

Böngészek a Hálón és belebotlok Vargha Balázs: „Teknősbéka” játékába.

Nem jelzem, hogy hol, mert amúgy jó 'dógotok' is láttam az oldalon, de a tapasztalataim alapján kialakult előítéletem újra csak erősödött, az alább keretezett leírás olvasatán: **volt honnan elhülyülnünk.**

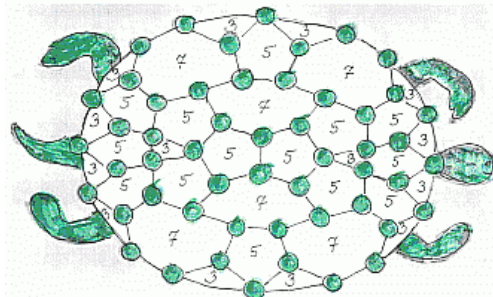
A „**készségfejlesztés matematika órán**” c. gyűjtés kilencedik tételét teljes terjedelemben idézem:

9. Teknősbéka

Feladat: Juss el a fejtől a farokig, minél több pontot gyűjts!

Felváltva lépnek.

Alkalmas: gondolkodás fejlesztésére és műveletek gyakorlására.



Jövőre már 20. éve lesz, hogy elment közülünk Vargha Balázs, akinek életművéből tán ha 2-3 százaléknyit vélek ismerni. Érdeklődési körömtől vezérelve, csak a játékokkal, a logikai feladványokkal, a táblajátékokkal kapcsolatos munkáiba mélyedtem bele (ha úgy tetszik azokon nevelkedtem), de magam, már e 2-3 % alapján is a legnagyobb pedagógusok közé sorolom.

Vargha Balázs által mutatott játékok leírása sokkal-sokkal többet ad, mint a ma szokásos szabályleírások. Sok-sok helyen (első olvasatra) játszmaelemzésnek tűnő fejtegetései telis-teli kapcsolódó apropókkal, ismeret-közléssel, praktikumokkal... Felkelti a figyelmet, aztán meg nem állva, mondja-mondja... ..mi pedig szinte észre sem vesszük, mennyi információt, hasznosítható tudást pakol a buksinkba... 50-70 évvel ezelőtt, internet nélkül, abszolút tájékozott volt az óceánon túli legfrissebb újdonságokról is és többet tudott az alapokról, a módszerről, mint napjaink „tehetségfejlesztő játékmesterei”, akik akár már fél tucat játék felületes ismeretében is sikeres roadshow-val „képezik”-járják az országot...

Van szerencsém ismerni (vagy tán elég öreg vagyok, hogy már találkoztam) néhány fehér holló pedagógussal, akik nagyon jól csinálják és nem sértődnek meg állandósuló, ismétlődő kritikáimon.

Keserű igazságom:

„Pici ez az ország és olyan buta, hogy egy emberöltő elegendő ahhoz, hogy akiknek kell, azok valahol összefussanak és találkozzanak egymással.”

Az átlagos pedagógusokról kialakult véleményem, 20 éves ponyvás, játszóházi bemutatók tapasztalatából (talán kb. 1000 fős olyan szelektált mintából, akik eleve érdeklődőként keveredtek a játékos ponyvámhoz): a felvételiző mezőny aljából kerülve a pályára, dominánsan alkalmatlanok.

A fehér hollók pedig (tán kontraszelekció miatt is?) menekülnek ki a tehetséggondozás pályázatosdáiba. Ez a kór már csak azért is tragikusan káros, mert indokolatlan önbizalmat ad a kevésbé alkalmatlanoknak.

A nagy többség szűkösebb krémje ma arra képes, hogy jól választott játékokat, feladványokat ad a kölykök kezébe, de a „légy ügyes”, „figyelj”, „meg tudod csinálni” buzdításon kívül már képtelen értően instruálni.

Legtöbbjük kifejezett fél a váratlan kérdésektől.

Nem folytatom, sok helyütt, többször is leírtam már...

A fentiek, voltaképpen csak az alábbiak apropója.

Vargha Balázusra emlékeznék!

Hol tarthatnánk, ha amit ő tudott, azt mi, az utódai tovább építettük volna...?

