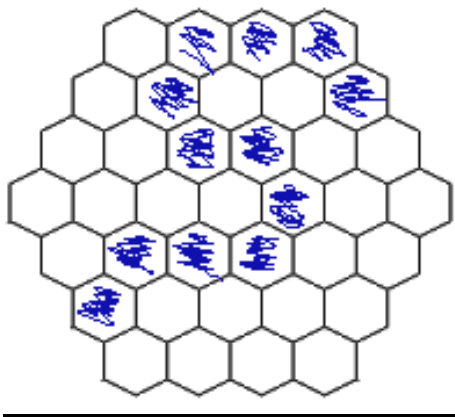


2. blokk (lerakosgatók)

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 színezhetsz, **ami az mellett van**, amit a versenytársunk legutoljára színezett be... DE olyan mezőt soha nem választhatunk, ami egy másik már korábban befestett **szomszédos**. Ha elfogynak a szabály betartásával színezhető, akkor vége a játéknak, kanyarog a folyó...

Próbáljunk ki egyszemélyes feladványokat is:

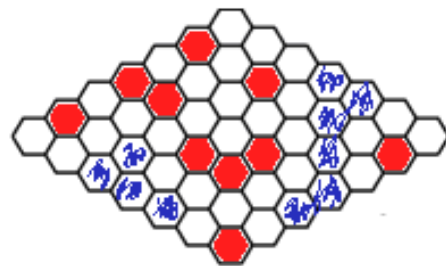
Úgy színezd, hogy a szabály betartásával már ne lehessen folytatni, de **a./** a lehető leghosszabb legyen; ill. **b./** a lehető legrövidebb legyen; **c./** pontosan 5 mező hosszú legyen, **d./** pont 6 mező hosszú legyen

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-játszó.

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...

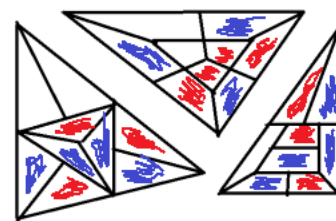
Egyrészt: kevésbé unalmas (a partit lelassítja az óvatos-ügyeskedős lerakosgatás); másrészt: az egy-egy jó lépés-sorért kapott azonnali jutalmak felülírják/elfelejtetik a teljes parti elvesztése feletti bánatot.

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 nagyobbaknak 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?*”)

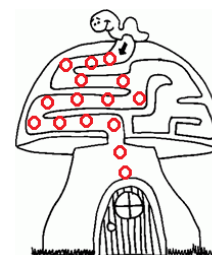
Amennyire lehet törekedjünk az „ellenfél” helyett „versenytárs” szóhasználatra és szinte valamennyi játékban ne vesztest hirdessünk, hanem...:

„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 bejárat utat**.

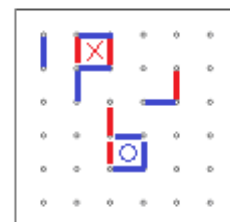
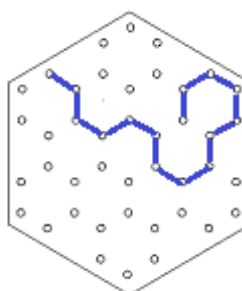
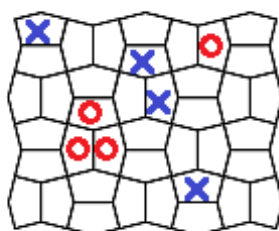
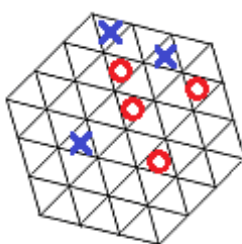
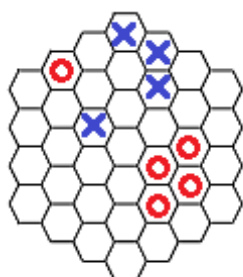
Ha pedig eltévesztik, akkor szint válhatnak... és újra kezdhetik a lépegetést (akár pici karikákkal jelezve az utat).



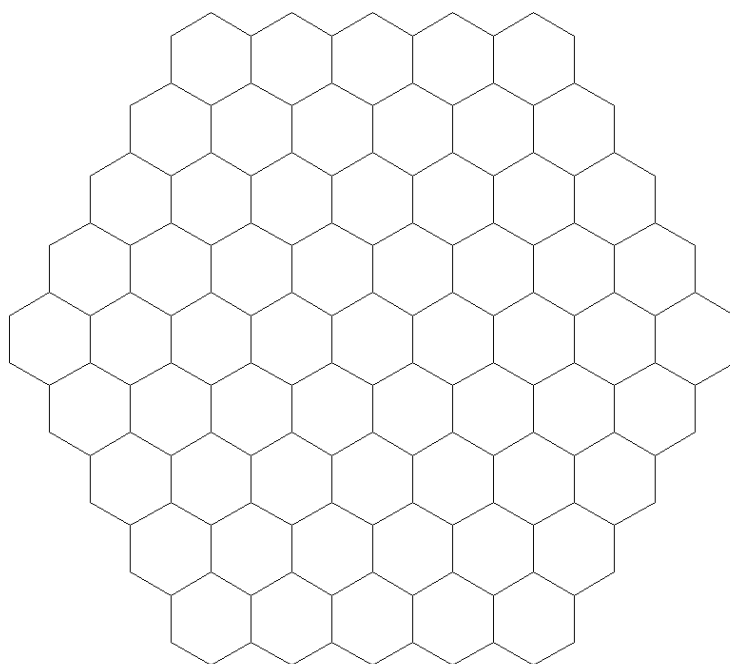
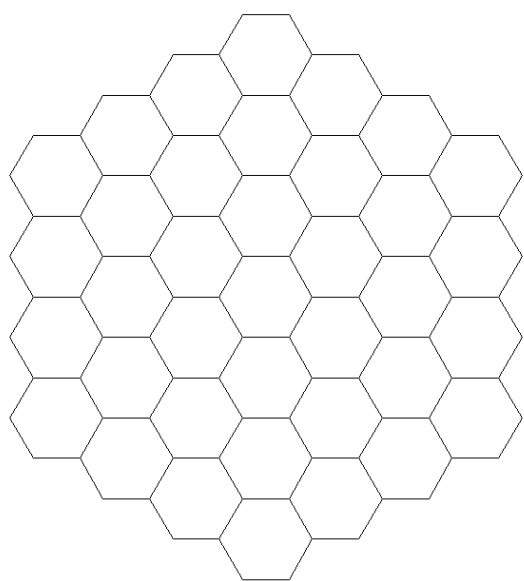
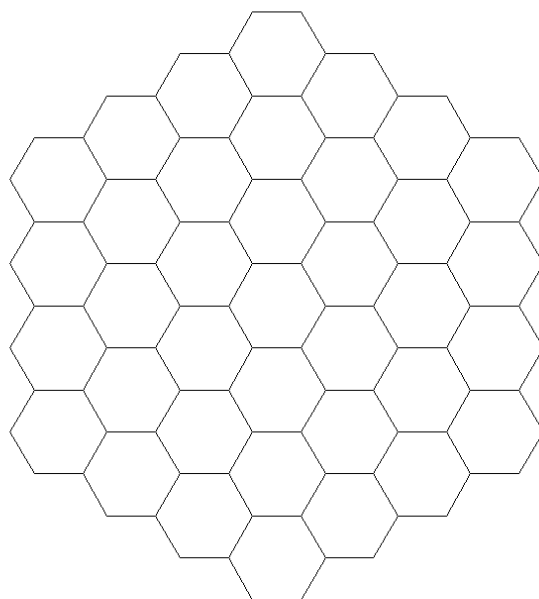
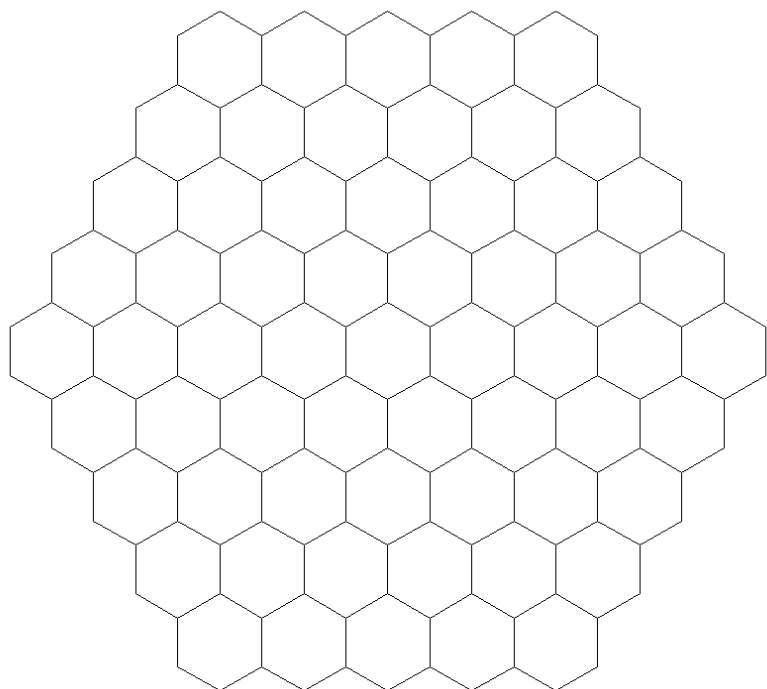
Összességében, folyamatosan adagolva, ezekkel a játékokkal elérhető, hogy

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, másodikkak 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.)

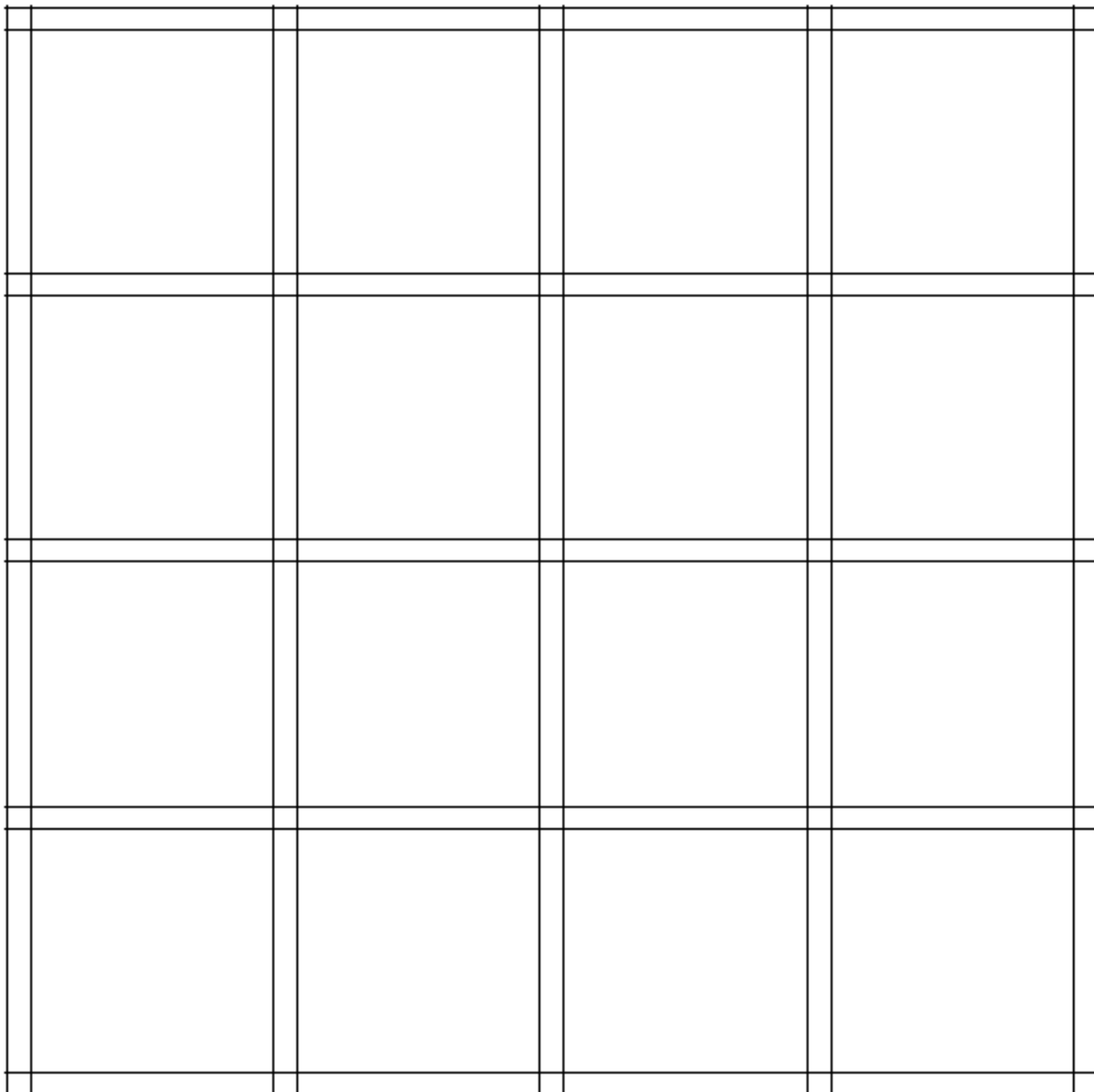
Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

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)**.

