

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)

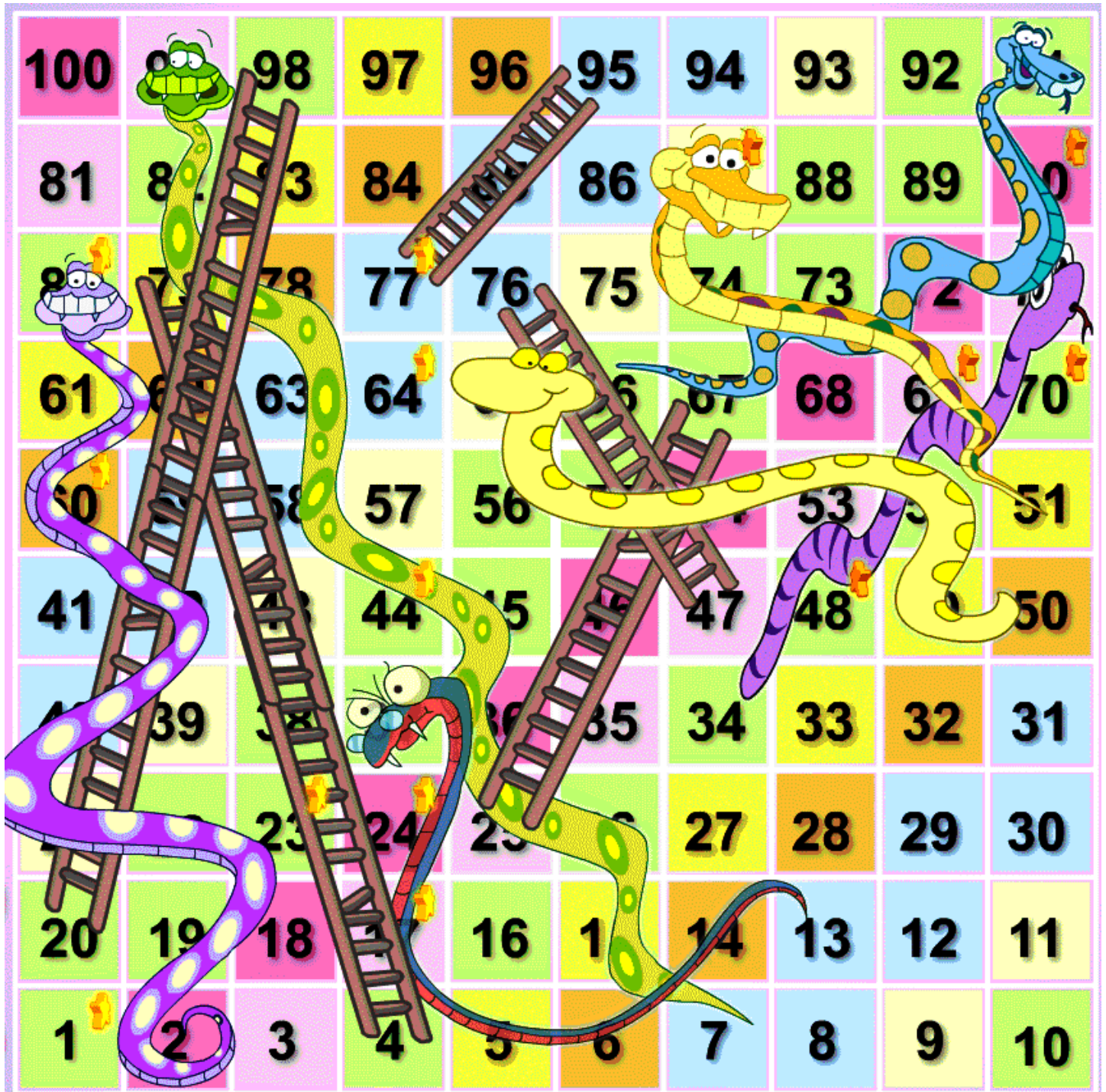
Aki 3-ost dob, az választhat, hogy újra dob-e, vagy lelépi a hármat?