...az helyett, hogy pl. annyit írjunk a Teknősbéka játékaról:

„Feladat: Juss el a fejtől a farokig, minél több pontot gyűjts!
Felváltva lépnek. Alkalmas: gondolkodás fejlesztésére és műveletek gyakorlására.”

Vargha Balázs 1953-as Játékoskönyve (ha jól tudom) kb. háromezres áron érhető el, ill. jegyezhető elő, de megfizethető áron (ha nincs meg), akkor ezt a négyet még beszerezheted az alábbi linkeken:

>>> [Játékkoktél](#) >>> [Társasjátékok könyve](#) >>> [Szeretnél játszani?](#) >>> [Játsszunk a szóval!](#)

A következő néhány „adaptáción” forrása Vargha Balázs, legyen benne értő örömötök!

© Nagylaci

Útkereszteződés nélkül

„Bevezetőül próbáljunk meg oldani egy feladatot. Három ház és három kút van egy udvaron. Hogy kell az **utak**at elrendezni, hogy mindegyik házból el lehessen jutni mindegyik kúthoz, de az utak sehol se keresztezzék egymást?

Felelet: *síkban, az udvar földjén* nem lehet megoldani a feladatot. Csak ha egy helyen olyan *felüljárót* építenének, mint a **vasút**állomásokon. (A *modern* közlekedésben is *aluljáró*kkal, felüljárókkal *küszöbölik ki* a veszélyes *kereszteződések*et, nemcsak a **vasutak**nál, hanem két *autóút metszéspont*jainál is.)

Most lássuk a játékot. Egy darab papírra felírjuk a számokat egytől húszig, de nem sorrendben, hanem összekeverve, az egész papírlapon elszórva. Az első játékos összeköti vonallal az egyest és a kettest. A következő a kettest és a hármat. A vonalaknak nem szabad keresztezniük egymást. Ha a játékosok a legegyszerűbb módon húzzák meg a vonalat, akkor is úgy *behálózják* a papírt, hogy elzárják az utat a soron lévő szám elöl. Ha egy játékos nem tud a következő számhoz vonalat húzni, kereshet egy nagyobb számot, ahová útkeresztezés nélkül el tud jutni, de annyi rossz pontot kap, ahány számot kihagyott a számsorból. Például, ha a tízesből csak a tizenötöshöz tud eljutni, akkor négy rossz pontot kap. Aki végképp megakad, tehát egyetlen nagyobb számhoz sem tud eljutni, az húsz rossz pontot kap.

A játékosok *kanyargós* vonalakat is húzhatnak, körülrajzolhatják a később következő számokat, de nem keresztezhetik a saját vonalukat sem, tehát *hurkot* nem rajzolhatnak. Így a papíron csak *keskeny* átjárók *keletkeznek*, s a következő játékos hegyes ceruzával és ügyes kézzel még eljuthat azokhoz a számokhoz, amelyek nincsenek teljesen elzárva.

A másik változata a játéknak: nem számjegyeket írunk, hanem húsz kört, szintén elszórva a papíron. A soron következő játékosnak mindig két kört kell összekötnie, *szabad választás szerint*. A játéknak akkor van vége, amikor már nincs két (vonalkeresztezés nélkül) összeköthető kör.”

Igen! Ezt így kellene ma is! Van bevezető, rávezetés, figyelemfelkeltés és ott van a nem elfelejtendő eredet, a „klasszikus infó szellemi örökségünk”-ből.

Az 50-es évek falusi sulijaiban is közérthető három kút, ami helyett napjainkban már víz-, gáz-, villanyvezetékek..., ami feloldja a kukacoskodó kérdést: „Miért is kellene egy házból három kúthoz eljutni?”

Egyszersmind, a leírásban mintegy tucatnyi, a kicsik szókészletében még ismeretlen fogalmat úgy vezet be, hogy gyakorlati, magától értetődő, értelmezést ad.(Lásd fent a dőlten aláhúzottakat ... meg talán még helyesíráshoz vastagon: „út”, de „utak”, meg „vasútállomás” kontra „vasutak”)

A lényeg persze, az agytorna mellett, az ügyeskedő kezek, a vonalvezetés játékos gyakorlása...

