

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 széle 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 törekcsenek. 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.

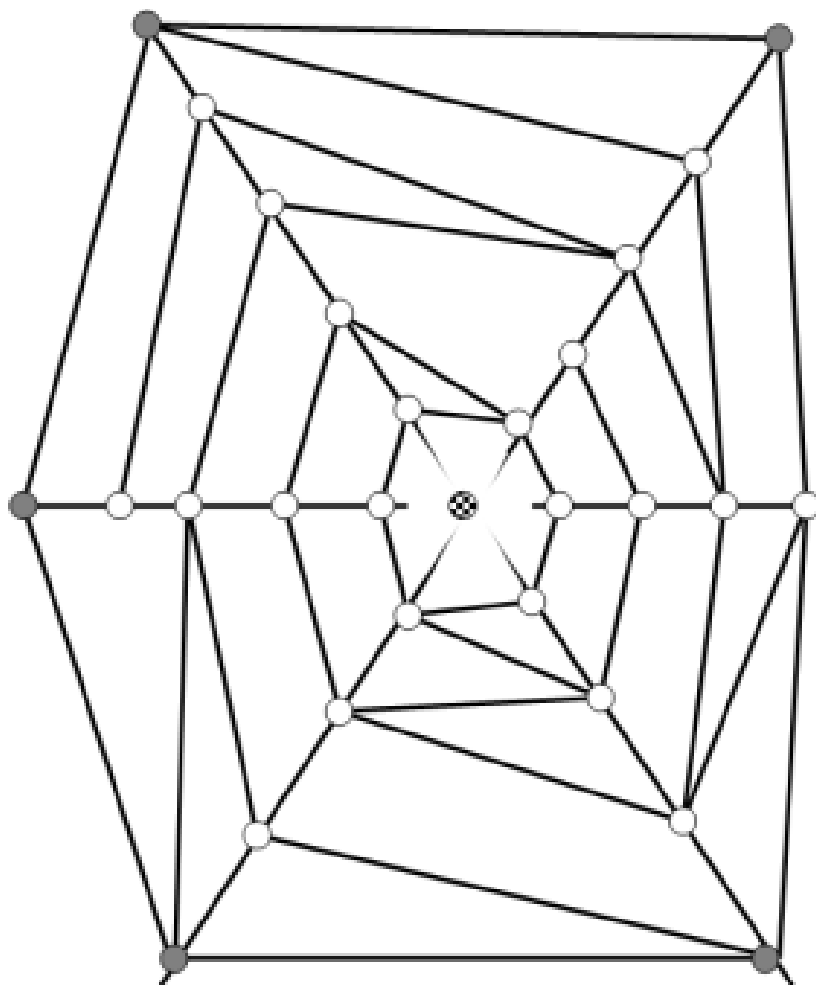
A katica indul középről, majd váltakozva lépnek. Bármely szomszédos üres mezőre szabad lépni.

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.

