

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 megérthetők 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 begyakoroltató, 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.*)

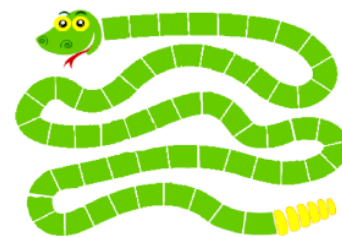


*A kígyófarokról induló versenyt az nyeri, aki előbb ér el a kígyófejre.
A dobott értéket leléped.*

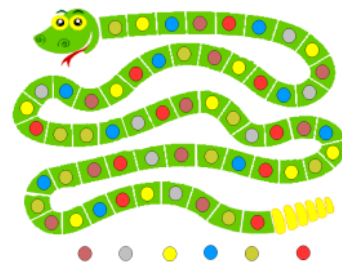
*Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod az előrehaladást
„felkapaszkodással”;
ha egy kicsi kígyó fejére érteztél, akkor lecsúszol annak a farkához.*

3. Még a legkisebbek is megtervezhetik a saját játékukat!

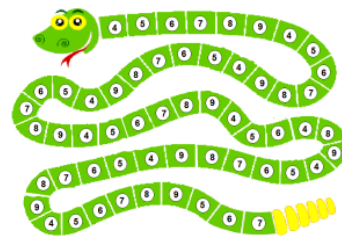
Rajzold be, hogy hova tennéd a létrákat és honnan-hova mutassanak a kígyók.
(Pl.: Próbáld úgy, hogy a legszerencsésebb pont 4 dobással célba érhesen.)



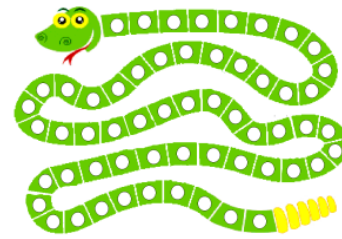
4. Ha a kicsi nem ismeri még a számokat, akkor ragasszuk a dobókockára színeket. Színezés helyett hasznos lehet kör, négyzet, háromszög, csillag, rombusz és üres jelezés is (*ugye ennek az utóbbinak is van tudás/infó-tartalma!*).



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*).

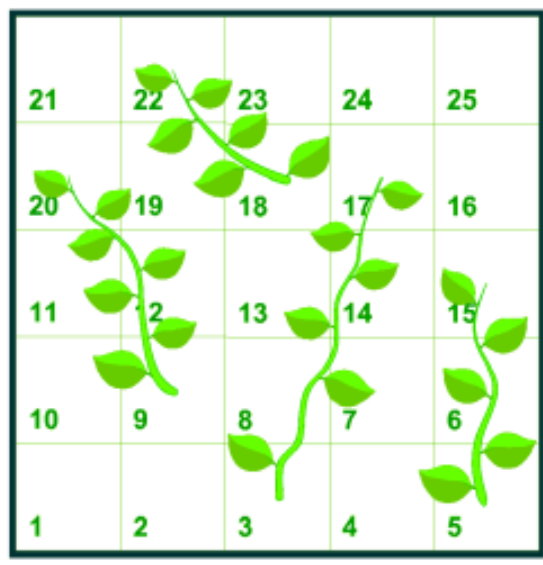


6. Talán az első szabályváltoztatás élmény lesz, ha maguk kedvére módosítják-változtatják meg a táblákat és közben ügyesednek, ceruzát, ecsetet fognak... A nagyobbaknak, vagy akik már több dobókockás játékot ismernek, megindulhat a képzeletük, és/vagy *a korábban megismert más hasonló játékokból, áttemelhetnek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

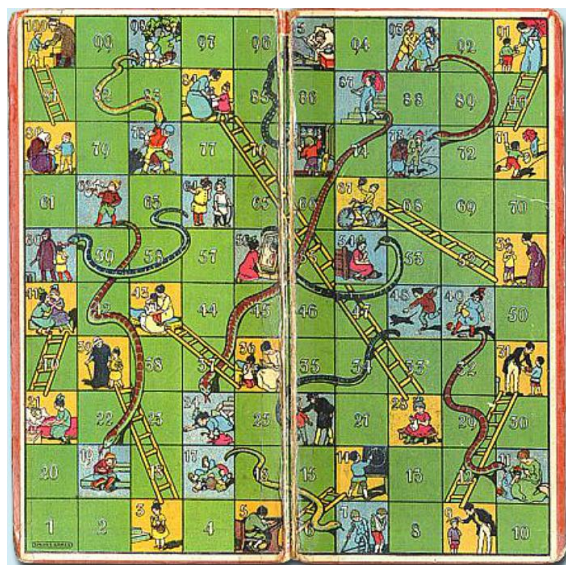
Úgy tértünk vissza az alapjátékhoz, hogy „játszásilag” szinte semmi nem változott, mégis sokkal egyszerűbb lett...,
... amit **aztán újra tovább bonvolíthatunk** pl. azzal, hogy egy-egy játékos több (ajánlottan 3 db) bábujával lépeget, ütheti a versenytárs magányos bábuját, ill. a korong alakú bábuit 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 történés, 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.)