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

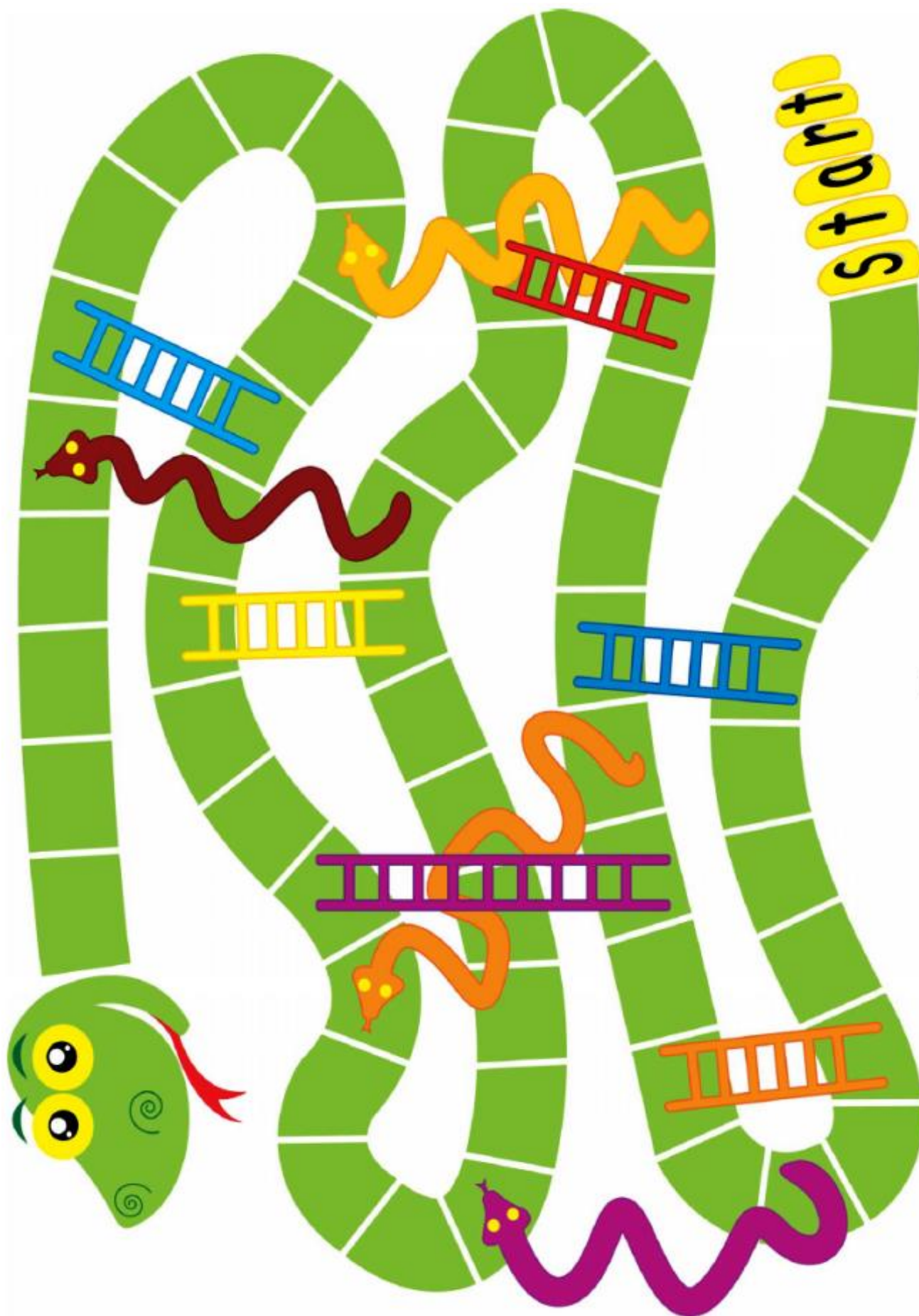
Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

