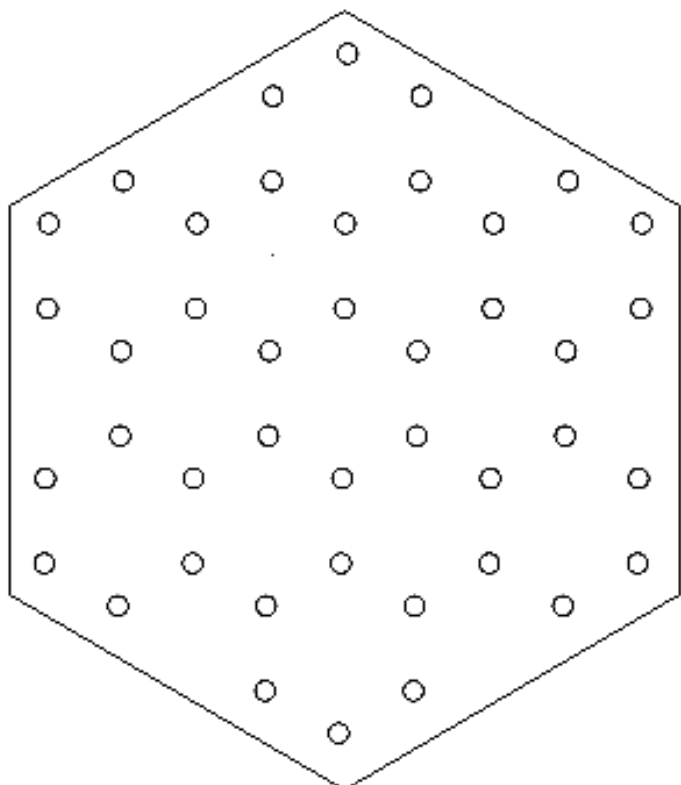
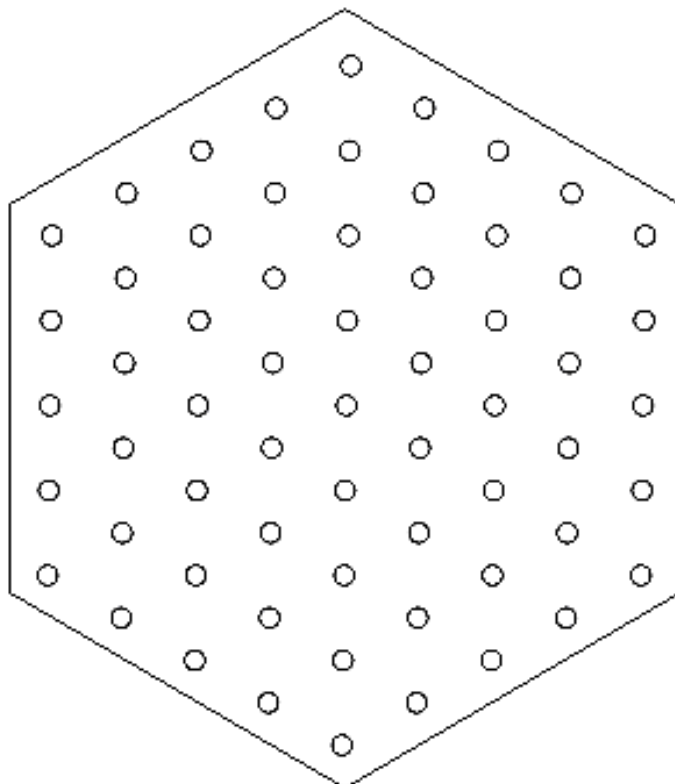
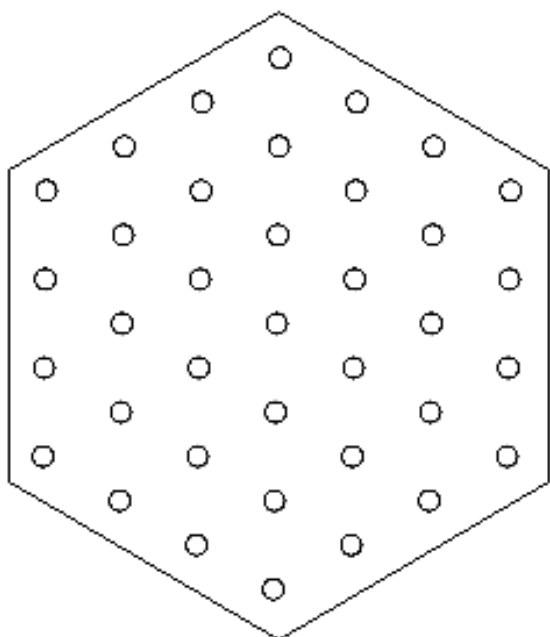
Kék Nílus, Vonalkázós, Gyufakígyó (ceruzával)

Ugye, hogy ezeken a táblákon is jól játszhatók, ha a lépéseket két kis karikát összekötő vonalkával jelöljük?



Kék Nílus, Vonalkázós, Gyufakígyó (ceruzával)

Próbáljuk ki háromszög- és hatszög-rácsos (méhsejtes) elrendezésű táblán is!



Egyszemélyes feladványok:

Rajzold be a kicsi táblákba a leghosszabb, a nagyobb táblákba a legrövidebb folyót.

3. blokk (előnyadósok)

csak a táblák külön: http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/picuriknak_3.pdf

Négy egyszerűbbet ajánlok az „előnyadósok” közül. Mindegyik olyan, amiben az egyik játékos több, a másik kevesebb bábuval versenyez. Bábuk helyett kezdetben még feltétlen képes-rajzos jelhordozókat használjunk.

Bár már megismertük a táblajátékos alapfogalmakat (tábla, játémező, mező, oldalszomszédos mező, átlósan szomszédos mező, lépés, a szabály részei (a versenycél, a lépésszabály, a tábla, bábuk), lépéskényszer (akkor is kötelező lépni, ha csak kedvezőtlen helyre lehet rakni), kezdő lépő, másodiknak lépő...)

de még továbbra is mesével, történettel vezessük be az új játékokat!

Bevezetésként idézzük az ismert közmondást: „Sok lúd disznót győz” és persze az első parti előtt mindegyik játékszabályhoz találunk ki valami rövid történetet... **SOK** lúd disznót győz. Ámde, arra is gondoljunk és használjuk is ki, hogy a „**SOK**”-nál picit kevesebb lúd, már nehezebben győzi le azt a disznót, vagy akár még ki is kaphat a disznótól. **A leírásokban jelzett bábuszámok az adott méretű és kiosztású táblához, kvázi kiegyenlített nyerési esélyekre vannak kalkulálva.** Ha csökkentjük a többségi fölényt, vagy növeljük a tábla mezőszámát, akkor az egykével játszó kerül előnybe.

A Pókhálós játszható 6 db pókkal is, de ekkor legyen tilos azoknak a háló szélé felé lépni. Ezzel változtatással többnyire elkerülhető a különben (a kezdők esetén gyakorta) hosszan elhúzódó passzív játék.

A többi előnyadás megismerése után, vegyük majd észre, hogy a pókhálós játék egyedi érdekessége, hogy mindkét bábu „mozgás-szabadsága” (szabályos lépéseinek lehetőségei) megegyezik. A nyerési esélyek (kvázi) kiegyenlítését az induló állás biztosítja.

A Róka vadászat-ban gyorsak a partik. A picurik, rókaként, nagyon könnyen nyernek, ha eggyel csökkentjük a vadászok számát. **A legkisebbek maradjanak is meg a róka-bábu „vezérlésénél”.** Nagyon gyakori, hogy játék közben beleélik magukat a mesébe és ők valóban rókának képzelik magukat, amikor lépegetnek a bábuval. Egy újabb parti indulásakor, az esetleges szerepcseré könnyen zavart okozhat.

A Nyuszi és kutyák -at azért is ajánlom, mert biztosan tetszeni fog, ha közösen elkészítjük...

A Róka és libák már nemcsak végeredményében, de a parti közben is „**vérbeli**” versenyjáték. Hullanak a libák. **A vesztes-győztes kontraszt azonban, ebben is okosan feloldható,** ha úgy vezetjük fel a partit, hogy:

pl. „**Próbáljuk ki, hogy 11 libával beszorítható-e a róka!**”

Majd, egy-egy újabb partiban növeljük a libák számát 13-ra, majd még 15-re.

Azután, azt is **”próbáljuk ki”**, hogy ha változtatunk a lépés-szabályon (a libák nem léphetnek visszafelé) akkor hány libával sikerül a rókát mozgásképtelenné tenni. Ilyen tálalással ugye, nincs vesztes, csak a próba nem sikerült. Valójában azonban, már ébred a küzdő-szellem, megértik a lényegét, agyalnak, variálnak, győzelemre törekcszenek. Aztán, ha mégis kudarcot vallanak, akkor ugye **csak egy a kísérlet nem sikerült.** ☺

Ezekből a játékokból (több lejátszott parti után) már áttérhetünk a korongok, kövek mozgatására.

Pl.: Kiránduláson, szabadban megpihenve, földön egy faággal táblát rajzolva, makkal, gesztenyével..., vagy vízparti homokba rajzolt táblán világos és sötét kavicsokkal játszva: már elhalványul a mese, előtérbe kerül a keményebb stratégia.

Játék közben újra ismételgessük át a táblás alapfogalmakat. **Játék közben** beszélgetve-mutogatva „mellékesen” megtapasztaljuk és már gondolkodás nélkül tudjuk, hova: az előre / hátra, hol: a sorban / oszlopban / átlóban / előtte / mögötte / alul / felül, ... , stb. Az előnyadósokban szerzett gyakorlat során, készséggé rögződik az átugrálás lépés, az ugrás-sorozat, (lásd majd a szoliterék, halmák, dámák,...):

Javaslom: készíts listát, hogy a közhelyes „logikus gondolkodásra nevelnek” mellett, mi minden tanítható meg és beszélgethető át játék közben és próbáld a terved tudatosan végre is hajtani.

Partik közben, betartjuk a szabályokat, alakulató fair-play gondolkodásunkat az jelzi, ha már nem túlzottan büszkélkedünk a győzelmünkkel, amikor felismerjük, hogy behozhatatlan előnnyel indultunk...

(Aztán persze, **később, megtanuljuk a nyertes szerepet is** olyképpen, hogy nem alázzuk a vesztest...)

Az okoskábbak már ezekben a játékokban is felfedezhetik és megtapasztalhatják a valamennyi páros táblásra jellemző **kezdeményező és védekező helyzeteket, a kényszerítőzést** (amikor a versenytárs kizökken lépéstervéből, mert kénytelen azt lépni, amivel elkerüli a közvetlen vereséget).

Ha megokosodtunk, jöhet az absztrakt...! Vegyük észre, hogy milyen egyszerű, ha modellezzük a lényegét:

„Az veszít, aki nem tud lépni a bábujával!”, vagy pl.:
„Az nyer, aki vonalat alkot egymás mellé lerakott 5 db bábujával”...

Igen. Jöhetnek a vonalnyerők, a malmok, a dámák és fokozatosan megnyílhatnak (talán legbecsesebb szellemi örökségünk) a „Táblajátékos Birodalom” ezernyi kincsei, a kicsik építőjátékaitól a bemattolós sakkokig...

Az érettség és tapasztalat növekedésével, 9-10 éves korban már készek vagyunk Polgár Judit néni tréningjeire.

Aki megtapasztalta, rácsodálkozik arra, hogy mi mindent taníthatunk meg játékosan ezzel az eszköztárral. Magam, ezért kezdtem neki a Játéktan jegyzetnek, pedagógusoknak (mintát, ötleteket) ajánlva, akiknek a kezében döbbenetesen hatékony ez az eszköz, szinte valamennyi tudásterület tanításához, neveléshez, ha..., ha..., már ha van hozzá kellő játékkismerete és képes is az arra legmegfelelőbb játék kiválasztására.

Magam úgy gondolom, hogy innen, ilyesmi bevezető után már szabadabban válogathatunk a játékok között, mégis azt javaslom, hogy vegyük előre a „válogatás” blokkban ajánlottakat:

Isola, Malmok, Pylos, Bridges, Tótikék .

Pókháló (1 db katica-bábu, 5 db pók-bábu)

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.

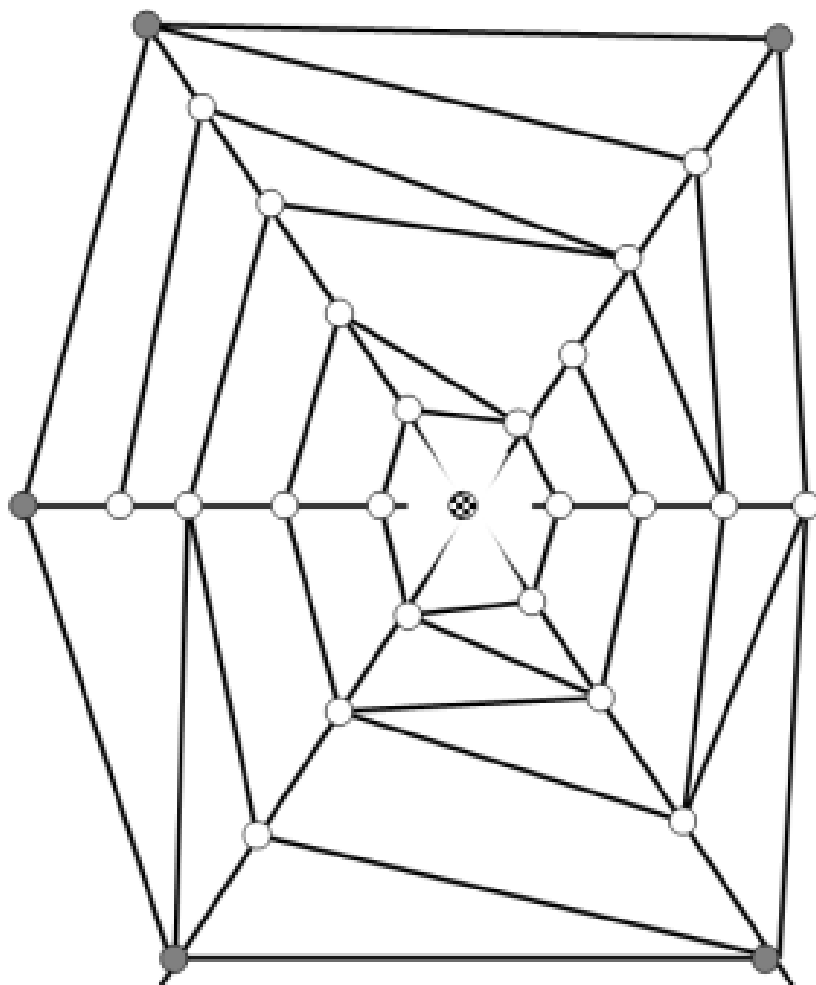
A katica indul középről, majd váltakozva lépnek. Bármely szomszédos üres mezőre szabad lépni.

Az eredeti játékban a katica nem léphet vissza a középső mezőre.

Az 1. variban a pókok is és a katica is beléphet középre.

A 2. variban csak a pókok léphetnek be középre.

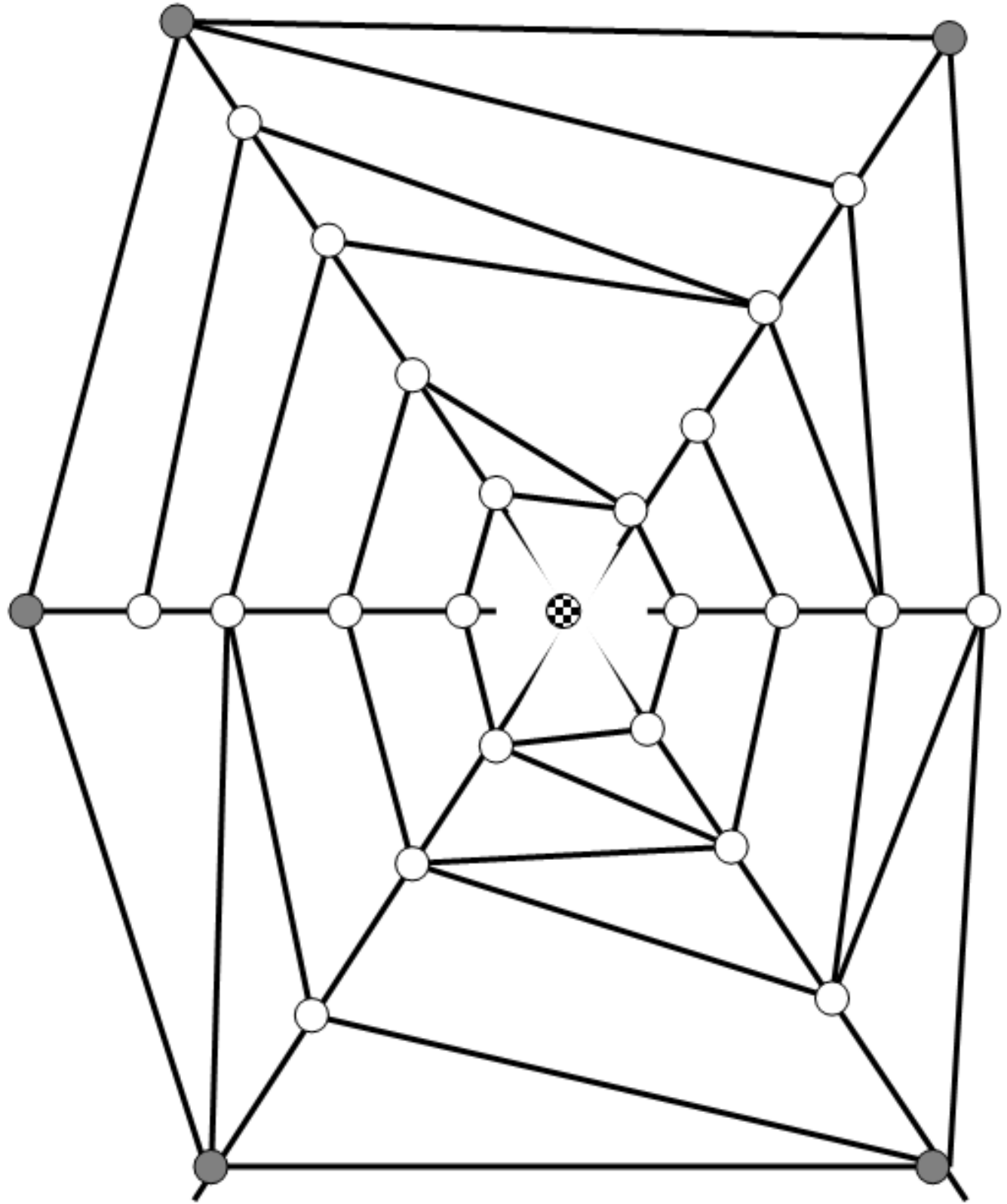
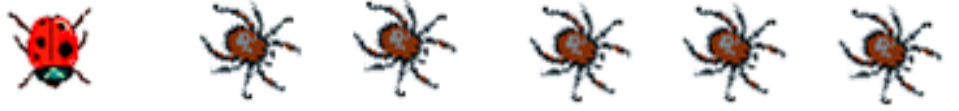
Mindegyikben: egy azonos lépés-sorozat háromszori ismétlése = döntetlen!

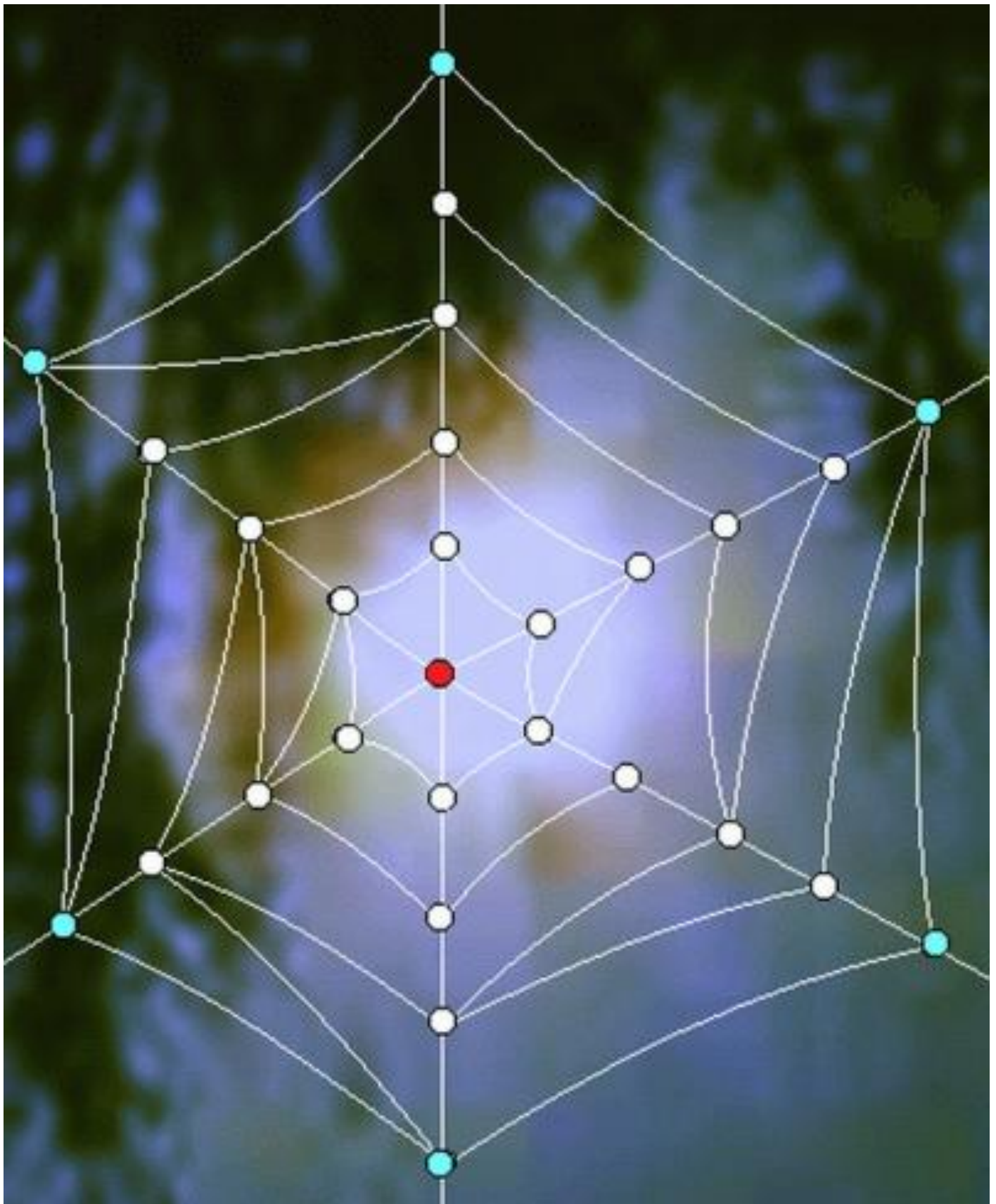


Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

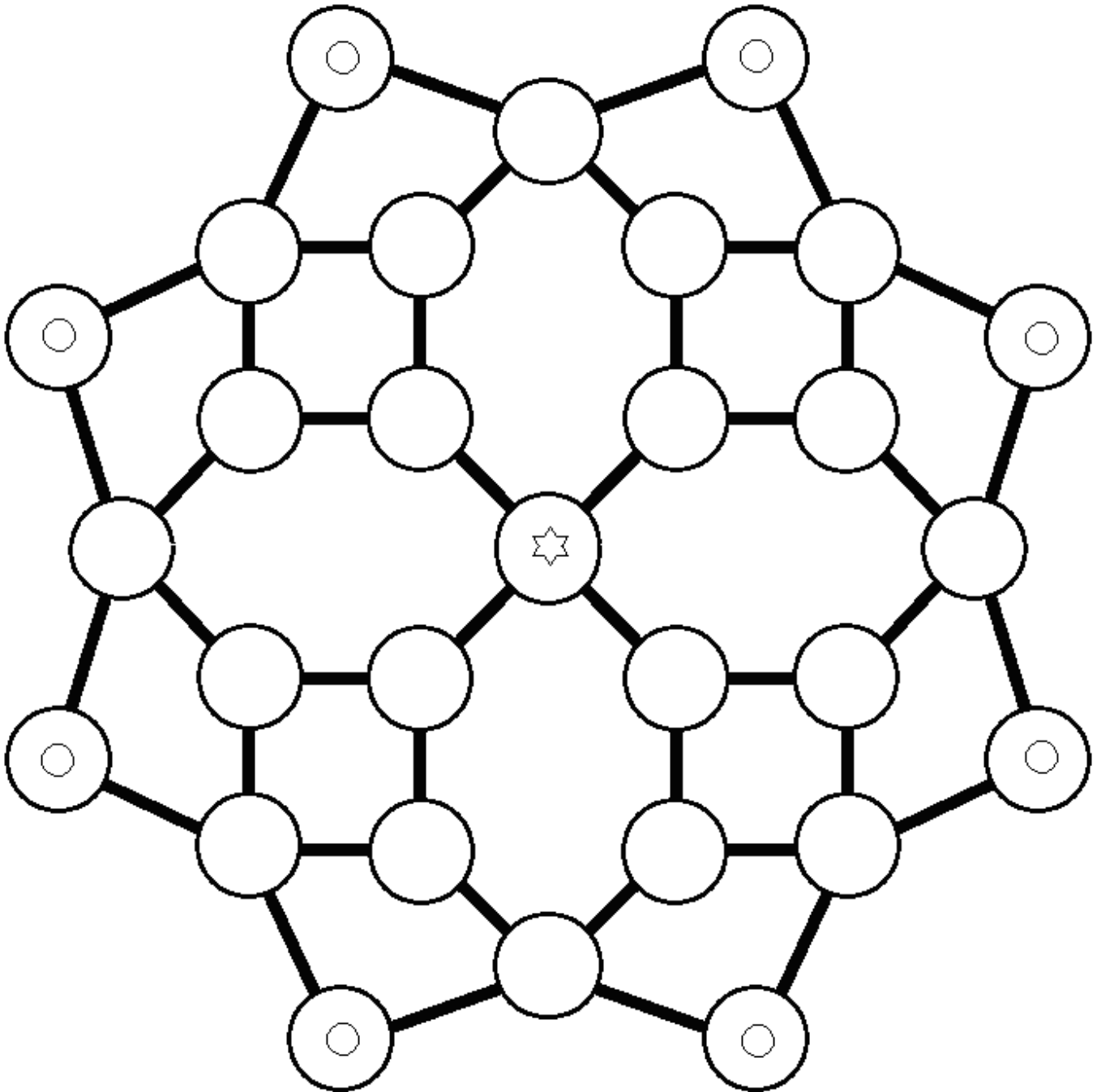
Eredeti forrás: Novak Zdzislaw: Ötven táblás játék, a malomtól a Go-ig/ „A légy és a pókok”

A katicabogár talán kedvesebb a légnél... és az is ajánlott, hogy a (kezdő) gyerekek inkább pókokként játszanak, mert így kisebb bánat lesz amikor veszítenek, hiszen a katicabogár ekkor kiszabadul...