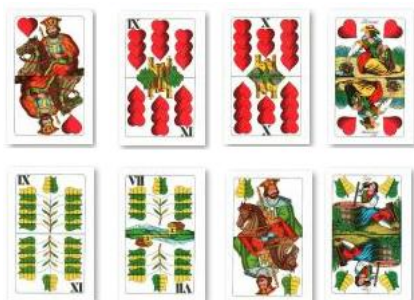
Próbáljuk meg közösen értelmezni a (létrával, vagy kígyóval) összerendelt képeket, netán mesét, történetet kitalálni hozzájuk és „megvilágosodik”: ilyen játékokkal is nevelhették dédiinket jó kislánynak, jó kisfiúnak... (Almalopás>>>bünti, tanulás>>>jó felelés, verekedés>>>bünti, lépcsőn nem néz a lába 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-egy 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 nyéréseinek 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-egyét 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.: Ezopusz (***) : „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>

Ha sikerrel/tetszéssel vagytok túl az első dobókockás blokkon, akkor jöhet a:

2. blokk (lerakosgatók):

http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/picuriknak2.pdf

3. blokk (előnyadósok):

http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/picuriknak3.pdf

4. blokk (+válogatás):

http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/picuriknak4.pdf

Kígyók és létrák (dobókockával)

A dobott értéket leléped.

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

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

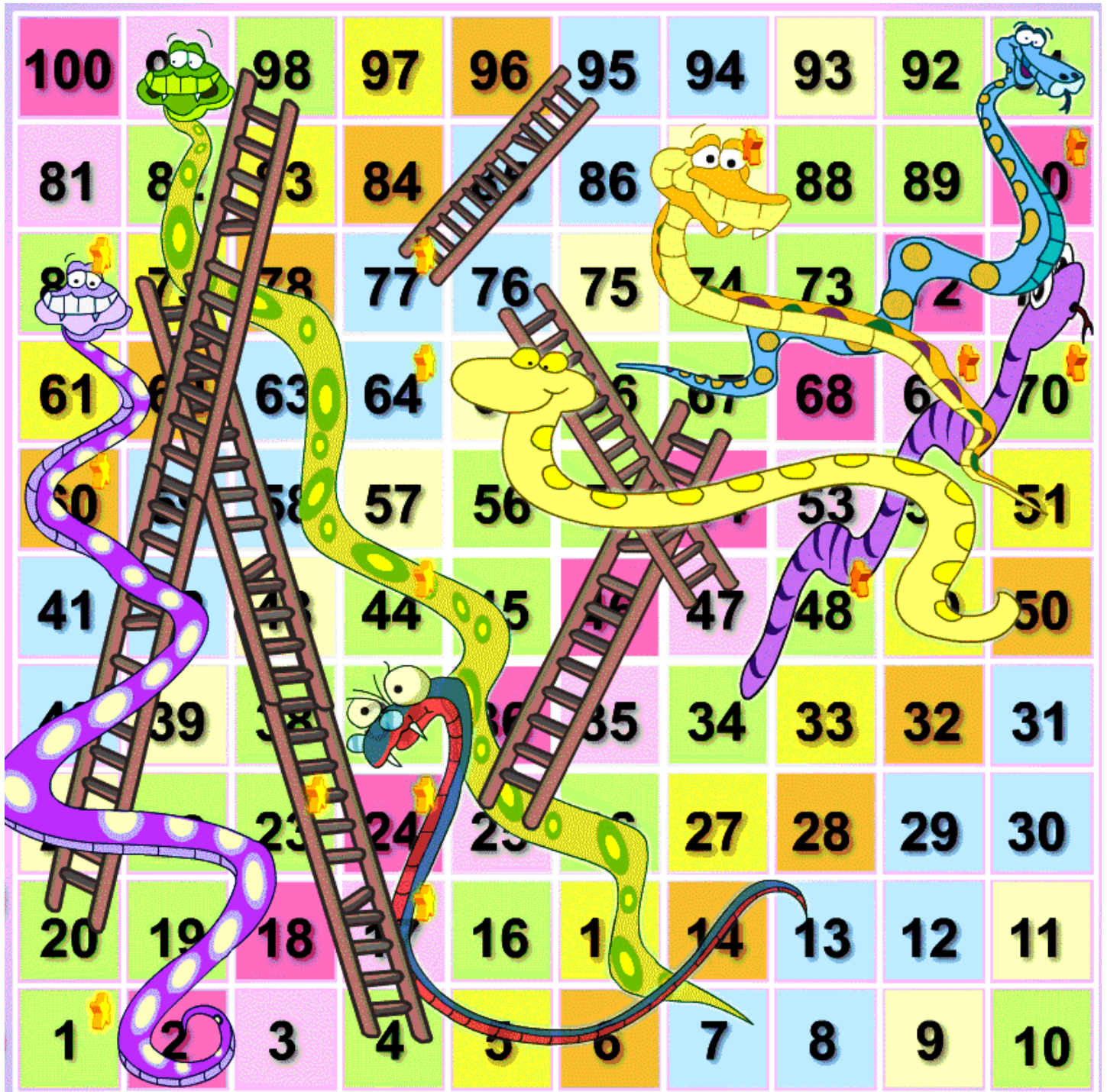
Aki 3-ost dob, az választhat, hogy újra dob-e, vagy lelépi a hármat?