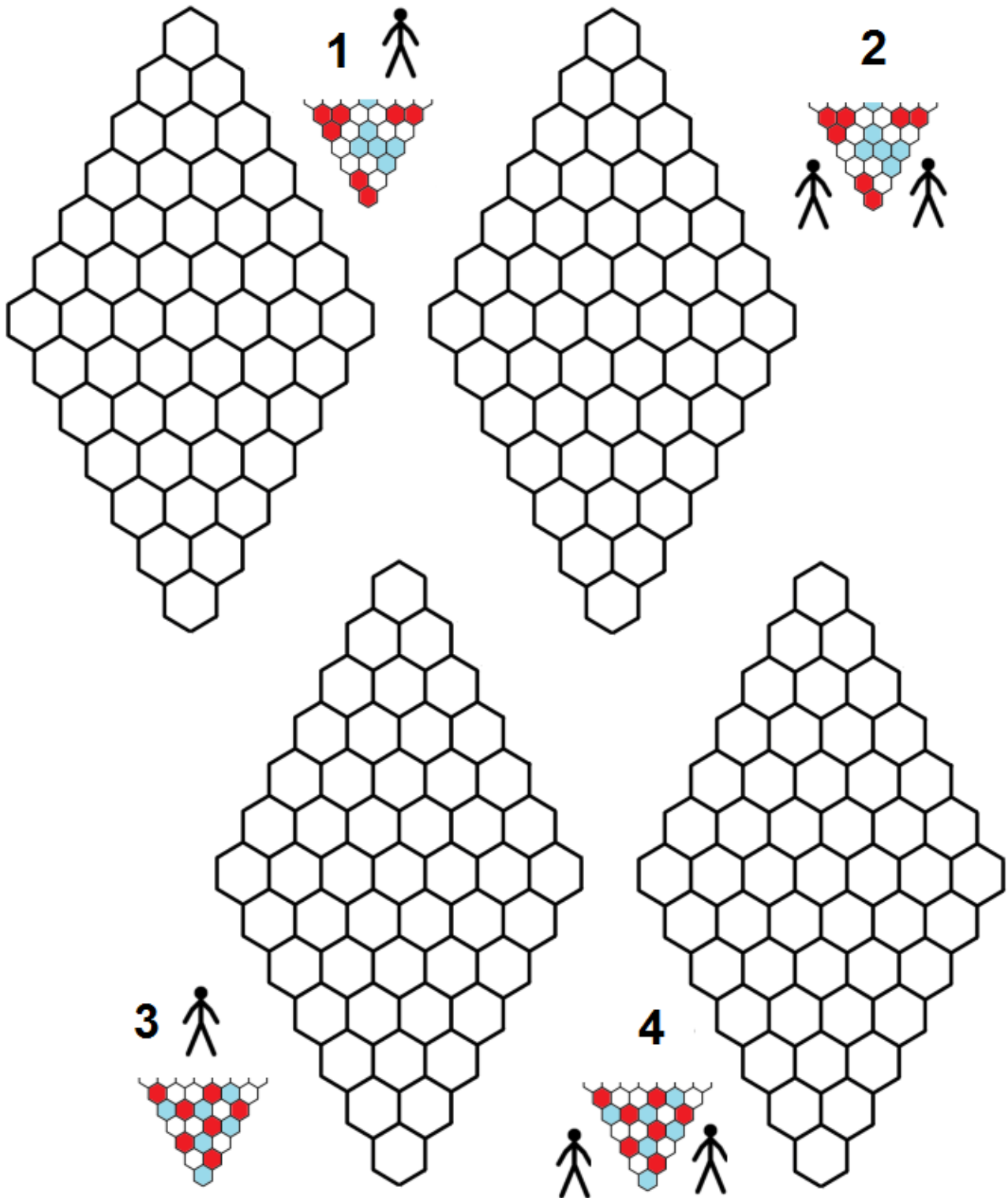
Itt is kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a kígyó soha nem „haraphat” önmagába. A farka sem! (Tehát mindig a már fennlévő gyufakígyóhoz kapcsolódva kell folytatni, vagy a fején, vagy a farkán úgy, hogy az újonnan letett csak egyetlen másik, már a táblán lévővel érintkezhet.)

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.

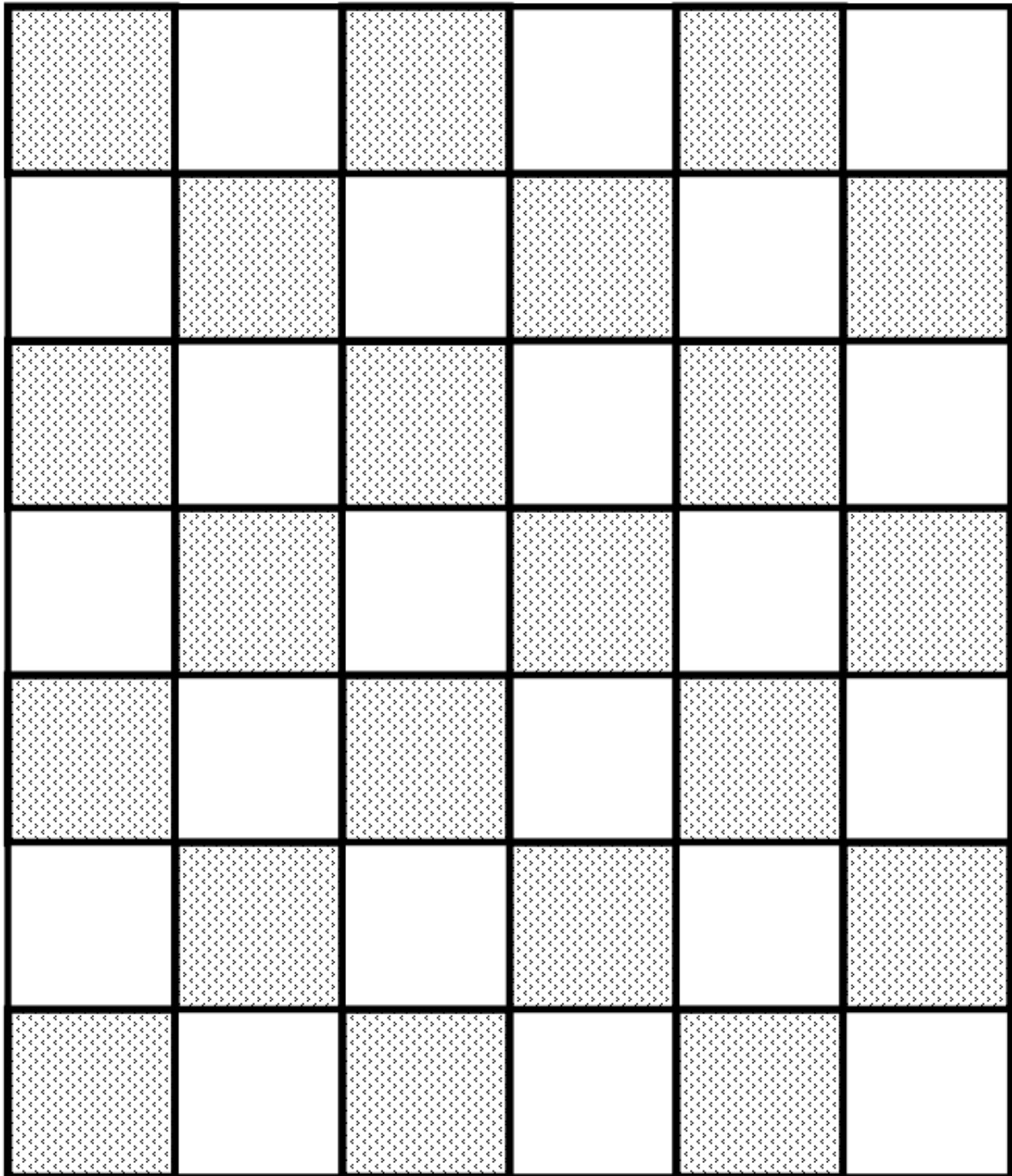
Kutya-macska és a Coloring (színezéssel, mint a kék Nílus, de más szabályokkal)



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 .

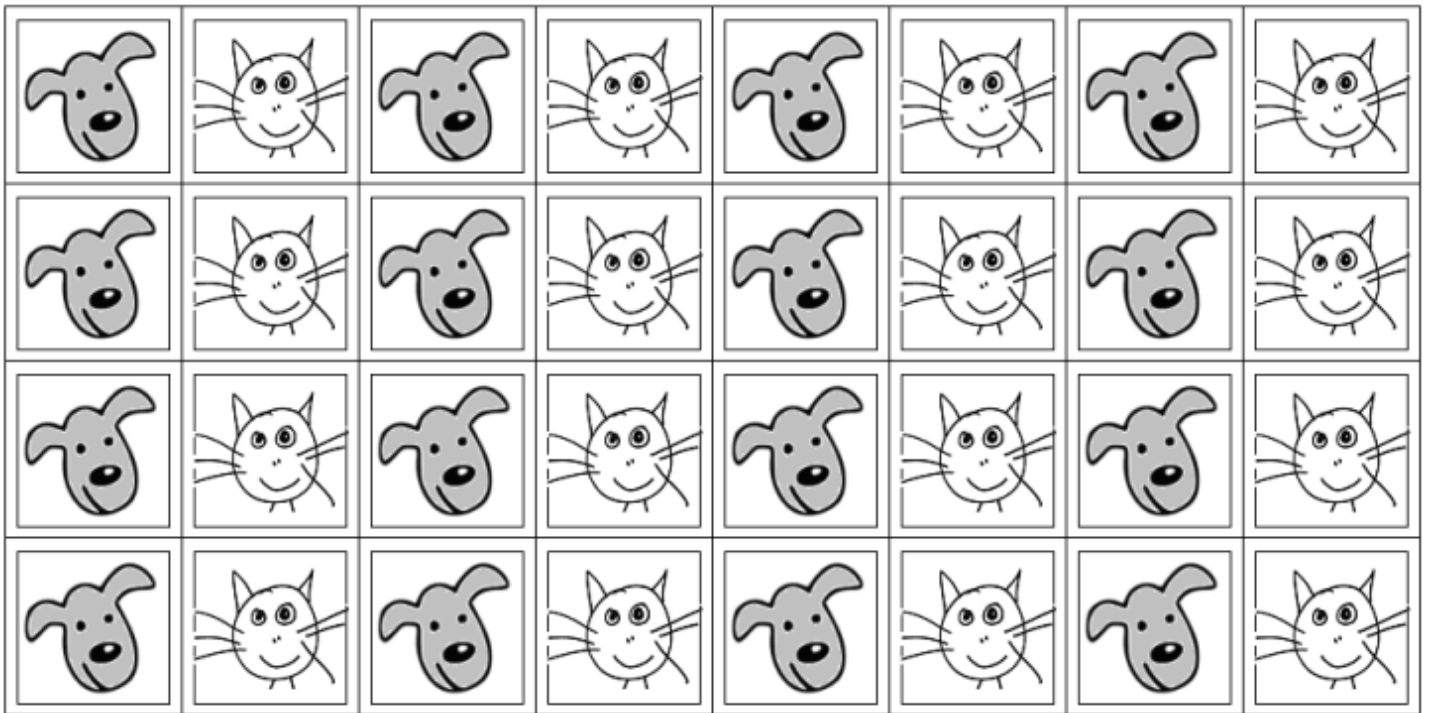
Ugye milyen lassú volt színezgetéssel játszani? És a táblát is eldobhattuk a parti végén...
Gyorsabban és kényelmesebben játszhatunk bábukkal. Amiket csak egyszer kell elkészítenünk...
Max. 18-18 db cica- és kutya-bábuval játszva, azok a parti végén levehetőek és újra kezdetjük