Mindez, feltehetően nem tudatos cél-eszköztválasztás, csupán a letagadhatatlan és kizárhatatlan közlési-tanítási vágy, a pedagógus, aki ismereteket ad át és gyakoroltat játékos formában.

Minden összefügg mindennel és bármiről beugorhat valami egyéb kapcsolódó érdekes, szórakoztató, életre szóló emlékezetes élményt adó poén, felfedezés, sikerélmény.

Ez a profi pedagógia!

Vargha Balázs által bemutatott játékok, feladványok leírása sokkal több egy részletezett játékszabálynál.

Sok helyütt (első olvasatra) játszmaelemzésnek tűnő fejtegetései telis-teli kapcsolódó apropókkal, ismeret-közléssel, praktikumokkal... Felkelti a figyelmet, aztán meg nem állva mondja-mondja...

...mi pedig szinte észre sem vesszük, mennyi információt, hasznosítható tudást pakol a buksinkba...

50-60 évvel ezelőtt, internet nélkül, abszolút tájékozott volt az óceánon túli legfrissebb újdonságokról is és többet tudott az alapokról, a módszerről, mint napjaink „tehetségfejlesztő játékmesterei”, akik akár már féltucat játék felületes ismeretében is sikeres roadshow-val képezik-járják az országot...

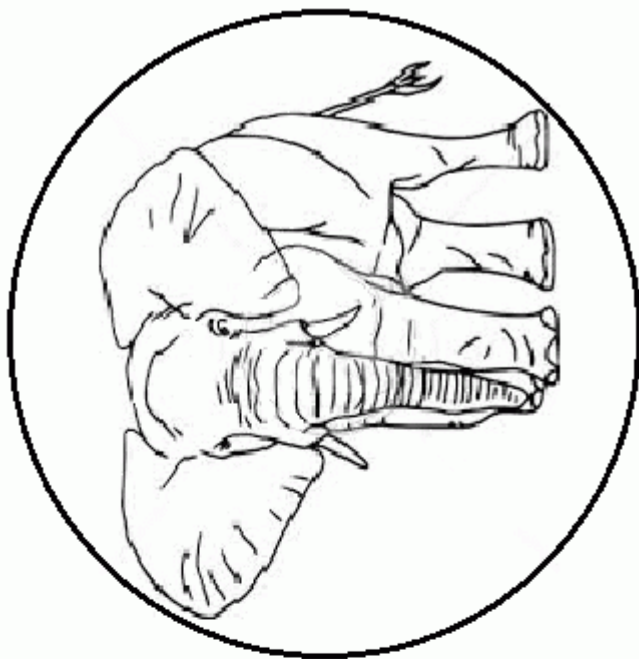
Node! Térjünk vissza a játékhoz!

Egyszemélyes változatban a kisebbeknek is, kétszemélyesen a nagyobbaknak ajánlom...

Bolhától az elefántig...