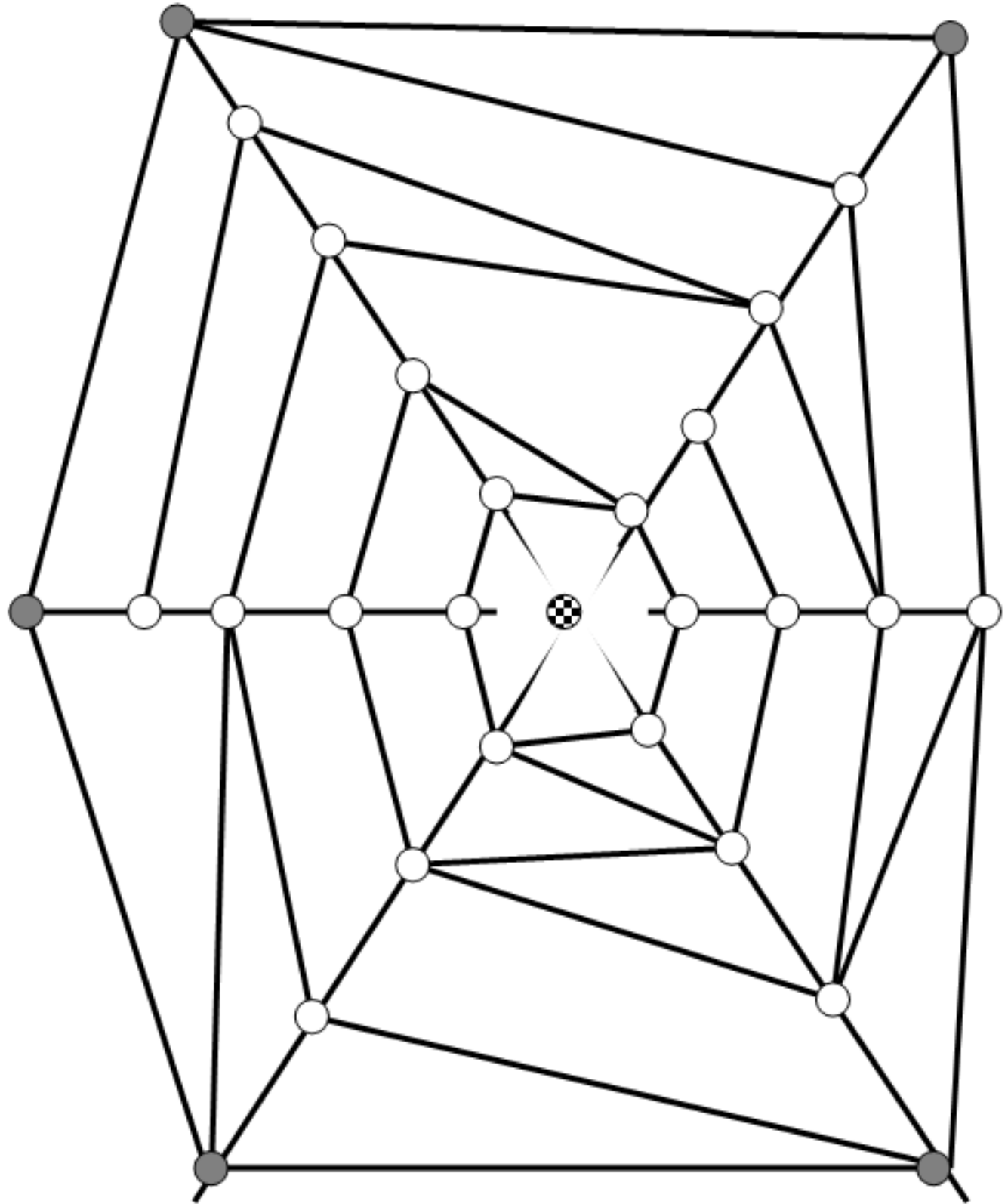
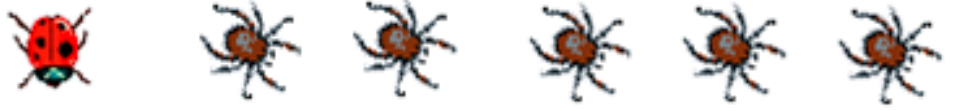
Mindegyikben: egy azonos lépés-sorozat háromszori ismétlése = döntetlen!