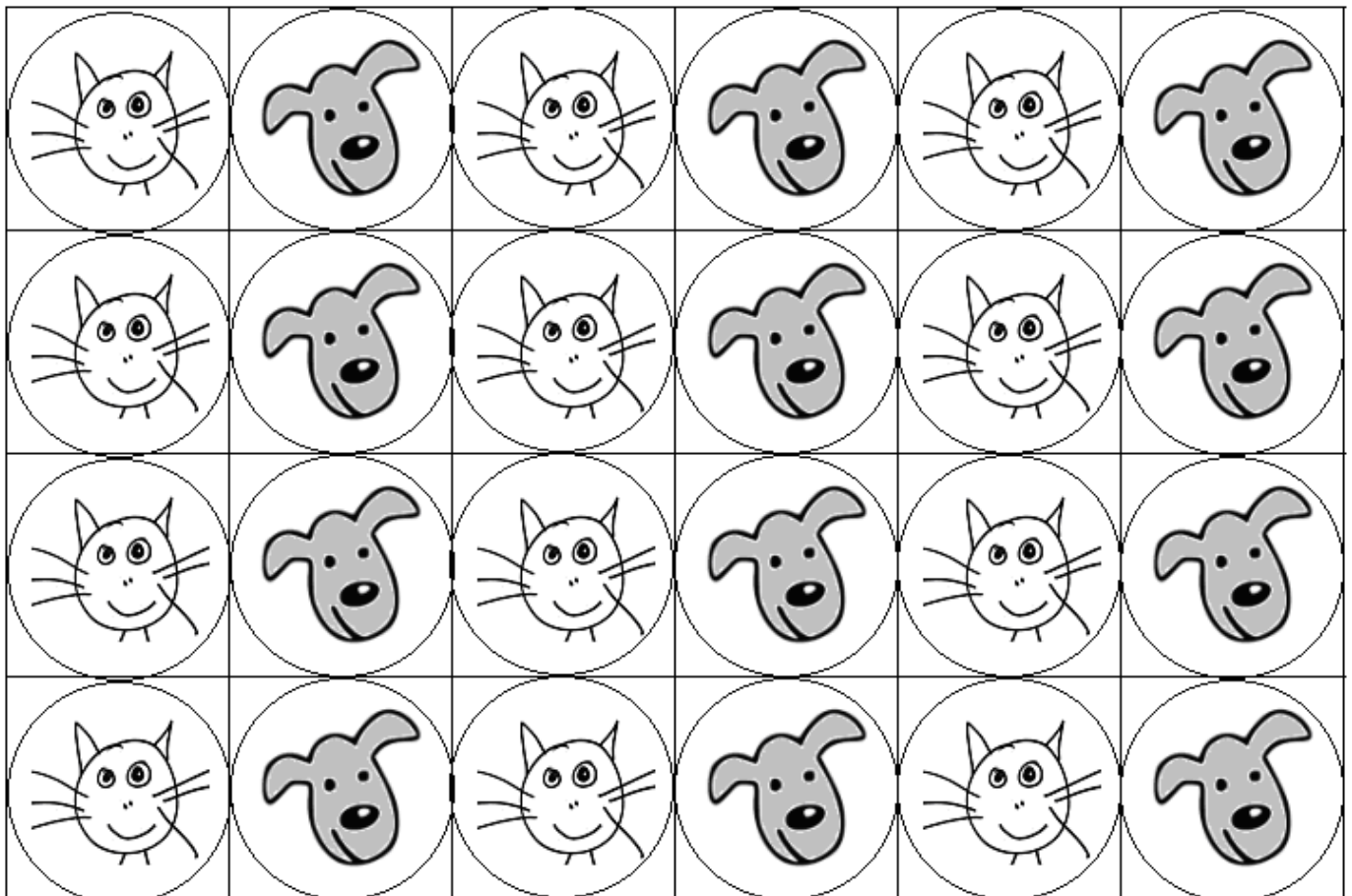
Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(***) rak. „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

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

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



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

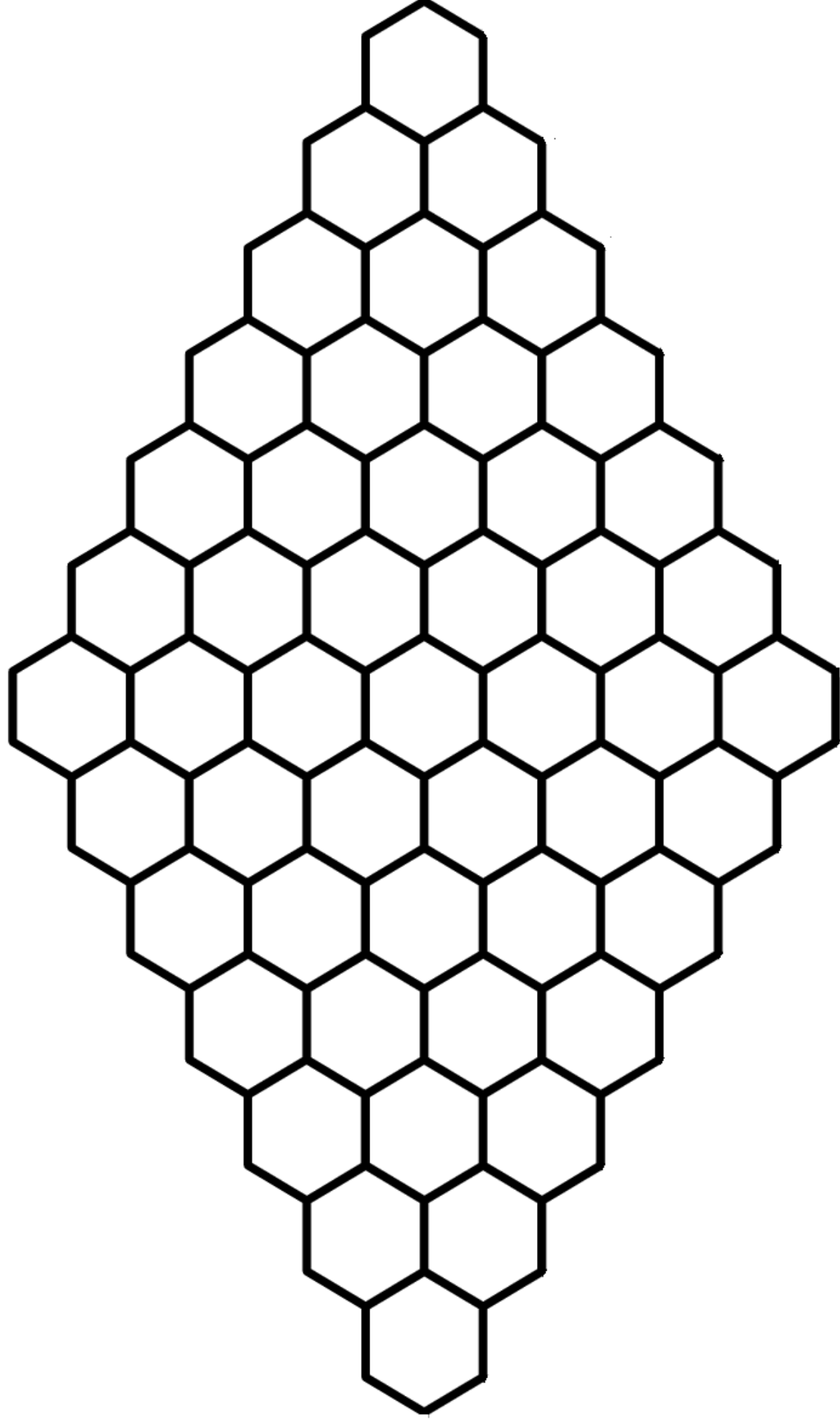


Coloring

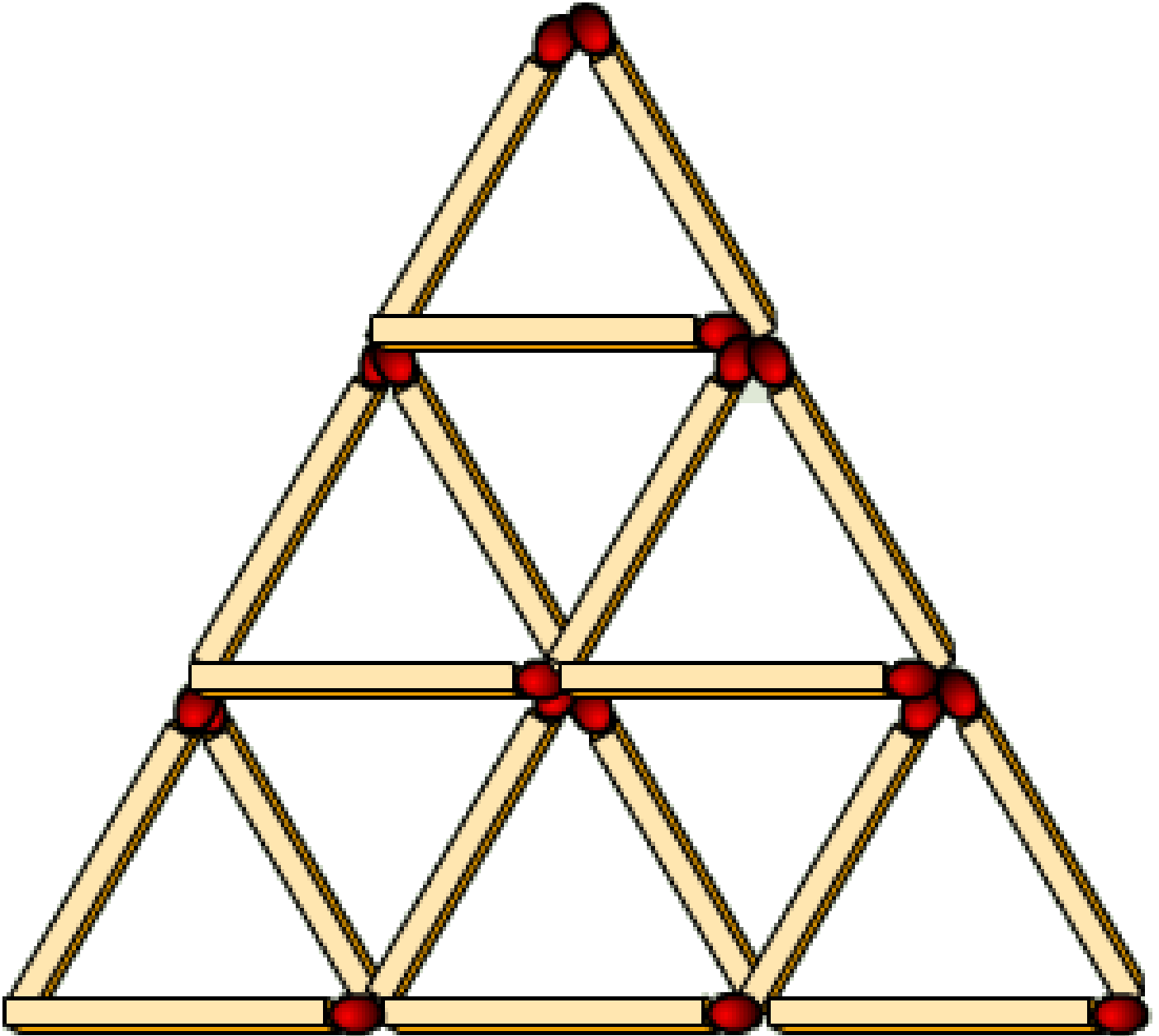
Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

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

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



„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?