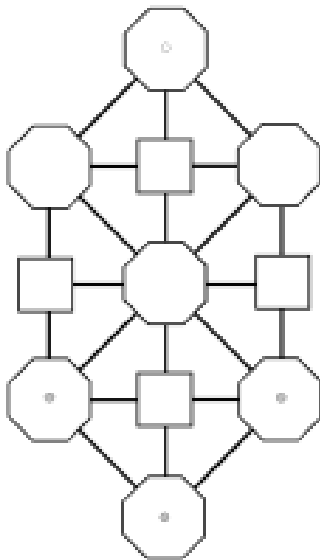
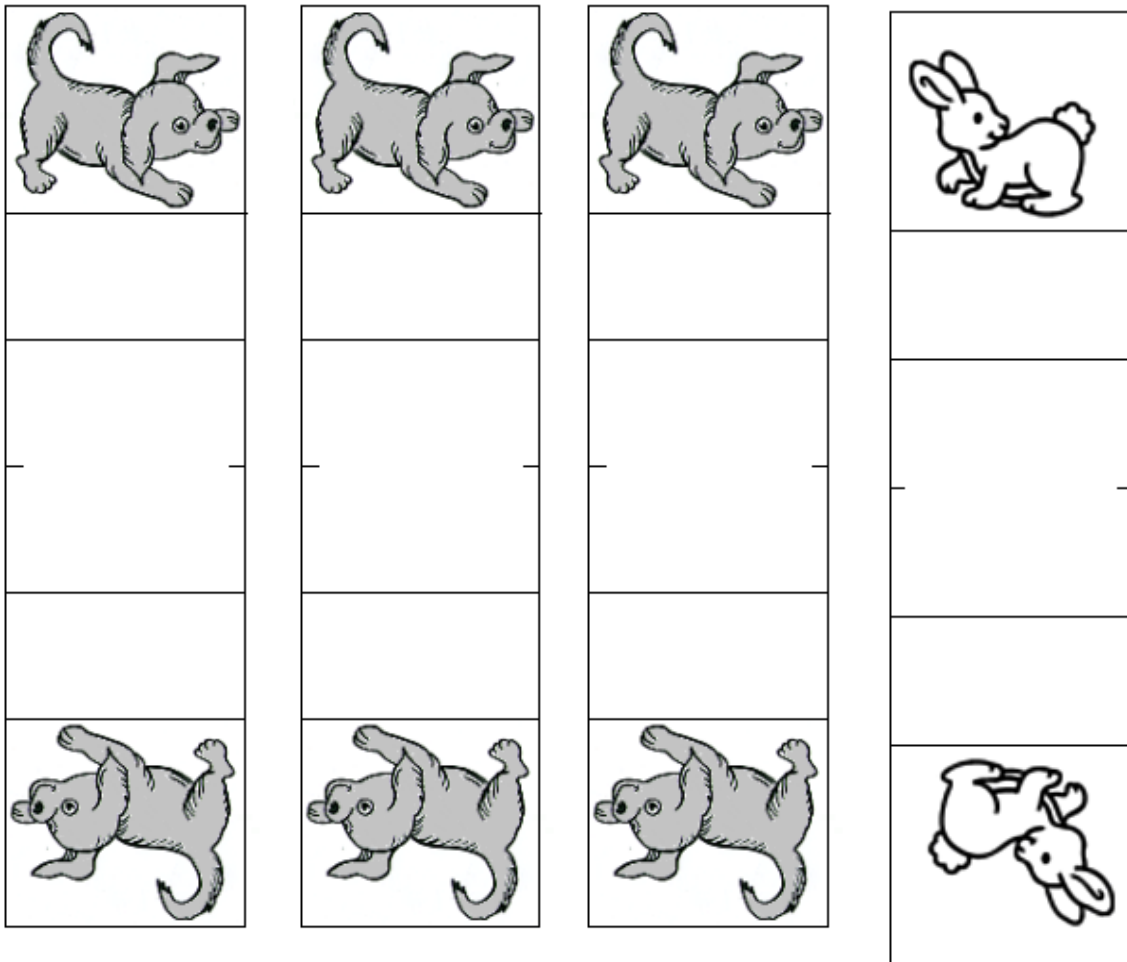


Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)



Rókadadászat (Foxhunt)

A tábla legkülső mezőiről induló 8 rókadadászt vezénylő nyer, ha minden oldalról beszorítja a rókát.
A róka kezd: a középben álló rókalyukból, (valamelyik közlekedési vonalon) kilép egy szomszédos mezőre.
A vadászokat vezénylő játékos tetszőleges bábujaival léphet (a mezőpontok közötti közlekedési utakon),
de a vadászok 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.)



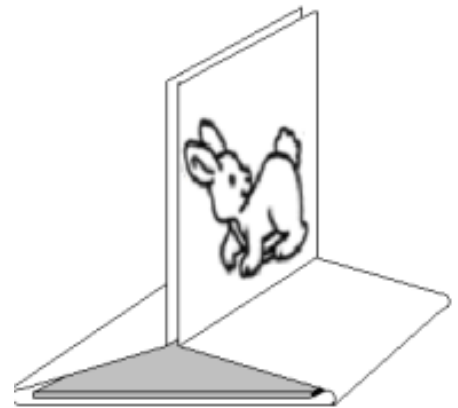
0. Vágd ki a bábukat.

1. Körömmel, vagy egy hegyes tárggyal nyomd meg a hajtási vonalakat.

2. Hátoldalra ragassz egy pici 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 átlépegetni a tábla másik oldalára

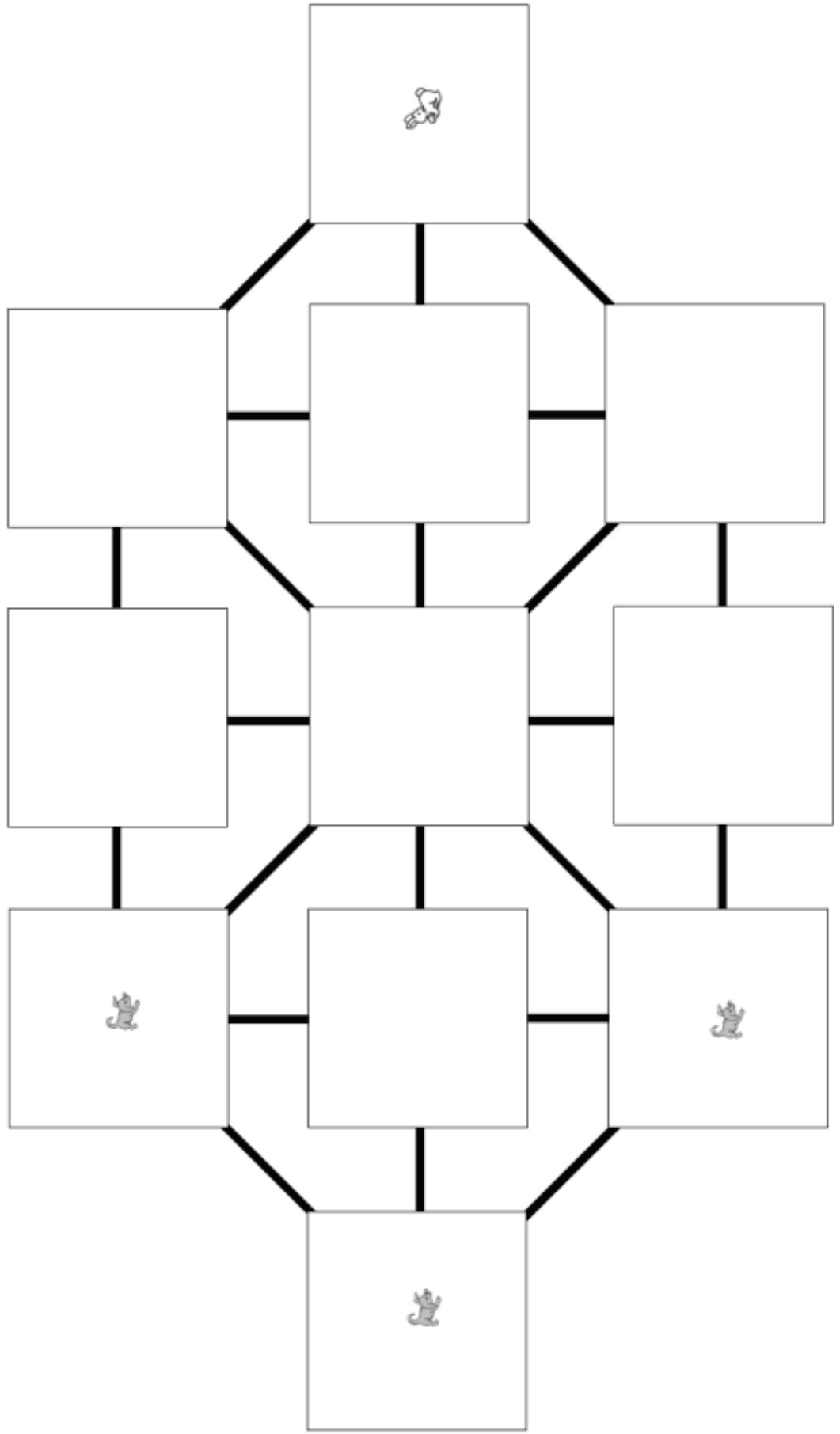
A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák azonban csak balról jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

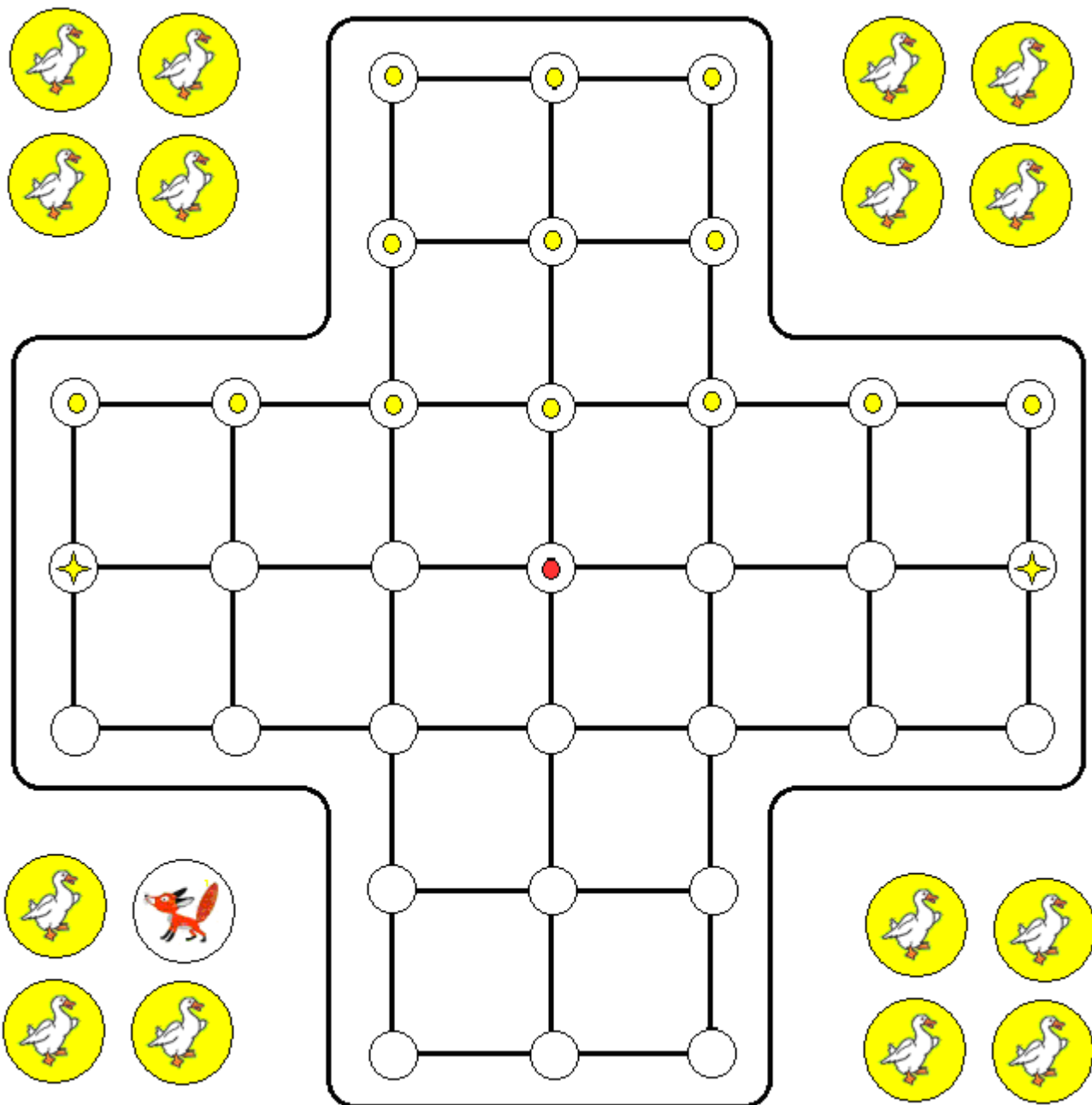
(*'French Military Game', ha a kutya kezd és a nyuszi középről indul*)

Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból 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 n csak előre és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.





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.

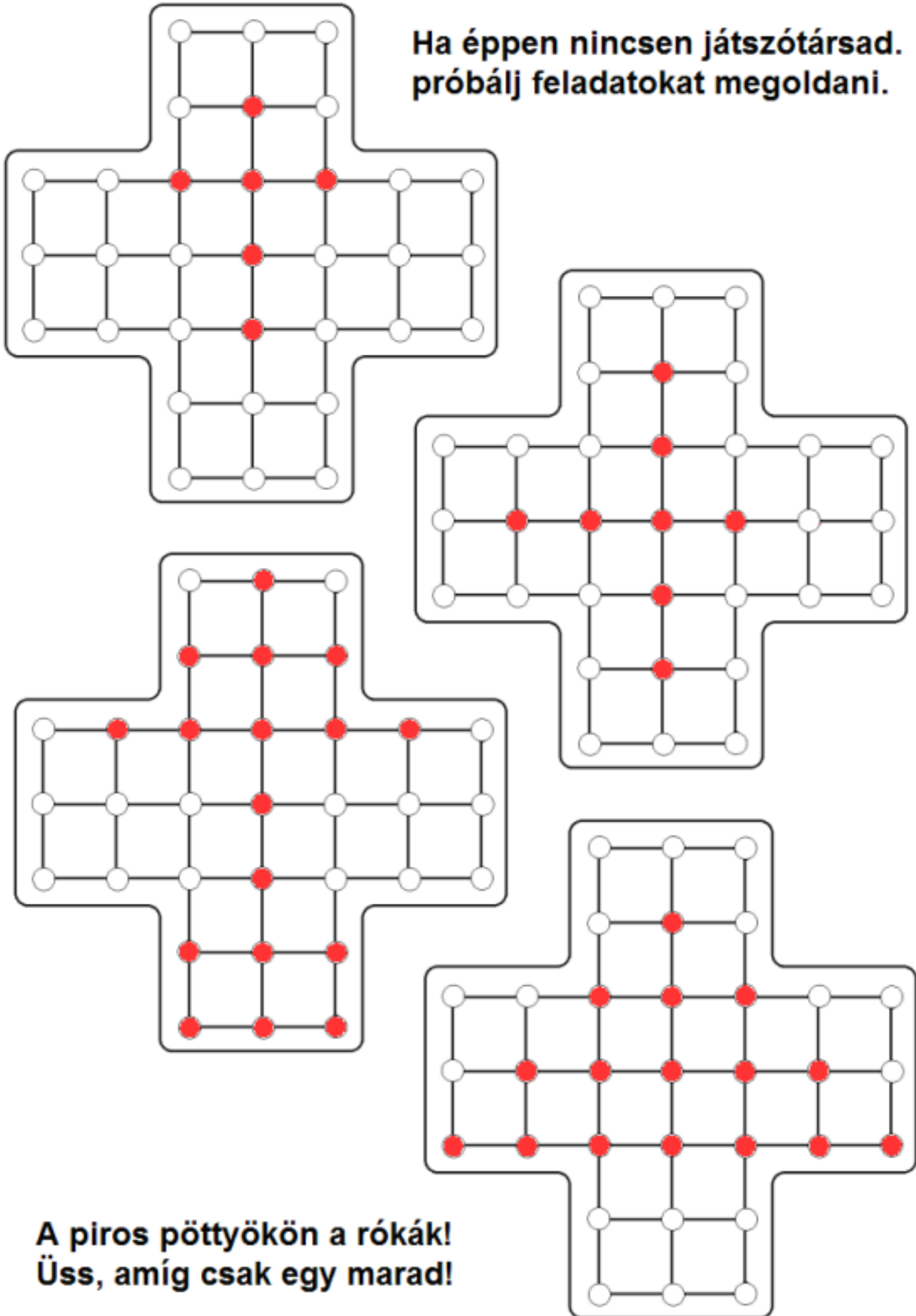
Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre léphet, jobbra, balra, előre vagy hátra.

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

A játékban ütés-kényszer 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.

**Ha éppen nincsen játszótársad.
próbálj feladatokat megoldani.**



**A piros pöttyökön a rókák!
Üss, amíg csak egy marad!**

Rakj a piros pöttyökre pl. rizsszemeket, majd válassz egy olyat, amivel átugorható a szomszédos mezőn álló.

Az átugrottat leveszed, leütöd (úgy mint, ahogy a róka leüthette a libát).

Keress olyan lépés-sorrendet, amivel ilyen ütések sorozatával egy kivételével az összes rókát leütöd.

(Figyelem! Megértetted? Ezekben a feladványokban a rókákkal csak az ugrás szabályos lépés!)

4. blokk (+ válogatás)

csak a táblák külön: http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/picuriknak_4.pdf

A fokozatosság elve mellett ne feledd: minden új ismeret a korábbiakra építkezik. Sokkal könnyebb úgy a bonyolultabb megértetése, ha vissza tudunk hivatkozni/emlékeztetni a hasonló egyszerűbbekre. Ha a játékot eszközként használjuk neveléshez, oktatáshoz, akkor különösen fontos a sorrend. Nem csak az egyszerűtől a bonyolultig elv, de az átadni kívánt ismeretek egymásra építkezése is.

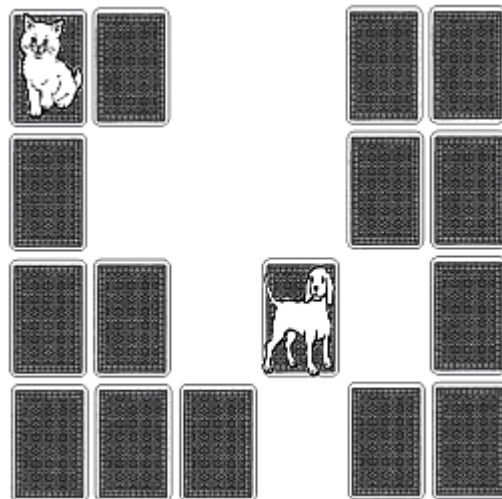
Nehéz. Magam sem tudnék egyértelmű játék-sorrendet ajánlani, de ebbe a blokkba érkezve, már legyünk túl a Kutya-macska, a Gyufakígyó és a Pókhálós játékokon.

Az Isola (a bénázós, vagy elszigetelősdi) már egy komolyabb szabály-változtatós játék, hiszen érdekesen módosíthatunk a lépés-szabályokon.

Elsőre, ismerkedéskor csak a **oldalszomszédos mezőre szabadjon lépni**, majd állapotodjunk meg, hogy ez átlósan is megengedett.

Ezután, bővíthetjük a mozgásteret azzal, hogy vonalban (sor-, oszlop-, átló-irányban) tetszőleges számú üres mező is átléphető. (Ha betartjuk a fokozatokat, megpróbálkozhatunk azzal is, hogy a saját bábu érkezési mezőjétől max. 2 mezőnyi távolságra tehető csak le a blokkoló bábu, vagy azt, a lépett bábu az érkezési helyéről vonalirányban „kilövi” tetszőleges számú üres mezőn át...)

Az első partikat, a szabályértelmezést képükkel lefelé fordított kártyalapokból összeállított **5x6-os táblán** vezessük be, amin pl. egy-egy kabalababával lépkedhetünk és a tiltásra kiválasztott „mező-lapot” pedig egyszerűen levesszük. Így, az egyik baba körül hamar elfogynak a lapok és mert ugrani tilos, vége a partinak.



A képen a kutya következik lépésre. Ha csak az oldalszomszédos mezőre léphet, akkor veszített, mert ugrania tilos.

Ámha, az a szabály, hogy az átlós szomszédra is léphet, akkor már a cica lesz a vesztes.

Kutyus léphet felfelé átlósan és ha (blokkolja) leveszi a cica alatt lévő (mezőt) kártyát, a következő lépésével már lebénítja a cicát.

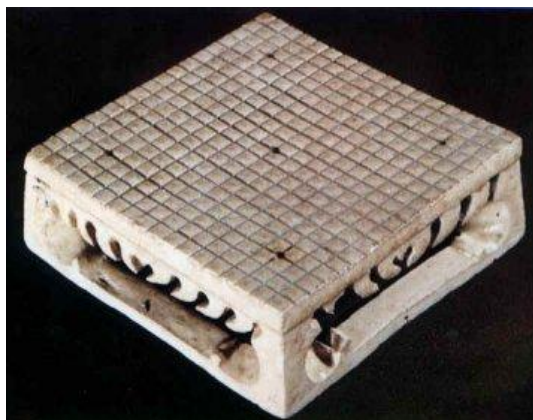
Az Isola különösen alkalmas pl. az alábbiakra:

Táblajátékos fogalmak átismétlése: tábla, mező, lépés, lépéspár, versenycél, lépés-szabály, lépéskényszer,...

Fedezzük fel, hogy ugyanazon rajzolatú táblán lehet **játszani a mezőkön is és a rácspontokon is.**

Négyzetelrendezésű táblán a különbség ugye az, hogy anélkül változik a játéktér mérete, hogy a táblát kicserélnénk...

Így pl.: egy négyzetes elrendezésű 8x8-as tábla mezőit telerakosgató játék 64 lépése, a rácspontokon játszva 9x9=81 lépésre hosszabbodik. (Megfordítva ugye: egy 8x8-as rács mezőin a 64 lépés 7x7=49-re rövidül.) Sok táblás egyszerűsíthető le kezdőknek ezzel a „trükkkel”, ill. bonyolítható a profioknak táblacsere nélkül is.



Valamikor őseink kőablákra vésett vonalak metszései (rácspontokra) rakták le a csont, kagyló-, kavics- bábuikat, amik a két vésett vonal metszéspontjaiban stabilan a helyükön maradtak...

Vissza-vissza térő mondókám: a hajdani vastag kőablákra vésett vonalakon játszott Gó-parti hadállásai földrengésbiztosak voltak az esetleg napokig elhúzódó partik során...

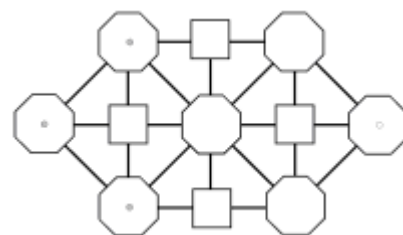
A mai „trendi-hagyományörző” robusztus fatáblák festett rácsvonalainak már nem létezik ez a funkciója. A bábuk lencse-alakjának változatlansága azonban ma is kényelmessé teszi a tábláról való levételt...

(Magam pl. a sokak kedvelte Reversi-hez is két lapján eltérő színű lencse-alakú bábukat javasolnék, a gyakori forgatások komfortigényét kielégítendő.)

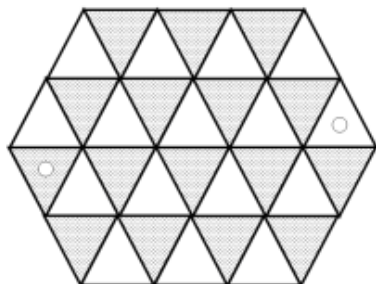


A Reversi már újkori, a múlt században született, „festett táblás” játék. A mai festett táblákon akkor van funkciójuk-feladatuk a rácspontoknak, amikor a vonalak egyszersmind a közlekedési utakat is jelölik.

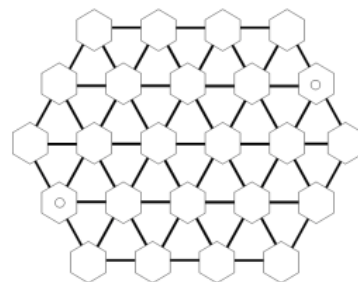
Így, egyszerűsödhet a szabály leírása-értelmezése, ha csupán úgy szól: „**a vonalakon mozogva...**”. Észrevehető változás, hogy ilyeneknél ma már a mozgást-jelölő vonalak metszésein is a bábuhelyeket jól jelző mezőket ábrázoljuk. (lásd pl.: Nyuszi és kutyák)



Mire jó még a rácsponton való játék?



A már megunt játékunk szinte újjá születhet... Az okoskábbak próbálják ki pl. az Isolat **háromszöges táblán mezőkön is és rácspontokon játszva is.**



A táblán közlekedve begyakorolhatjuk, bevésődik: az oldalszomszédos és a szomszédos különbsége, átlós-irány, sor-irány, oszlop-irány..., a relatív/ **viszonylagos, nézőpont:** egymással szemben ülve: ami nekem előre, az a szemben lévőnek hátra..., tükörkép: ami nekem jobbra, az a szemből nézőnek balra... (A táblán mozgó bábu helyébe képzelve magunkat megváltoznak a táblán kívülről látott irányok !!!)

Szabályváltoztatás: parti közben soha, de azt megbeszélhetjük, hogy mit próbálunk majd megváltoztatni. Miért változtassunk? Felismerhetjük és megtapasztalhatjuk, hogy a jó játék működik kisebb táblákon is. (Később majd általánosítunk és felhasználhatjuk ezt a bonyolultabb játékoknál és **eljutunk a modellezés lényegéhez: a kicsiben könnyebb rátalálni a nagyobb lényegére...**)

Kísérletezni jó! Az alkotás élmény! Érdekesebb-bonyolultabb lehet, ha nagyobb a szabadságfok (választási lehetőségek), ha több az elágazás. (**Később majd vizsgálódunk-elemzünk, hogy a kezdő, vagy a másodiknak lépő van előnyben**, mennyire biztosítanak esélyegyenlőséget a szabályok. Csökkenthető-e valami korlátozással a kezdő előnye?)

A szabályokat be kell tartani, de ha azok „igazságtalanok”, akkor meg is változtathatók.