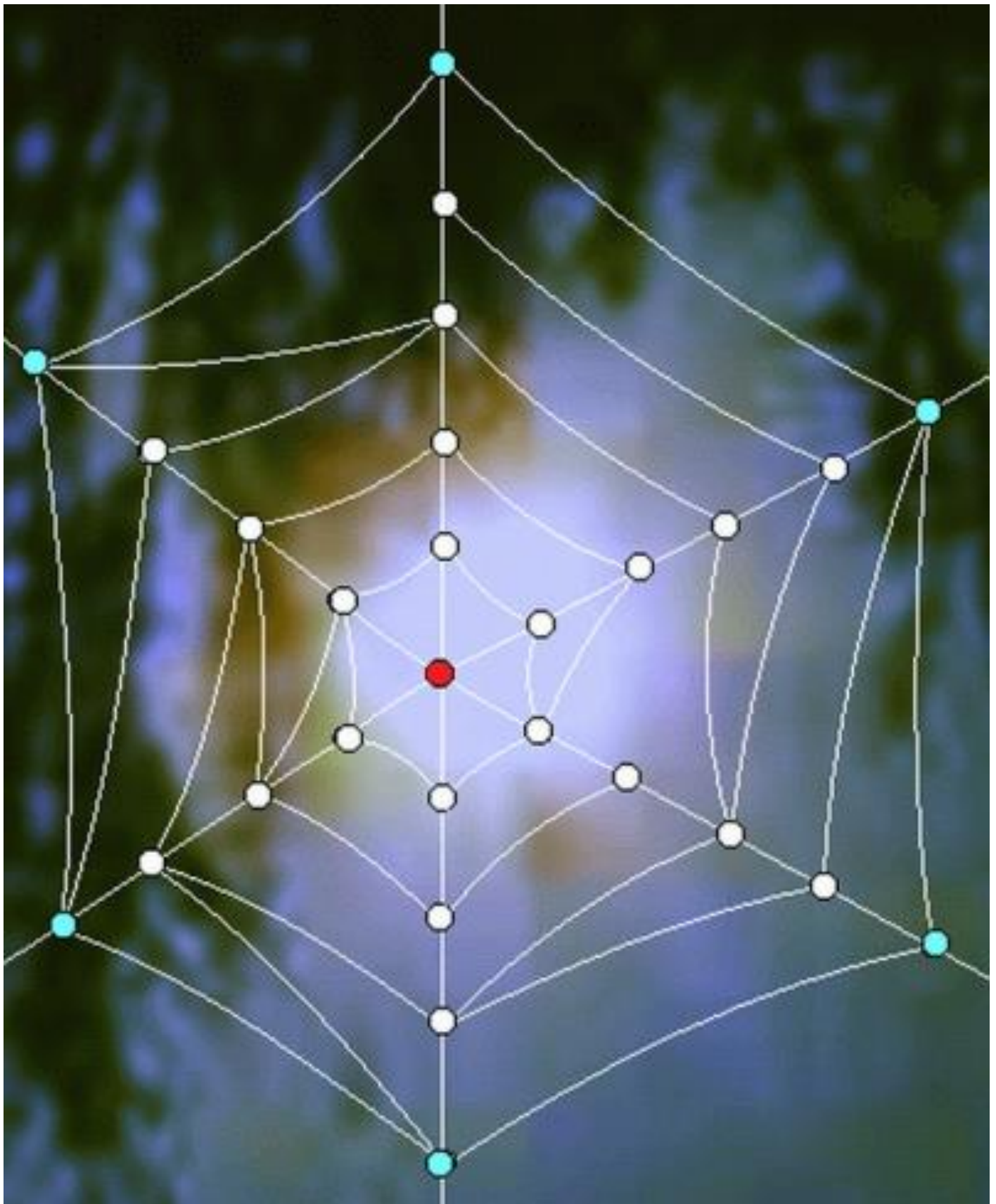


Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

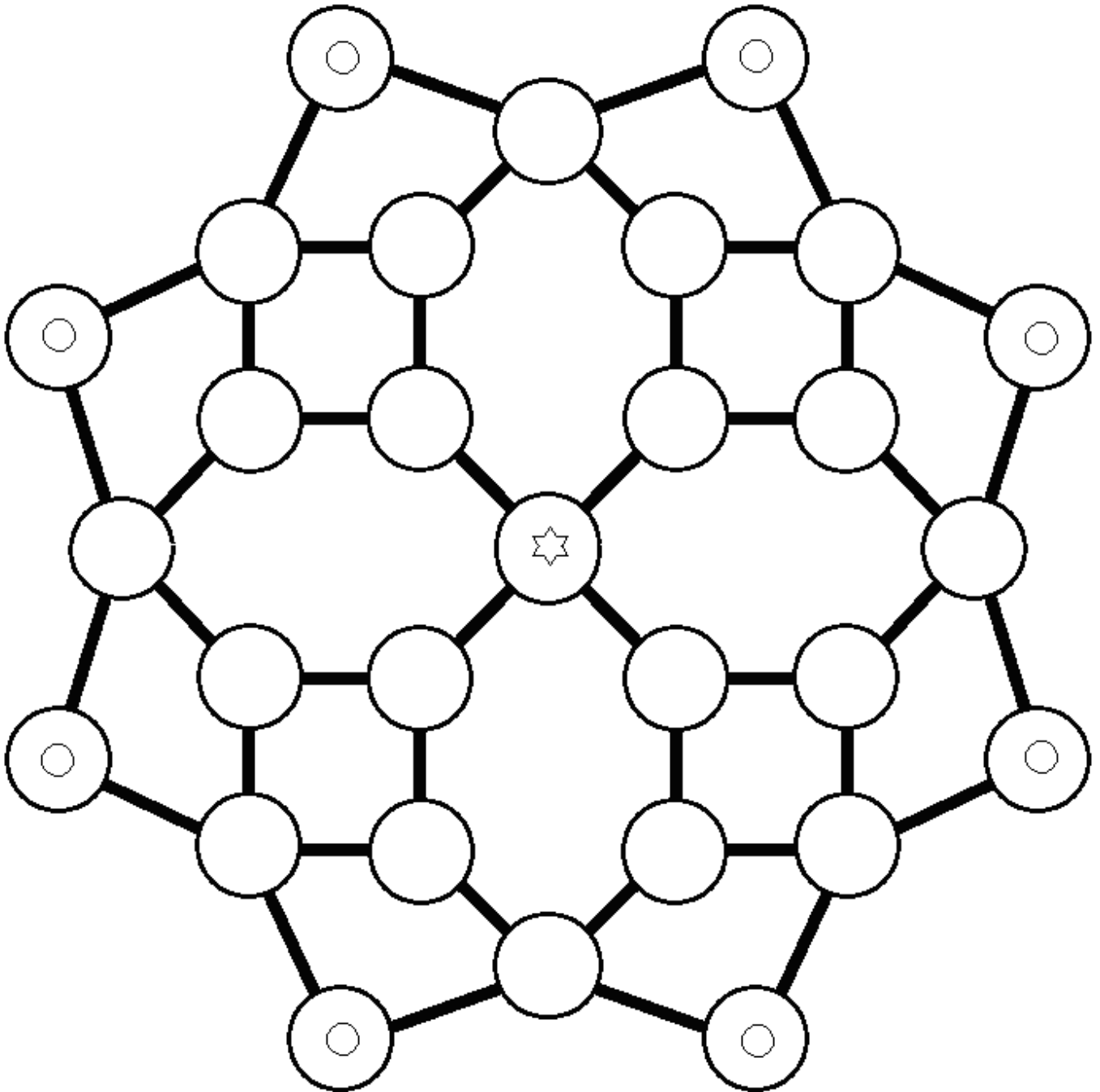
Eredeti forrás: Novak Zdzislaw: Ötven táblás játék, a malomtól a Go-ig/ „A légy és a pókok”

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...