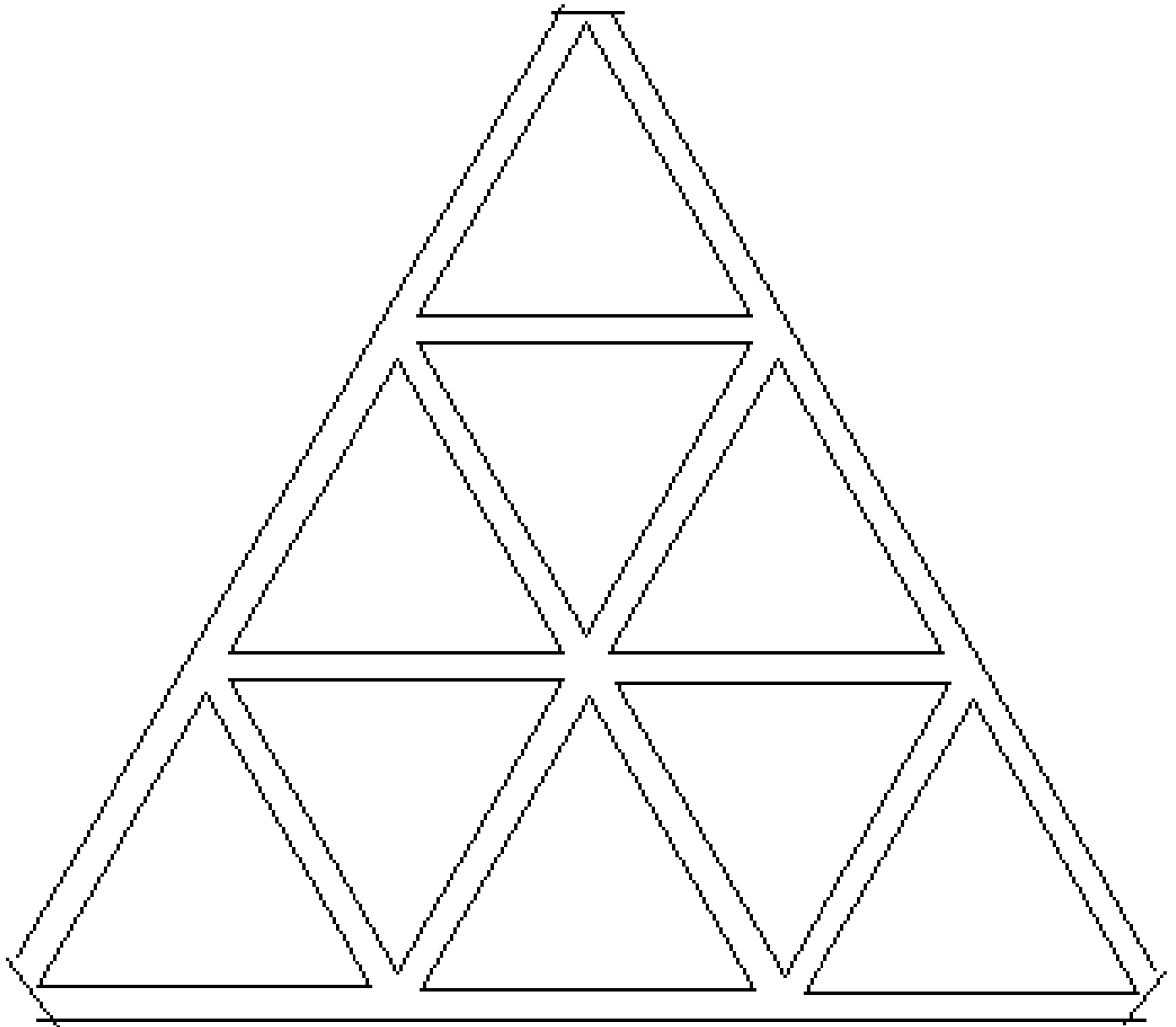
Fontos szabály: aki „területet rabolt”: annak kötelező egy (új is vonalat is húznia, ill.) kerítés darabot is rakni.

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?

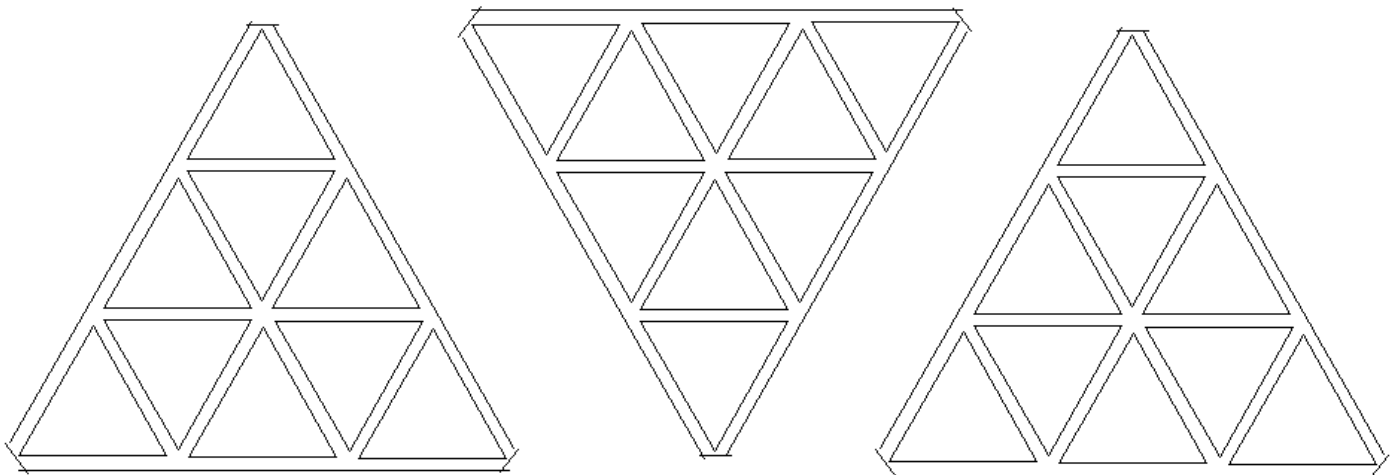
Hány gyufa rakható le úgy, hogy az ellenfél még ne tudjon rabolni?



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).

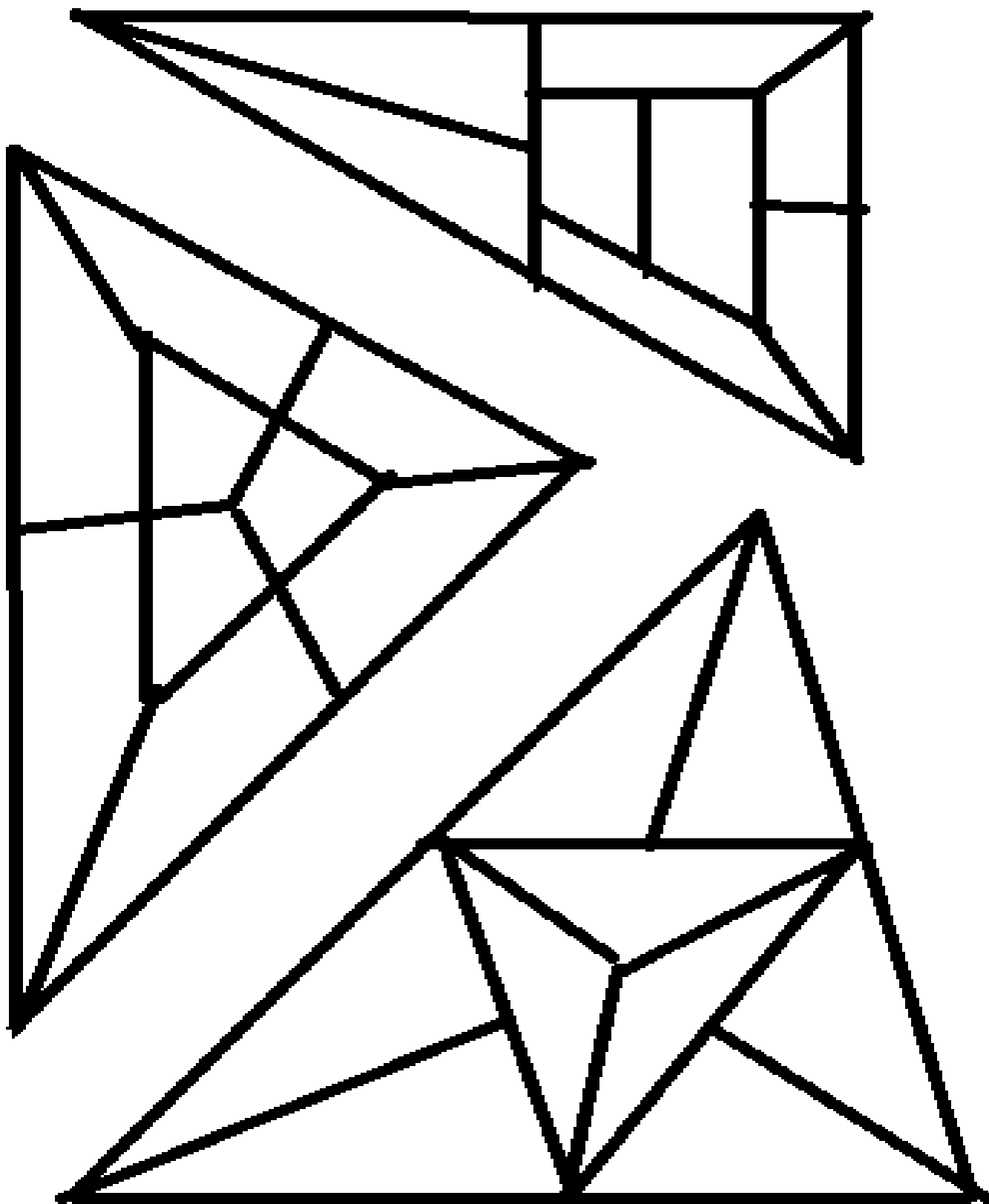
Az alsó három tábla mindegyikén egyszer játszhatok (készíthetsz tervet) ceruzával.