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

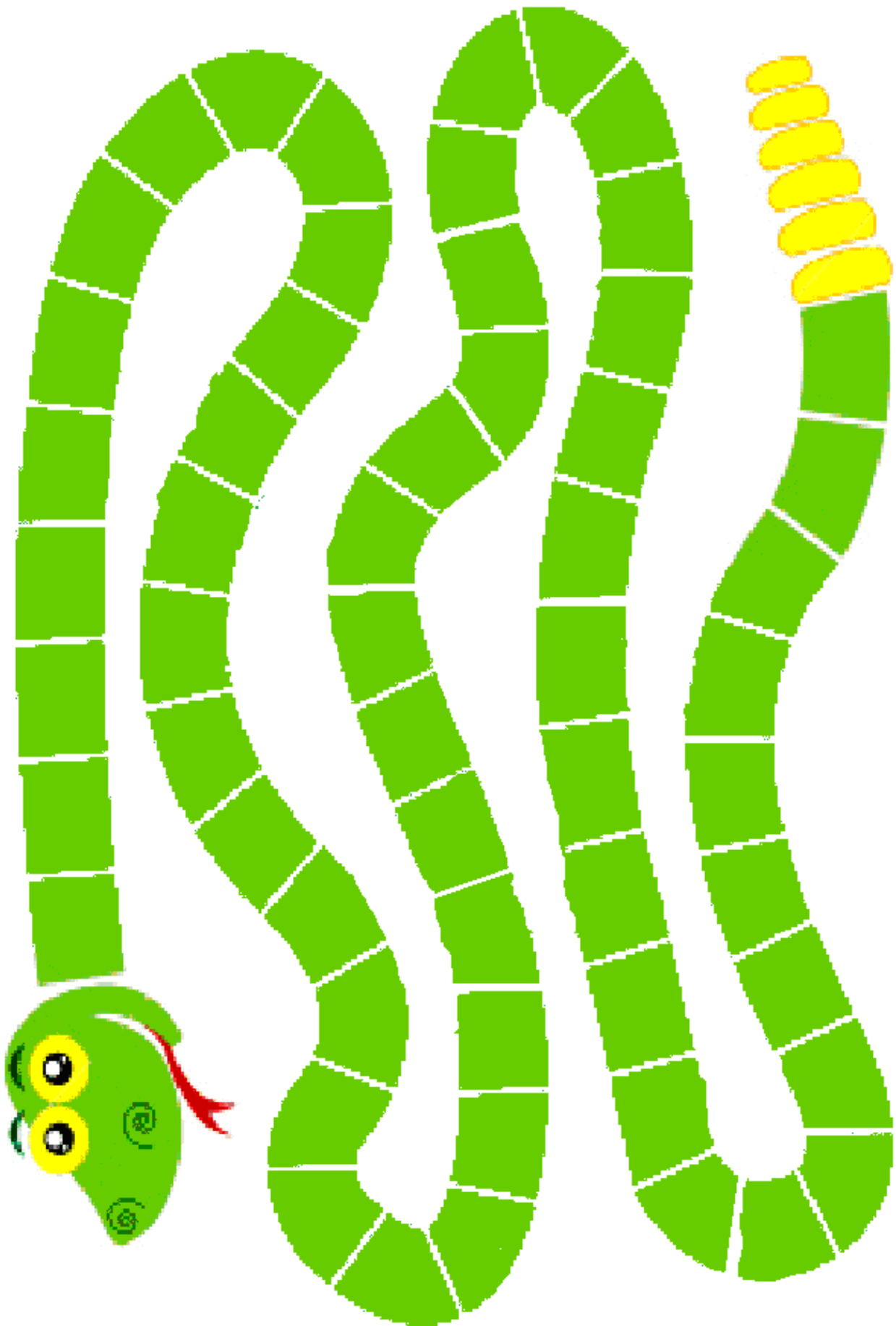
...