A változást kezdeményezheti bárki, de közös megegyezéssel kell elfogadni... (de ez már tényleg csak majd később, a nagyobbaknak..., rávilágítva arra, hogy miért vonakodik minden hatalom a stratégiai táblások oktatásban való felhasználásától...)

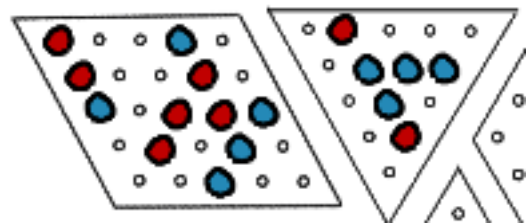
a MALMOK

Modellezéssel juthatunk el a malmok bevezetéséhez is. A malmok az eddig javasolt játékoknál összetettebbek (az általam ajánlottak között a legnehezebbek), amik már komoly belépők a „bonyolultabb” (hosszabb szabály, több elágazás, több lépéspár, hosszabb partik, stb.) táblásokhoz.

Játszóházi bemutatóimon nem találkoztam még olyannal, aki nem ismerte volna a malomjátékot. Az általános ismertség oka nemcsak egyszerű, de elgondolkoztató és tanulságos is: nagyszüleink gyakran játszották gyerek korukban, aztán persze..., hogy nekünk is megtanították!

Bevezetésként, ismételjük át és játsszuk pont-összekötős táblán pl. a „Gyufa-kígyót”, a „Vonalkázóst”, majd **„próbáljunk valami újat kitalálni”!** Némi sugalmazásra beugorhat a „három” (a magyar igazság, meseszám, stb.), amire megfogalmazhatunk egy új versenycélt: pl. **egy vonalban, egymás mellett, három saját bábu...** Nevezzük el ezt a hármast **malom**-nak, hiszen e néven ismeri a világ.

...és miért is ne „rakosgathatnánk”- a táblán most is két színes ceruzával?
Közben ügyesedünk, (pici „o” betűket rajzolunk a tábla pöttyei köré), közben javul a figyelmünk, hiszen olyan könnyűnek tűnik a versenytárs hármásának megakadályozása: csak figyelni kell.



Csak figyelni kell? Hát nem!!! Előre kell gondolkozni. **Talán ez lesz az első olyan táblás játékunk, amiben legalább két lépést kell látni/tervezni előre?** A közvetlen baj elhárítása már késő, ha két nyitott hármast kellene kivédenünk egyetlen lépéslehetőséggel. Tervezzünk! Rajzoljunk fel egy-egy kinyomtatott táblára minél több „kétlépéses” nyerő állást. (Az nyer ugye, aki az első malmot eléri.) **A „kétlépéses” nyerőállások felfedezése után próbáljunk támadó-kényszerítő lépéssorrendet tervezni.** Észre fogjuk venni, hogy ahány tábla, annyi féle kényszerítőzési lehetőség, de a célunk, a gondolkodásunk ugyanaz mindegyik táblán: a bábuinkat igyekszünk úgy elhelyezni, hogy csak az egyik készülő malmunkat lehessen elrontani (kivédeni) és utána be tudjuk fejezni a másikat.

Ámha, a versenytársunk is felismeri a kétlépéses nyerő-állásokat, akkor küzdeni fog ellene és nem engedi azokat kialakítanunk. Ez pedig, már, bizony legalább három lépés előre látása!!!. Hú!!!

Az eddig próbált játékokban akkor is jól szórakozhattunk, ha nem mi voltunk a nyertesek.

Sokszor csak az utolsó lépésben vettük észre, hogy vége a partinak. Kezdhattunk újat.

Akár „**el is játszhattunk egymás mellett**”, betartva az „egyszer-te egyszer én”-t meg a lépés-szabályt, ami nélkül ugye nem is játszhattunk volna egyetlen, közösen használt, táblán.

*Pont úgy, mint a KRESZ, ami nélkül lebénulna a városok forgalma. (Kevesen tudják, pontosan minek a rövidítése ez a mozaikszó: „Közúti Rendelkezések Egységes Szabályozása”. Ha már felmerült a hasonlat, beszélgethetünk is róla: a nagy-nagy úthálózati táblán, milyen szabályokat követve lehetséges csak a közlekedés...
Miért is szükségesek a szabályok? Miért fontos a tilos betartása?, stb...)*

Nos. **A malomban (különösen a bevezető pici táblákon) megtapasztaljuk, hogy ez bizony nyeresre megy!**

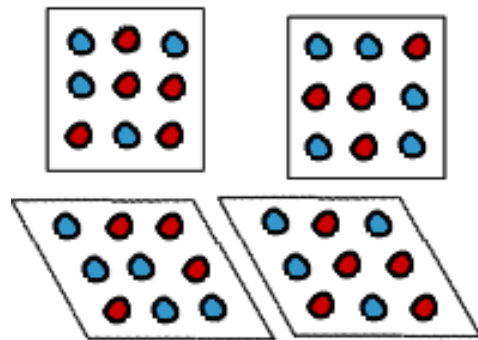
Ha mindig veszünk, akkor inkább keressünk valami más szórakozást. Az persze mégis csak érdekes, hogyan lehetne nyerni? Hogyan lehetne csapdát állítani versenytársunknak? Észreveszi-e, hogy csapda készül?

Azt is felfedezhetjük, hogy a bevezetőként ajánlott egyszerű táblákon mindig nyerhet a kezdő játékos, ha nem hibázik. Aha! Ez olyan, mint egy rejtvény? Előre megtervezem, hogyan fogok nyerni és ha a versenytársam nem találja ki a gondolatomat, **ha nem ismer olyan sok féle nyerő állást, mint én, akkor veszíteni fog.**

Ha egyikünk sem hibázik akkor viszont **több olyan tábla is van, amiken nem is lehet malmot elérni,** egyikünk sem nyer, azaz eldöntetlen a verseny eredménye.

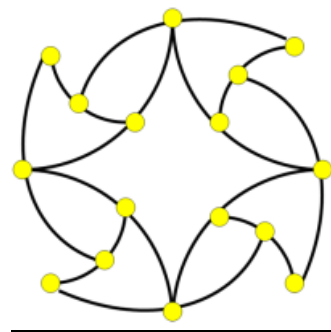
Figyelem, FONTOS lehet! A háromszöges táblákon felvetődhet az a kérdés, hogy a hosszú átló elfoglalása malom-e? Elsőre, az igen/nem válaszok helyett, magam mindig azt válaszolom: **próbáljuk ki így is, úgyszólván és döntsük el, hogy melyik az érdekesebb.**

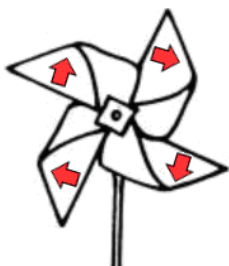
Most azonban, egyezzünk meg abban, hogy ez a hosszú átló ne számítson malomnak!



Milyen más táblán lehetne ilyen háromra-törős versenyt játszani, amin kevesebb a döntetlen?

A „picur-Malom” tábláján már egyértelmű, hogy a mezőket összekötő ívek nem csupán a közlekedési utakat jelzik, hanem az érvényes malmokat is. Ezen, a forgóra hasonlító (***)**miért is ne készítsünk egy forgó malomkerekét pihenésképpen?**) malomtáblán már szinte minden malom-szabályt kipróbálhatunk a kicsikkel, de előbb ízlelgessük ezt a táblát is, Számoljuk meg: 16 mező (bábuhely) van, amiken 12 féle képen alkothatunk malmot. (Pont „egy tucatot.”) Aha, ez már csalafintábbnak tűnik, ebben már talán lehetne is versenyezni, a megismert szabállyal: **ki tud több malmot csinálni, mire betelik a tábla?**





(***) *Sok kicsi bábik már ügyesen az ollóval, színezni pedig, mindegyik. Ábrákkal, csíkokkal, pöttyökkel is díszíthetjük a forgónkat. Tanulságos azonban, ha **itt is tervezzük, elképzeljük a kész, mielőtt nekiugrunk.** Miért is fog ez forogni? Melyik irányban? Ha egy mesebeli autóhoz terveznénk környezetkímélő „szélmeghajtás”-t, bizony nem mindegy, hogy az milyen irányban fog elindulni. Hát nem sokkal érdekesebb, mint egy kész forgót bevásárolni..., ... amivel „egyedül is el van a gyerek”?*

Néhány parti után, változtassunk a játék célján! Mi történik, ha most nem versenyzünk, hanem segítjük a másikat és mindketten arra törekszünk, hogy **ketten együtt a legtöbb malmot alkossuk a bábuinkból?**

Ha nem beszéljük meg az osztozkodást (és ennél a próbánál legyen is tilos beszélgetni!) akkor ez, **feladványossá tehető azzal, hogy a kezdő felrakja négy bábuját**, majd a másik úgy rak fel nyolcat, hogy a kezdőnek is, és neki is, (azaz összesen kettőjüknek) a legtöbb malma legyen a tábla megteltekor. Vegyük persze észre, hogy ez így „csak” egyszemélyes játék, egy feladvány, amit a kezdő lépő talál ki a játszótársának. Ketten vagyunk, inkább versenyezzünk!

Próbáljuk úgy, hogy egy-egy lépésben 2-2 db bábút raknak fel a játékosok. (Ezzel változtatással sok más táblásban is jelentős előny adható a kezdő lépőnek, így gyakorlatot szerezhetsz a kényszerítőzős irányításban.)

Ezek után tovább lépve, egy, a parti végére megtelt tábláról vegyünk le 3-3 db (sötét és világos) bábút,

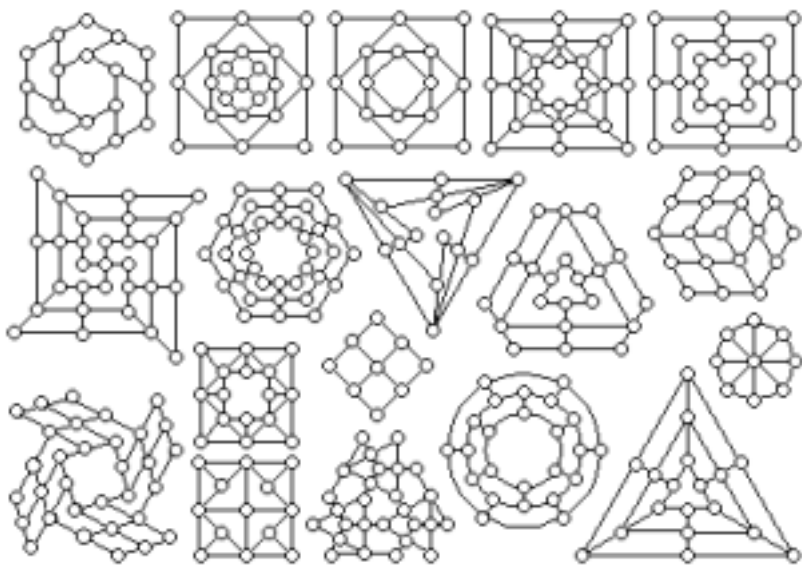
azaz csináljunk helyet egy új szabály bevezetésének: **váltakozva lépegethetünk is egy-egy bábunkkal a szomszédos üres mezőre.** Minél kevesebb bábu van a táblán, annál több mozgáslehetőségünk lesz a lépegetéshez. Ha bevezetünk egy ütés-szabályt, akkor még tovább növekedhet az üres mezők száma: „**Aki malmot ért el, levehet egy bábút**”. (Ha abban versenyezzünk, kinek fogynak el előbb a bábuik, akkor ugye a versenytárs bábuját célszerű levenni.) Levétel ellen pedig, védekezhetünk azzal, ha megállapodunk abban a kivételben is, hogy **malomból tilos levenni...**

Mindez a „néhány” szabály-kiegészítés egyszerre, már sokkal hosszabb, mint a korábban ajánlott játékoknál, de egy, a szabályokat összefoglaló hasonlattal, könnyíthetünk az értelmezésén:

A „kardozós” középkorban három együttműködő lovas már ütőképes csapatnak számított: "jobbszárny"- "balszárny"- "derékhad". Ha a malom-táblán mozgatott bábukat magányos harcosoknak tekintjük, akkor egy ilyen létrehozott hármassal 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 "ugrálós" játékszakszak meg: mintha a napjainkban "gerilla-harc"-ként ismeretes, de a középkorban sem szokatlan harcmodort idéznél...)

Nekem az a tapasztalatom, hogy a tradicionális táblát többnyire már ismerik az iskolába került elsősök, nem ritkán néhányuknál már erősebb játékerő is felfedezhető. Ennek alapja azonban a legtöbbjükénél alig több, mint **utánzása egy-egy begyakorolt kezdőlépés-sorozatnak.**

Ha egy másik táblán játszatom őket, rendre „megáll a tudomány”. Voltaképpen pedig, csak a tábla változott. A cél, a szabályok, a kényszerlépések, a „csiki-csuki” állások (amelyekben az egymást követő lépések mindegyike ütésre jogsíto malmot eredményez) hasonlóak.



Amikor a még ismeretlen tábla mellett megkérdezik, hogy „**hány bábuval...?**”, akkor általában felcsillannak a szemek arra a válasza, ill. magyarázatára, hogy:

Számold meg hány helyre lehet rakni ezen a táblán és oszd el 3-mal!

1/3-ot te fogsz elfoglalni, 1/3-ot a versenytársad, 1/3-ad pedig megmarad a tologatásokra...

A nagyobb, gyakorlottabbaknak kiegészítendő: *felfelé kerekítve (több bábu esetén) ugye megszorodhatnak a beszorításos győzelmek, kevesebb bábu esetén lecsökkennek...*

A bonyolultabb, sok mezőt tartalmazó (sok lépéspárt előjelző) táblákat csak később, több más egyszerűbb játék megismerése után ajánlanám. **Kivétel a tradicionális malom**, amit azért nem szabad kihagyni, mert Mo-n általánosan csak ezt ismerik... és persze az a legjobb, amikor játszótársra találunk... (...akinek aztán később megmutatjuk majd az általunk ismerteket, mi több: a magunk tervezte és készített malomtáblákat is...)



A malomjátékot értő, azokon tapasztalatot szerzett, már nem is olyan picik, könnyedén megértik sok-sok intellektuálisan igényes, erősen kombinatív játék szabályait is. A következőkben olyan kedvenceimet ajánlom, amelyek „JollyJókerek”, kicsik is és profi matekosok is sikerrel játszhatják.

A piramis-építő Pylos, a hídépítősből a Bridges, a vonalnyerősből a Tötikék.

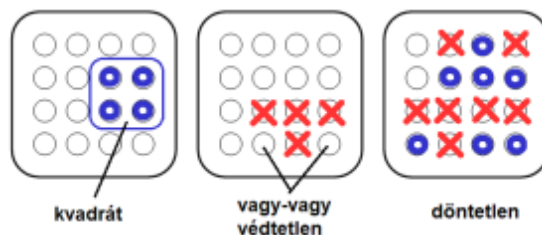
*(A több ezer éves játékok mellett, ezek **már új fejlesztésnek számítanak...** Az eredeti szerzők nevét, pl. a könyvek íróihoz hasonlóan, érdemes megjegyezni: hiszen ha valami tetszett egy adott szerzőtől, akkor érdemes utána nézni egyéb munkáinak is... Nagy valószínűséggel azok is tetszeni fognak.)*

Kezdjük (a malomjáték után) 4x4-es táblán úgy, hogy most a kvadrátot tekintsük malomnak!

1. Cél az első kvadrát!

Ketten váltakozva 1-1 db bábút (egyik sötétet, a másik világosat) raknak a táblára, abban versenyezve, hogy melyiküknek sikerül elsőként a saját színéből négyet lerakni egymás mellé négyzet-alakban.

Három próbálkozás közben/után lássuk be, hogy ez a verseny (durva hibázás nélkül) mindig döntetlen.

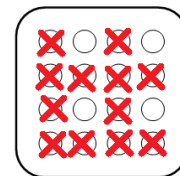


2. Vegyük észre, hogy ha nem korlátozzuk a nyerő négyzetet az egymás mellett álló kvadrát-ra, hanem a verseny cél **bármilyen méretű négyzet csúcspontjainak az elfoglalása**, akkor (feltéve, hogy a játékosok most sem hibáznak) már nem lesz döntetlen, de...

(de... az okosabbak 2-3 parti után azt is lássák be, hogy így is versenyezhetetlen, mert mindig a kezdő nyer.)

3. **Megfordított versenyállal**, most legyen tilos a kvadrát! Nem kell „enyém-tied” bábu, mindketten azonos színnel játszanak, de veszít az, aki kvadrát kialakítására kényszerül.

Játsszunk le ceruzával 5 partit, azután értékeljük: számoljuk meg, melyik partiban hány üres mezőt látott a „lyukra rakni” kényszerülő. Vajon mindig 4-lyukas állást lát a vesztes?

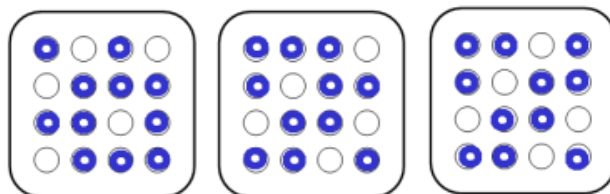


Ha mindig 4 lyukig rakosgatható fel kvadrát kialakulása nélkül, akkor ki nyer, a kezdő, vagy a második lépő?

4. Egyszemélyes feladvány:

keress olyan ötlyukas állásokat, amelyekben már bárhova rak a lépő játékos, kialakítja a kvadrátot!

Aha! Vannak ilyenek. A másodiknak lépő, ha nyerni akar, akkor ilyen állások kialakítására kell, hogy törekedjen, a kezdő lépő pedig: ezt igyekszik megakadályozni.

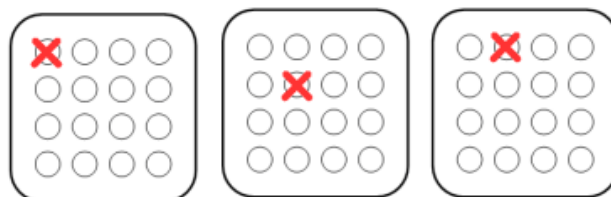


Talán mégis van esélye a kezdő játékosnak is, ámde, túl picuri ez a tábla, könnyen átláthatók a lépések...

5. Számold csak meg:

hány féleképpen lehet 1 db golyót a táblára rakni?

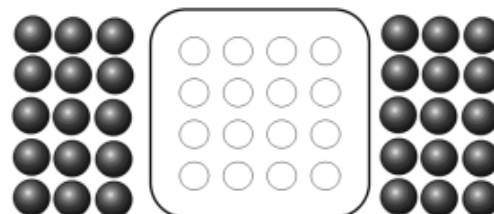
Értsük meg, hogy a 16 lehetségesből, mindössze 3 különbözik. Ezek tükröképei, elforgatásai, lefedik a az összes lehetséget.



Játszhatnánk a 4x4-es helyett, nagyobb táblán is, de... de még **érdekesebb lenne felfelé terjeszkedni !!!**

6. Képzeld el, hogy golyókkal játszunk. Lerakunk a 4x4-es táblára 4 sorban 4-4 db golyót, majd azokra rá 3 sorban 3-3 db-ot, aztán arra még 4-et, amire végül még 1-et. Ezzel felépítünk... egy **piramist**.

Ha ketten váltakozva raknak egy-egy golyót, akkor az utolsó golyót, a piramis csúcsára kerülőt, a kezdő, vagy a másodiknak lépő teszi fel?

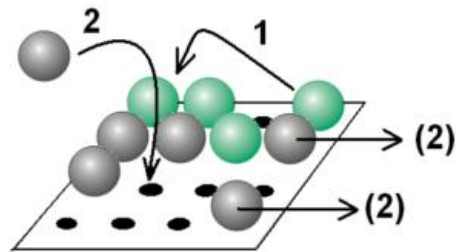


Keressünk bábuknak 30 db golyót, (pl. diót, vagy gyurmából formáljunk...), és a felét fessük más színűre (vagy pl. csomagoljuk vékony alufóliába), és készítsük el hozzá a 4x4-es táblát (pl. egy vastag filcből bőrlukasztóval..., vagy kartonlapon a mezők helyén kis négyzeteket vágva, alul valami távtartóval...)

(Játszható lenne kártyalapokkal is, gyufásdobozokkal is, de a kicsik esetén, semmiképpen ne térjünk el az eredeti golyós ötlettől.)

Némi beszélgetős-irányítós rávezetéssel találjuk ki közösen a spórolási szabályokat:

1. nem kötelező mindig kívülről raknunk, azaz megengedjük, hogy a lépésre következő átrakja **magasabbra** egy már a táblán lévő golyóját.
Ekkor nem kell raknia a külső készletéből (megmarad a tetejére).



Két próba-parti után, vezessük még be a „szuper-spórolást” is:

2. aki **kvadrátot ér el** a saját színével, az visszaveheti 2 db golyóját!
(„sose nem fog elfogyni” ☺)

Beszéljük meg, hogy **rombolni tilos!** Magasabbra csak azt, ami nem támaszt alá másik golyót és a saját kvadrát utáni levétel is csak szabad (másikat alá nem támasztó) golyókra érvényes.

Ebben már lehet is versenyezni! Az nyer, aki több golyót tud megspórolni ezzel az áthelyezős szabállyal...

Lépéskényszer van, aki nem tud szabályosan lépni, (felhelyezni, vagy kívülről rakni) az elveszti a partit!

*Gyakorlottaknak pontosítsunk, vegyék észre: mindkét spórolási szabály **megengedő, nem kötelező.** Magasabbra szabad rakni kívülről is és a négyesért levenni megengedett egy sajátot is, vagy akár egyet sem.*

Közben rengeteg dolog előfordulhat, ami játékosan rögződik a buksikban:

Szinte minden játékban vannak **udvariassági szabályok**. Pl. a Pylosban:

Akkor nyúlj a golyóhoz, amikor már tudod, hogy hova rakod. Nem illik több golyót a kézbe venni, mert a versenytársnak mindig látnia kell, hogy nekünk hány golyónk van még és ugye te is figyeld azt, hogy hány van még a táblán kívül a versenytársadnak.

5-10 parti után már számlálás nélkül menni fog a készségszintű több/kevesebb összehasonlítás 10-12 golyóig, és az okoskák, szinte pontosan képesek lesznek „**ránézésre**” **bemondani a darabszámokat kb. 5 db-ig.**

Fogalmakkal ismerkedünk:

négyzet, gúla, golyó, golyórakás, emelet, földszint, emelés, spórolás, elforgatás, tükörkép (később, majd szimmetria, tengelyesen szimmetrikus, középpontosan szimmetrikus), ...

Beszélgetést indíthatunk az érettségnek-kornak megfelelő ismeret-tartalommal:

Pylos > piramis > Egyiptom > fáraók gondolati láncból

a HIDAS (BRIDGES , vagy Bridg-It feltaláló: **David Gale** 1960.)

Bevezetésként emlékezzünk, vegyük elő egy ismétléses partira a Gyufakígyó-t és...

...és... azután máris belekezdhetünk a Hidas-ba, a kisebb, 5x5-ös táblán, két különböző színű cerkával!

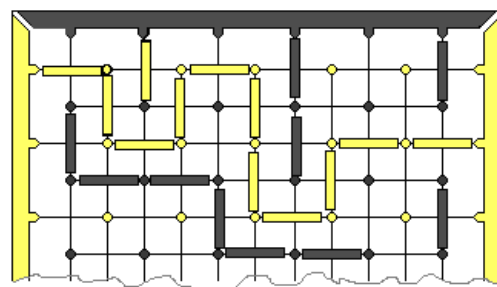
Csak a versenycélt közöljük: a szemközti partok között híd építése.

A táblát nézegetve, értelmezve, próbáljuk meg kitalálni:

a szabály többi részét. Miért van világos és sötét part?

Vajon, mit jelenthetnek a tábla sötét és világos színű pöttyei?

A táblásokon eddig „megedződtek” biztosan megfejtik és részletesen átbeszélhetjük velük a lépés-szabályt:



Egyik játékos csak a sötét, a másik pedig csak a világos pontok közül választhatja ki lépésről-lépésre azt a két szomszédost, amire lehelyezi a saját hídelemét. És..., és **vegyük észre, hogy** (ha ez így van, akkor) **felesleges is volt a partokat világosra és sötétre beszínezni !!!** Miért is?

(A sötét pöttyök összekötözgetésével csak a függőlegesen, a világosak összekötözgetésével pedig csak a vízszintesen szemben álló táblaszélek köthetők össze. ☺)

A kisebbekkel át is ugorhatjuk a 6x6-os táblát, azonnal kezdhetik a mini 4x4-esen gyufaszálakkal.

A nagyobb (türelmesebb, a vonalkákat már ügyesebben húzogatókkal) játsszunk le 3-4 partit két színű cerkákkal a 6x6-os táblákon és **vegyük észre, hogy mintha ebben a játékban soha nem lehetne döntetlen.**

Vajon miért van ez így?

A megfejtéshez próbálkozzunk kisebb táblán! (*)**

(Láttuk már, hogy sok játék kisebb táblákon is jól működik, a szabály lényege és működtetése többnyire változatlan marad, de lecsökken a lépés-szám, áttekinthetőbbek lesznek a hadállások...)

Próbálkozzunk a mini 4x4-es táblán gyufaszálakkal.

(Egy doboz gyufa felére lötytentsünk ki picinyke fekete kávé, színezésképpen.)

A legkisebbek már elegendő is, ha eddig eljutnak!

Játsszanak a 4x4-en, aztán ugorják át a HEX-et is és folytassák a Tótikékkal.

(***) **A nagyobbak:** páros játékban próbálkozzanak 4x4-en a **Hidas megfordított verseny céljával:** Nem nyer, hanem veszít az, akinek a tábla megteltekor felépül a hídja a két szemközti partja között. Várható, hogy hamar észreveszik: a döntetlent elkerülő „trükk”, ötlet a két színű pöttyökben rejtezik. (Ha mégsem „esik le a tantusz”, akkor próbálják egyre kisebb táblán, egészen az egymézős 1x1-ig, amelyben ugye azonnal nyer a kezdő lépő.)

Beláthatjuk, hogy a Gyufakígyó játékunkhoz hasonlítva, kell a két színű pöttyözés ahhoz, hogy lehessen versenyezni a szemközti oldalak összekötésében. A nagyon-nagyon okosáknak azonban **eszébe juthat a Kék Nílus.**

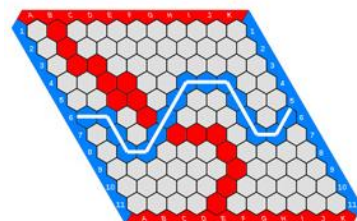
Mi lenne, ha két folyót indítanánk a méhsejtes táblán, azaz: lenne egy zöld Nílus is a kék mellett...?