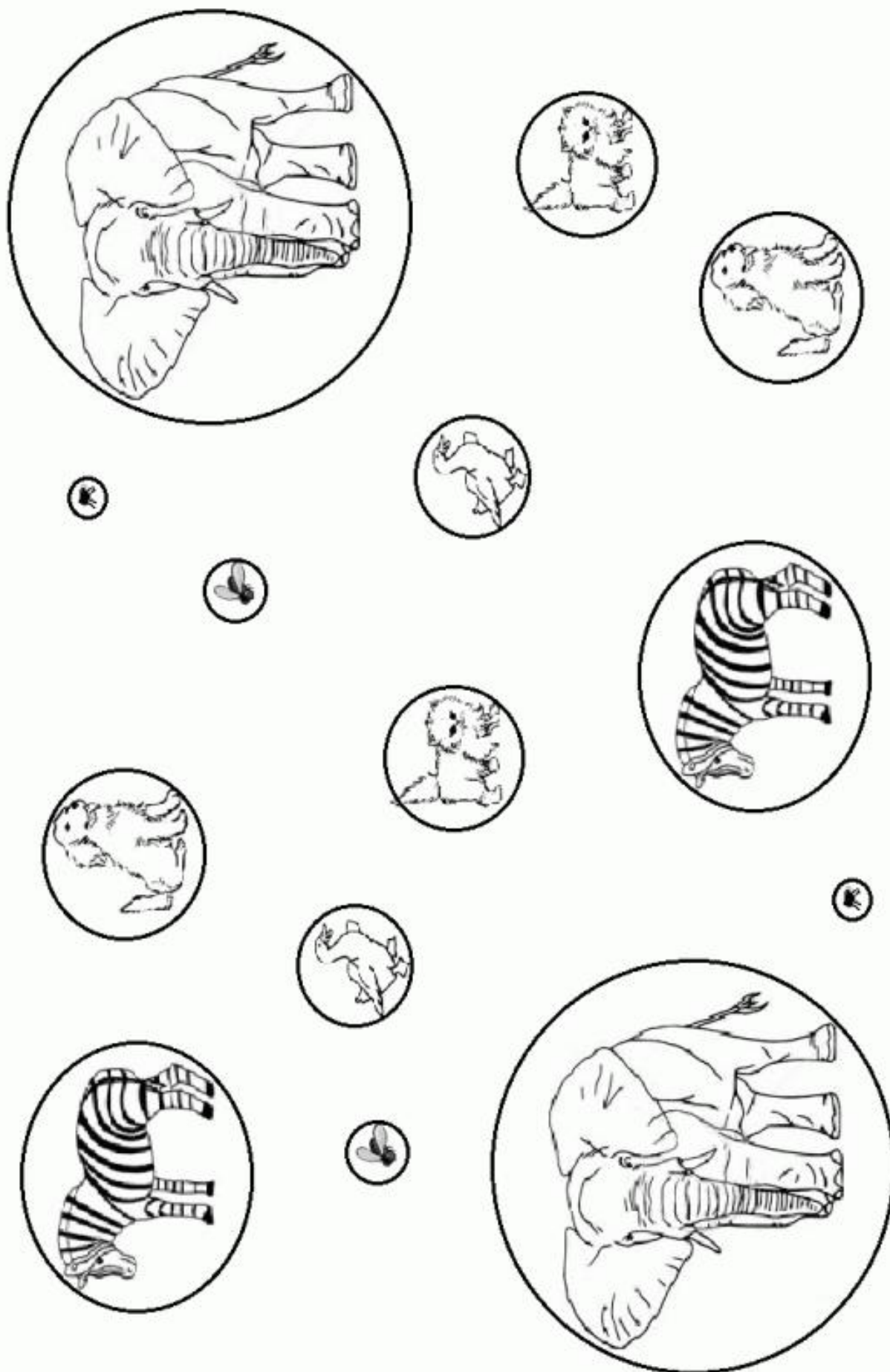
...keresztvezetés nélkül...

...a legkisebbtől a legnagyobbig, össze tudod-e kötni növekvő nagyságban a köröket?



A vonalak keresztezése nélkül...

...össze tudod-e páronként kötni az állatokat?