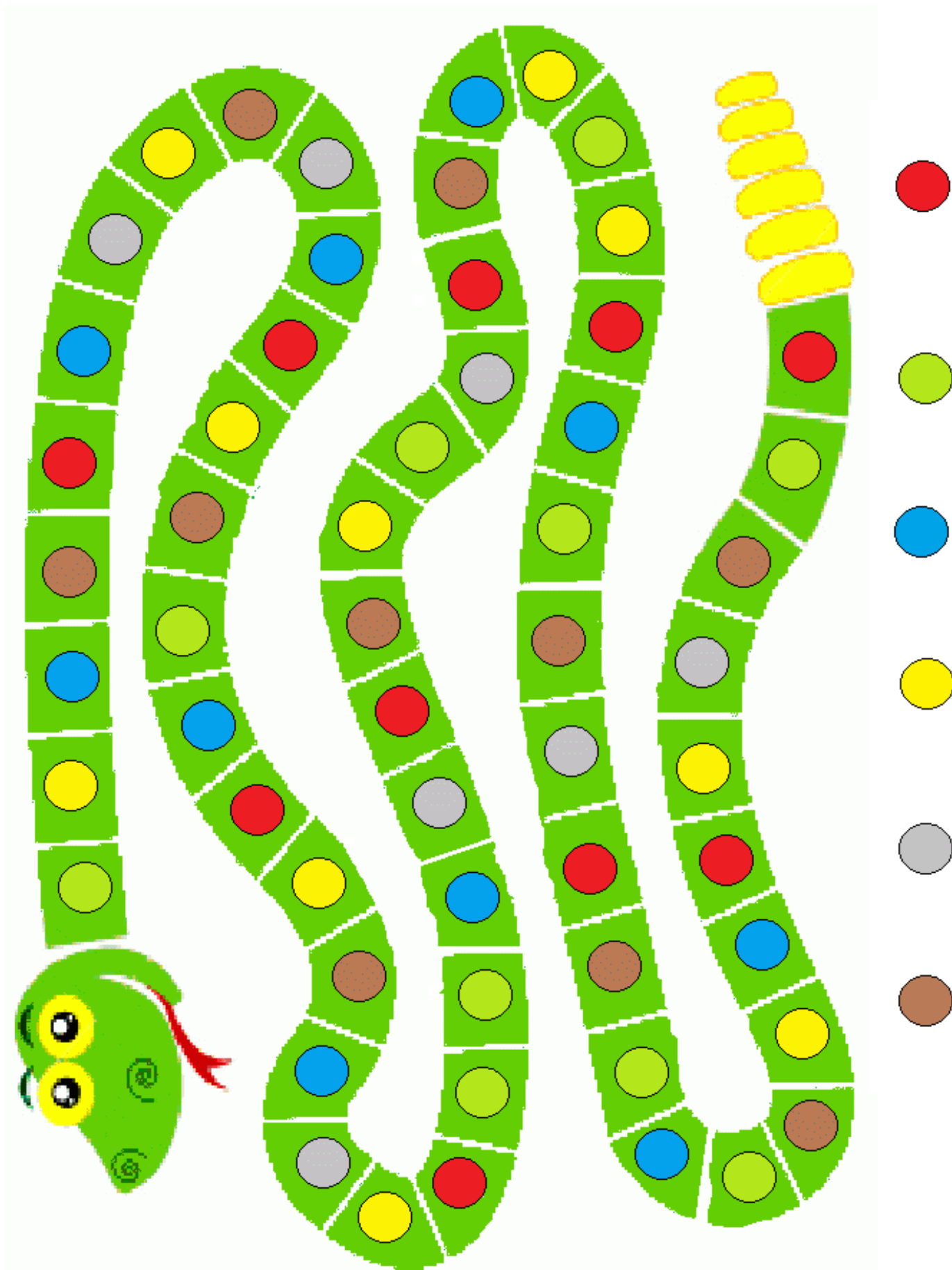
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét. A dobott értéket leléped.
Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod az előrehaladást „felkapaszkodással”;
ha kígyófejre érkeztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.



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.)