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

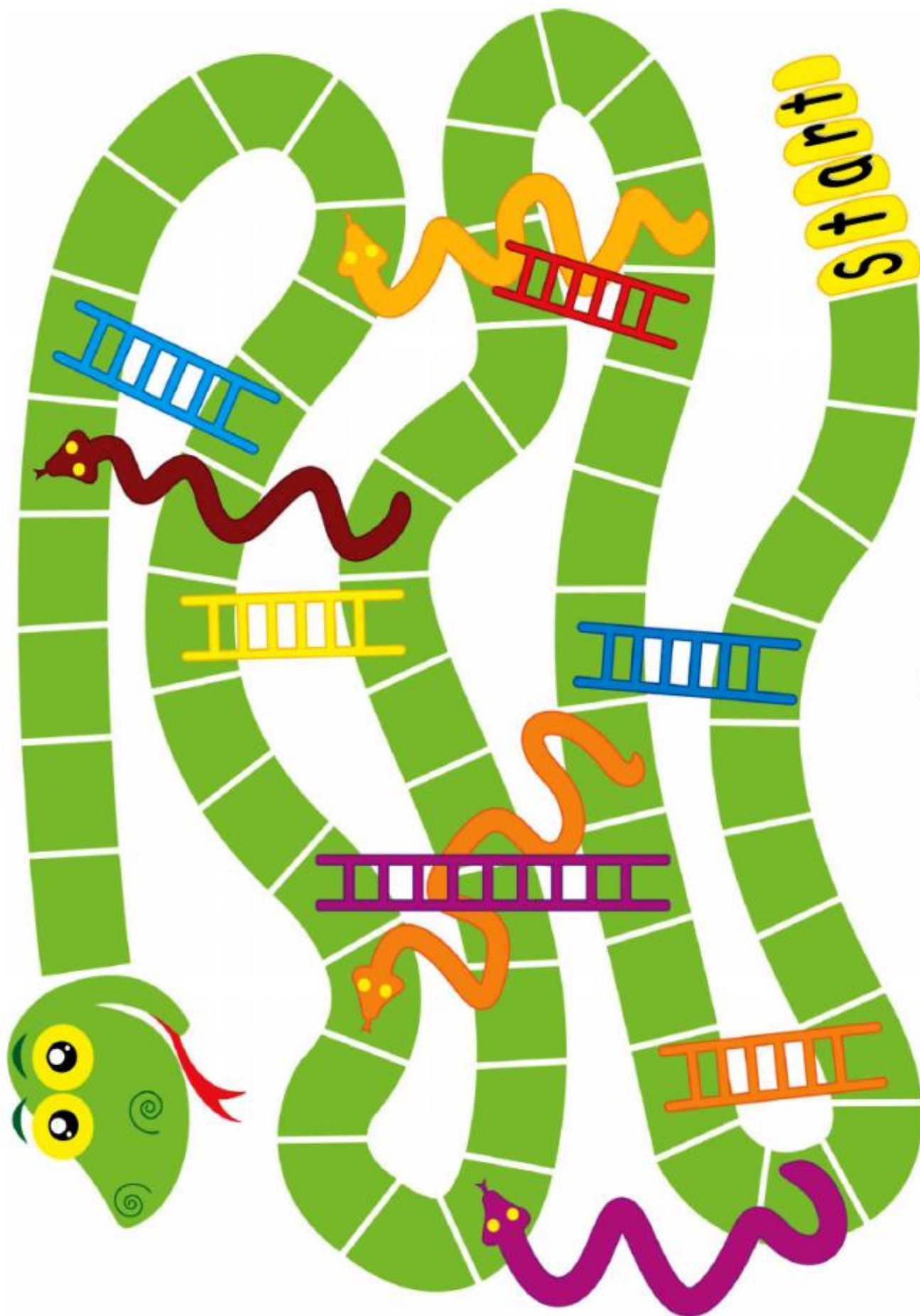
Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