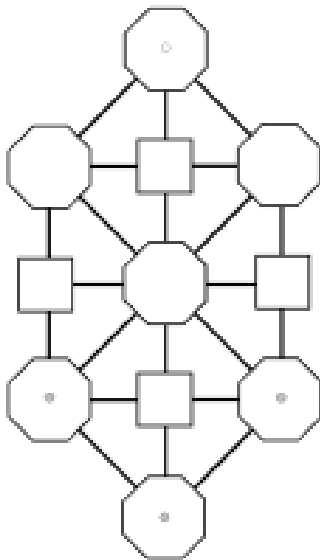
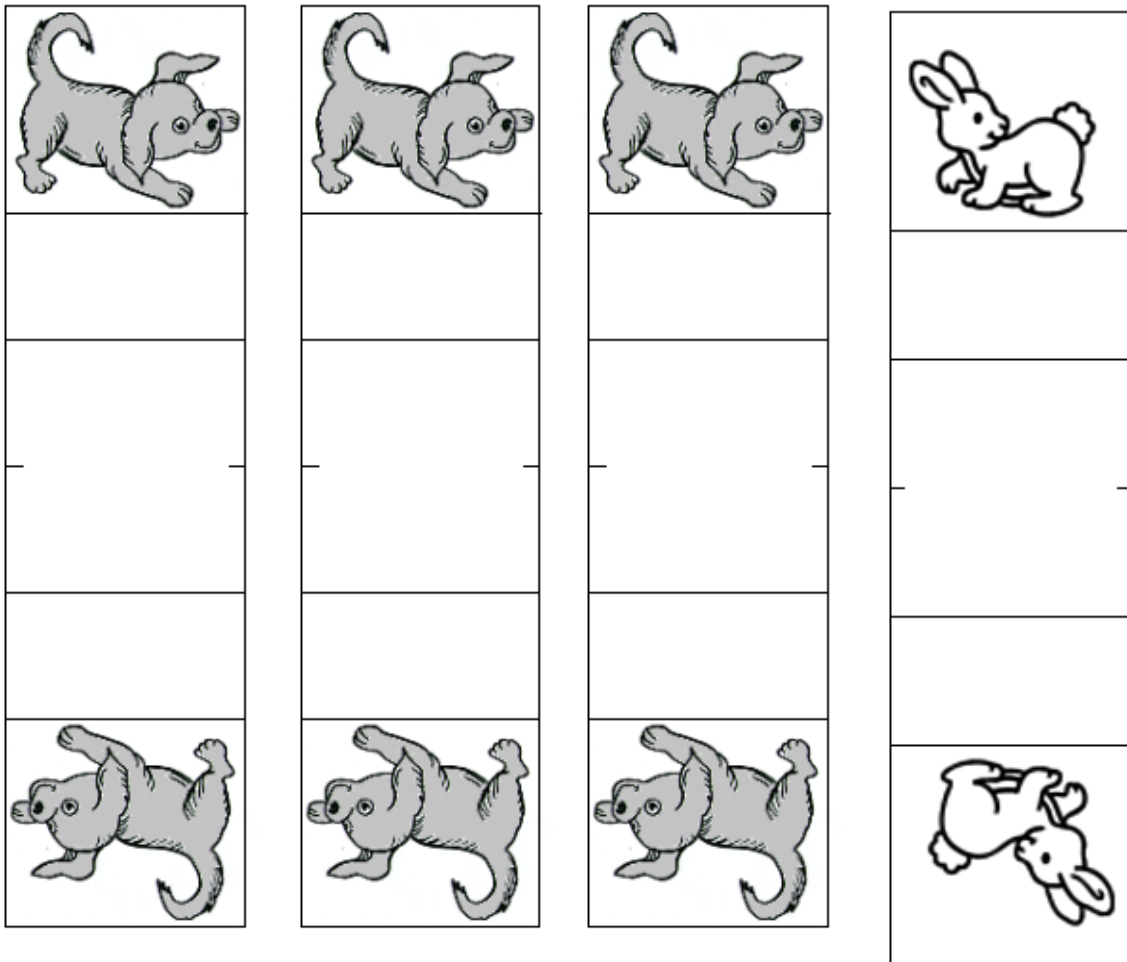


Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

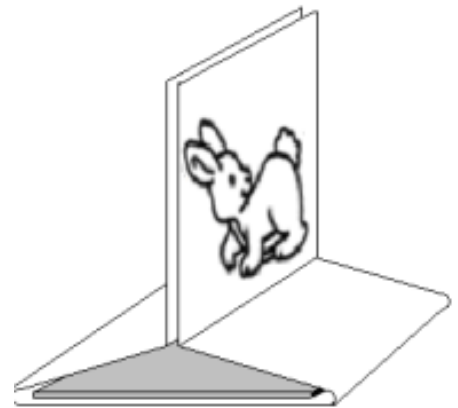


Rókadadászat (Foxhunt)