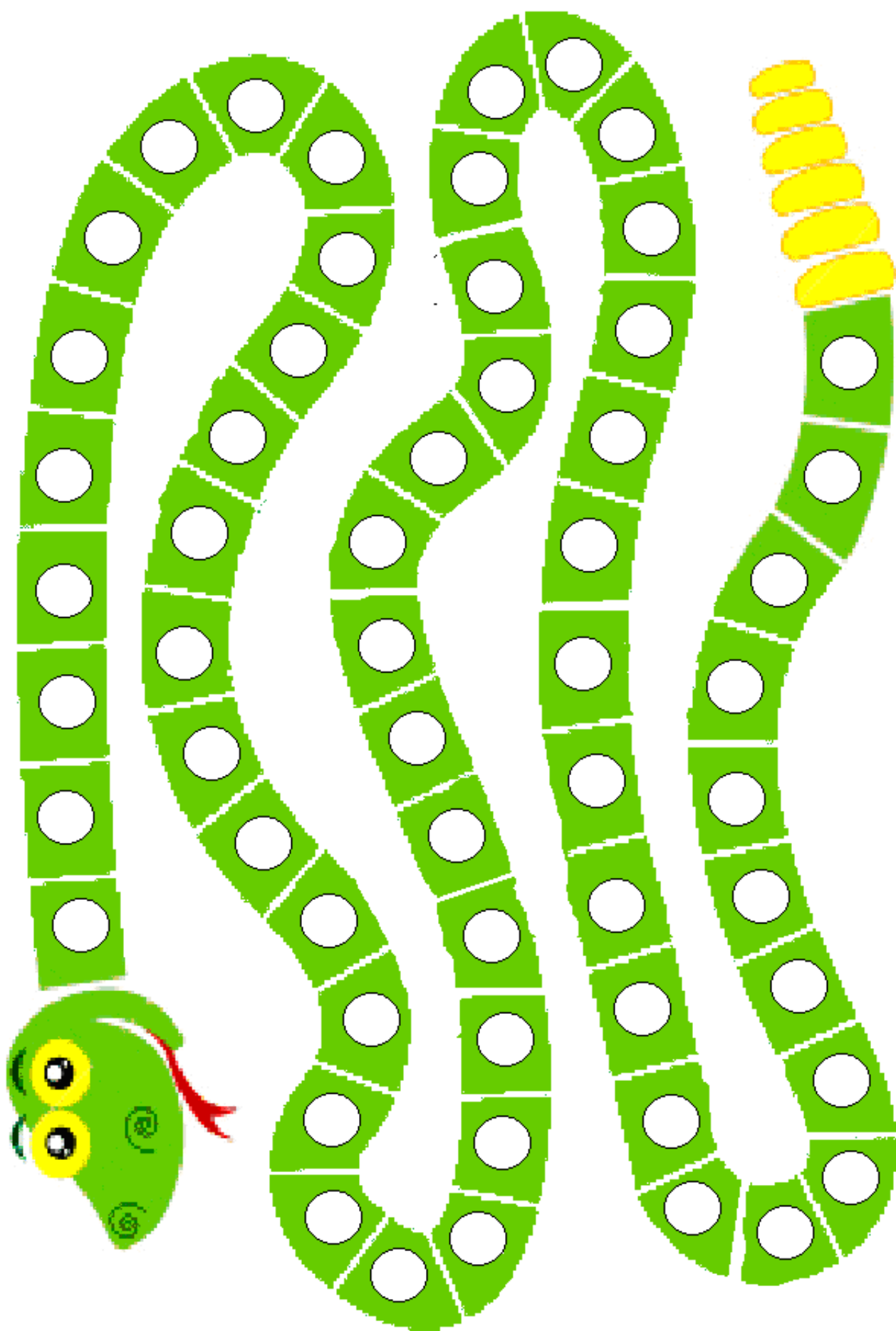
Ha még nem ismered a számokat... Ragaszd fel be egy hatoldalú dobókocka lapjaira a pöttyöket!
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét.
Lépésenként mindig a legközelebbi, dobott színnel megegyező színű mezőre léphetsz előre...