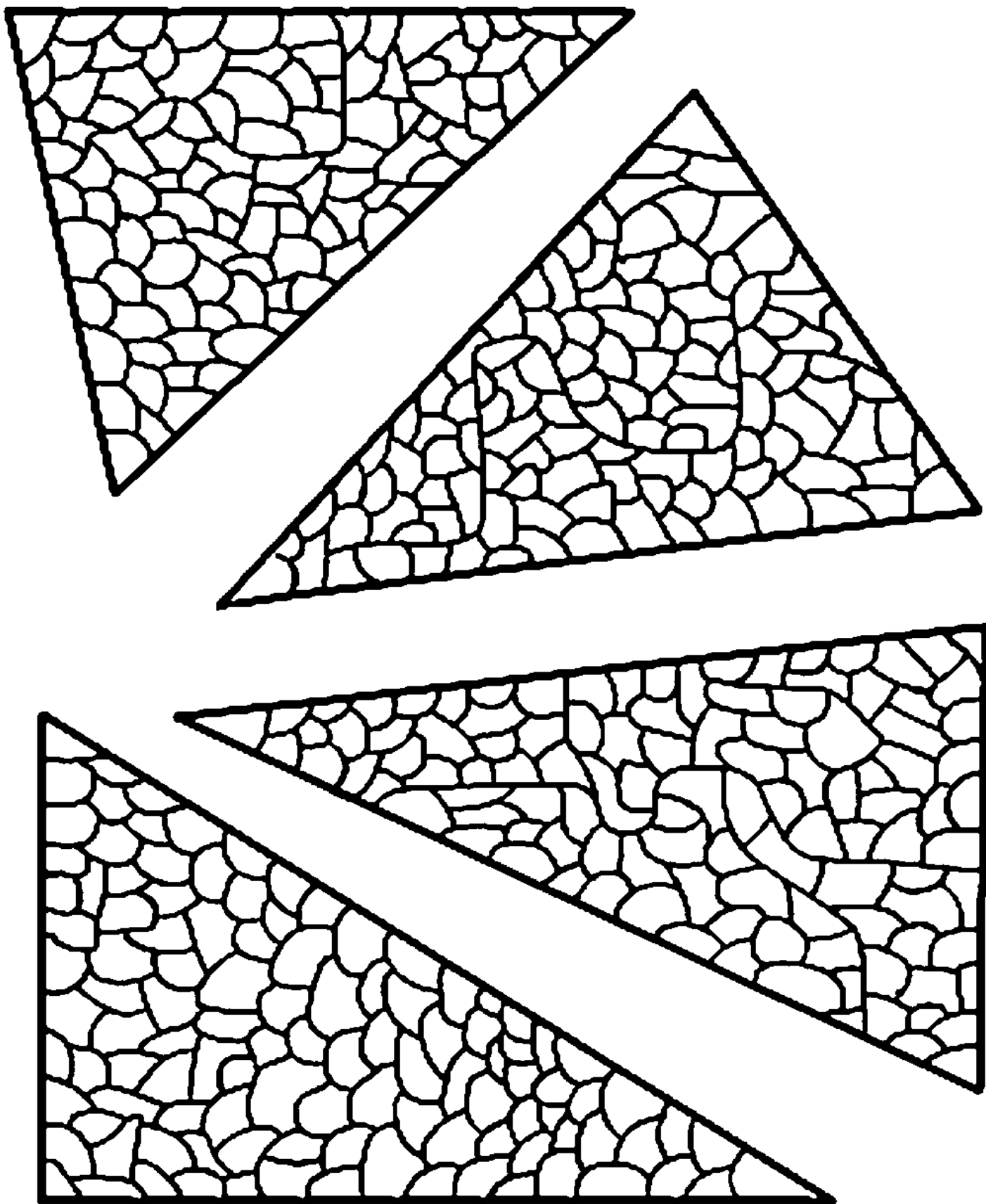


Ipszilon (Y-színezgetős a kisebbeknek)

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.

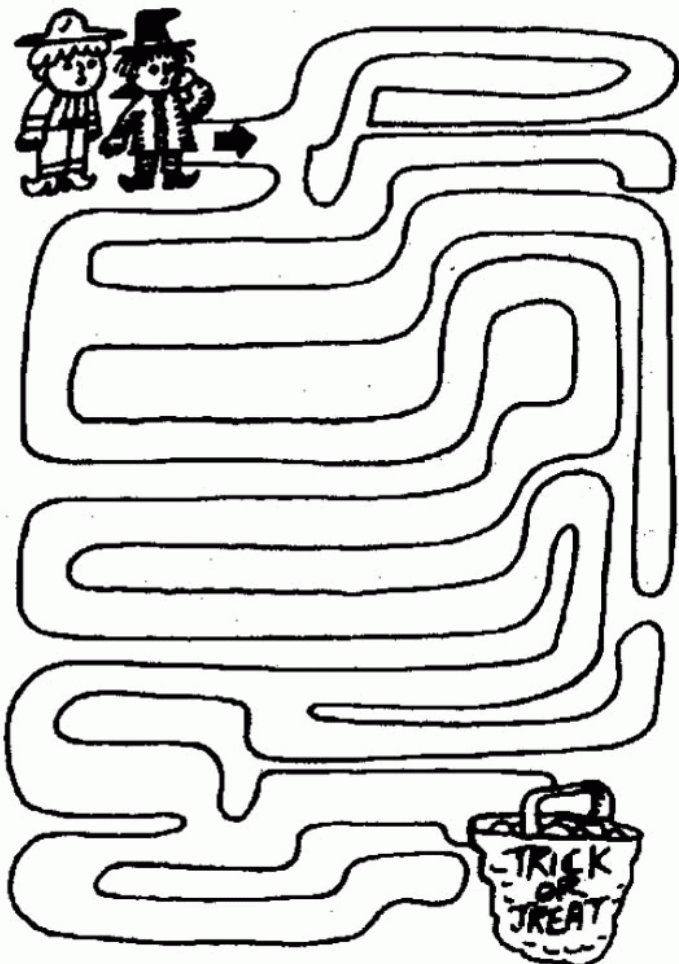
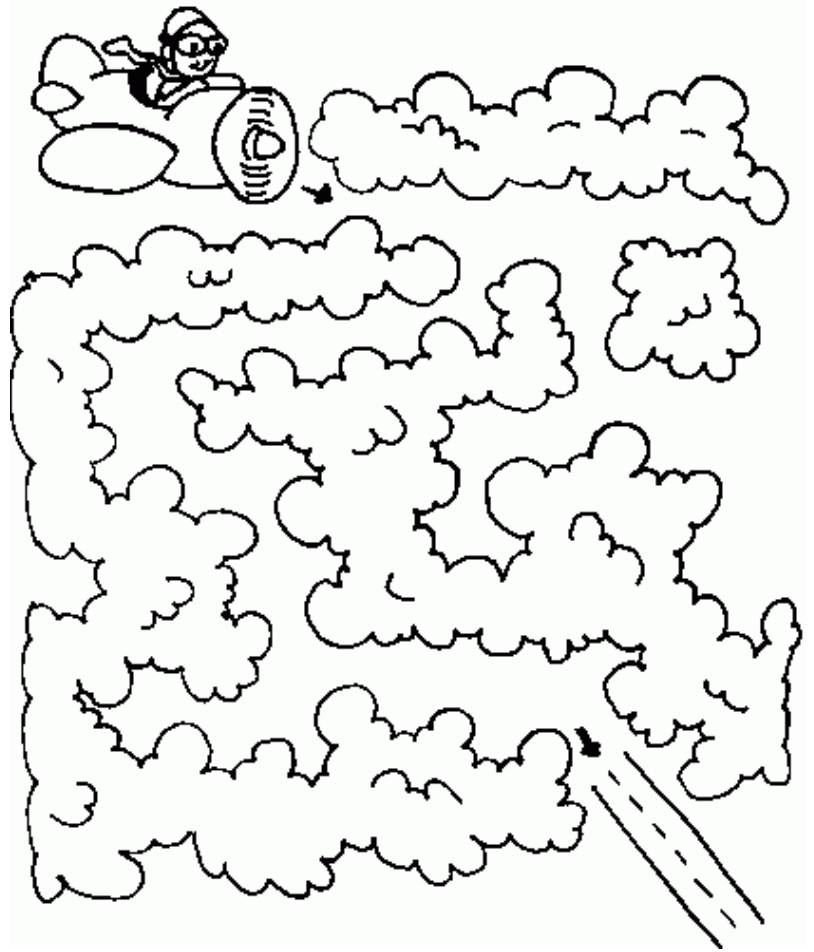
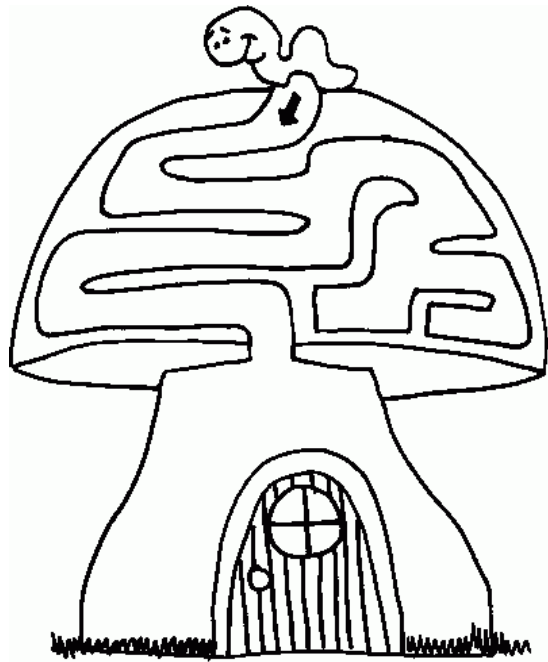




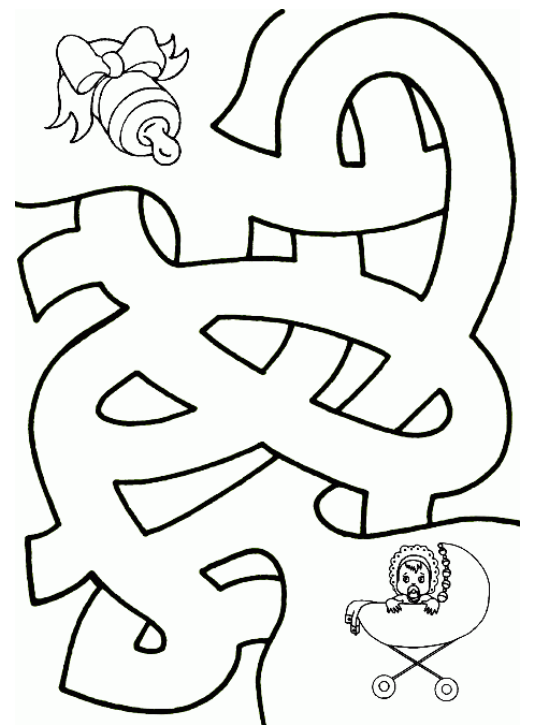
Ipszilon (Y-színezgetős a türelmes, nagyon ügyeseknek)