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

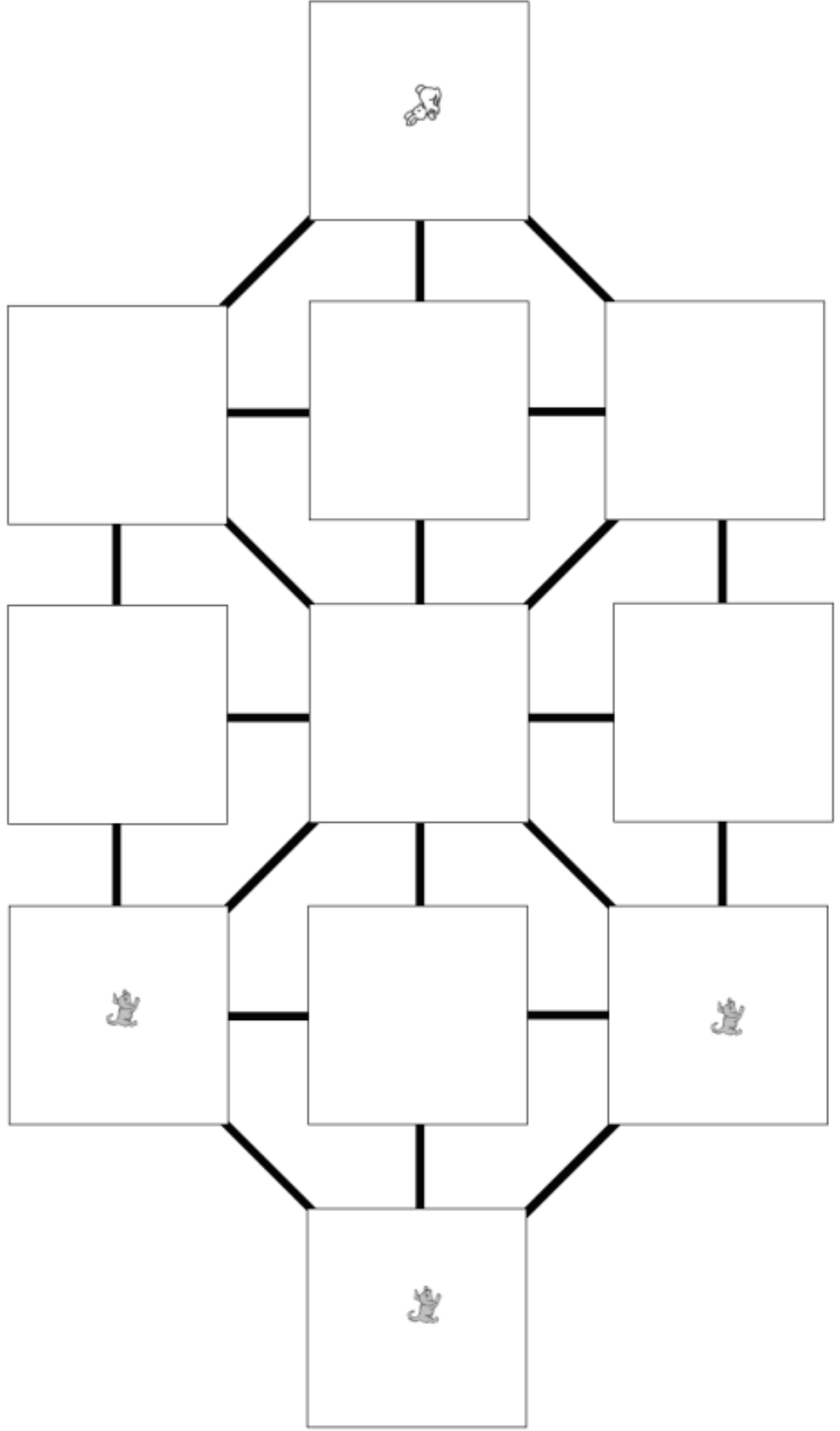
A játékosok felváltva lépnek a vonalak mentén a szomszédos mezőre. A kutyák azonban csak balról jobbra és fel, vagy le haladhatnak, a nyuszi hátrafelé is léphet.