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

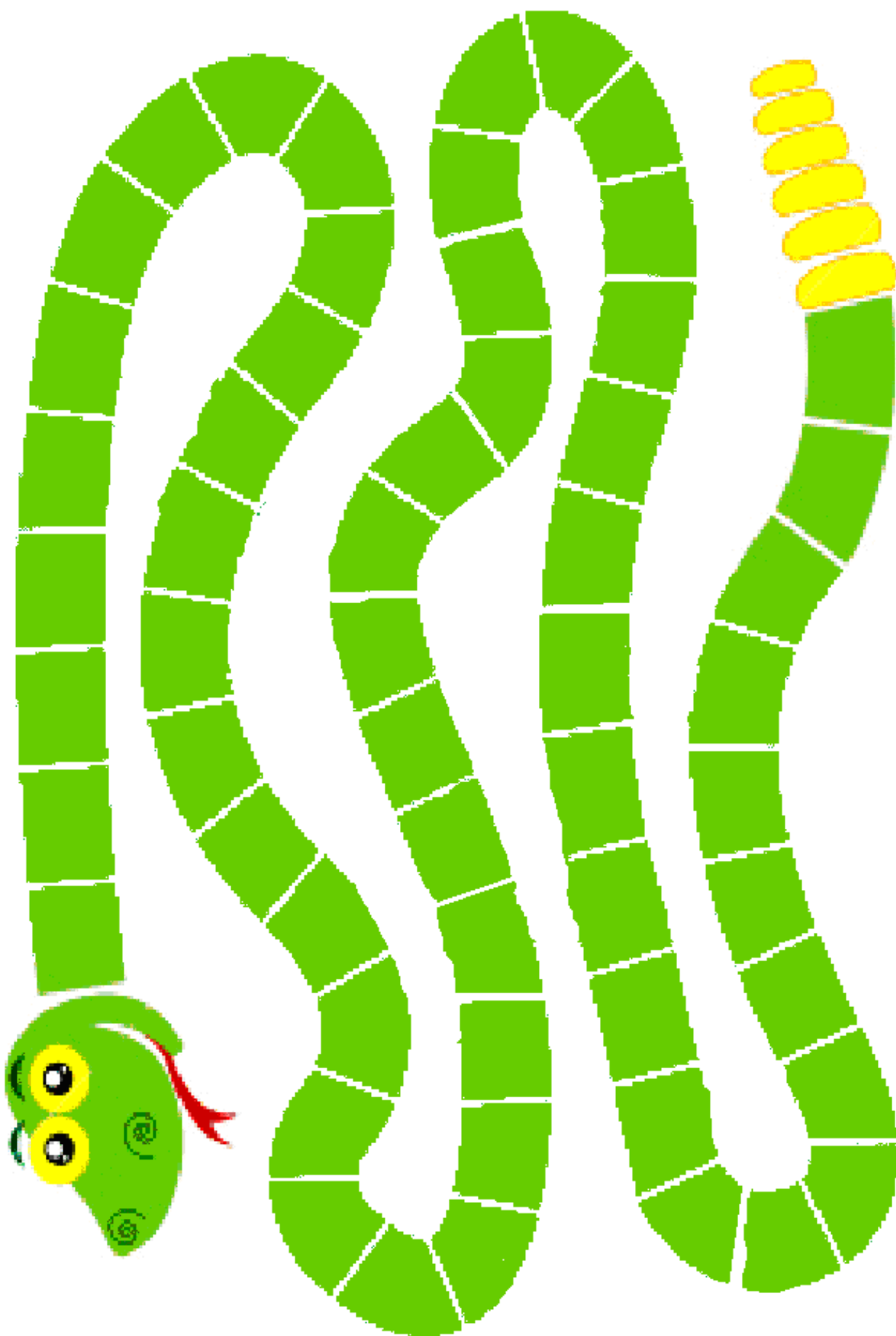
...