Igen! Aha! „**Működik a játék**” **pöttyözgetett tábla nélkül is**, ha a méhsejt tábla mezőire rakogatjuk a bábukat..., csak ki kell jelölnünk az a két oldalt, amiknek az összekötésében versenyezni lehet.

Ez pedig már a HEX játék. A kísérletező gondolat-próbálkozásaink **során mi is felfedeztük** a zseniális dán matematikus Piet Hein 1942-ben született találmányát:

„Két játékos felváltva egyenként rakja le bábuit, (egyik világosat, a másik sötétet). abban versenyezve, kinek sikerül a folytonos hidat építeni saját színével jelzett két szemközti tábla-oldal között.

A kezdőlépő előnyének csökkentése céljából tilos az első lépésben elfoglalnia a tábla középső mezőjét.”



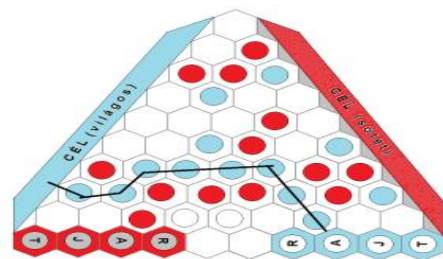
Az pedig különlegesen érdekes, hogy előbb volt a hatszög-osztású táblára kitalált HEX, ami a Bridg It alapötletét adta... és talán..., ha nincs a HEX, akkor ma nem is létezne a négyzetes táblán játszható Bridges.



A HEX, az egyszerű szabálya ellenére (mint pl. a Rubik kocka), **nagyon nehéz**, magas kombináció-igényű játék. Egyes vélemények szerint 19x19-es méretben már a GO-szintjén van. Kezdőknek a 7x7-es is nehezen átlátható, **de a féltáblásra egyszerűsített változatot már a kisebbek is jól játszhatják.**

Féltáblás HEX (a legkisebbek próbálkozzanak a mini változattal.)

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.

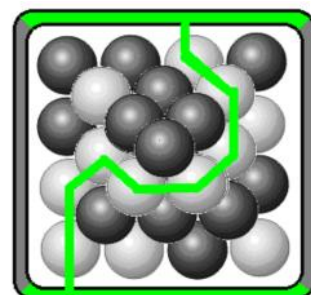


a „hídépítő PYLOS” (SPAN feltaláló: **Cameron Browne** 2011.)

Még egy érv az mellett, hogy miért is ne mellőzzük a PYLOS elkészítését ☺

Felváltva, egyenként rakosgatva a golyókat felépítjük a piramist, amit aztán felülről alaposan megszemlélünk. Lásd az ábrán:

Az nyer, aki a saját két szemközti oldalát összefüggően érintkező golyóinak sorával összekötötte.
Hogy is van ez?
Ki kell jelölni a világos és a sötét oldalakat.
Aztán, teljesen fel is kell épülnie a piramisnak, azaz lesznek benne felülről nézve nem látható, takart golyók is....

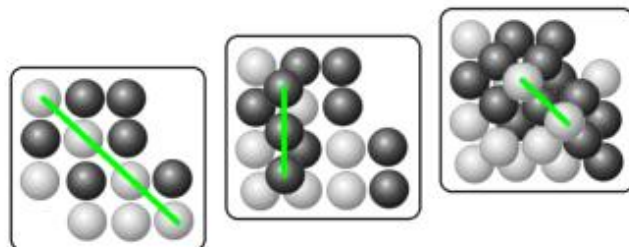


a „amőbás PYLOS” (SPLINE feltaláló : **Nestor Romeral Andres** 2011.)

Meg még egy érv az mellett, hogy miért is ne mellőzzük a PYLOS elkészítését ☺

Egyszer te raksz, egyszer én.
Abban versenyeznünk, hogy kinek sikerül elsőként „malmot” alkotnia.

A földszinten 4 db saját bábu, az első emeleten 3 db saját bábú, a második emeleten már 2 db saját bábu is „malmot” alkot, ha vonalban egymás mellé kerülnek.



A válogatás utolsó játékeként, elsősorban tesztelési célból, ajánlom a tóतिकét.

Mutassuk meg; érteni fogják; kedvelni fogják, de...

...akkor lesz igazán sikerélményünk, ha a sok változat láttán, erre irányuló ösztönzés nélkül, maguktól kedvet kapnak és nekilátnak a táblatervezésnek, a saját változat elkészítésének... (???? lásd a köv. lap alján!)

TÓTIKÉK (Nagylaci fejlesztése 1994-ből kiadó Cogitoys)

Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.

Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”

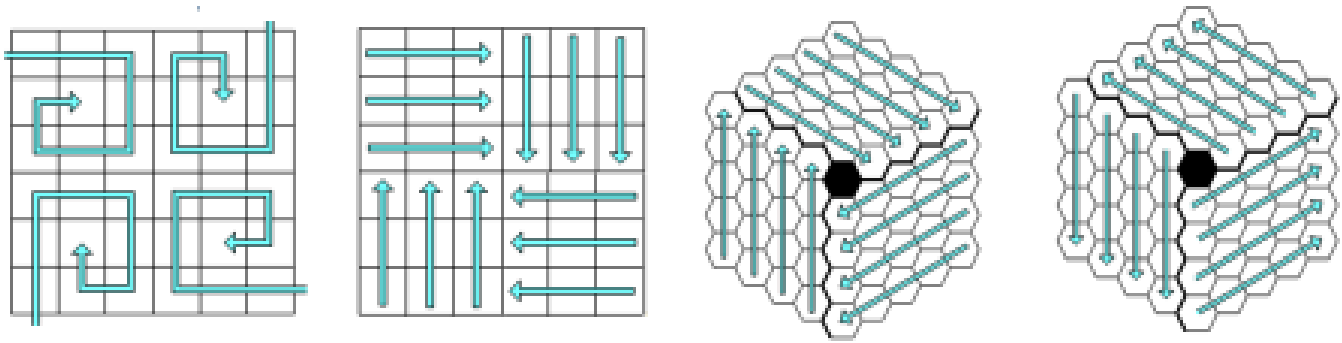
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejténeek, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, azaz: a négyese kialakítására kényszerülő veszt.



Nem tudom, hogy lesz-e folytatás... Egyelőre ennyi! Sok sikert!

© Nagylaci/jatektan.hu

A JÁTÉKTAN előtt 15 évig szerkesztettem a tablajatekos.hu WEB-oldalt.

A jelenlegi játéktan-oldalak archívjába lementett kezdőlap **ma is változatlan és aktuális:**

***"Mi leszel, ha nagy leszel?" - Kérdezzük gyakran a gyerekektől,
pedig a válasz ott rejlik a legkedvesebb játékaikban.***

***Kicsit tán megfordítva is igaz:
Mutasd meg, milyen játékokat tanítasz gyermekednek
és megmondom milyen emberré fogod nevelni...***

(????) Közhely, hogy a logikai és tábla-játékok gondolkodásra nevelnek, kevés kivétellel, még az iskolai alkalmazásuk célja sem lépett még túl a matekos kapcsolatokon. Magam úgy gondolom, hogy az a pici, akit az előzőekben mutatott ötletek követésével, tovább gondolásával vezetnek be a táblajátékok világába, talán feltaláló, tervező, újat kitaláló felnőtt szeretne lenni, „ha nagy lesz”... és kíváncsi, kérdező, a részletek szépségét észreévő, a világunkra rácsodálkozó, nyitott érdeklődésű tanulóvá válik az iskolába kerülve.

Mert hát mi is történt? Nem csak megtanulták és alkalmazták a játékok szabályait, de folyamatosan **kísérletezgettek, szabályváltozatokat ízelegtek, belekóstoltak az alkotás örömébe, az új dolgok kitalálásába.** Mindez pedig, talán a legfogékonyabb időszakukban, életre szóló élményt jelenthet, alap az igényességre, a saját véleményre, önálló döntésekre.

=====

A server-statisztikám 7 hét alatt több mint 1300 letöltést számolt a „picurisok”-ból. (Az ismétlődő, ill. részenkénti letöltéseket és a duplakattokat figyelembe véve talán 100-300 egyedi felhasználót becsülök.)

A visszajelzéseket köszönöm! (Át is szerkesztettem 2015.01.09-én)

Korábban, nagyon kevés tapasztalatom volt 8-9 éves aluliakkal. Az elmúlt évben a Játéktan facebook oldalán próbáltam „reklámozni” egy mohácsi óvó néni WEB-oldalát.

Lásd: http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/anita.pdf

(Bevallom, beleszerettem, mert erős szinkron véltem felfedezni a gondolataink ötleteink között... aztán, „felfedeztem” még jó néhány fehér hollót, közöttük a kincsek között, igazi drágaköveket...)

PI.: SEMMIKÉPPEN NE HAGYD KI !!! >>> <http://www.modernmagyi.hu>

=====

Pár hónappal később, a „korai számítógépezés?” kérdésre válaszolva, összeraktam egy ajánlást számítógépes játékok sorrendjére: 3-5 éveseknek.

Lásd: http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/3_5_eveseknek_sorrendajanlo.pdf

Ez a mostani akció **négy egymásra épített blokkban** javasol táblás játékokat, olyan indíttatásból is, amellyel határozottan és ellenpéldákkal tiltakozom már nemcsak a sakkovik, de az általános iskolások első osztályában választható sakk-tantárgy ellen.

**Magam is szívesen sakkozok és P. Juditnak, az eredményeinek is őszinte tisztelője vagyok, de...
...és talán ezért is tartom bűnnek, hogy nevét adja ehhez az örültséghez:**

http://www.jatektan.hu/a_ner_oktataspolitikaja.html

Az óvó nénikhez az első kellemetlen 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 megfelelőbb bábozás, mese, szabadtéri mozgásos játék, építőjáték stb. eszköztárral miért nem tudja ezeket sokkal hatékonyabban...?

Egyáltalán, van téma-listája arról, hogy mi olyant kellene tudnia egy oviból kikerültnek, amit jobban megtaníthat táblás játékkal, mint pl. bábozással, vagy valamilyen más, az érettségének megfelelőbbel?

Az absztrakciós játékok korai használata elleni folyamatos vissza-vissza térő érvelésem, dühös elkeseredésig fokozódott napjainkra, amikor trendi lett az ovisokat sakkra tanítani, amikor Polgár Judit, (akinek mintegy 25 évig magam is jóleső büszkeséggel drukoltam-szorítottam) a nevét adta ahhoz, hogy a sakk része legyen a magyar nemzeti alaptantervnek. Mi több: már **az általános iskola első osztályában sakkozni???**

Egy olyan kiváló elme, mint Judité képtelen felismerni-belátni, hogy rosszat tesz?

Hol vannak a tiltakozó a pedagógusok? Na persze, egy olyan kibontott zászló alatt felvezetett baromságot, bármilyen kontár, bármekkora kárt okoz, lehetetlen elhárítani, amelynek zászlósanyja Polgár Judit, a világ egyik legsikeresebb sakkozója.

A rátermett óvó néni, a felkészült tanító néni mindegy, hogy milyen eszközzel dolgozik, mert a siker elsősorban személyiségfüggő. A kevésbé alkalmasok pedig? Akik tanulták, gyakorolták, tapasztalhatták...!

Különösen nekik kellene tudniuk és betartaniuk azt, hogy **milyen eszköz felel meg a picik életkori fejlettségének** és mi a sikerrel követhető példa. Nélkülözhetetlen a mese, az absztrakciót kerülni kell.

Elvárni egy ovistól, hogy stratégiát alakítson ki? Ez már az "idomítás" kategóriája.

Hiszen, annyi minden sokkal fontosabbat nem tud még.

Az óvó néni, a tanító néni a gyerek számára akkor is csalhatatlan isten, ha amúgy hülye.

(Még az arra "ráérdemesült" szülőt is csak 8-9 éves kor után kezdik leírni...)

Szülőkkel beszélgetve, a korai sakkot, elrettentésül, a korai sex-hez hasonlítom, mert egyre többet hallom:

"Ó már sakkozik e gyerek!" De sajnos, nem ismeri az előzményeket: a halmákat, a solitereket, a dámákat...

Kapcsolódó linkek:

>>> [A sakk, mint iskolai tantárgy?](#) 2007.

>>> [sakkozó ovisok](#) 2009.

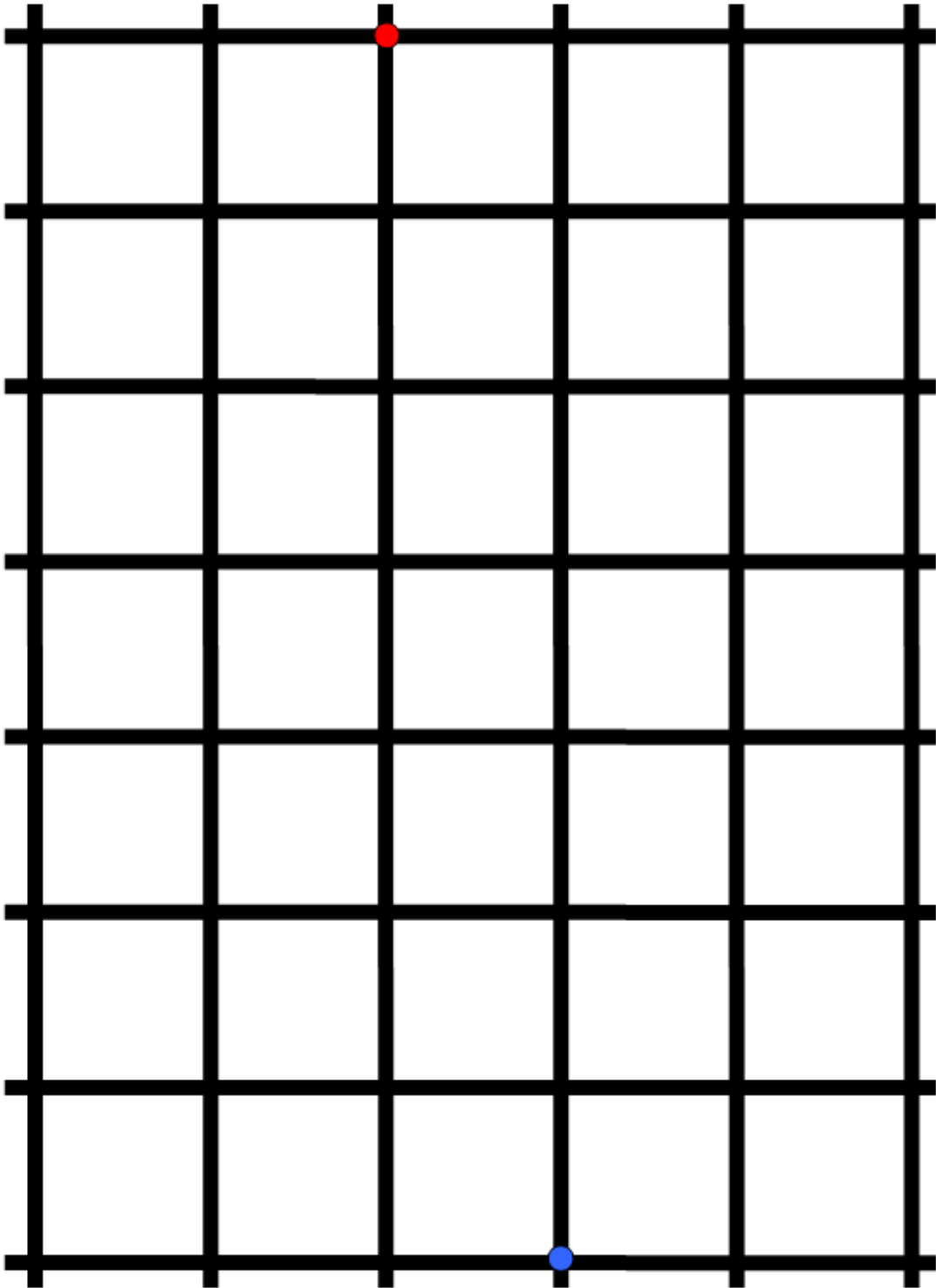
>>> [a "táblajátékra érettség" fokozatai](#) 2010.

>>> [Nem a módszer, hanem a személy hozza a sikert](#) 2010.

>>> [Sakk-logika oktatási program \(Sakkpalota\)](#) 2014.

Isola-piciknek (1-1 db sötét és világos (király-)bábu és max. 45 db blokk-bábu)

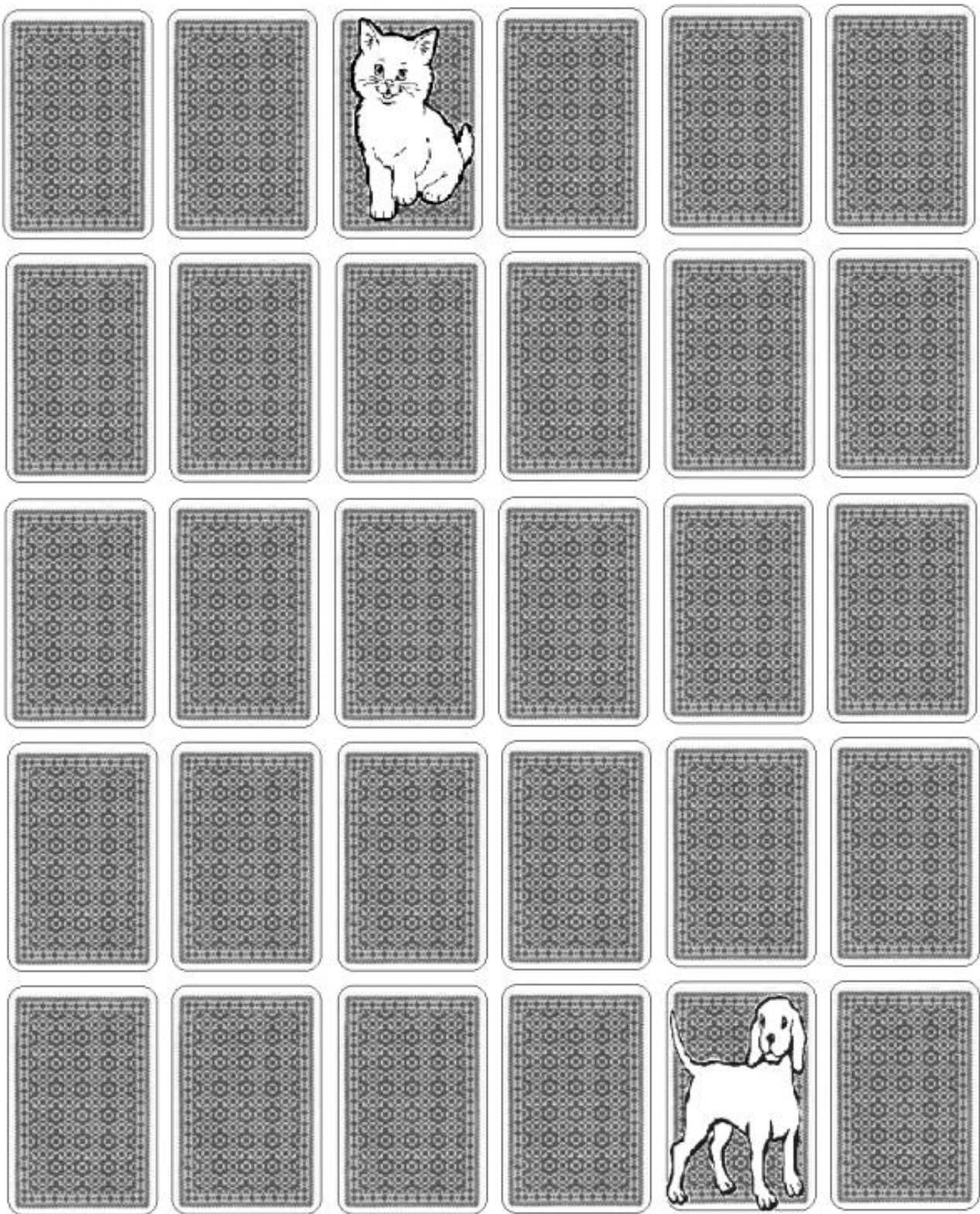
Kezdőállásból indulva, a lépések két fázisból állnak: (1.) bármelyik oldalszomszédos mezőre áttoljuk a saját királyunkat (egyszermind mutatva, hogy még tudunk lépni vele); majd (2.) egy tetszőlegesen választott mezőt blokkolunk (rarakva egy tiltó jelet), azaz kizárunk a további játékból. Veszít, aki nem tud lépni.



Nagyobbak rácspontokon játsszák (6x8 , 45 db blokkoló bábuval),
a kisebbek mezőkön (5x6 , 27 db blokkoló bábuval)

ISOLA („szétszedős-lebontogató” táblával, pl. kártyalapokon játszva)

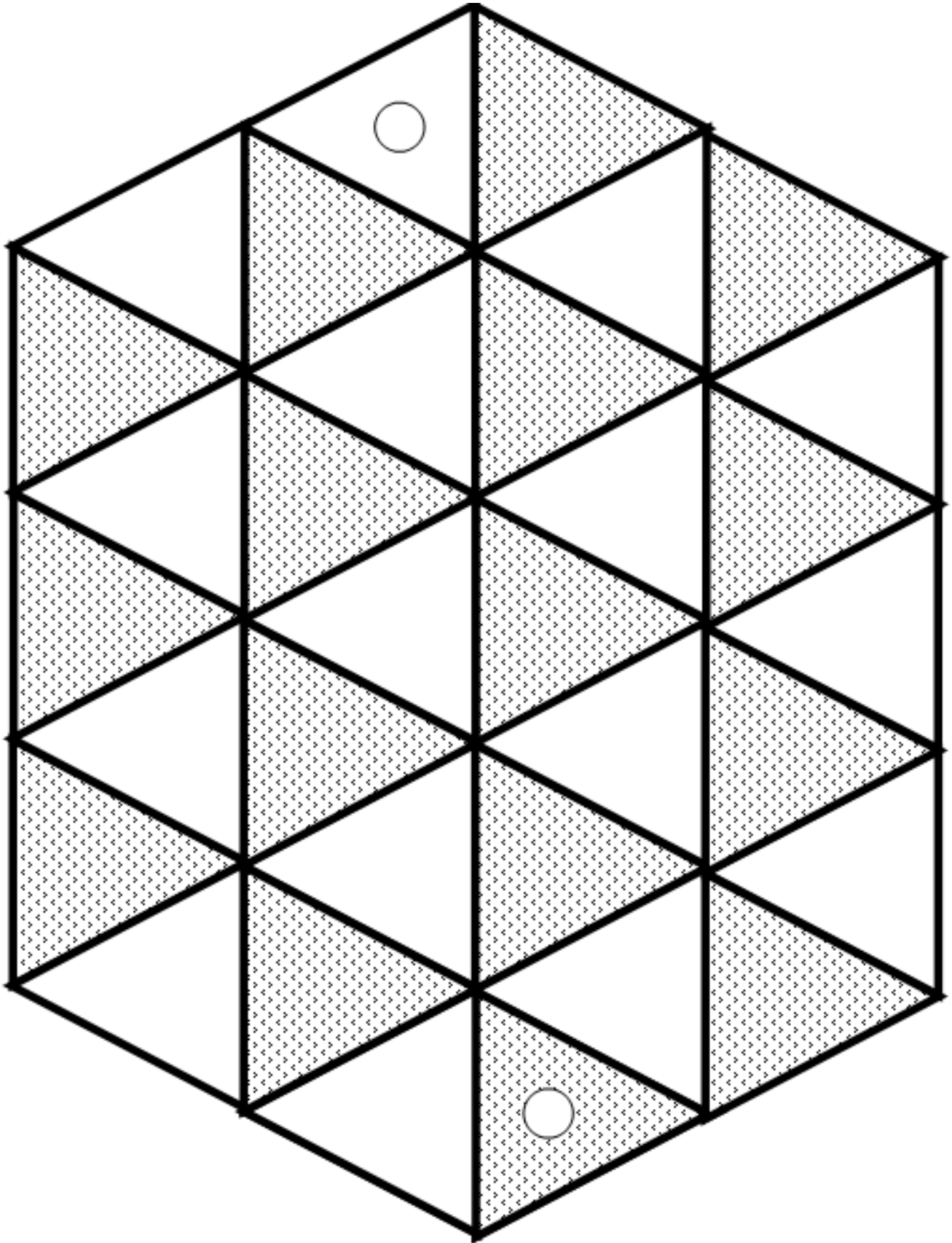
Érdekesebb úgy, ha képükkel lefelé fordított kártyalapokból állítunk össze egy (kisebb) 5x6-os táblát, amin pl. egy kabalababával lépkedhetünk és a tiltásra kiválasztott „mező-lapot” pedig egyszerűen levesszük. Így, az egyik baba körül hamar elfogynak a lapok, és mert ugrani tilos, vége a partinak.



Jól játszható akár szabadban is, pl. erdei sétán megpihelve, faleveleken gesztenyével, makkal, mogyoróval... (... aztán persze kipróbálhatjuk különböző rajzolatú táblákon is,)

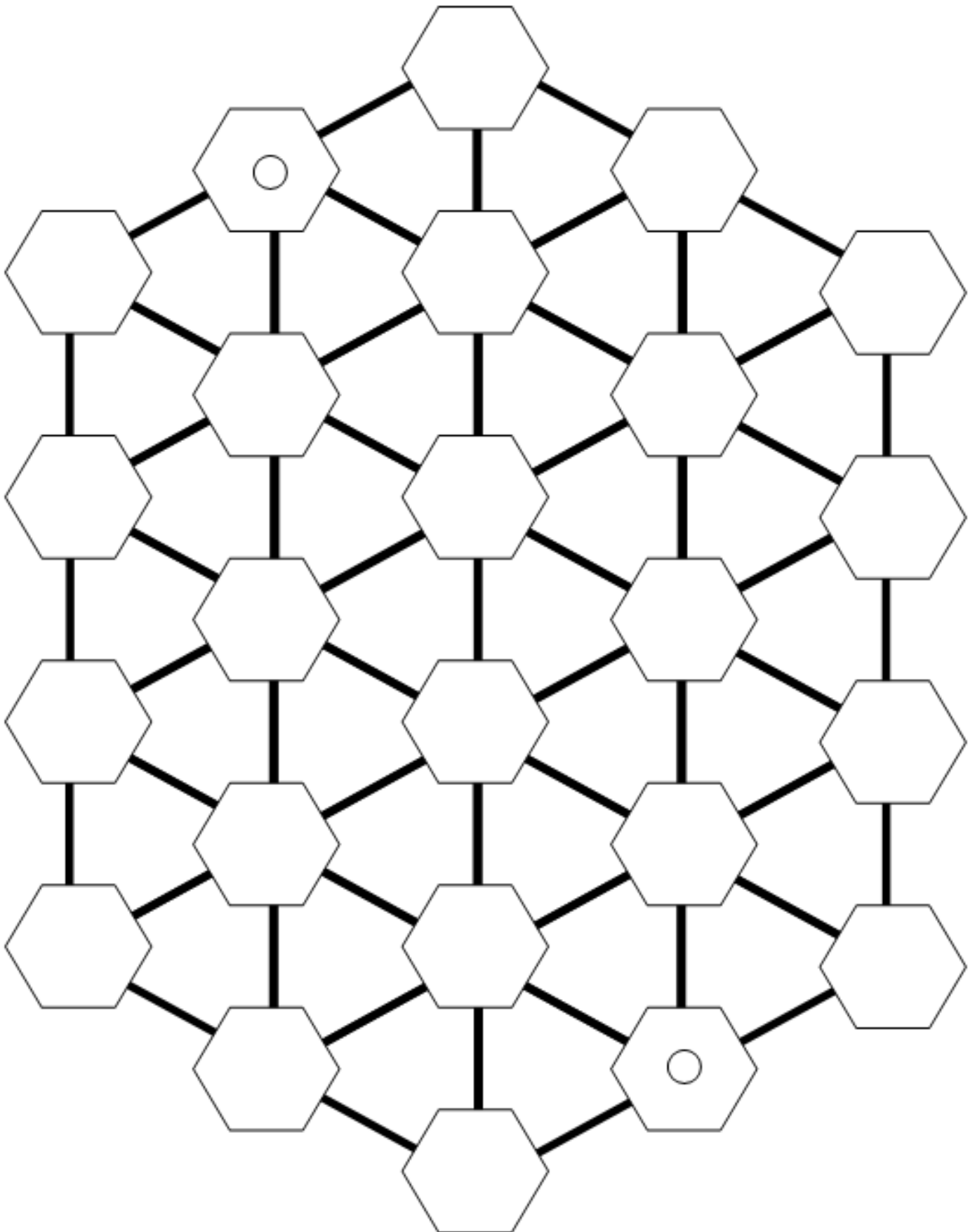
ISOLA (háromszöges táblán, a mezőkön játszva)

(A háromszöges táblán egy mező 3 mezővel lehet oldalszomszédos és 9 mezővel csúcsszomszédos.)