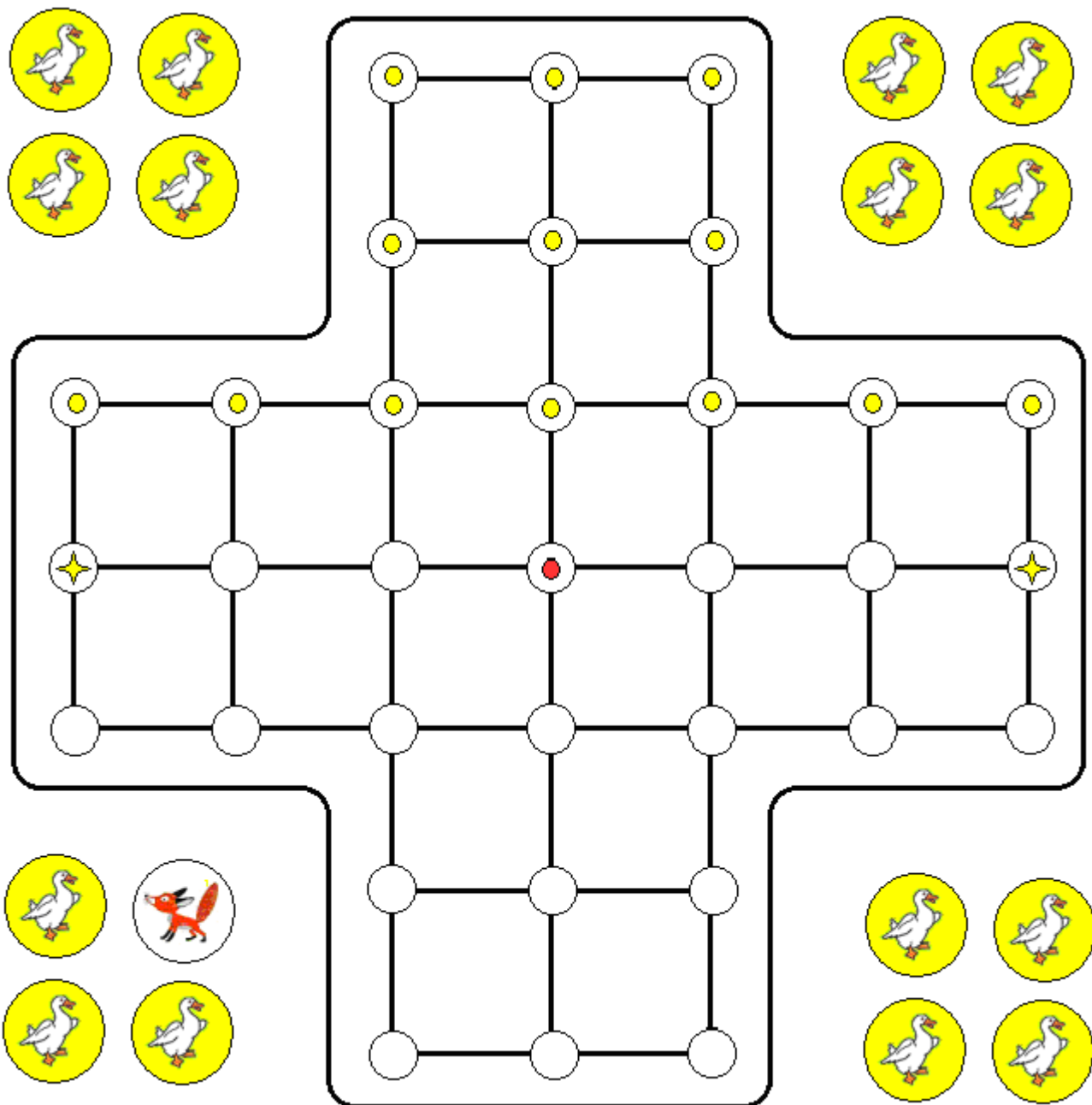
(*'French Military Game', ha a kutya kezd és a nyuszi középről indul*)

Nyuszi és kutyák

Előre felrakott kezdőállásból induló versenyben a kutyákat vezérlő játékos nyer, ha sikerül beszorítani (lépésképtelen helyzetbe szorítani) a nyusztit.
A nyusztit 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.