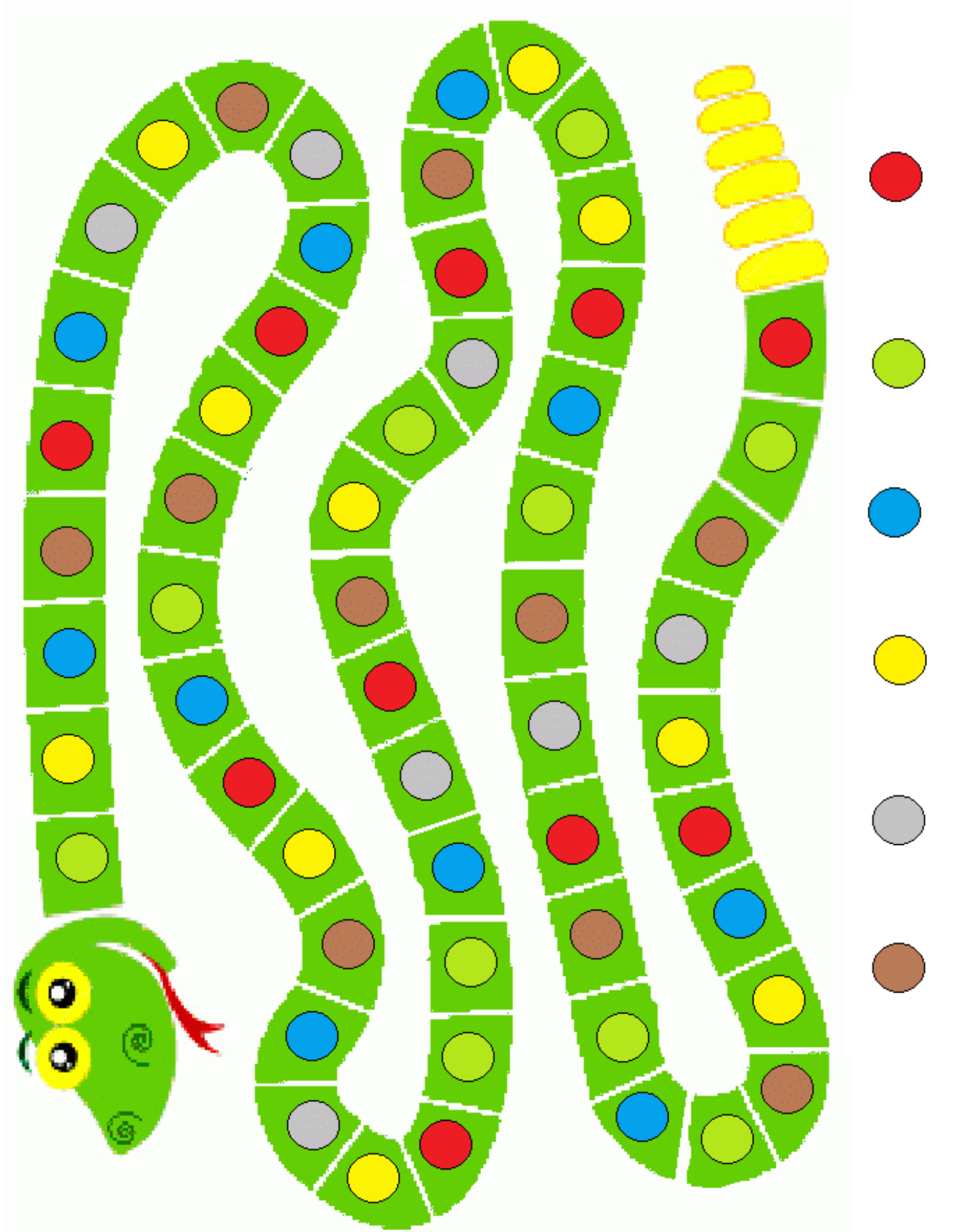
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét. A dobott értéket leléped.
Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod az előrehaladást „felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érteztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.



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.)