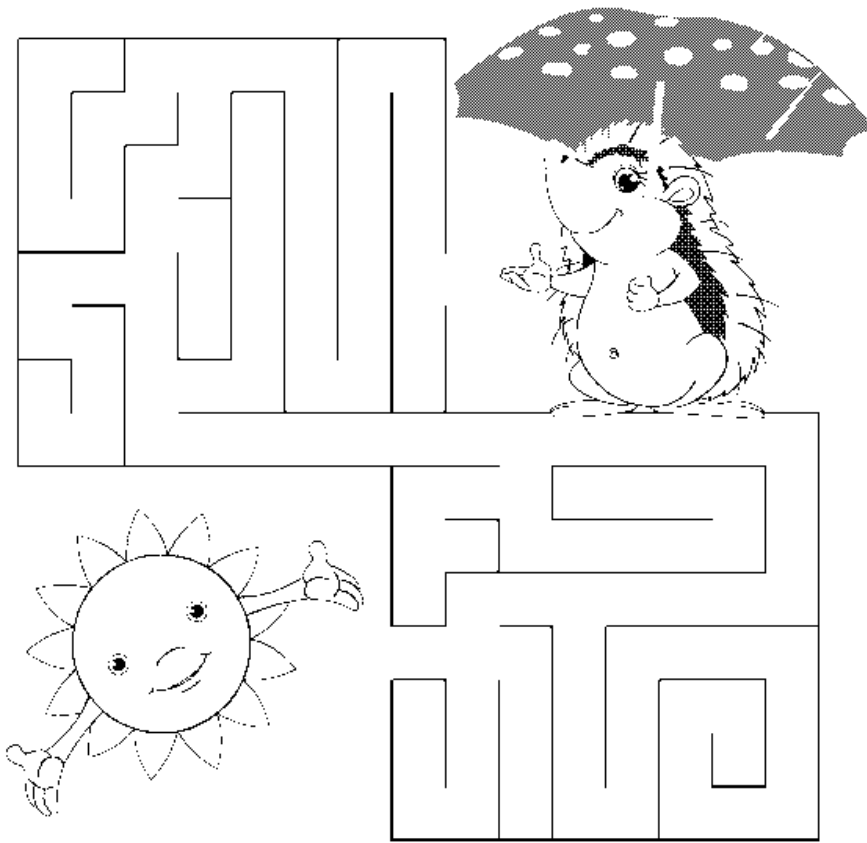
A verseny két játékos között folyik, akik felváltva színezik ki a háromszög egy-egy részecskéjét, (pl. az egyik pirossal a másik késsel), de mindig csak a már beszínezettel *szomszédos* mezőt.

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

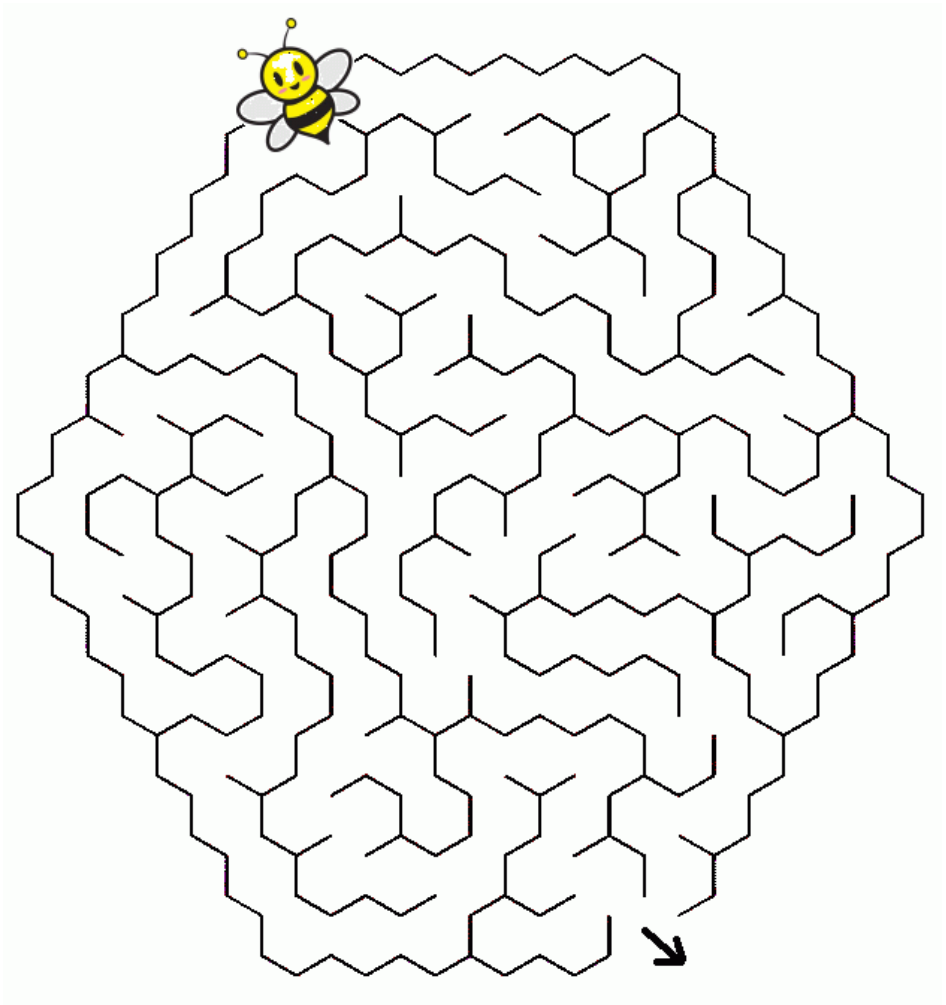


Ha éppen nincsen játszótársad,
próbáld a labirintusokat...



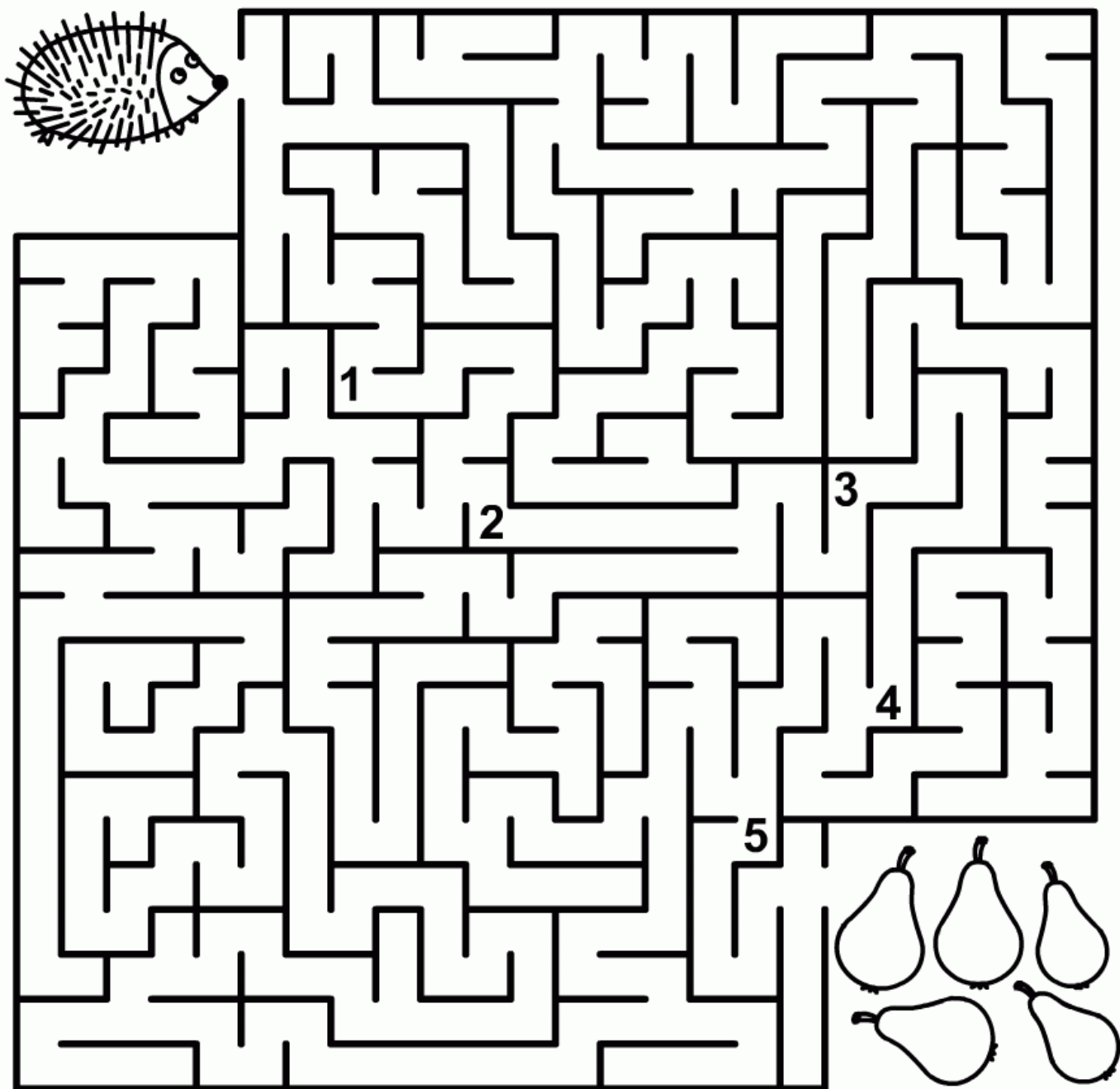


Észrevetted, hogy milyen sokat segít az, ha mindkét oldalról indulva gondolkozol?



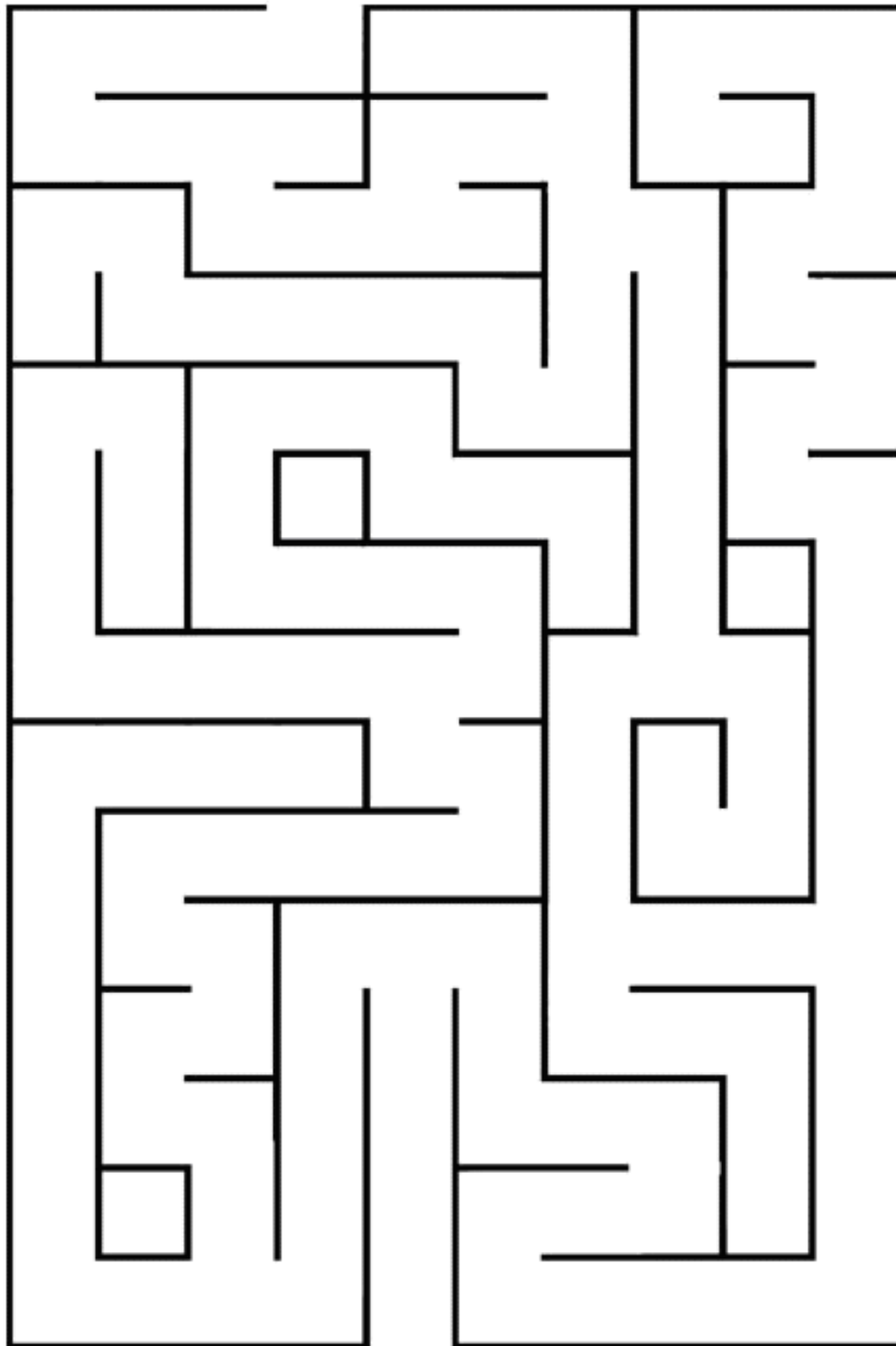
Ez már, segítség nélkül, nagyon nehéz...