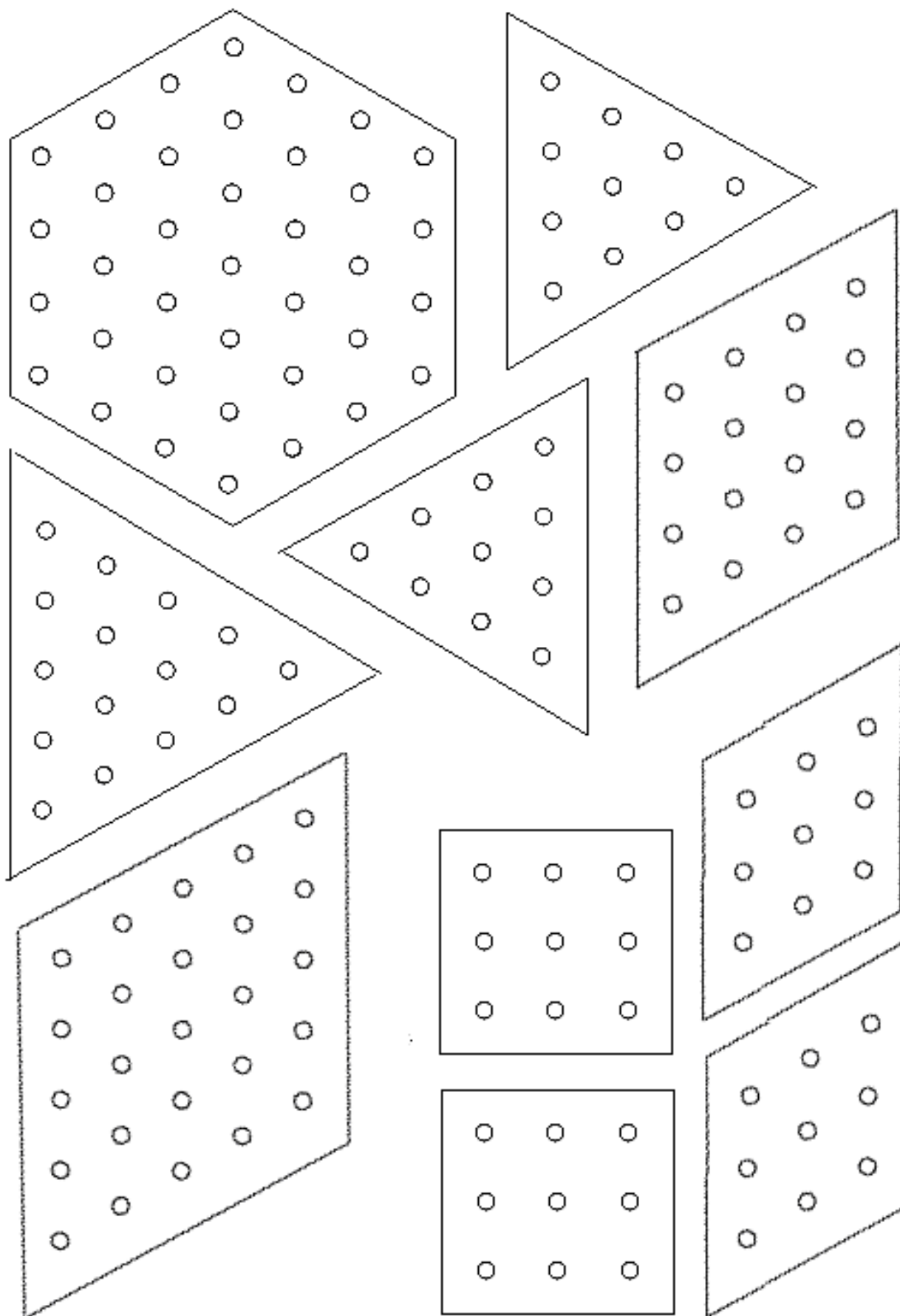
ISOLA (a háromszöges tábla rácspontjain játszva: már hatszöges tábla lesz.)

(A hatszöges táblán a mezőknek max. 6 oldalszomszédja van, szemben a négyzetes kiosztásúval, ahol ez 4.)

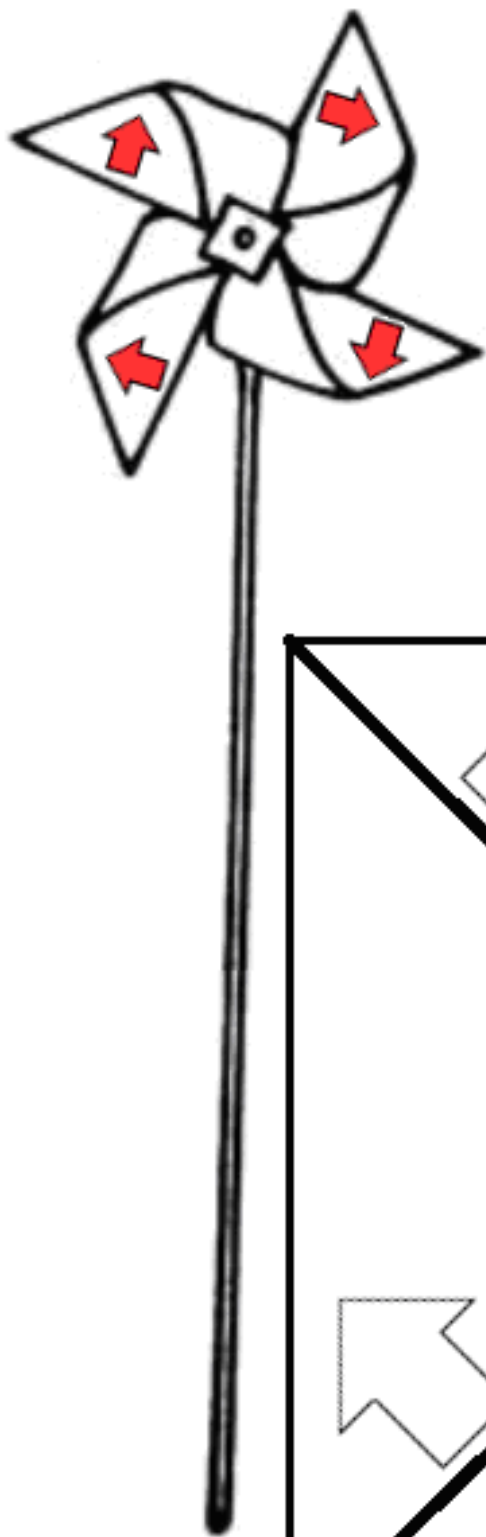


Bevezetés a malmokba

A versenyzők felváltva egy-egy tetszőleges pontot foglalnak el (pl. saját színükkel bekarikázzák).
Az nyer, akinek előbb sikerül egymás mellett vonalban 3 db pontot birtokolnia.



Melyik táblákon nem lehet nyerni, ha a versenytárs figyel és nem hibázik?

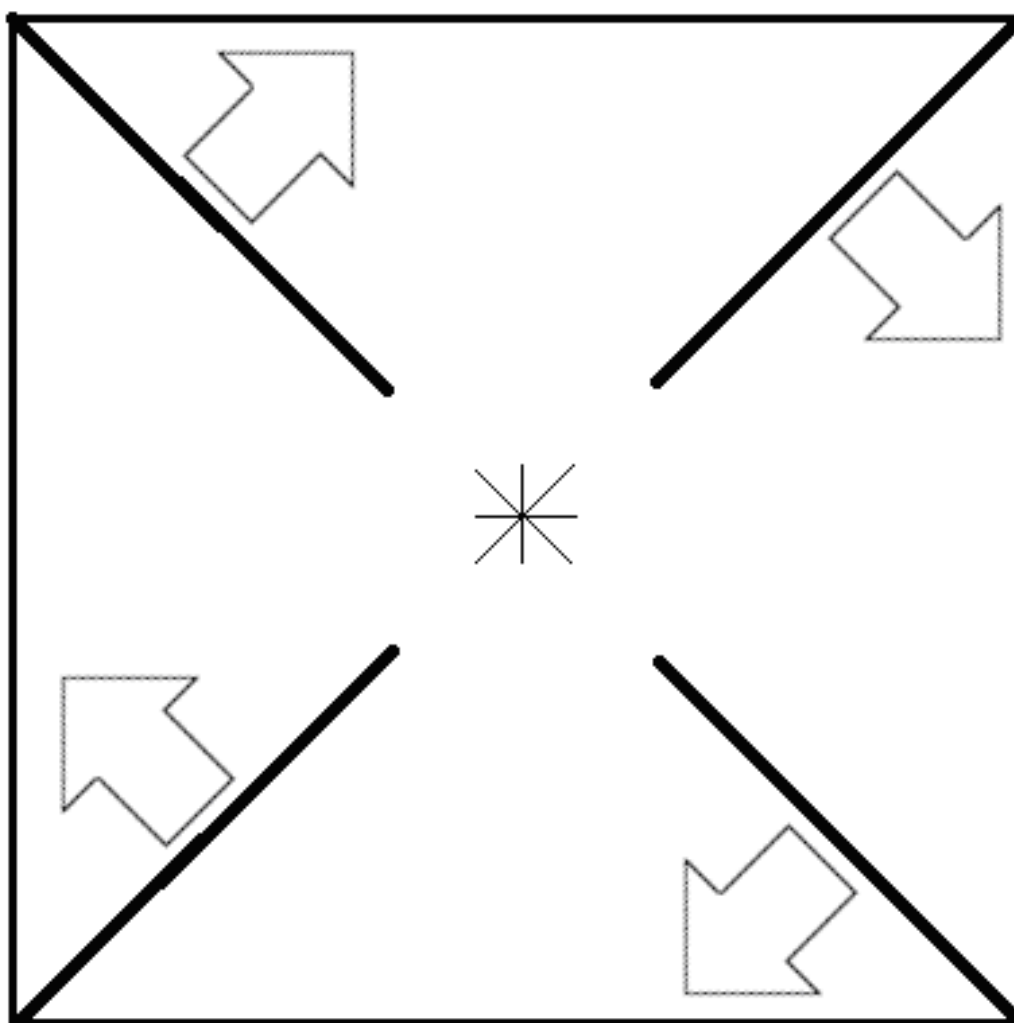


Készítsd el a forgót!

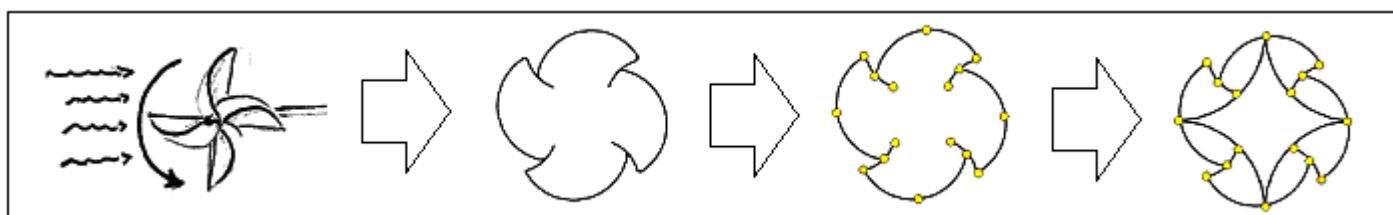
Vágd ki a négyzetet, majd vagdosd be a sarkoktól...

Tervezd meg: merre forogjon és színezd be a forgásirányt...

Végy gombostűt és ...
... és pl. egy hurkapálcát...



HMMM!!! Ez, nem is olyan rossz ötlet malomtáblának! **Érdeemes lenne kipróbálni...** 😊



Malom picuriknak

1./ 8-8 db bábút felváltva egyenként raknak le a játékosok, majd a tábla megtelte után összeszámolják, hogy kinek hány malmot sikerült közben kialakítania.

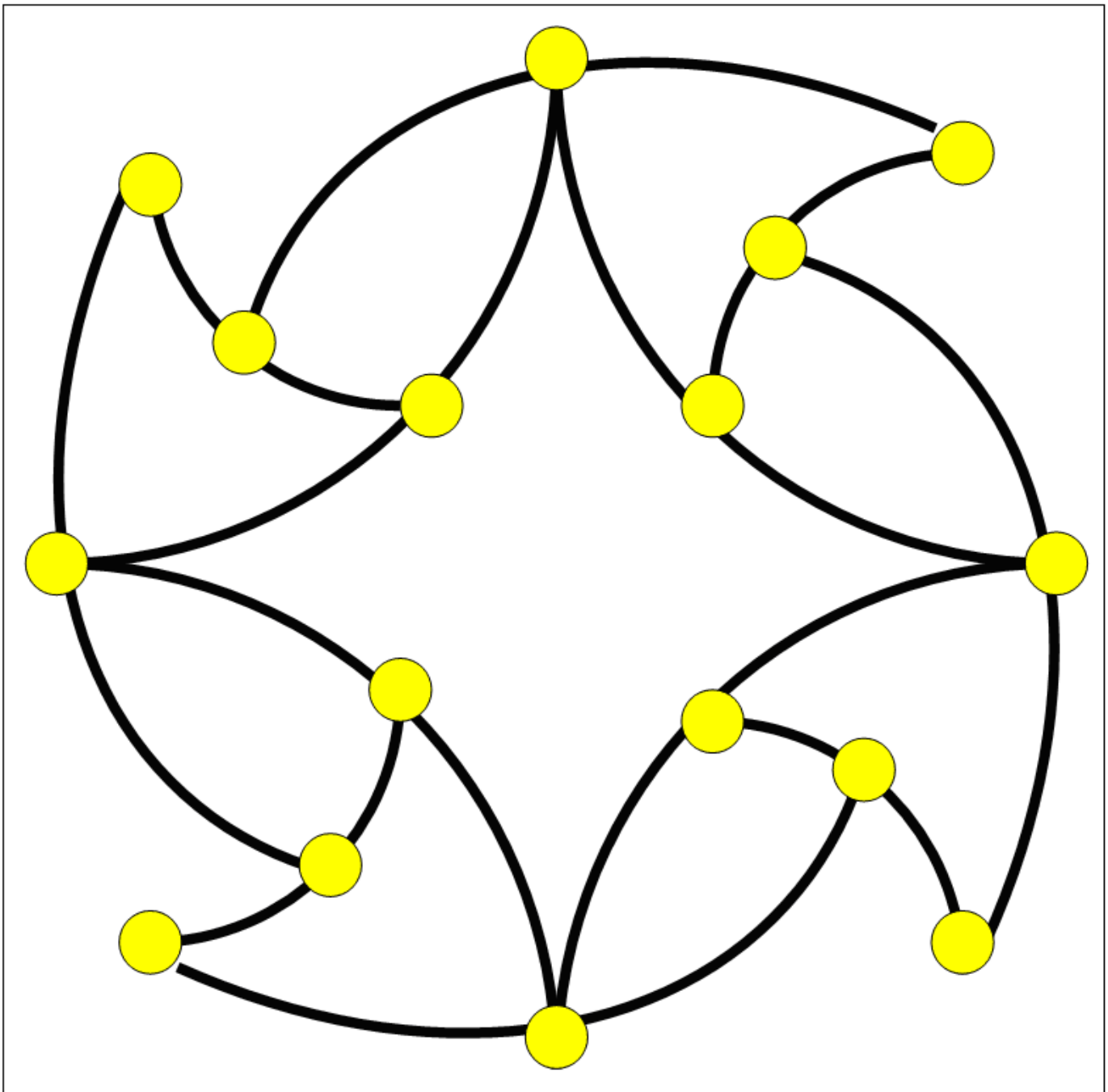
2./ Most úgy, hogy mindketten sok malmot érjünk el, azzal a szabállyal, hogy a kezdő 4 bábút rak le, a másodiknak lépő 8-at, majd ugye a kezdő a maradék 4-et. Hány malmot tudunk így együttműködve csinálni?

3./ Mint az 1./ alatti, több malomért folyó verseny, de a egy-egy lépésben 2-2 bábút raknak le a játékosok.

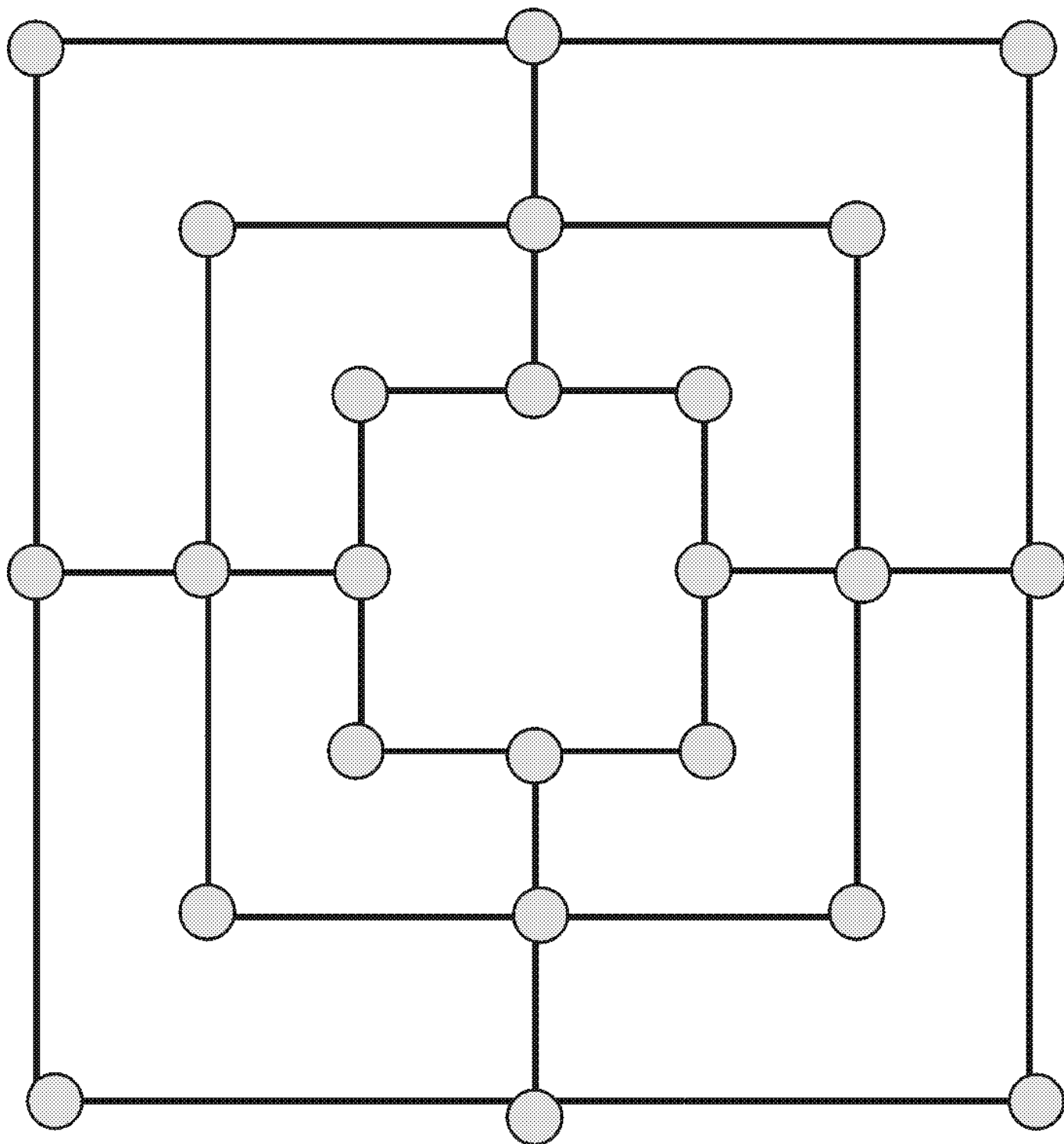
5./ 5-5 bábuval úgy, hogy ha elfogytak a bábuk, akkor váltakozva tologathatnak át egy-egy saját bábút a szomszédos üres mezőkre, arra törekedve, hogy malmot alkossanak. Az nyer, aki előbb ér el malmot.

6./ Mint az 5./ alatt, de addig, amíg az egyik játékosnak 3-nál kevesebbre üti le bábuit a versenytársa. Aki malmot alkot, az üthet, azaz levehet egyet azokból a bábukból, amelyek nem állnak malomban.

7./ és 8./ Mint a az 5./ és 6./ alatt, de játékosonként 6-6 bábuval.



Tradicionális (a legismertebb) Malom



Egymás bábuinak beszorításában, vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három játék-szakaszban:

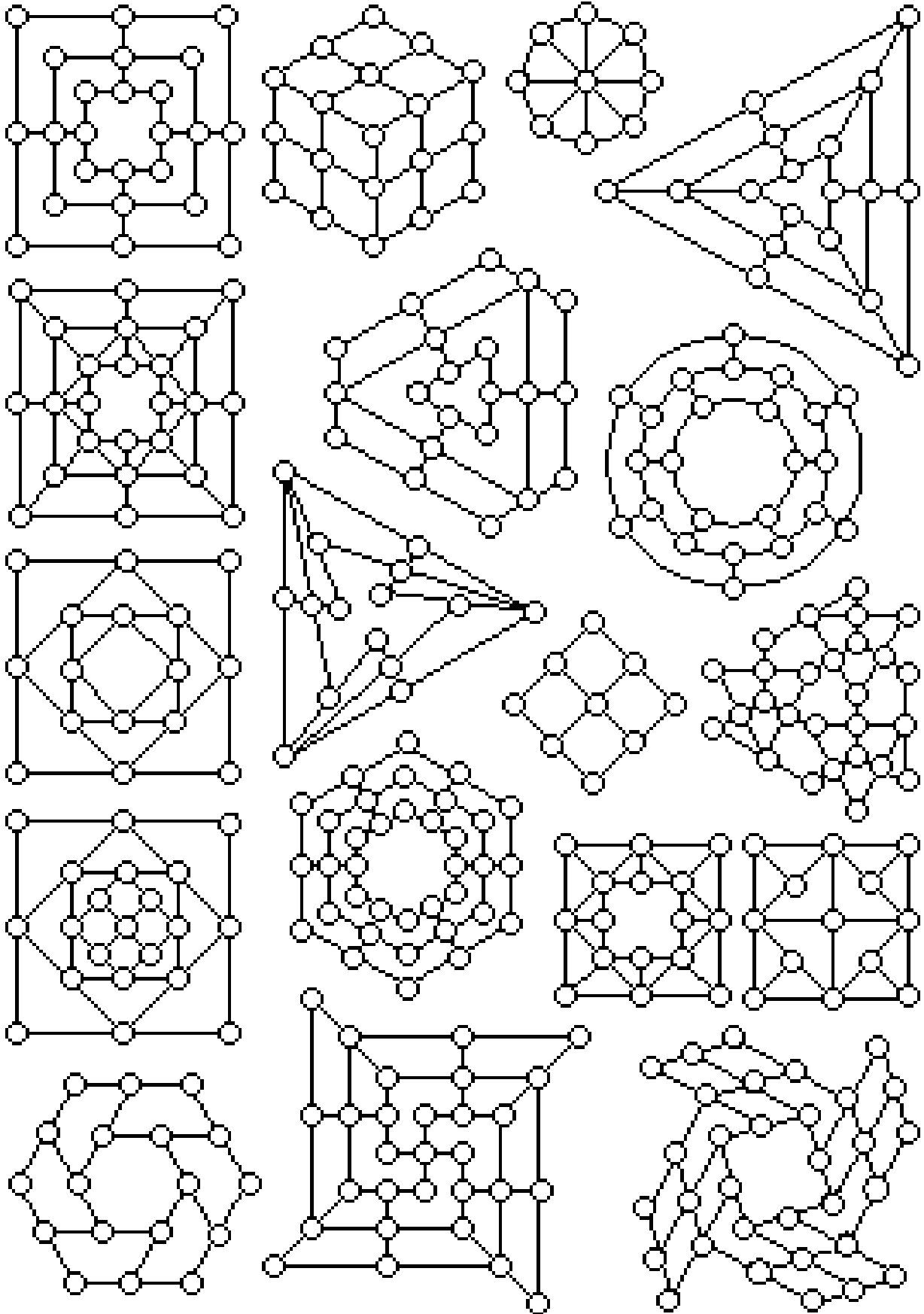
1. Egyenként rakják a táblára bábuikat, majd
2. váltakozva lépnek a tetszőlegesen választott bábujukkal szomszédos üres mezőre.

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: ugrásokkal is mozoghat a táblán.

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.)