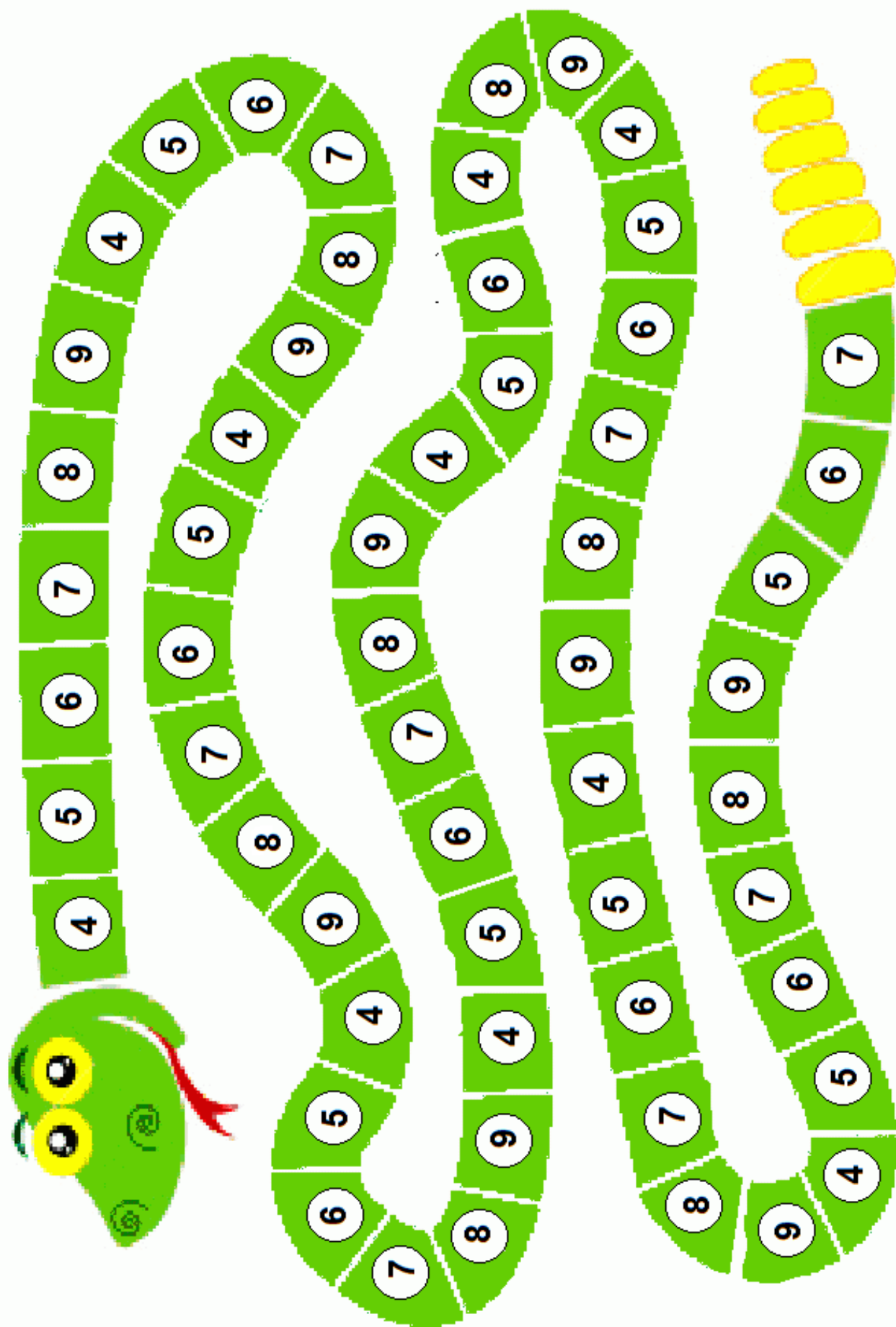


Ha még nem ismered a számokat... Ragaszd fel be egy hatoldalú dobókocka lapjaira a pöttyöket!
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét.
Lépésenként mindig a legközelebbi, dobott színnel megegyező színű mezőre léphetsz előre...