...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.

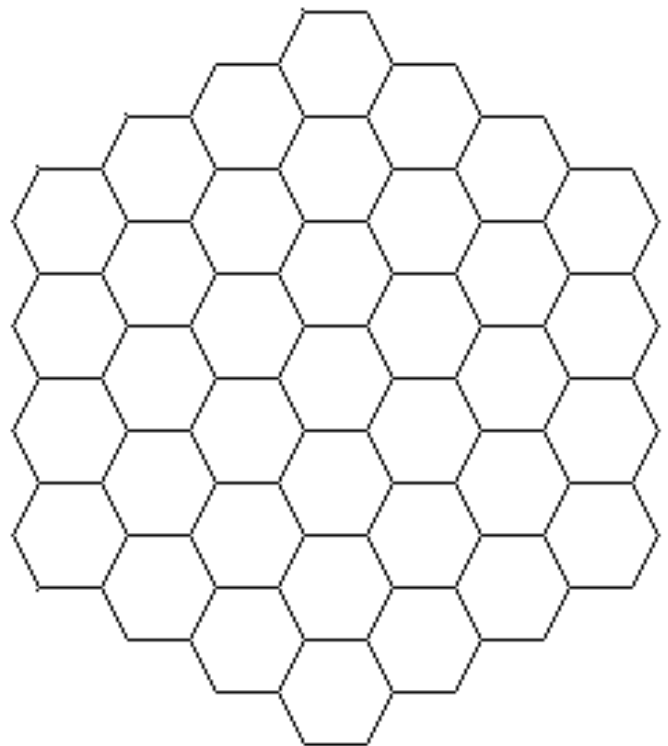
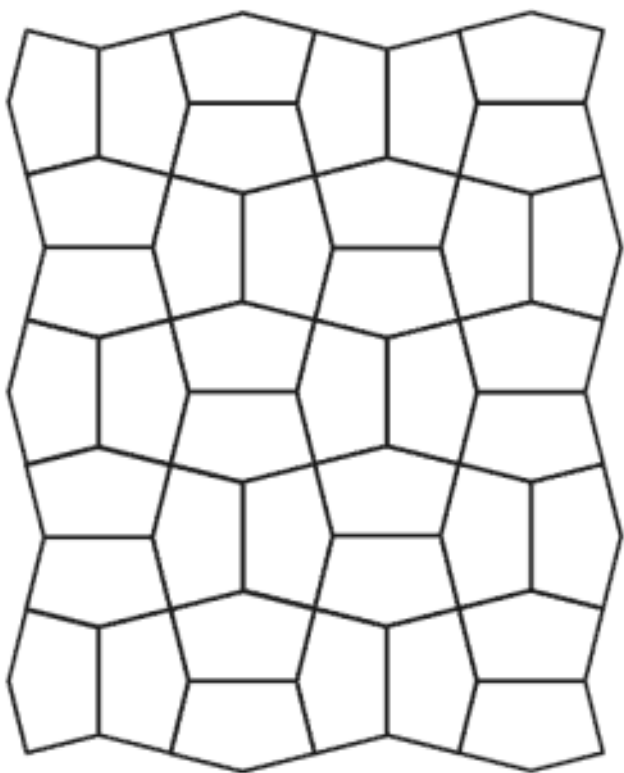
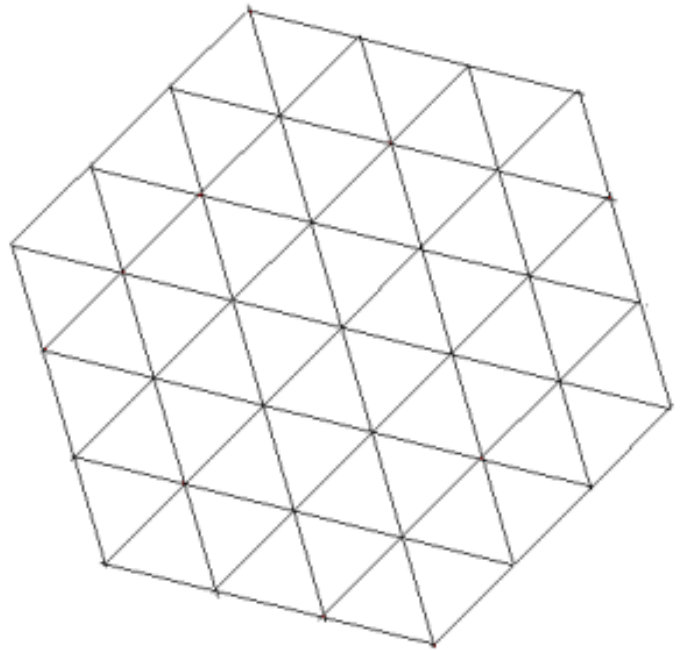
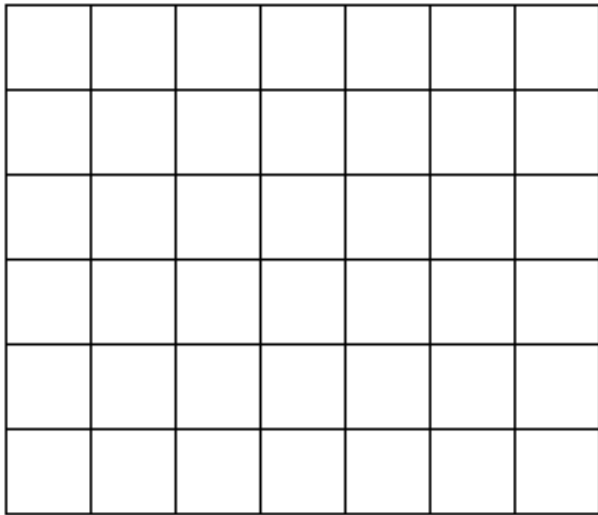
Tudod-e, hogy abban is lehet versenyezni, (ha nem egy közös táblán, nem együtt, hanem külön-külön) kinek milyen gyorsan sikerül megoldania egy feladatot Pl.:áthaladni ezen a labirintuson a nyuszinhoz.



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.

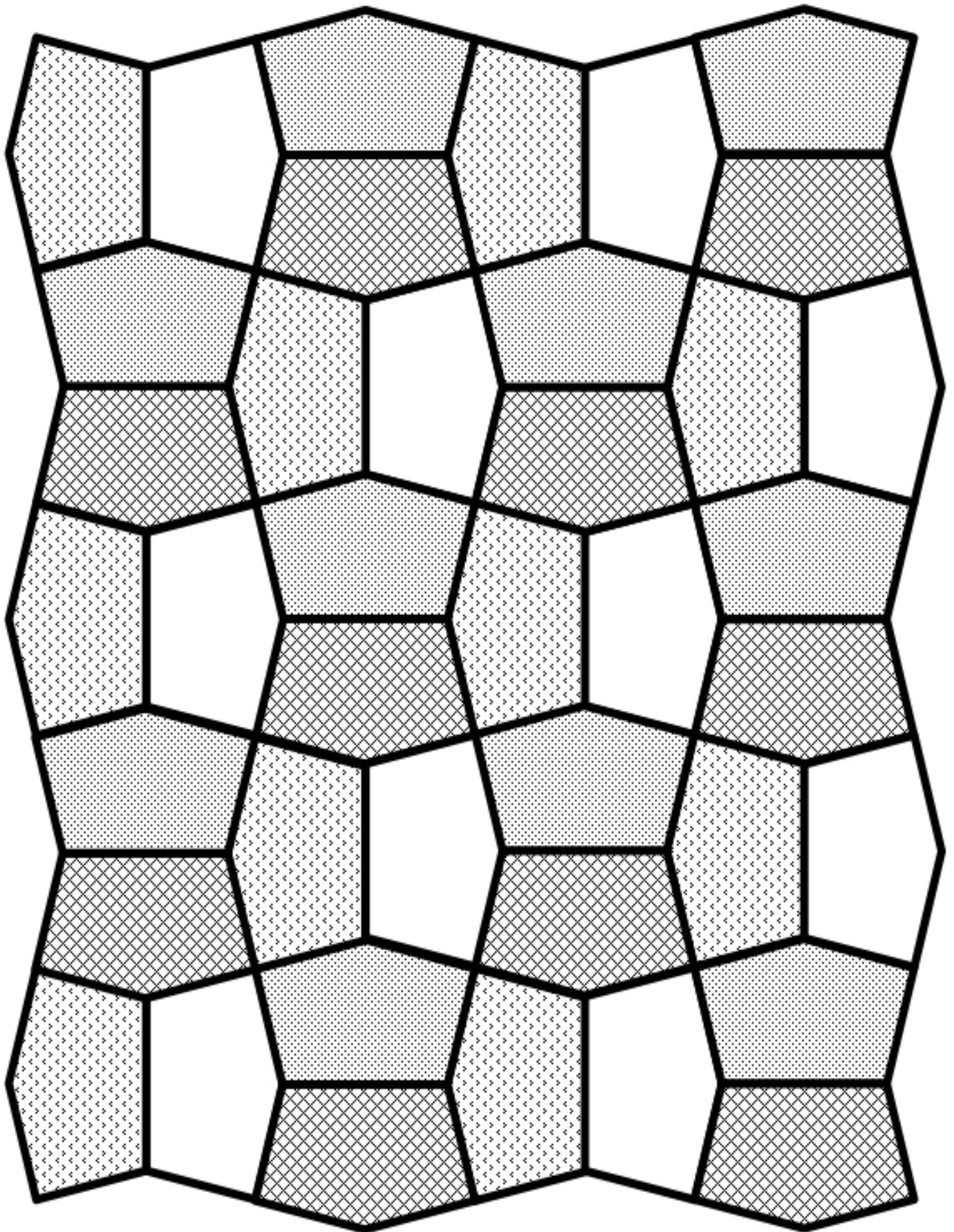


... és ugye jól játszható a megfordított „tilos/szabad” játékszabállyal is („Coloring”):

amikor a sajátom mellé tilos, a versenytársé mellé szabad.