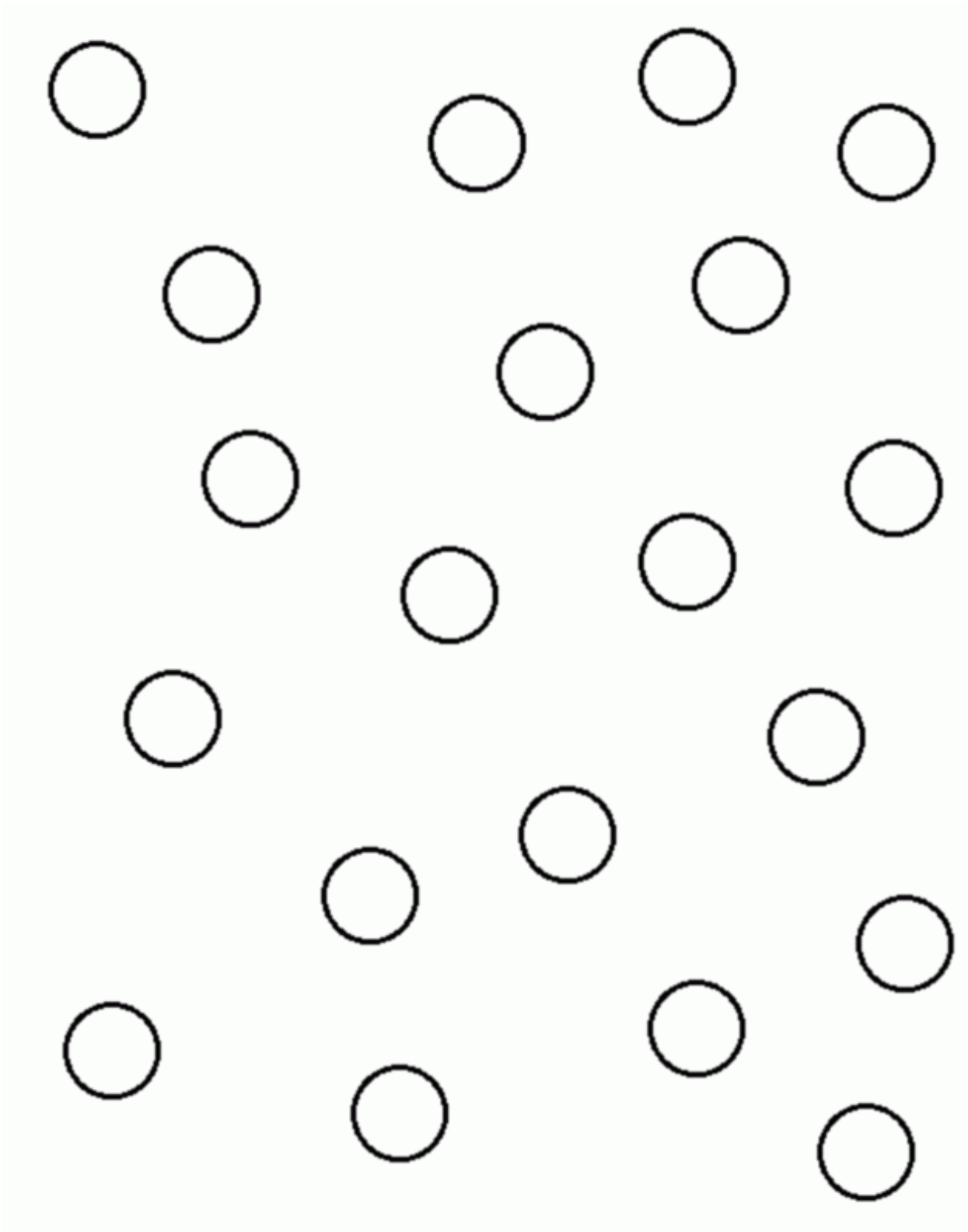


Párbajos változat gyakorlottabbaknak

A játékosok felváltva egy-egy lépésben mindig két tetszőlegesen választott kört kötnek össze úgy, hogy a vonalak sehol sem keresztezhetik egymást.