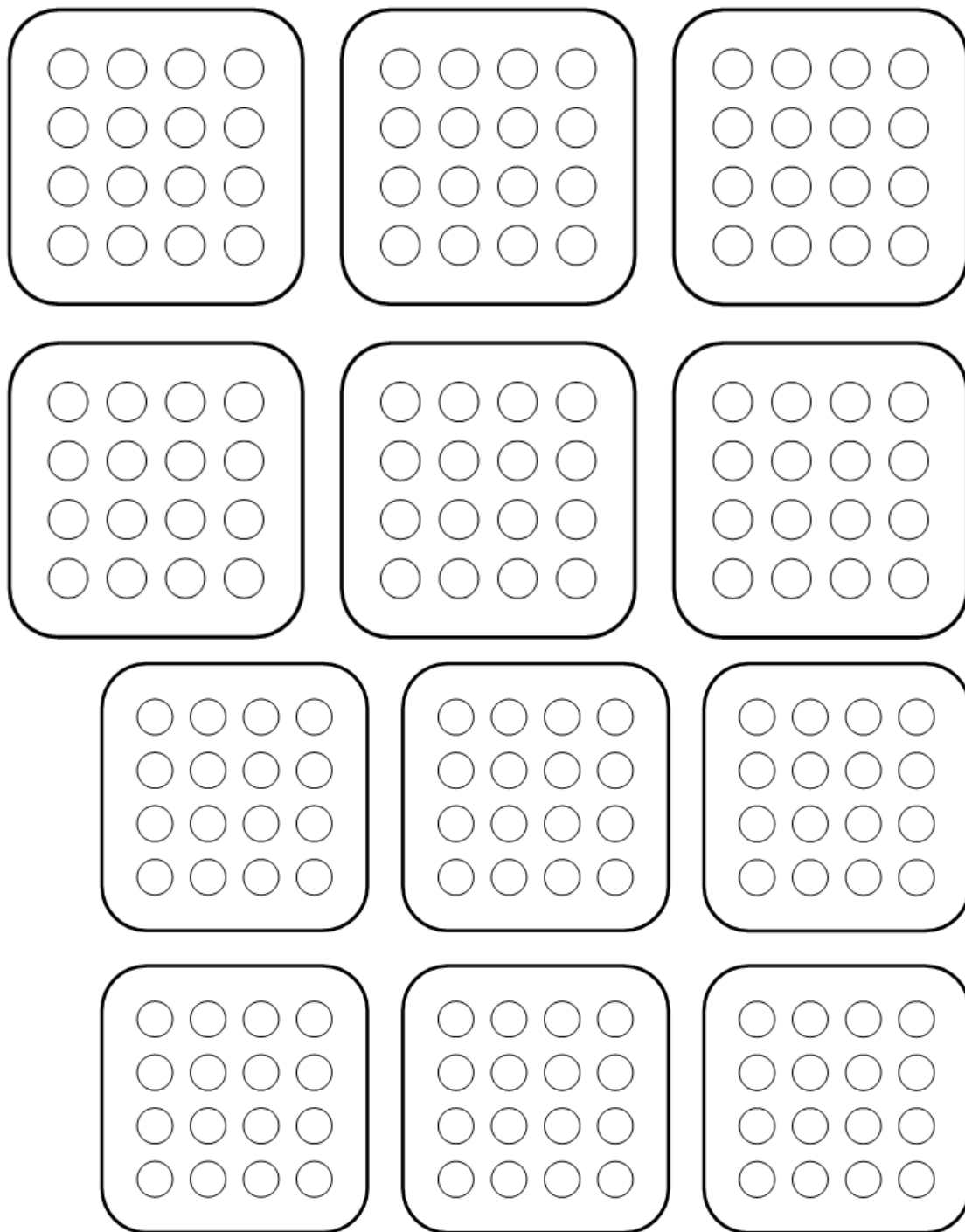
Bevezetés a Pylosba (1)

1. Cél a kvadrát! Ketten váltakozva 1-1 db bábút (egyik sötétet, a másik világosat) raknak a táblára, abban versenyezve, hogy melyiküknek sikerül elsőként a saját színéből négyet lerakni egymás mellé négyzet-alakban.

2. Mint az 1. alatt, de megfordított versenycéllal. Veszít az, aki előbb kényszerül egy négyzetet alkotó négyes negyedik bábuját lerakni. Nincs enyém-tied bábu, mindketten azonos színnel játszanak, de tilos a kvadrát: Tehát azt kell elkerülni, hogy bárhol négyzet alakban egymás mellett álljon 4 db bábu.

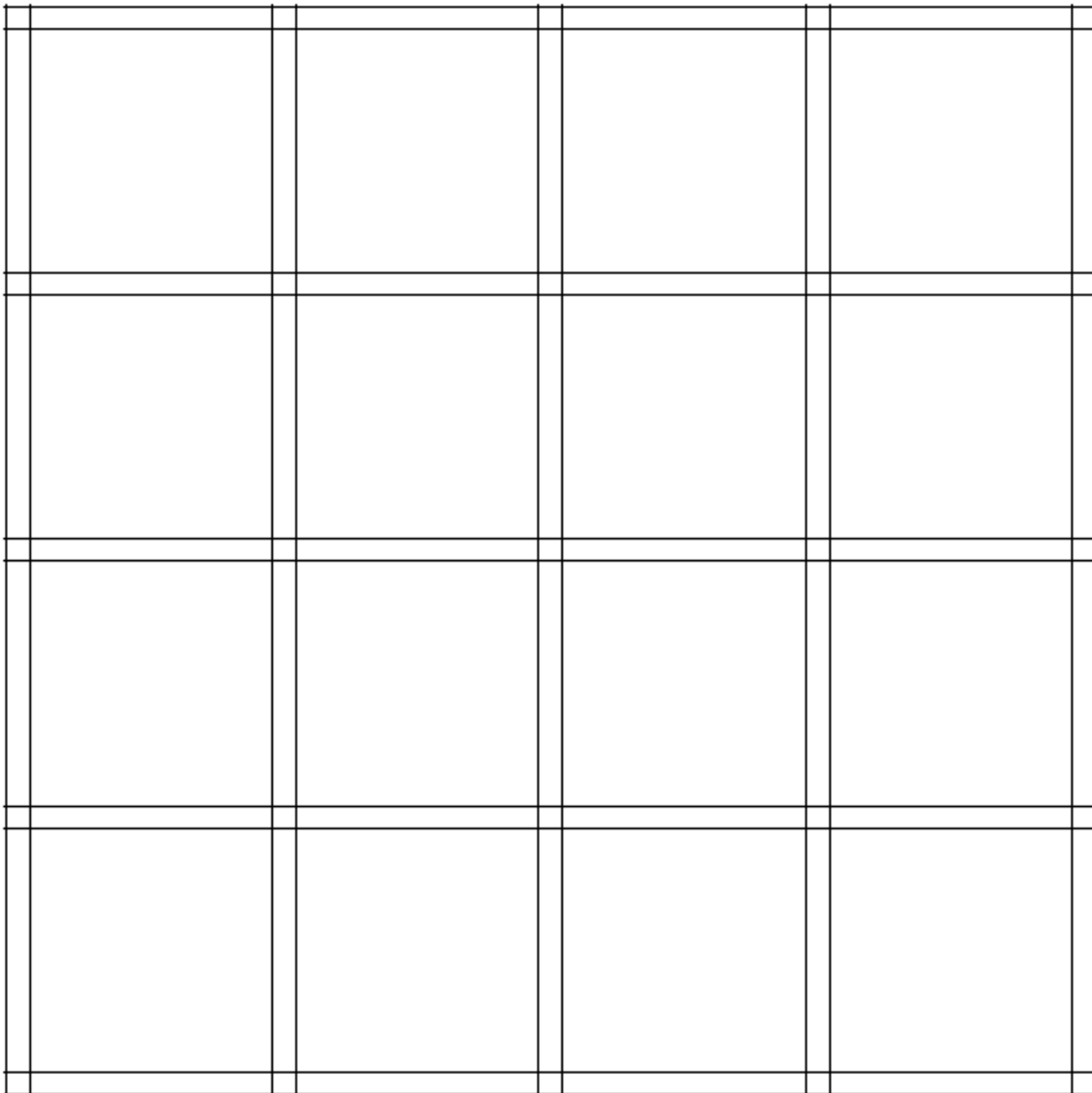
3/a. Egyszemélyes feladvány: Rakj fel úgy a táblára 12 db bábút úgy, hogy azokból sehol ne kerüljön egymás mellé négyzet alakban 4 db egymás mellé.

3/b./ Egyszemélyes feladvány: Rakj fel úgy a táblára 11 db bábút úgy, hogy azokból sehol ne kerüljön egymás mellé négyzet alakban 4 db egymás mellé.



Gyufa-kígyó

(Mielőtt megismerkednénk a Hidas (Bridges) játékkal, idézzük fel a gyufakígyóst.)



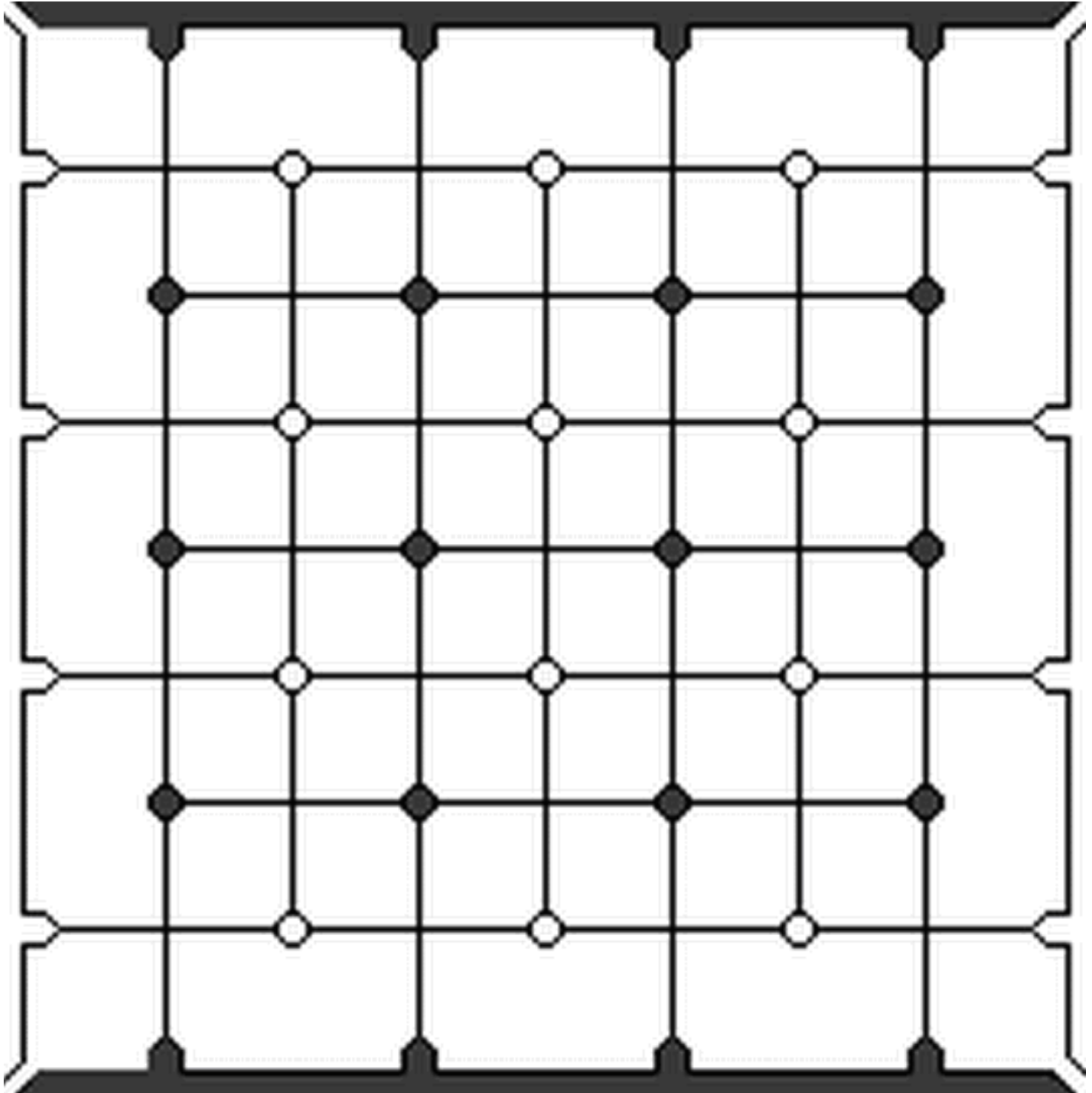
A mezőket elválasztó valamelyik vonalra felrak a kezdő egy gyufaszálat, majd felváltva rakva egy-egy szál gyufát, egy összefüggő kígyózó vonalat építenek a játékosok.
(Csak a vonal elejére, vagy végére szabályos rakni, azaz egyik mező sem határolódhat körbe négy oldaláról.)
Az veszít, aki nem tud úgy lerakni, hogy a kígyózó vonal ne ütközzön önmagába.

a HIDAS (BRIDGES) mini

(Az első „szabály-ismerkedős” parti előtt játssz egyet a gyufakígyóval.)

Végy elő egy doboz gyufát és a fele gyufaszálat ferd be sötétebbre.
(vagy pl. vágj szívószálaból két színben rudacsákat...)

Ketten versenyezhetek a gyufaszálab lerakogatásával abban, hogy
kinek sikerül előbb összekötnie a tábla két szemközti oldalát.
Egyikötök a világos, a másik a sötét gyufaszálabbal játszik. Váltakozva, egy-egy gyufát rakhattok a táblára.
Sötét színnel a sötét pöttyöket, a világossal a világos pöttyöket szabad összekötni a vonalak mentén.

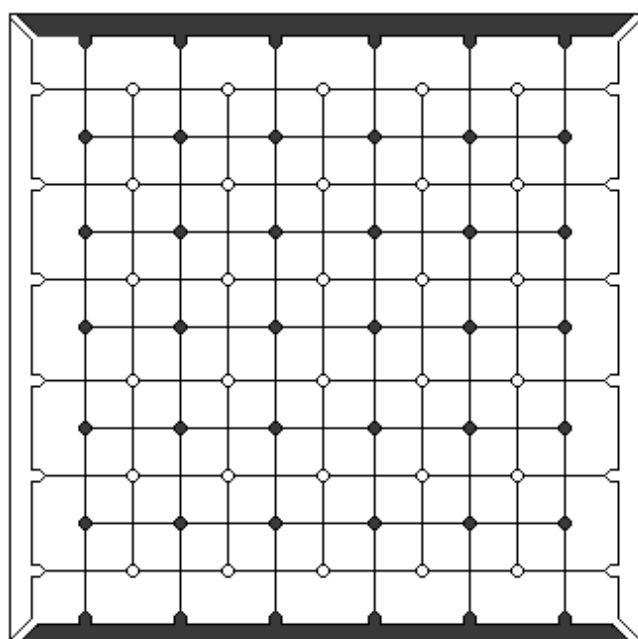
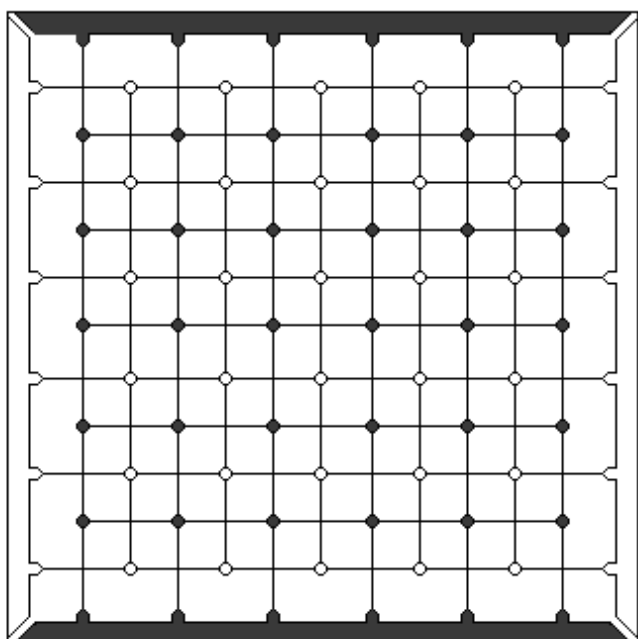
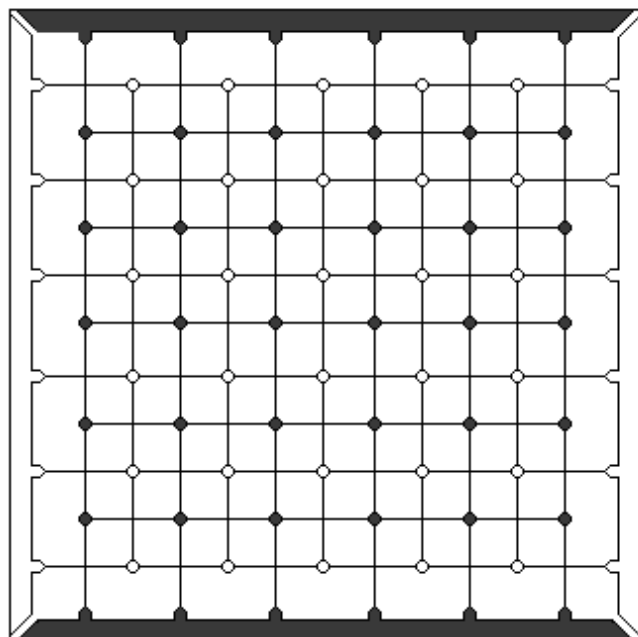
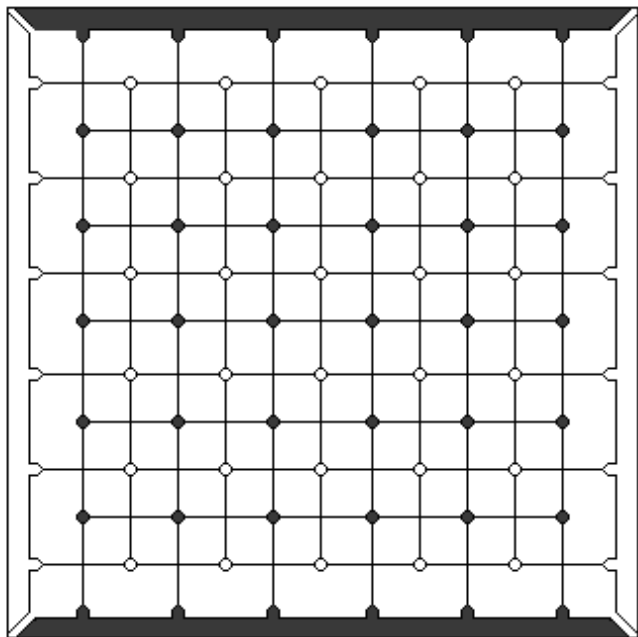


a HIDAS (BRIDGES)

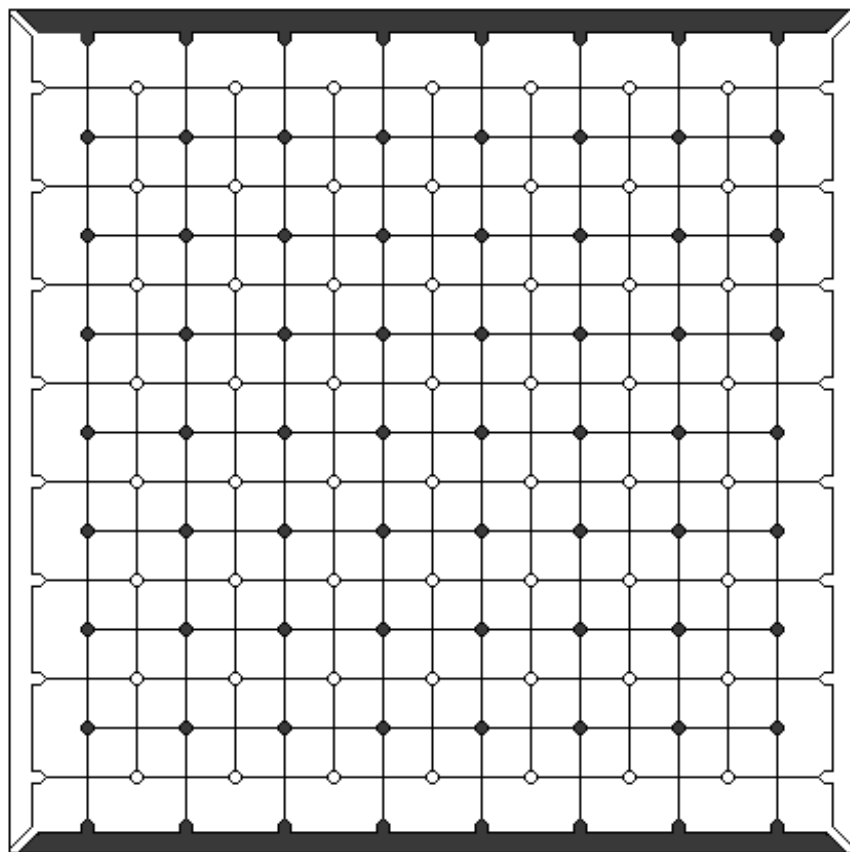
Ketten, (az egyik világosabb, a másik sötétebb színű) ceruzával váltakozva egy-egy vonalkát rajzolnak a táblára, abban versenyezve, hogy kinek sikerül előbb összekötnie a tábla két szemközti oldalát.

Lépés-szabály:

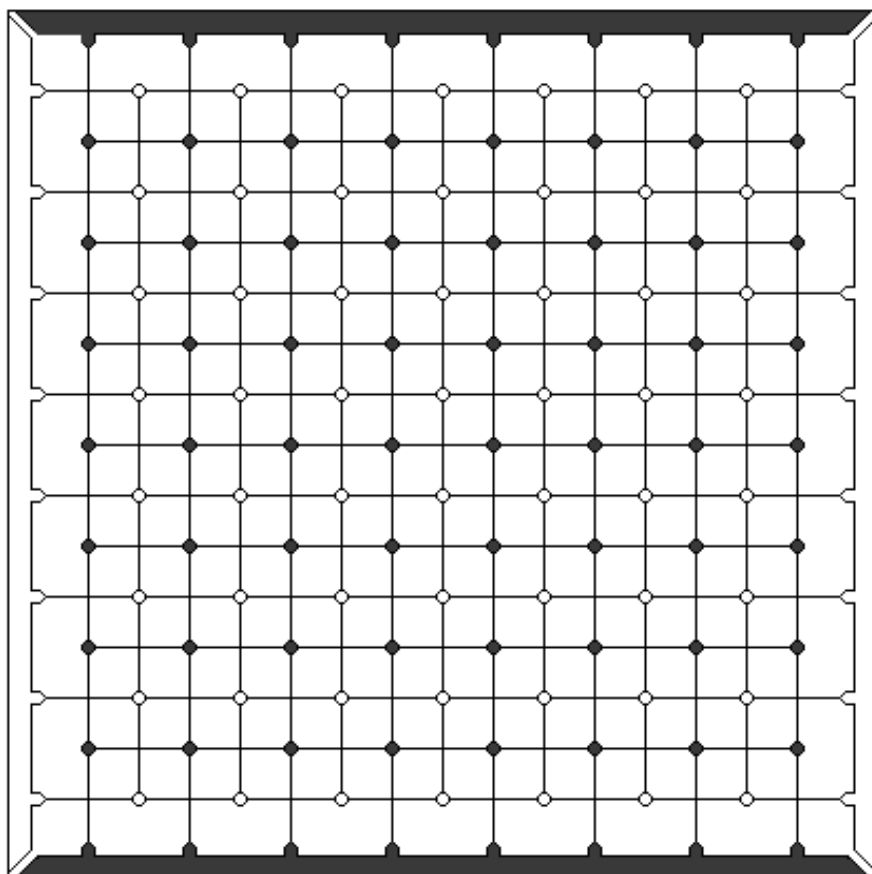
Egy lépésben két (vízszintesen, vagy függőlegesen) egymás melletti pont köthető össze, de sötét csak a sötét pontokat, világos csak a világos pontokat...



a HIDAS (BRIDGES) maxi



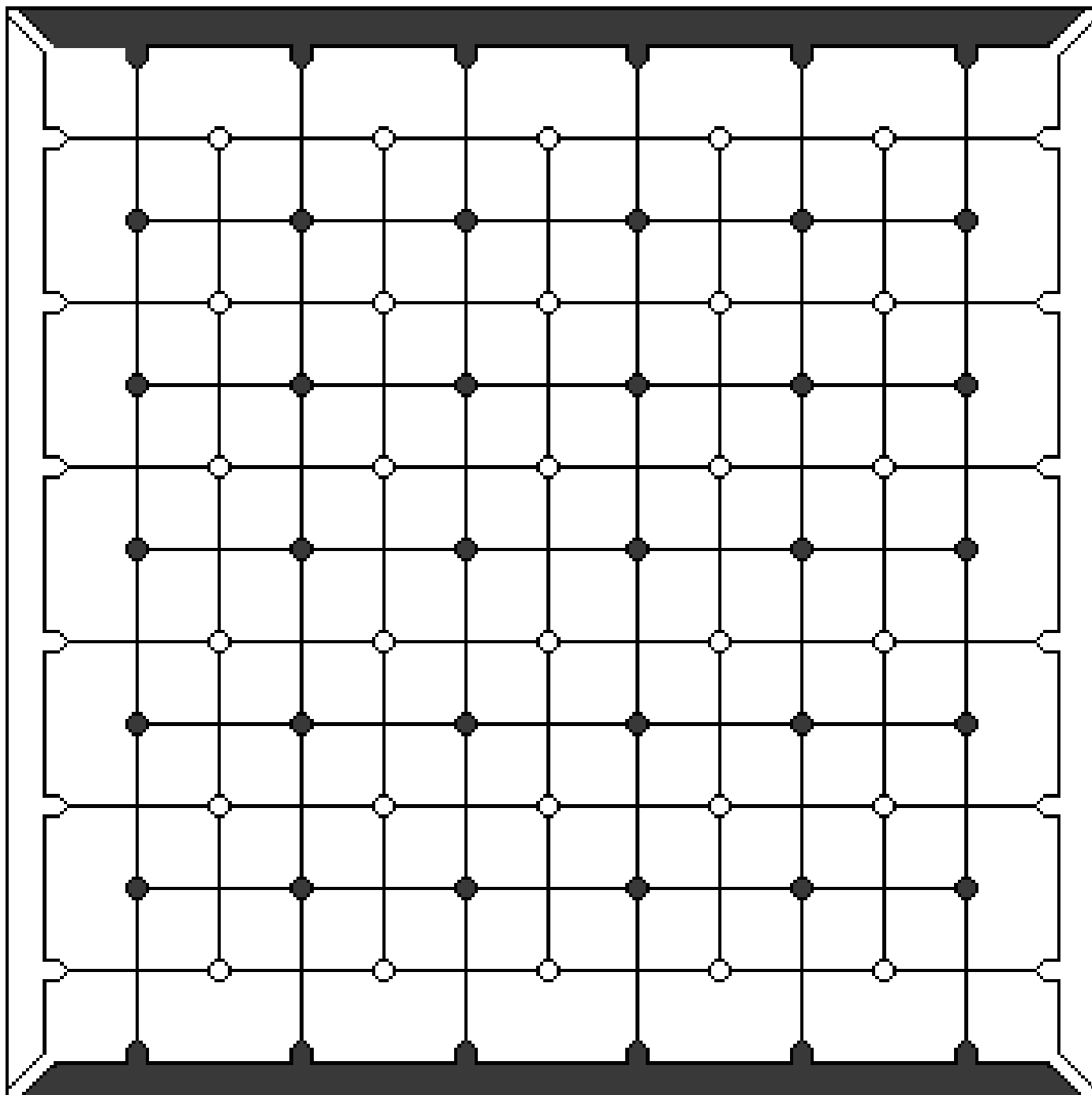
Két, eltérő színű cerkával azoknak, akik már nagyon ügyesen húzigálják a vonalakat...



a HIDAS (BRIDGES)

tábla

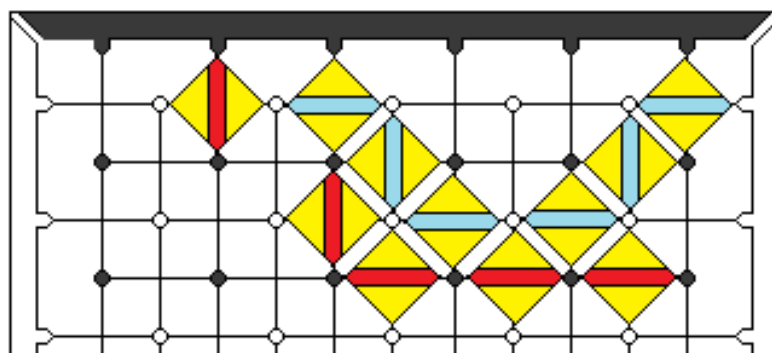
(Ha tetszik a Hidas, de már unod az „egyszerhasználatos” firkált táblákat, akkor készíts el!)