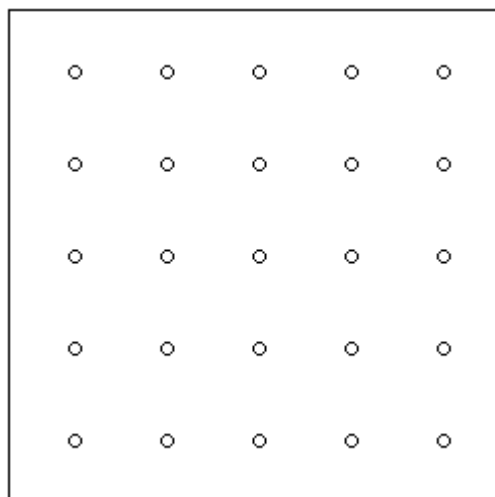
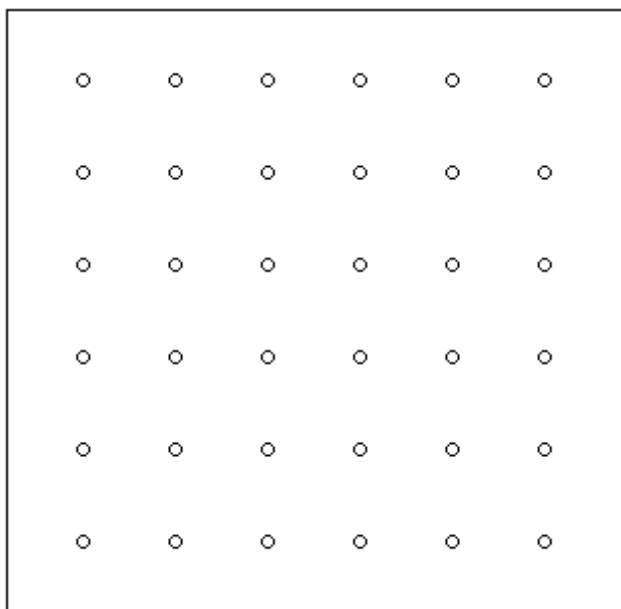
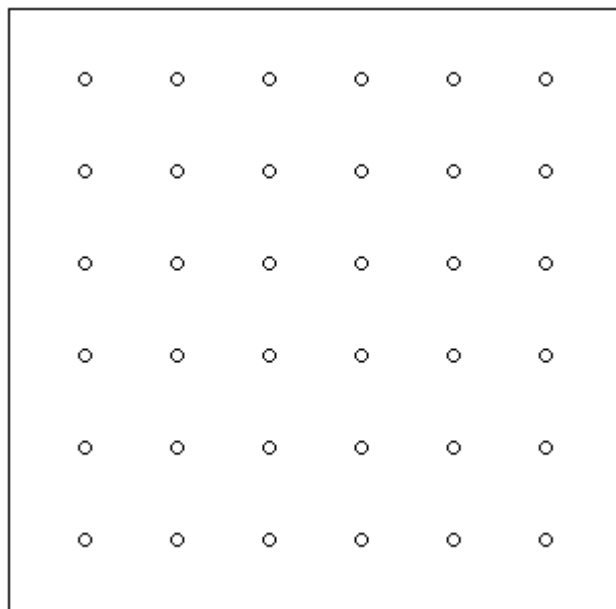
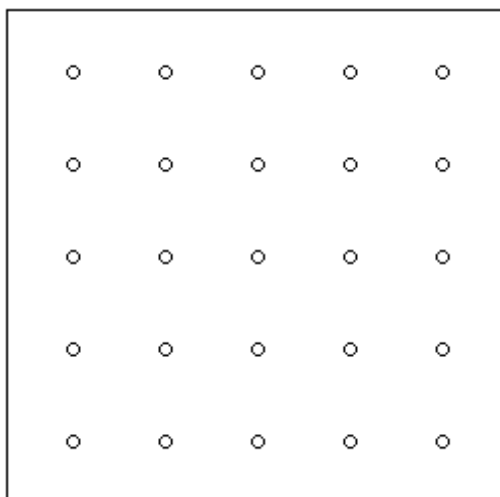
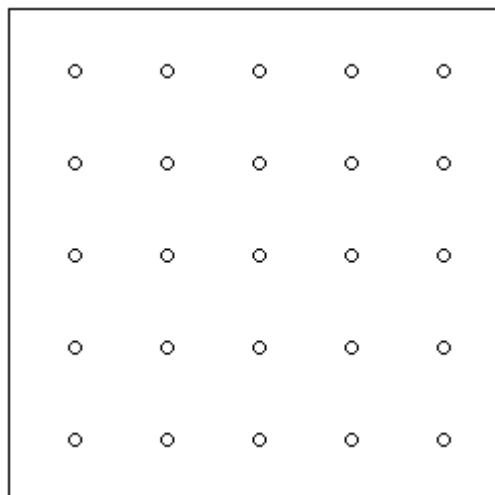
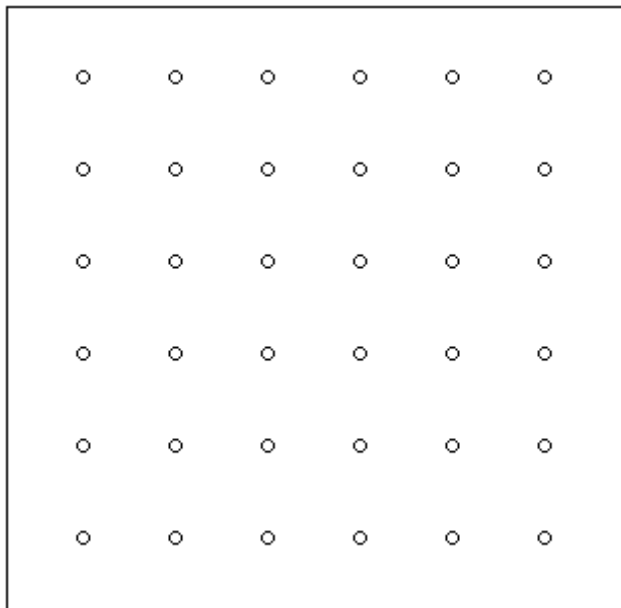
Meg ugye a verseny cél is működik fordítva mindkét játékban: Az nyer, aki előbb nem tud már a táblára rakni.

Kék Nílus, Kutya-macska, Coloring (korongokkal)



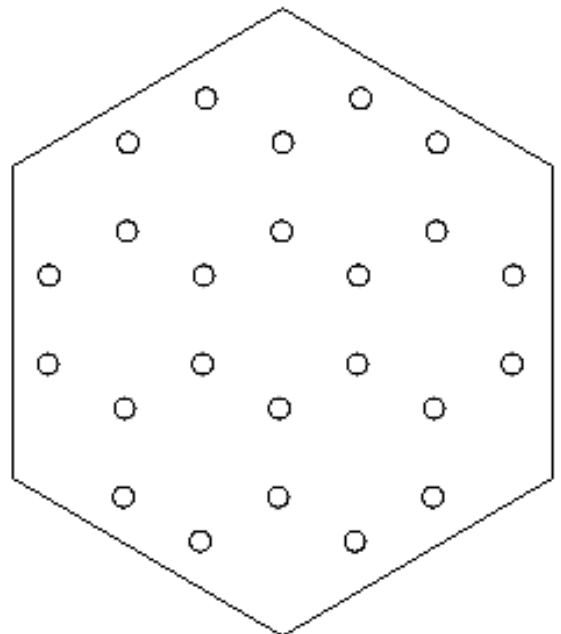
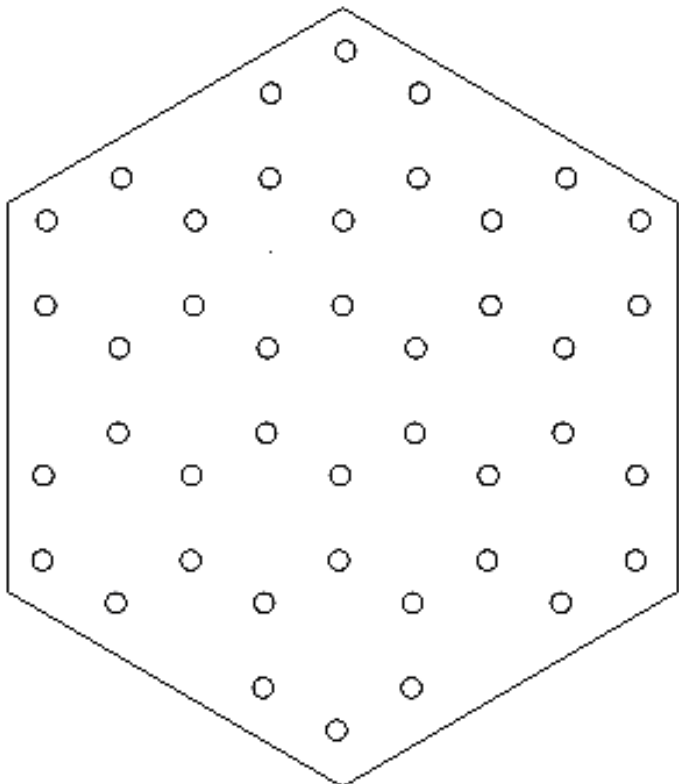
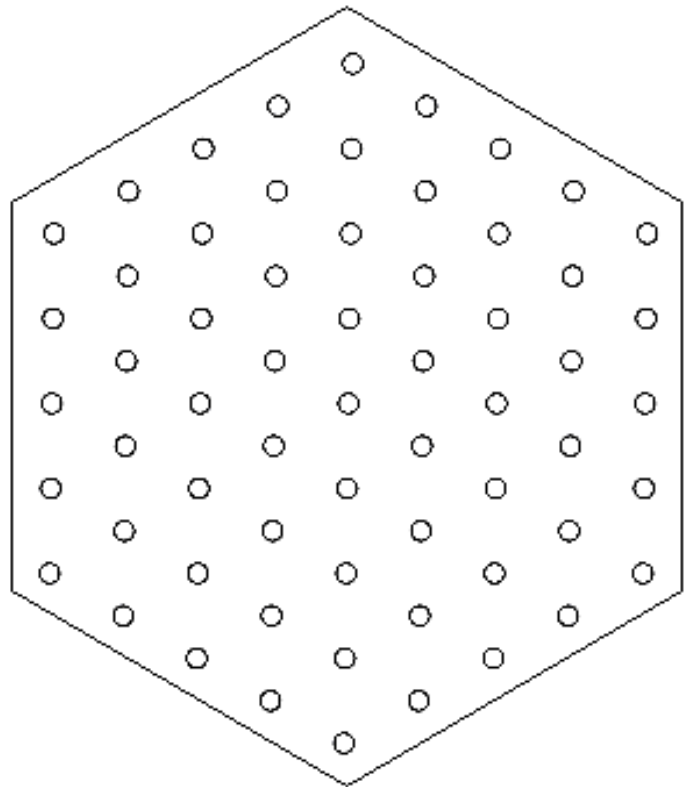
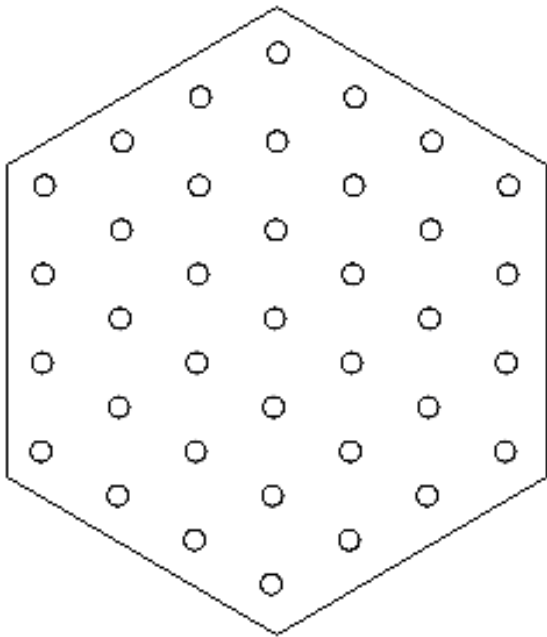
Kék Nílus, Vonalkázós, Gyufakígyó (ceruzával)

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.