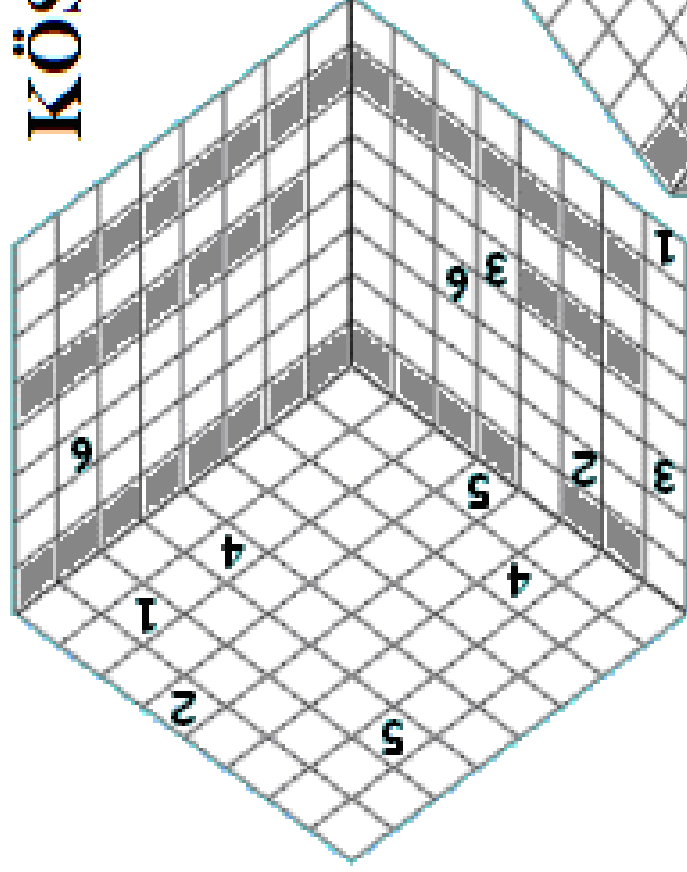
A kezdő játékos arra törekszik, hogy minél kevesebb kör maradjon összeköthetetlen (a keresztezést tiltó szabály betartásával), a másodiknak lépő pedig ezt akadályozza... Egy játszma váltott kezdéssel (szerep-, ill. cél-cserével) két partiból áll és az nyeri a párbajt, aki több párosítást ért el.

(Praktikusan: egy táblán kétszer játszhatnak, a két partiban eltérő színű írószerekkel.)



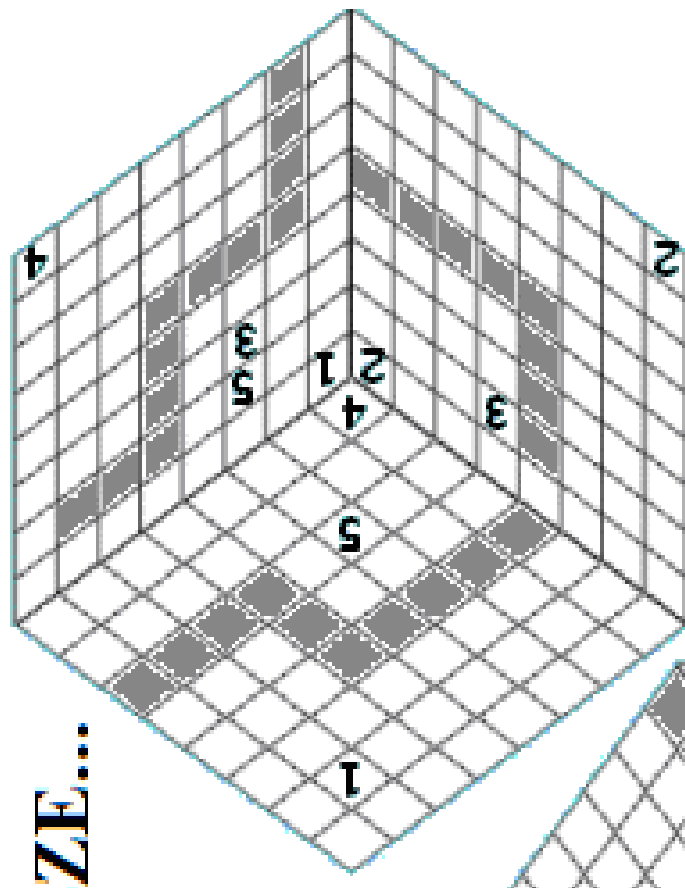
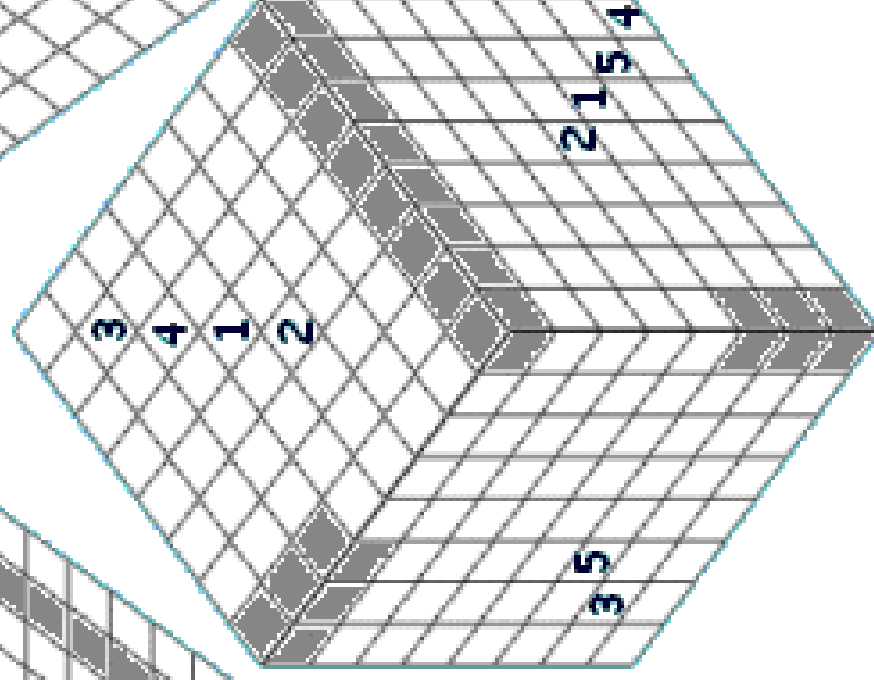
Kapcsolódólag, a következő hármat rejtvényfejtőknek ajánlva már a közelmúlt fejlesztéseiből.