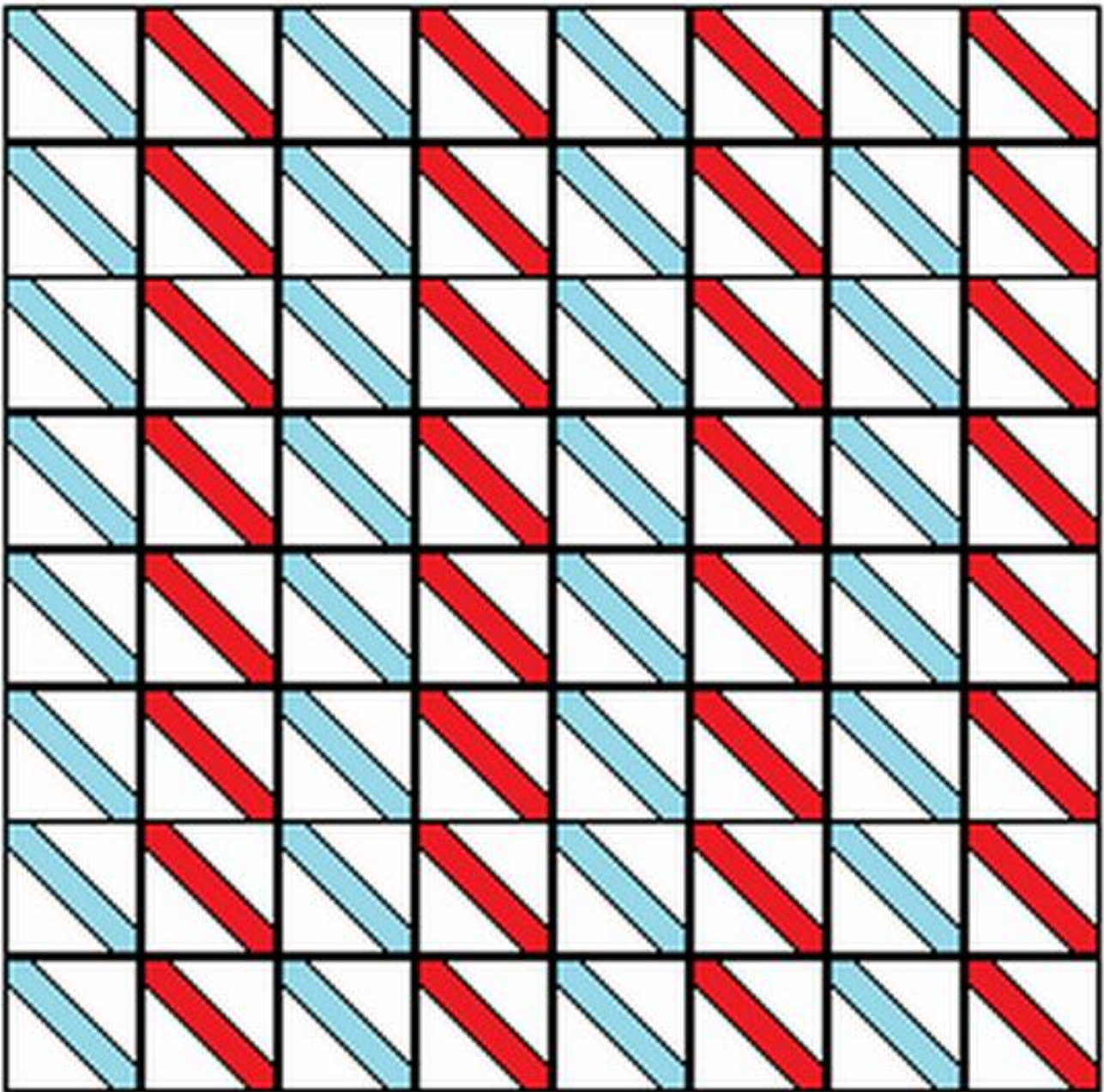
Kartonlapra nyomtatott lapkákkal,
nagyon bosszantó, ha elcsúszkál...

...de...

ha a táblát folpack fóliába „csomagolod”,
akkor azon kellően megtapadnak...



a HIDAS (BRIDGES)

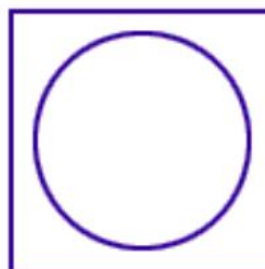
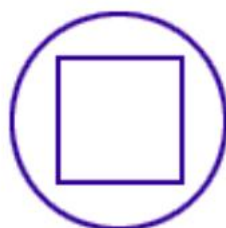
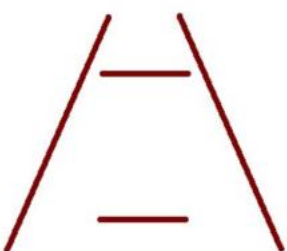


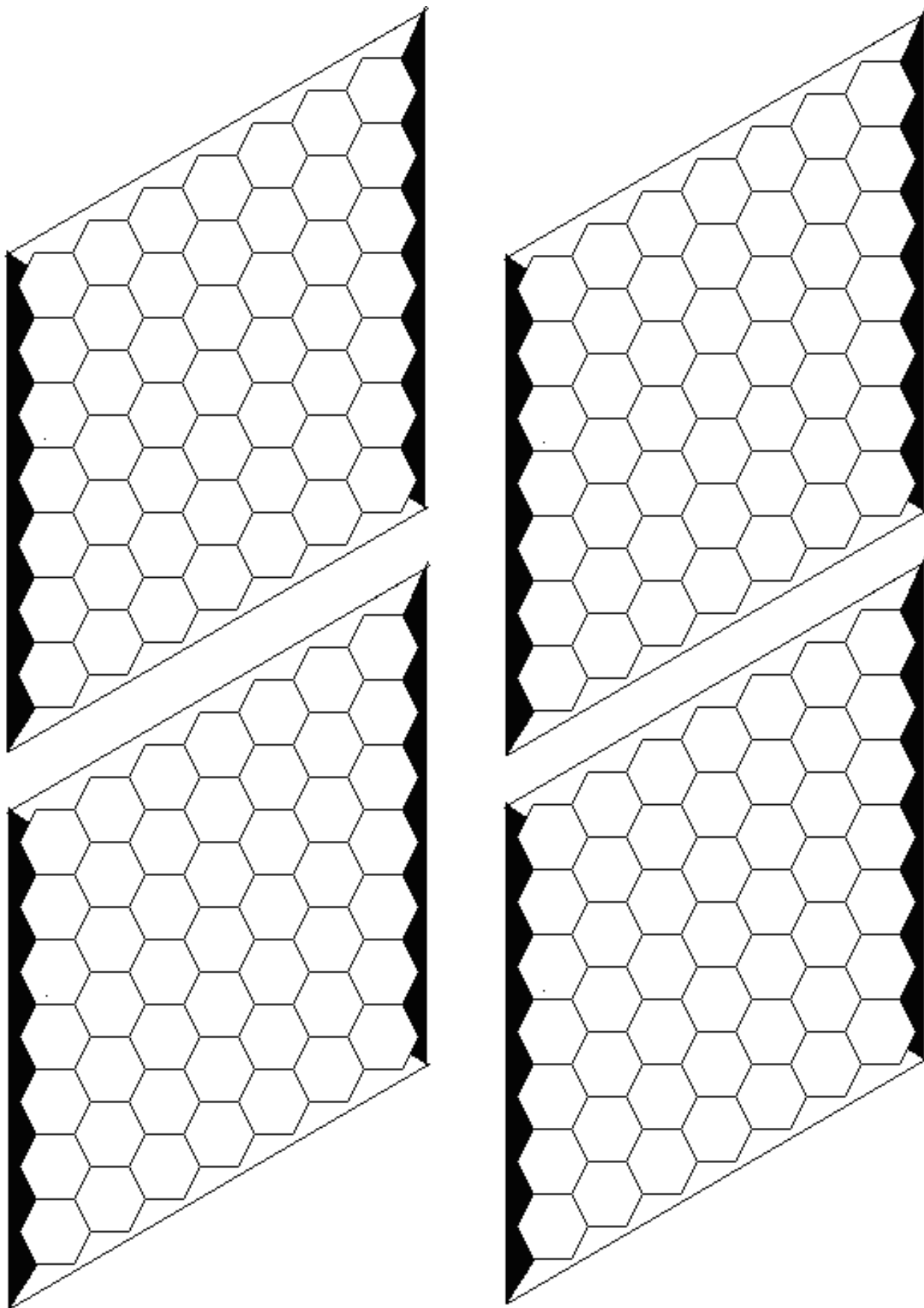
Mielőtt szétvágnád...

Érdekes, vedd észre az optikai csalódást!

A domináló ferde vonalak miatt, mintha nem lennének szabályos négyzetek...

Ilyen csalafinta képeket találsz még pl.: >>> <http://www.jatektan.hu/jatektan/z2005/optik/optik91.html>



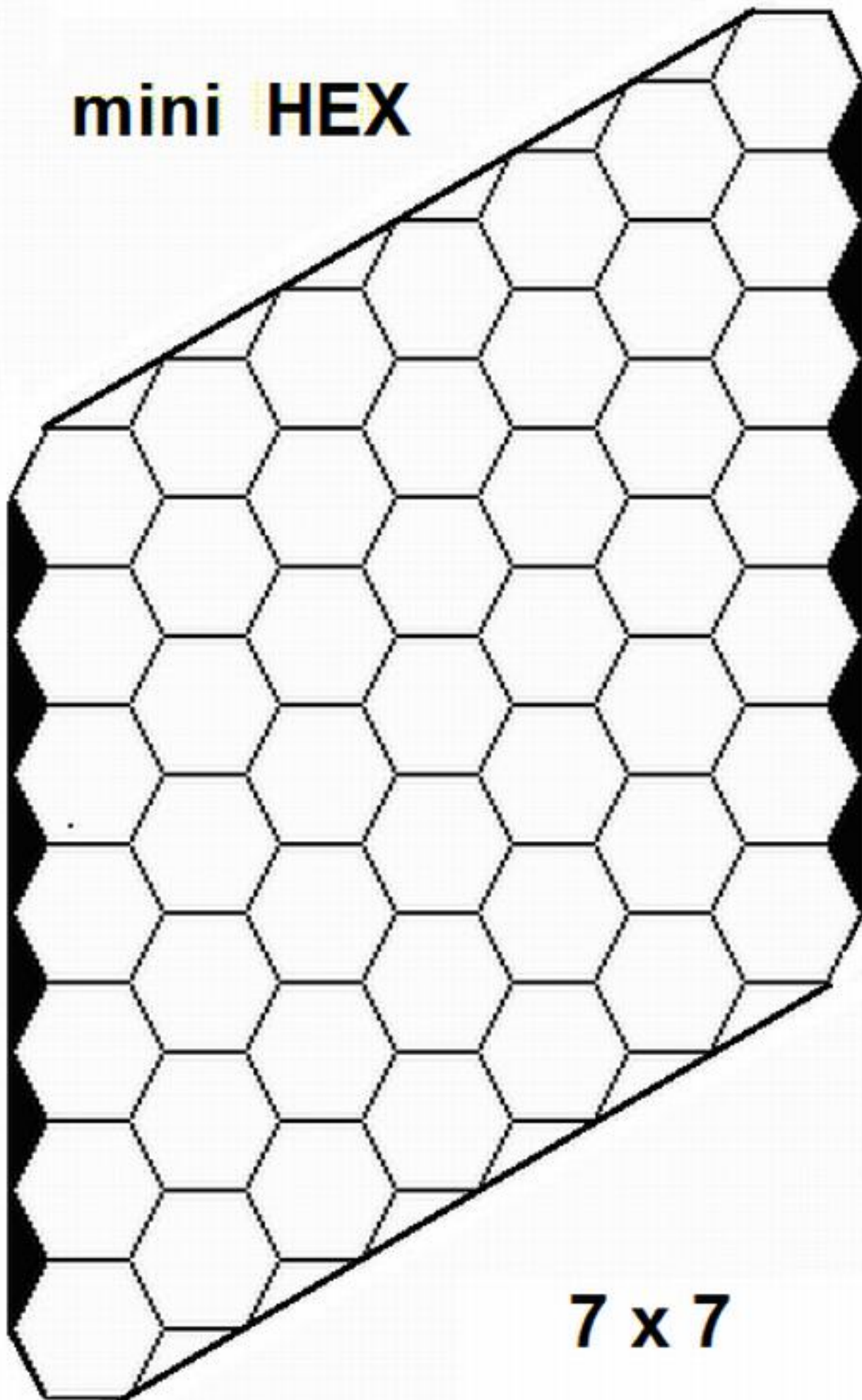


mini HEX (7x7-en)

Két játékos felváltva egyenként rakja le bábuit, (egyik világosat, a másik sötétet). abban versenyezve, kinek sikerül a folytonos hidat építeni saját színével jelzett két szemközti tábla-oldal között. (

A kezdőlépő előnyének csökkentése céljából tilos az első lépésben elfoglalnia a tábla középső mezőjét.

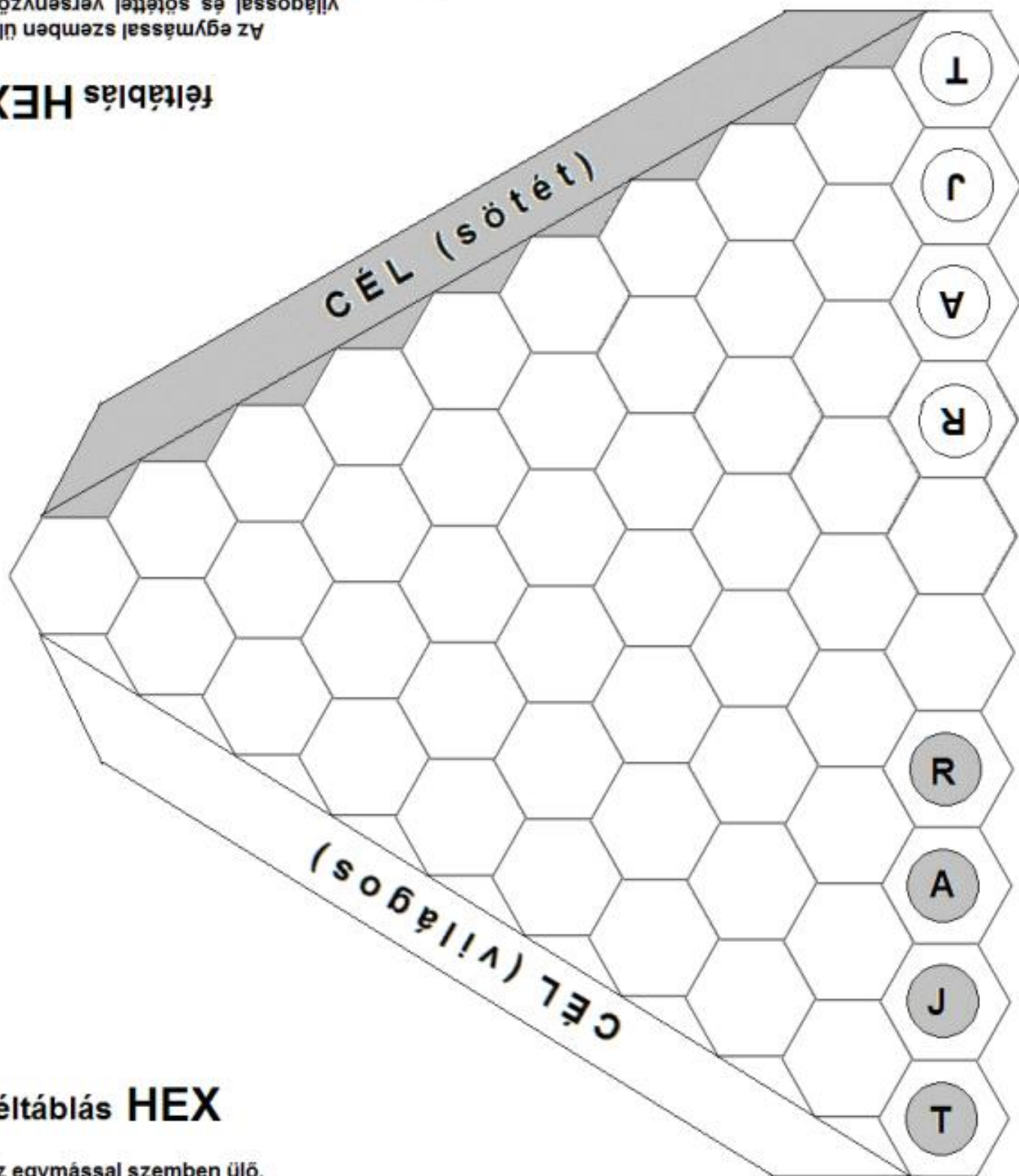
mini HEX



7 x 7

Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalat (a RAJT-tól a CÉL-ig).

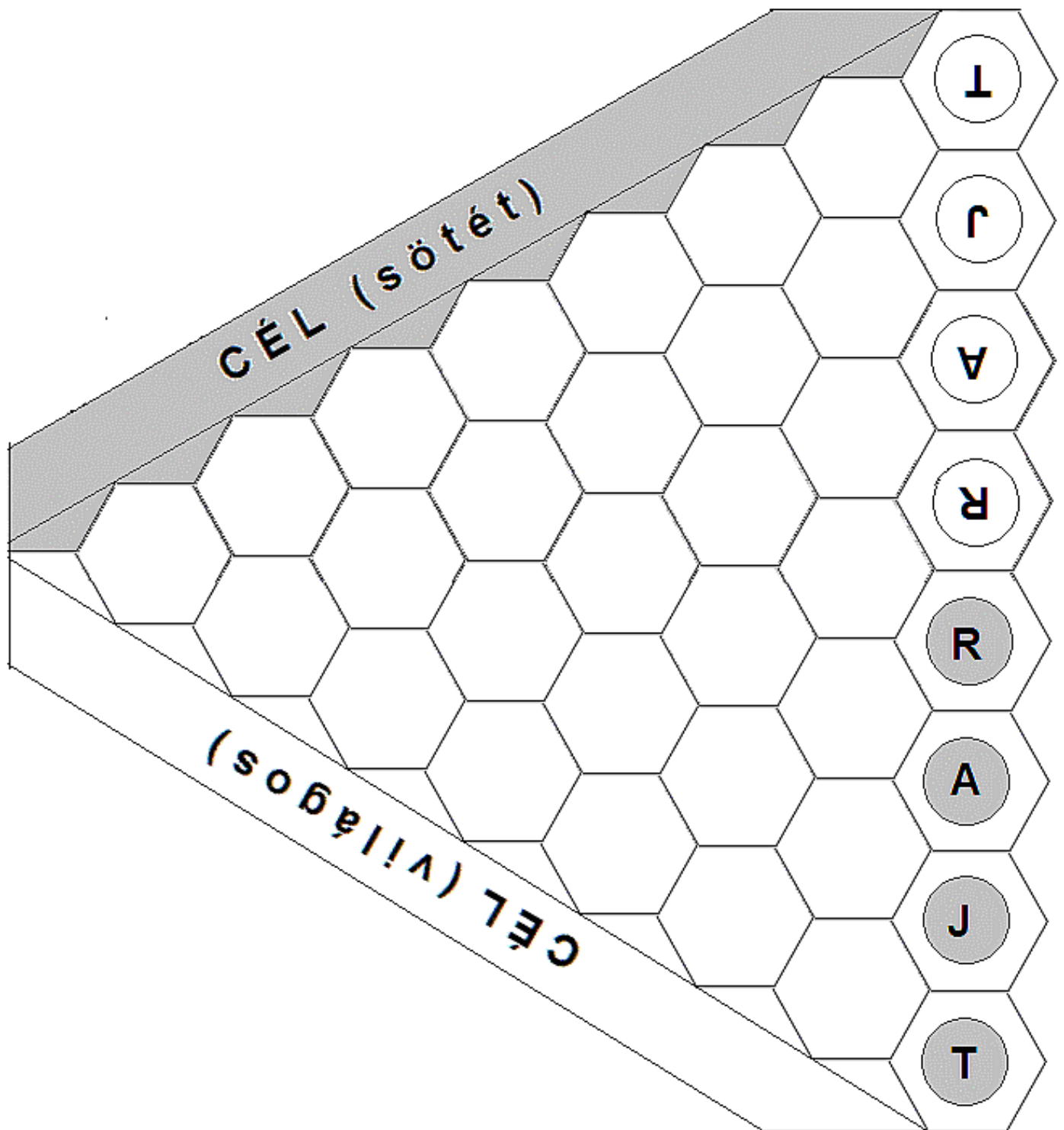
féltáblás HEX



féltáblás HEX

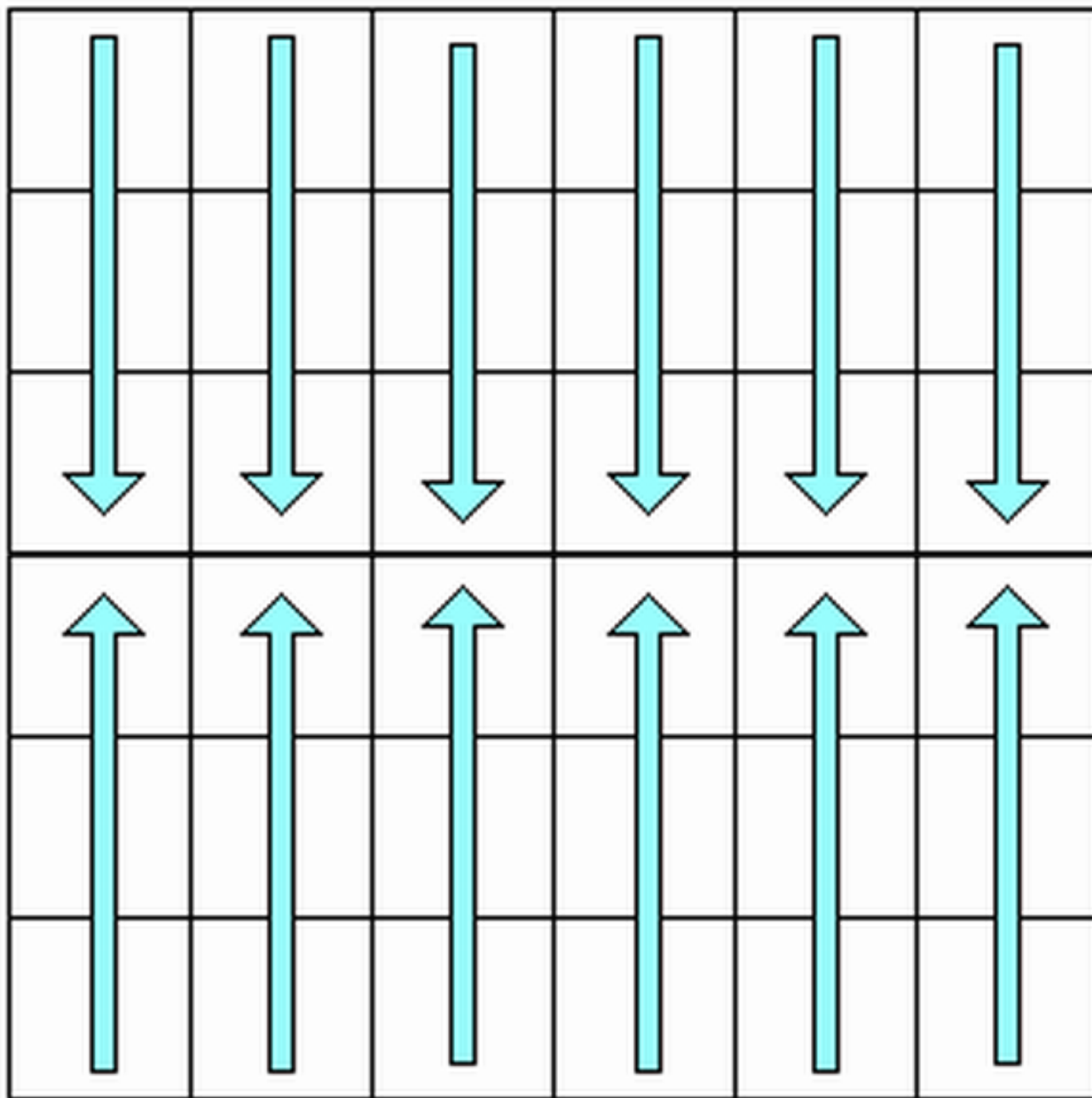
Az egymással szemben ülő, világossal és sötéttel versenyzők, lépésenként tetszőlegesen választott mezőre rakják egy-egy bábujukat, abban versenyezve, hogy ki építi ki előbb folytonos útvonalat (a RAJT-tól a CÉL-ig).

Féltáblás HEX (mini)



Az egymással szemben ülő világgal 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.