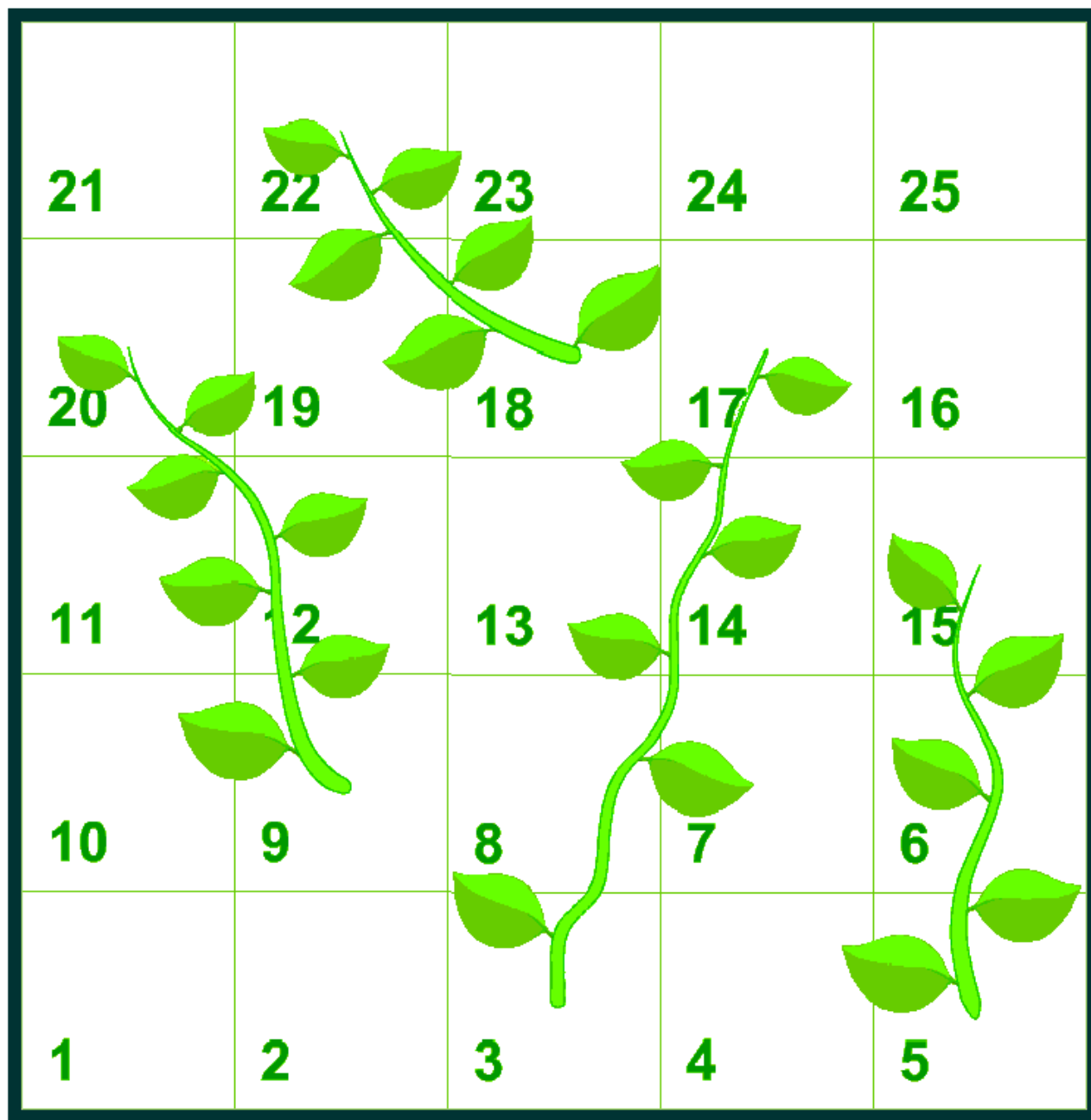
Pl.: ha 3-ast dobtál, akkor $10-3=7$, tehát a legközelebbi 7-re ugorhatsz.