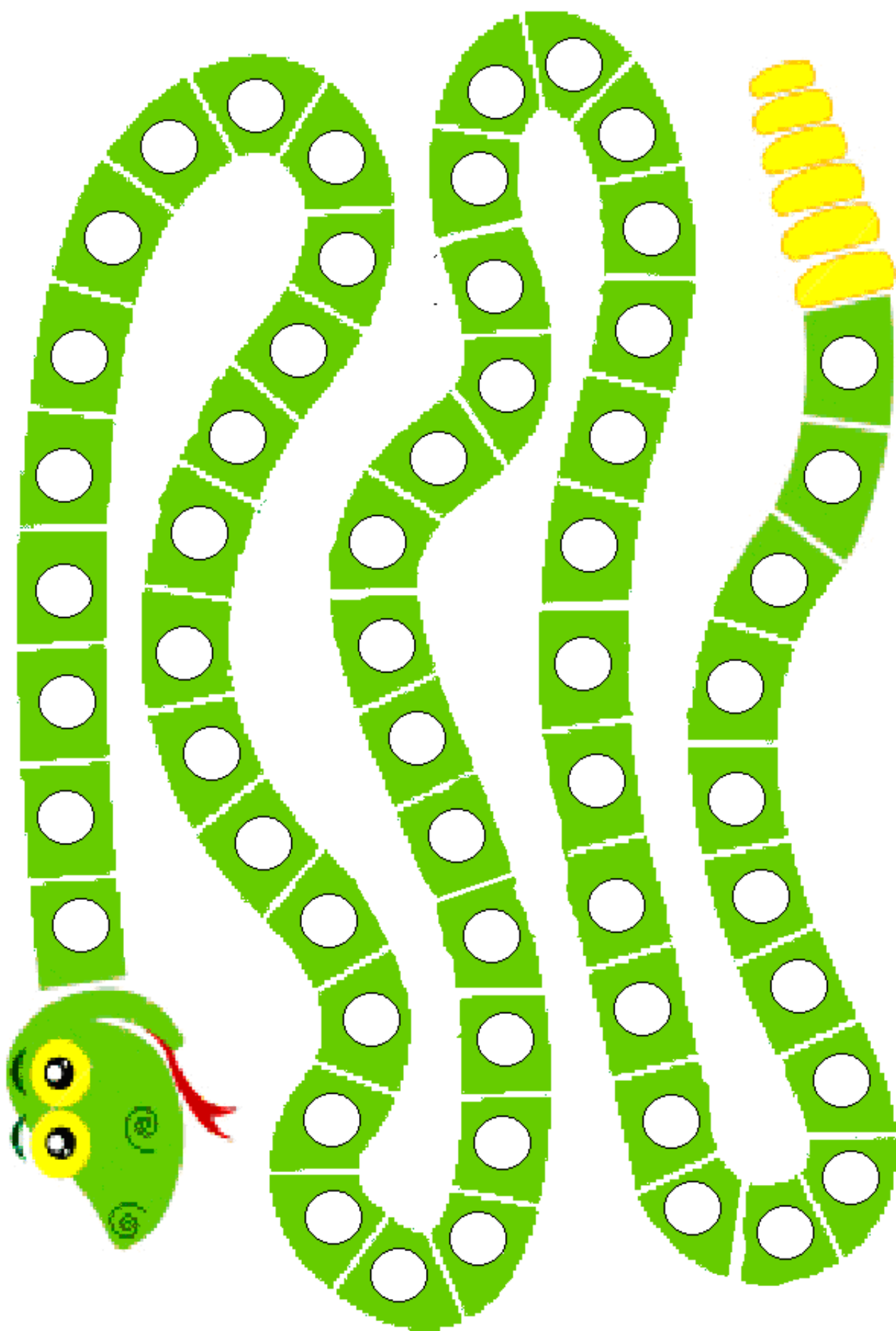


Ha már számolni is tudsz, akkor mindig arra a számra haladhatsz előre, amennyivel az 1-től 6-ig számozott kockával kidobott érték kevesebb 10-nél.

Pé.: ha 3-ast dobtál, akkor $10-3=7$, tehát a legközelebbi 7-re ugorhatsz.



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.)



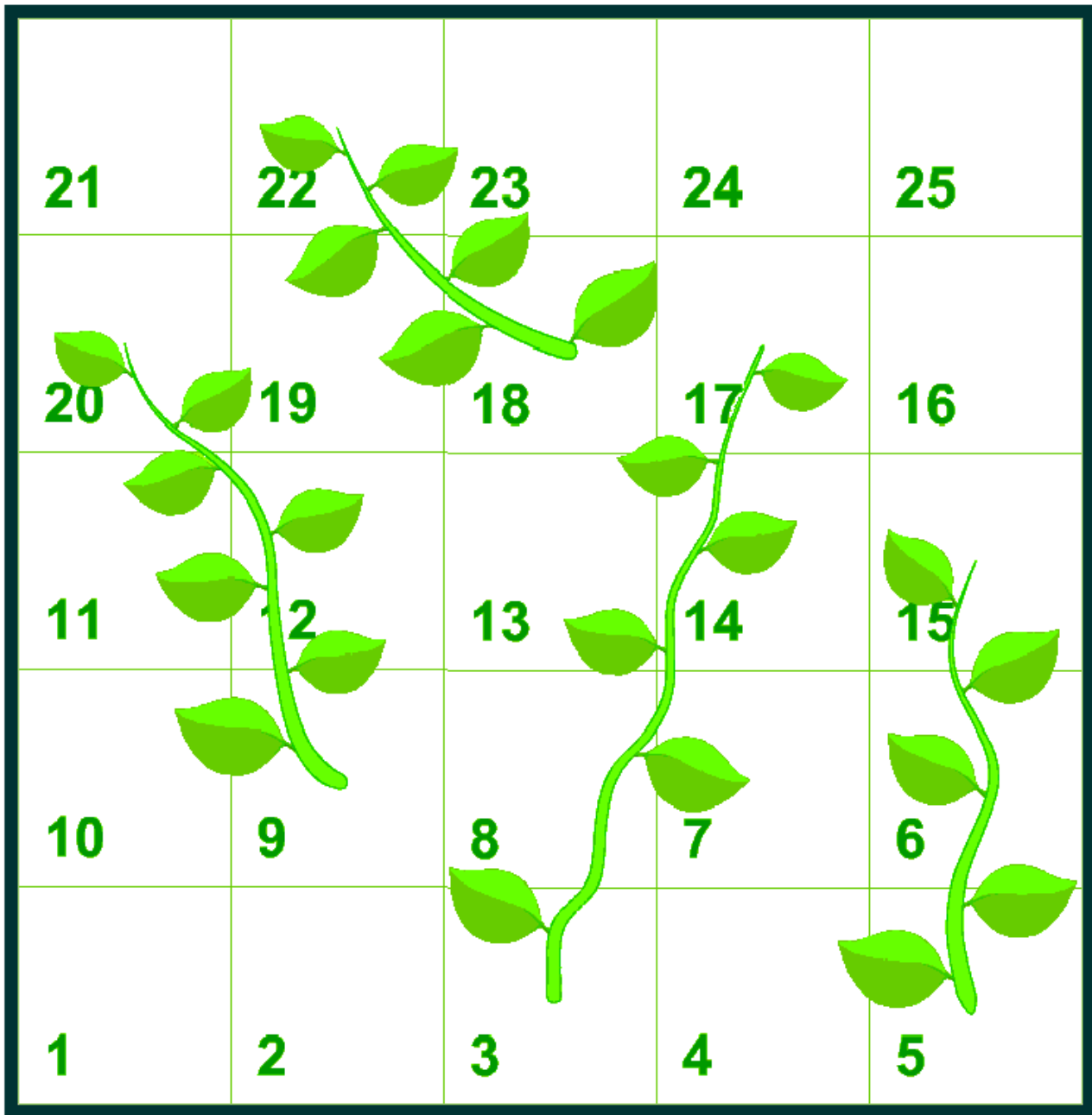
Célba-futás: 1-től 25-ig bogarakkal (mint a Kígyók és létrák)

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 „lecsúzol”...
Egy mezőn egy bábu állhat. A foglalt mezőre érkező egy mezőt visszalép.