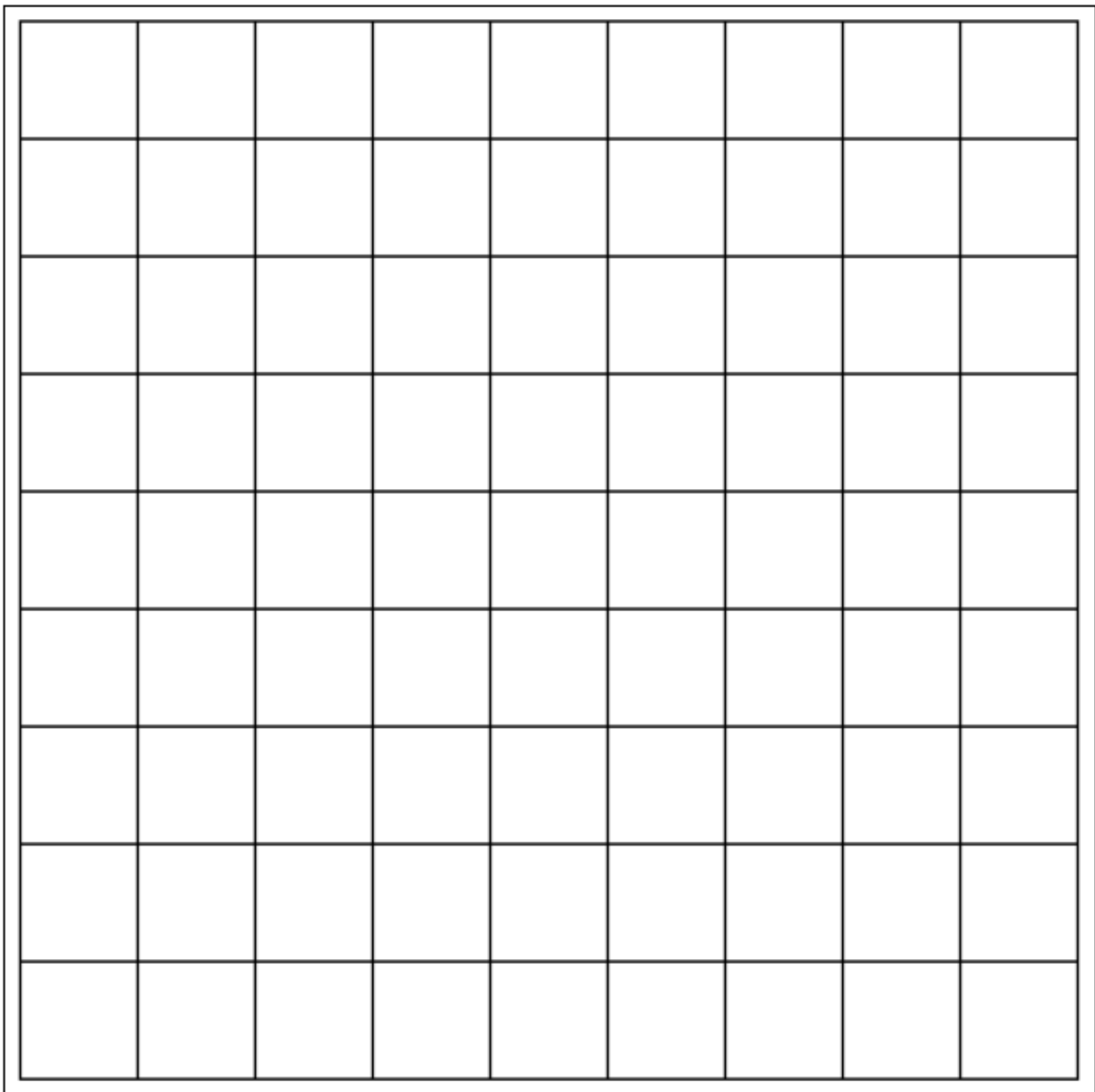
KÖSD ÖSSZE...