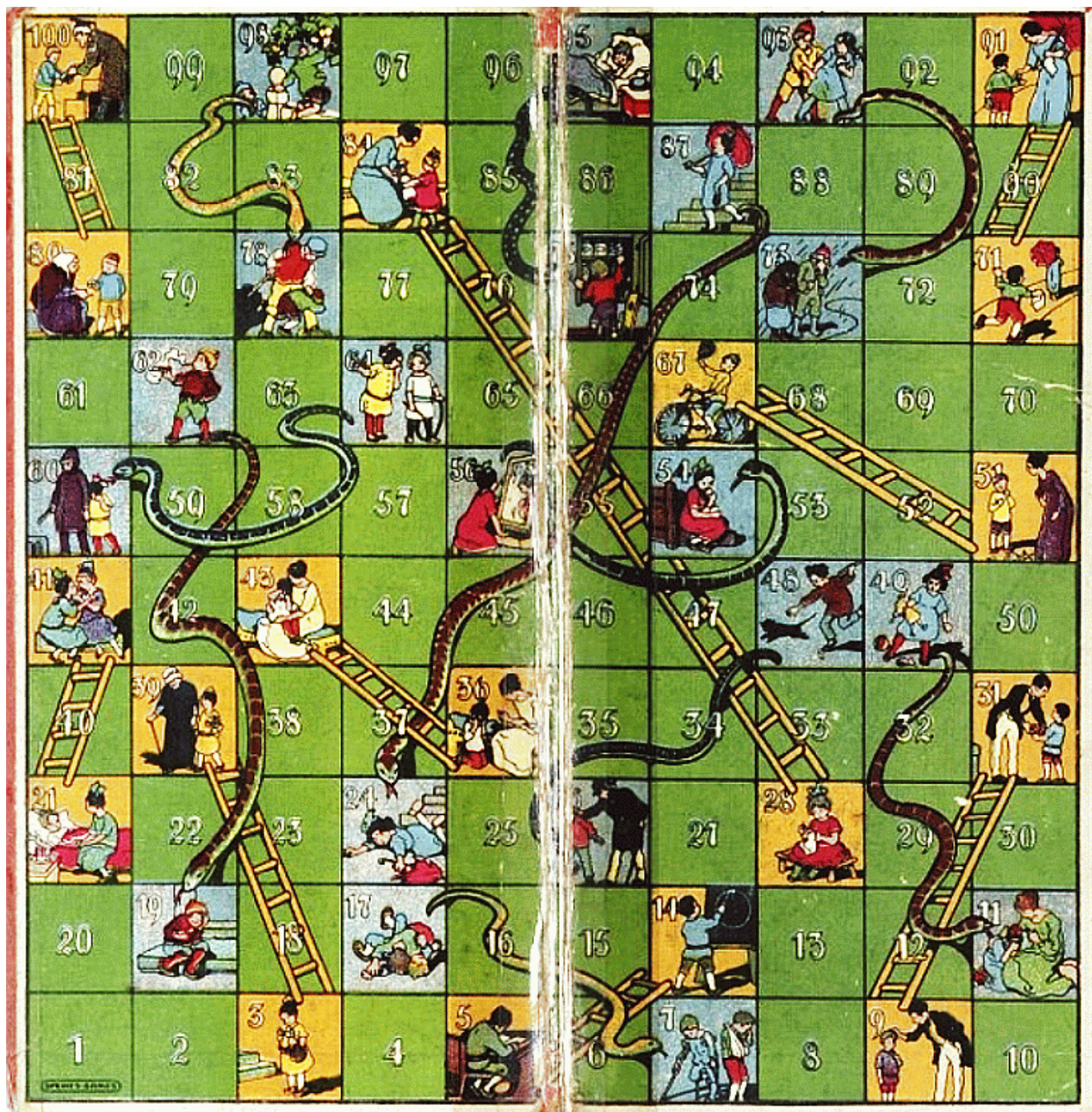
Találj ki egy teljesen magad tervezte játékot! Legyenek benne különböző színű és számozott mezők is.
Esetleg, készíthetsz hozzá feladatkártyákat is, vagy szabályváltoztató kártyákat...
(Szabályváltoztató? Pl. Ha pirosra érkezel, akkor az utánad következőnek visszafelé kell lépnie.)



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.



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 történés, vagy... A kígyókkal összekötött kék mezők 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 elveszt valamit>>>utánaszalad és visszaadja, beteg beveszi az orvosságot>>>meggyógyul..., stb.)