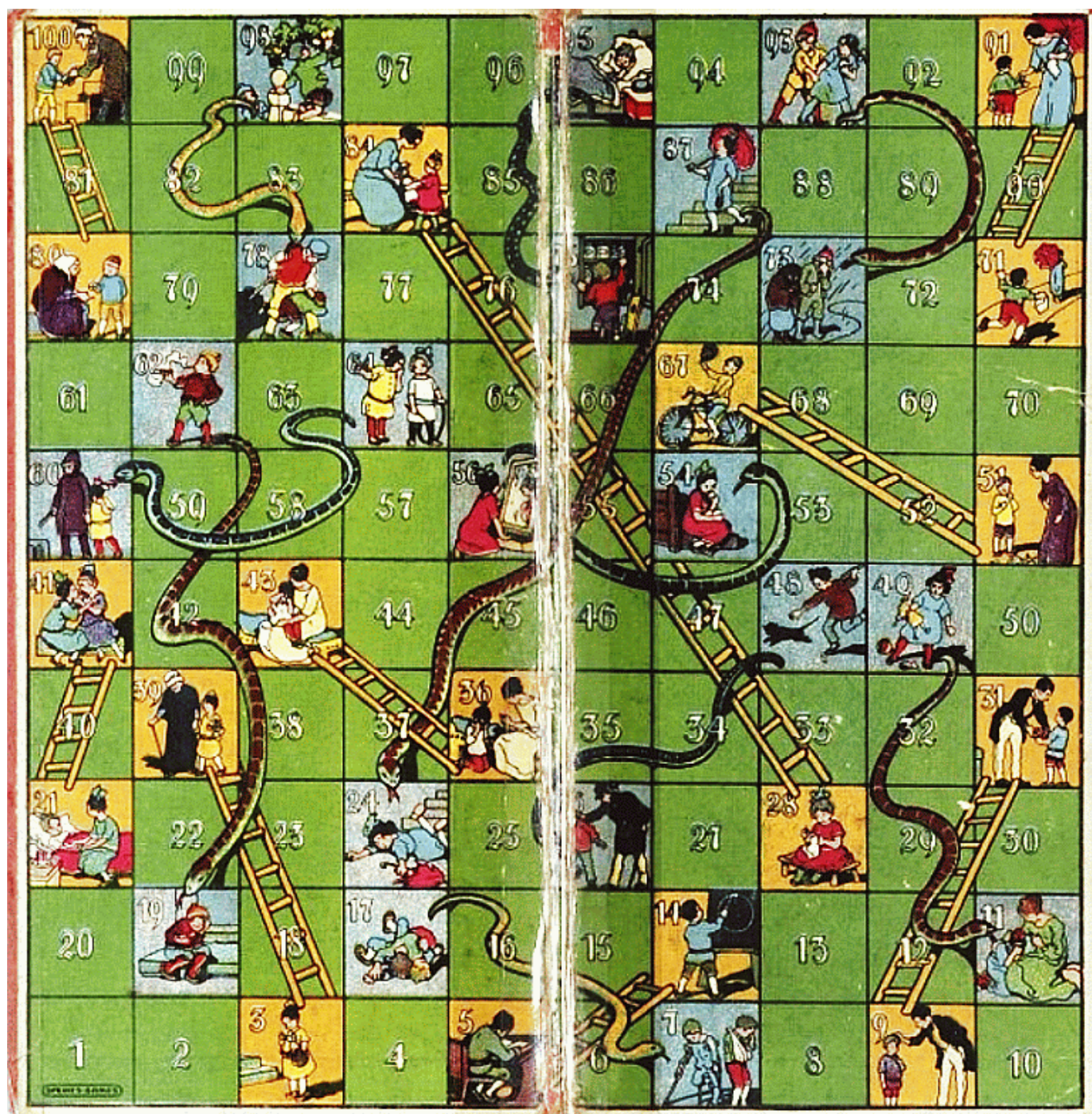


Színesítsd kedvedre: pl.: A 7-tel osztható számú mezőre érkező kimarad; a 13-ra érkezve újra dobhat.
Pontosan kell beérkezni, (de nem kell lelépni visszafelé a különbséget..., vagy le kell lépni...), stb.



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.)