TŐTIKÉK (két potyogtatós egymással szemben)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

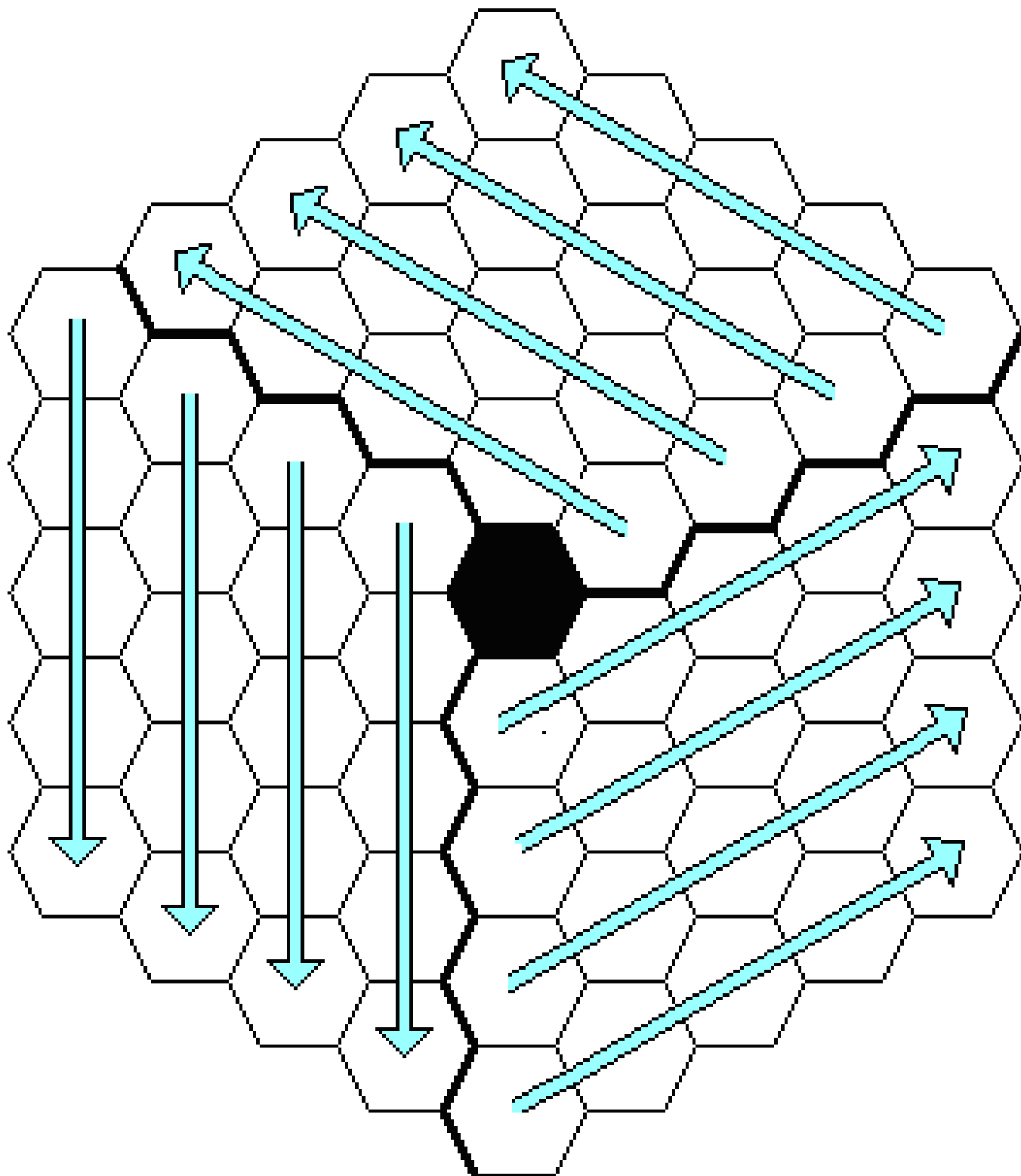
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (három potyogtatós kifelé)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.

Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”

(Azaz: bármely irányban oldalszomszédosan négy bábuja kerül egymás mellé).

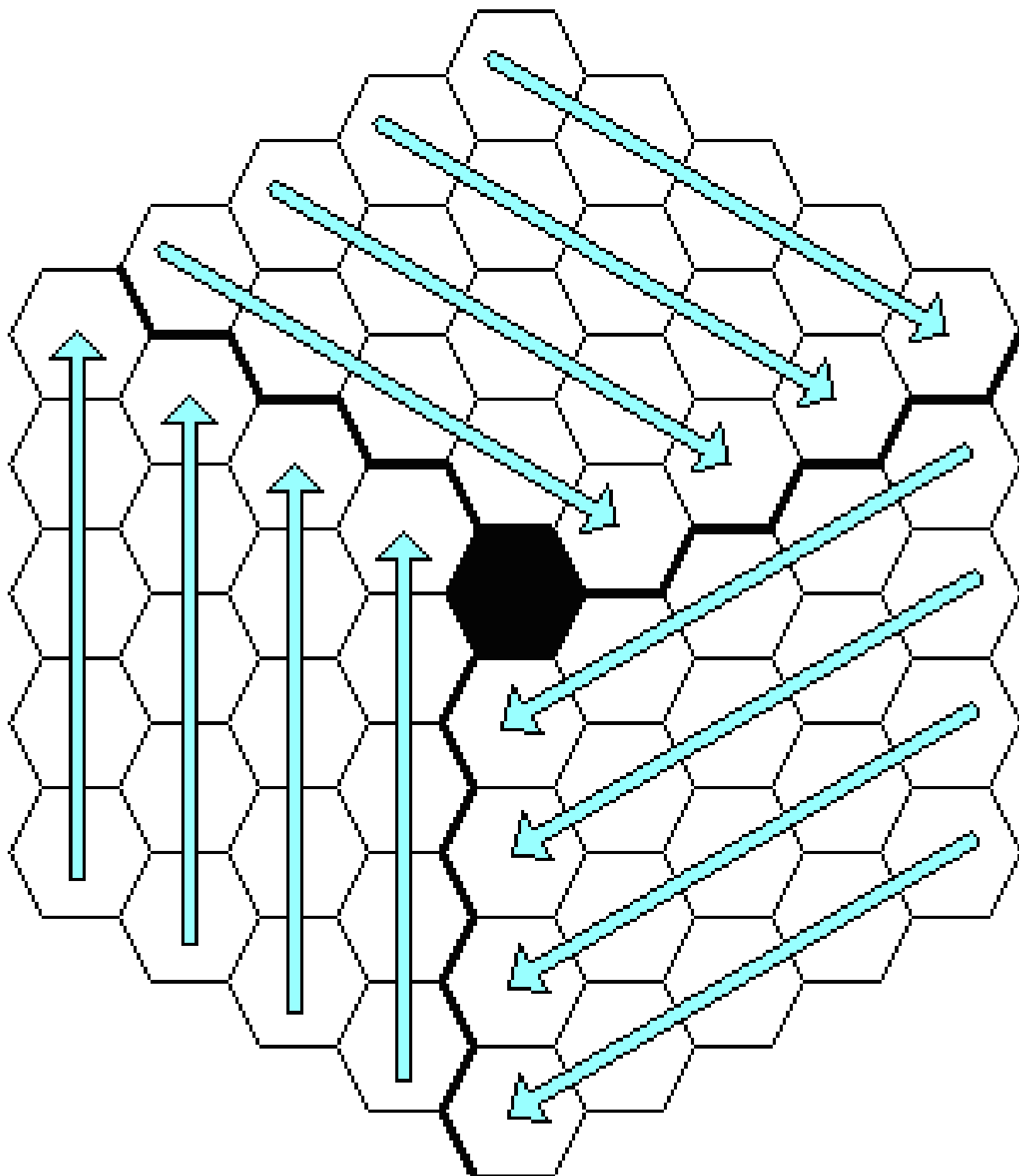
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (három potyogtatós befelé)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.

Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”

(Azaz: bármely irányban oldalszomszédosan négy bábuja kerül egymás mellé).

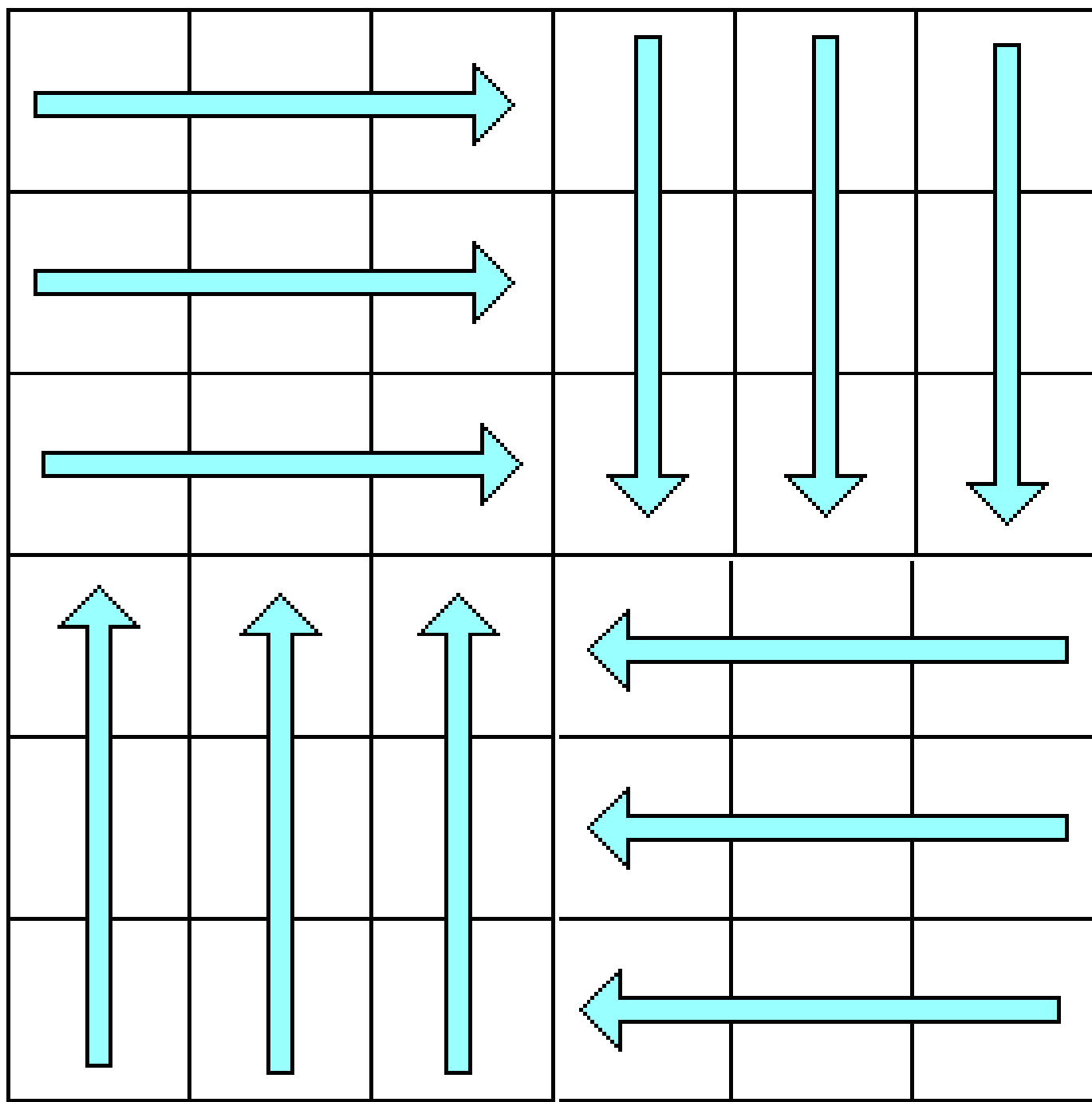
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejtenének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (négy potyogtatós elforgatva)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet. Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát” (Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

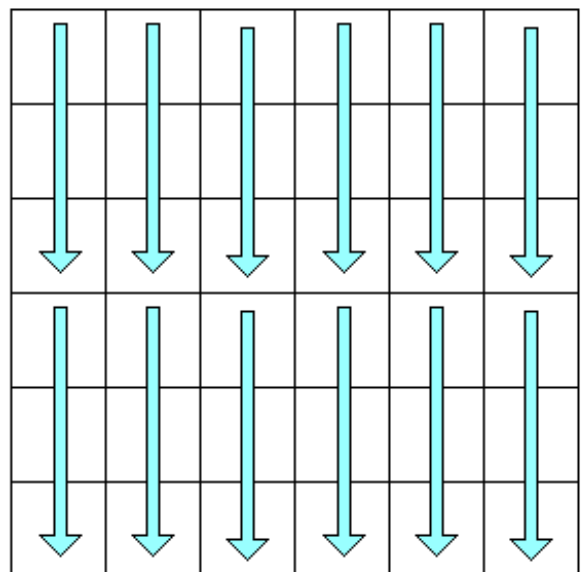
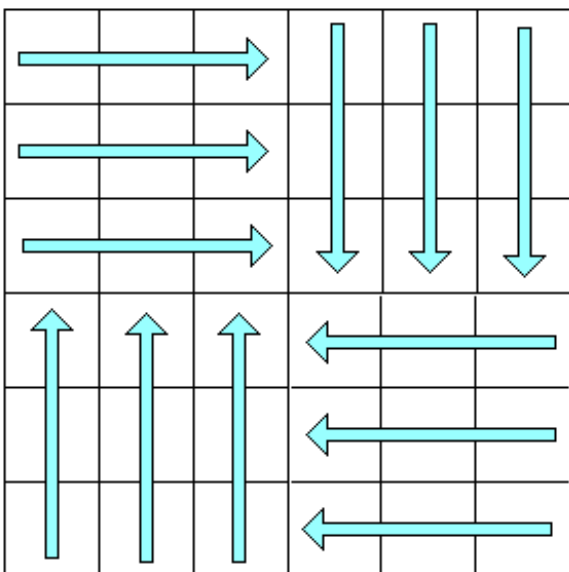
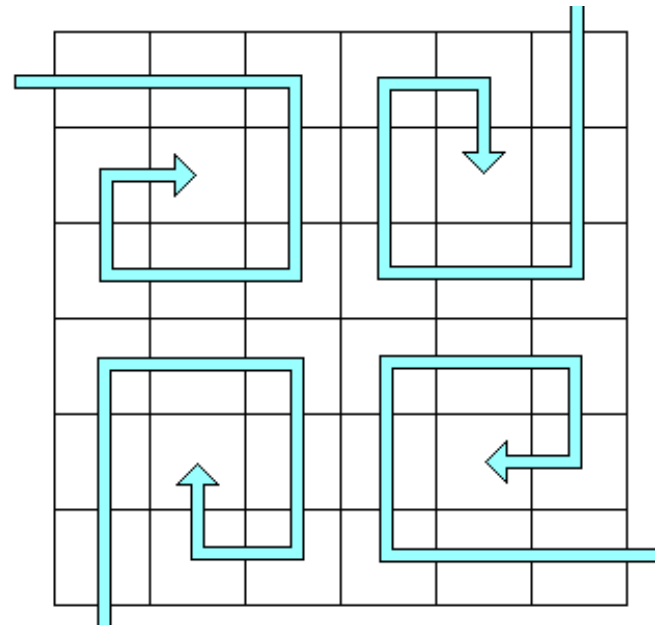
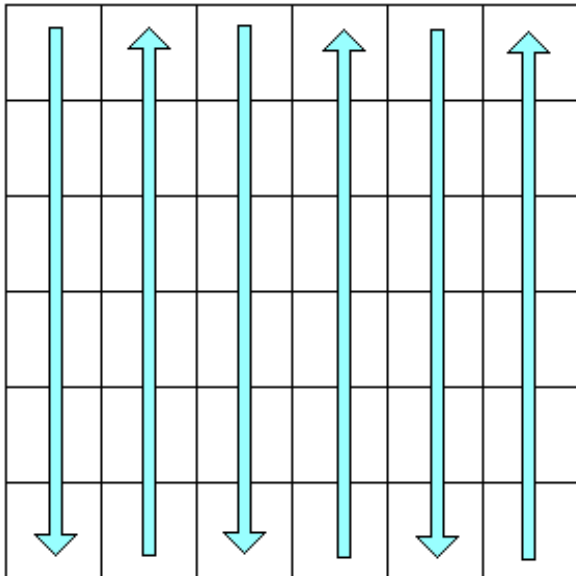
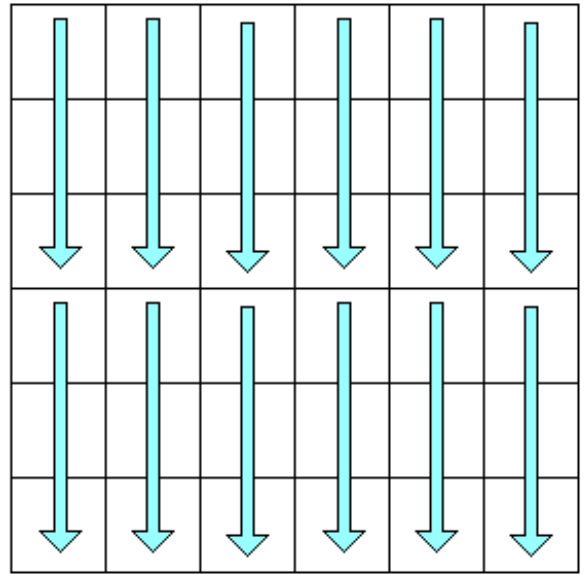
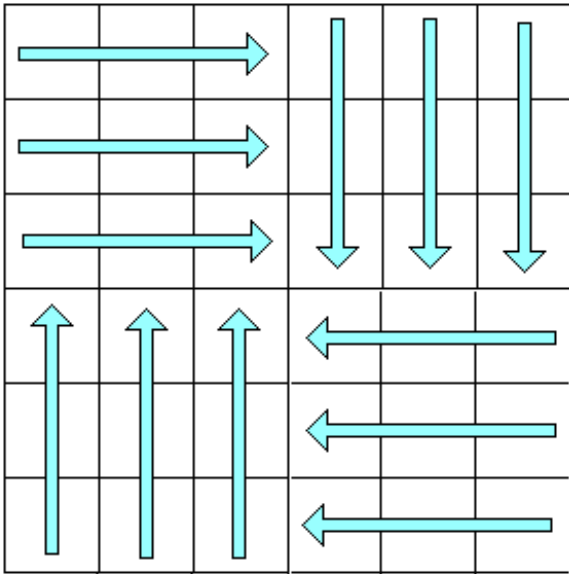
Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.

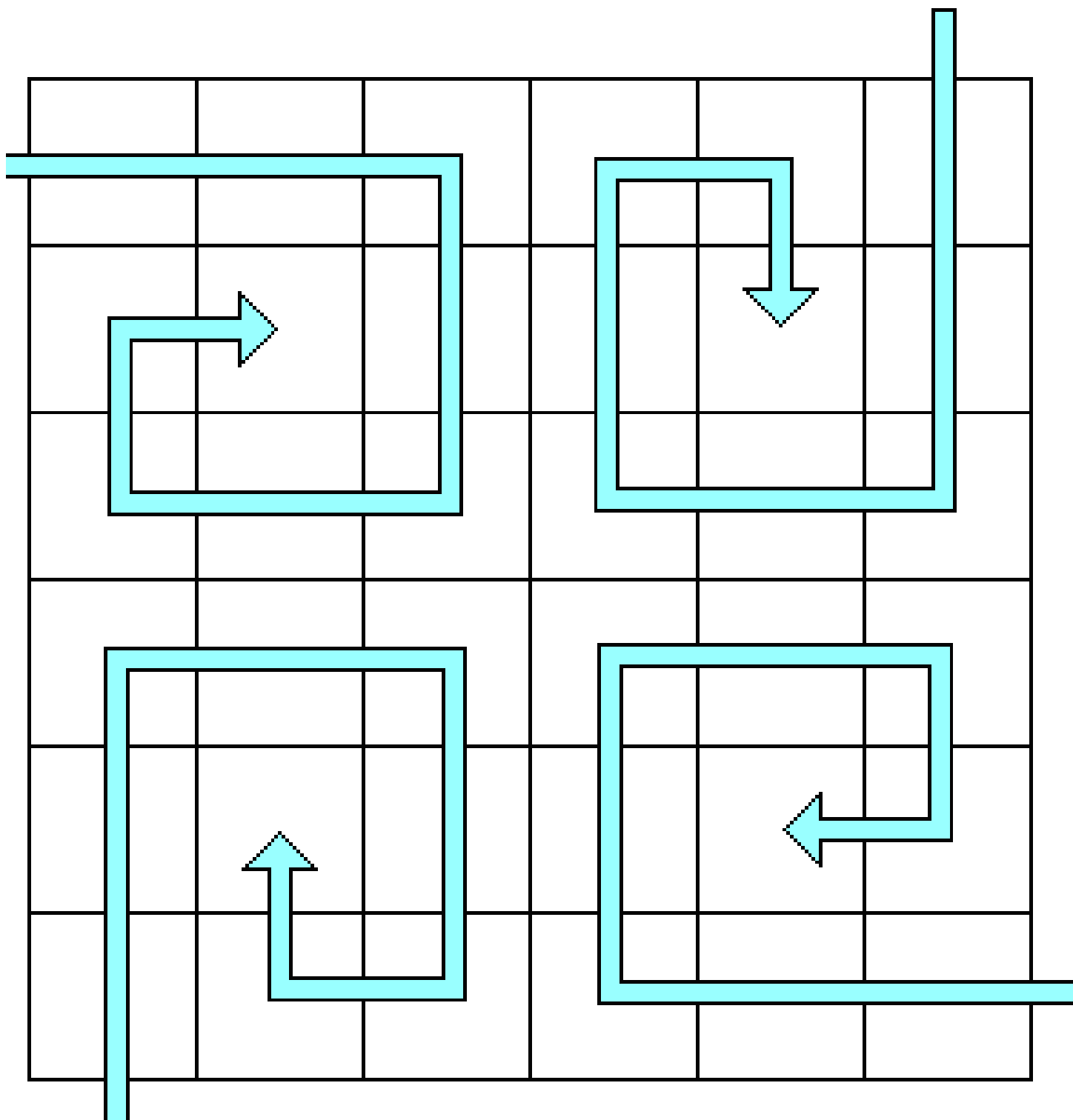
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (négy potyogtatós variálva, cerkával játszható)



TŐTIKÉK (négyes csigavonalban)



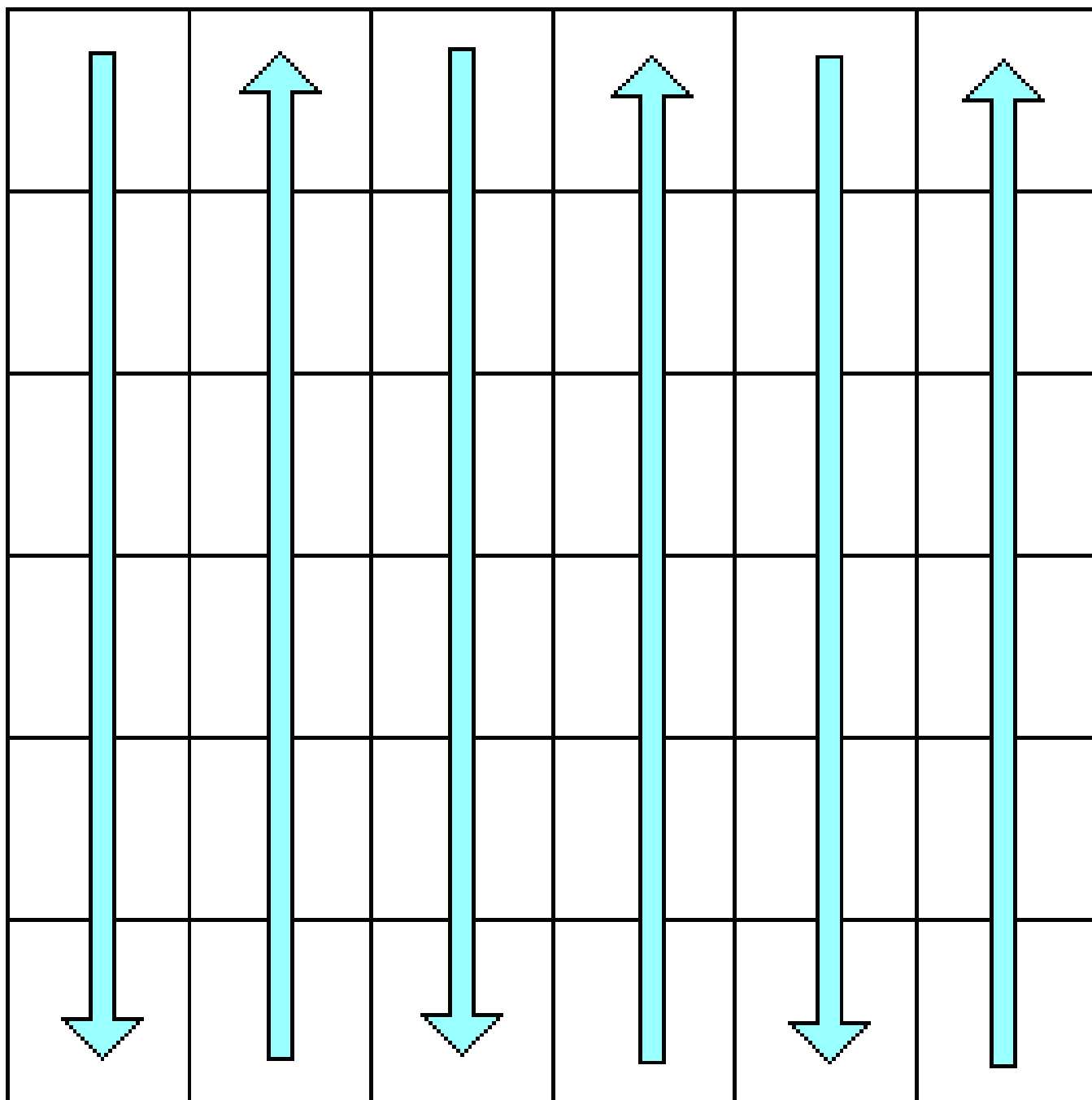
Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyílrányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.

TŐTIKÉK (egy fel, egy le pihenteknek)



Két játékos, váltakozva, egy-egy bábuját rakja a táblára, az egyik világosat, a másik sötétet.
Az nyer, aki a saját bábuiból, társát megelőzve alakítja ki a „négyes malmát”
(Azaz: vízszintesen, vagy függőlegesen, vagy átlósan négy bábuja kerül egymás mellé).

Lépés-szabály:

A táblára felfestett nyilazás azt jelzi, hogy az egyes mezők milyen sorrendben tölthetők.
(Azaz: előbb a nyíl hegyére kell rakni... Úgy kell elképzelni, mintha a felfestett utak=csatornák nyírirányban lejténének, amiken a golyó alakú bábuk ütközésig elgurulnak.)

Úgy is érdekes, ha megfordítjuk a verseny célját, a négyese kialakítására kényszerülő veszít.