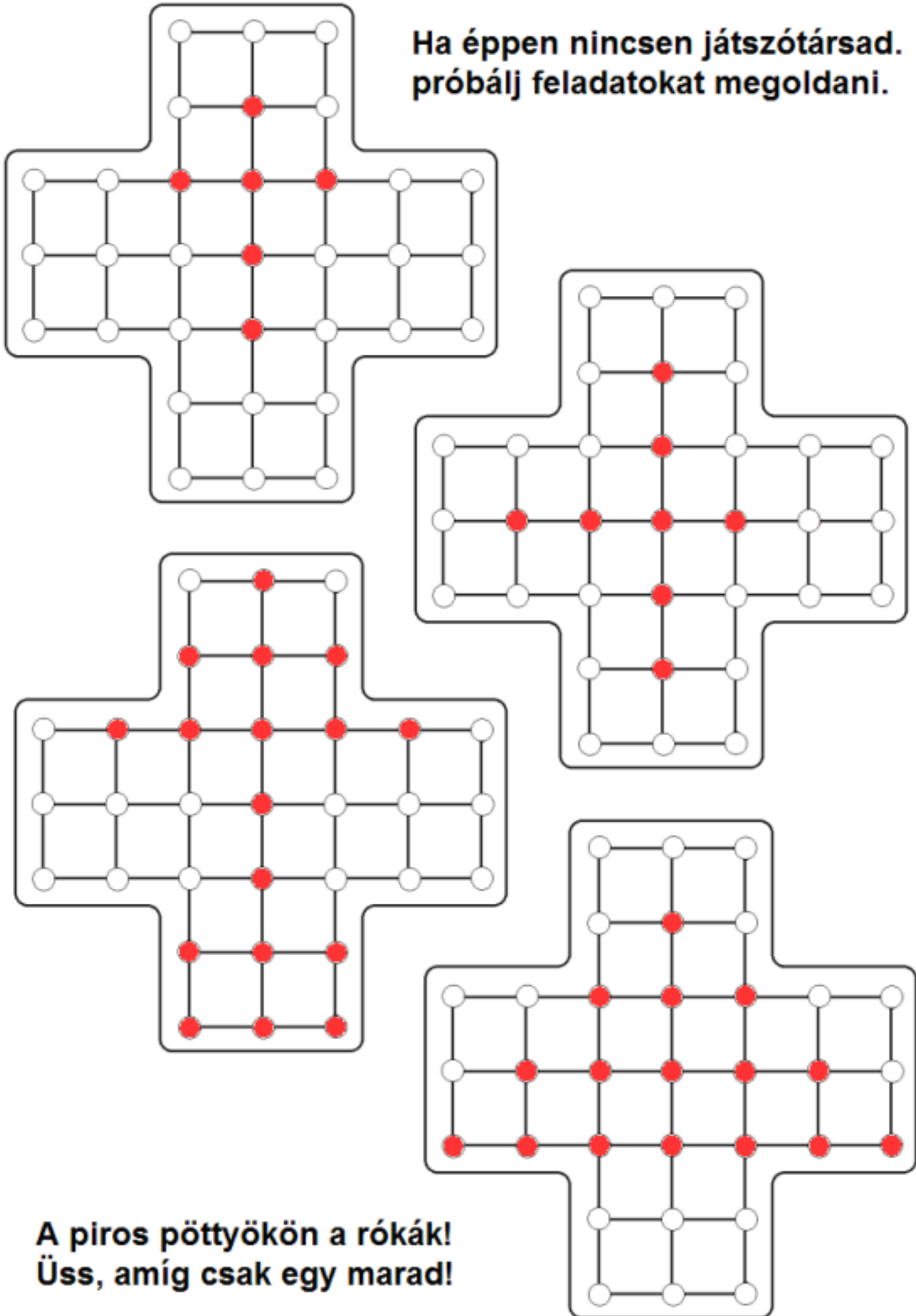
Egy lépésben a liba is, a róka is, a szomszédos üres mezőre léphet, jobbra, balra, előre vagy hátra.

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

A játékban ütőkényszer 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!)