**az azonos számozású
mezőket
egy-egy "úttal" ...
...de
keresztződés nélkül!**

**Tervezz ilyesmi
összekötődés
feladatokat
barátaidnak!**





SZOMSZÉD-JÁTÉK

Nem tudom elképzelni, hogy létezik, vagy valaha majd kitalálunk ennél 'eccerűbb' táblást, amiben még „enyém-tiéd” bábuk sincsenek, mégis: akár négyen is játszhatják... (*)**

A lépésre következő bármelyik olyan mezőre rakhat egy bábút, amelynek mind a négy oldalszomszédja üres. Lépéskényszer van, aki nem tud lépni (azaz a közösen használt bábukból egyet szabályosan lerakni), az elvesztette a partit.

Ellentmondásosnak tűnik, de a legkisebbeknek (picuriknak) mégsem ezt szoktam ajánlani, mert a használata erősen csábít az absztrakciós táblajátékok általános fogalmainak „korai” magyarázatára, „sulykolására”

(tábla, mező, lépéskényszer, átló, sor, oszlop, szomszédos, már maga az, hogy bábu = jelhordozó... , stb.)

Picuriknak akkor is nélkülözhetetlen a mesés tálalás, ha maga kíváncsiságából ódalog oda, egy a nagyobbak által játszott táblához.

Kutya és macska rajzolatú bábukkal játszva, voltaképpen ugyanez a játék, amikor a szabály csupán annyiban módosul, hogy nem kerülhetnek egymás oldalszomszédjába...

Néhány partiban kipróbálni inkább a gyakorlottabbaknak ajánlom, a professzionális változat bevezetőjeként...

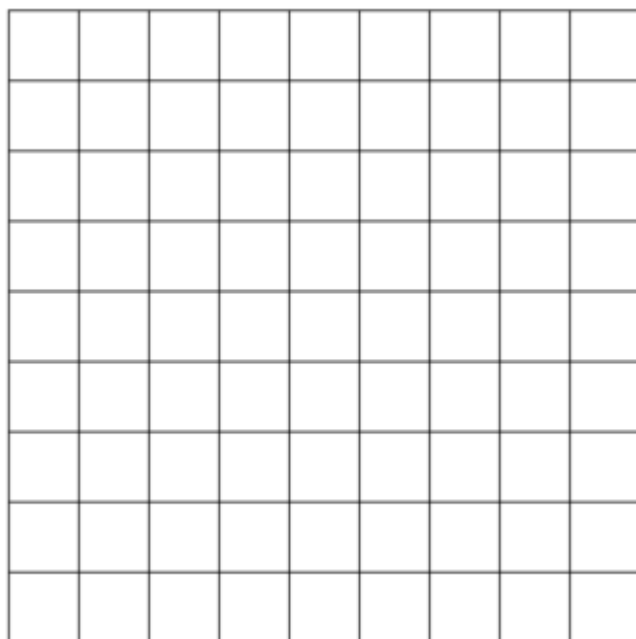
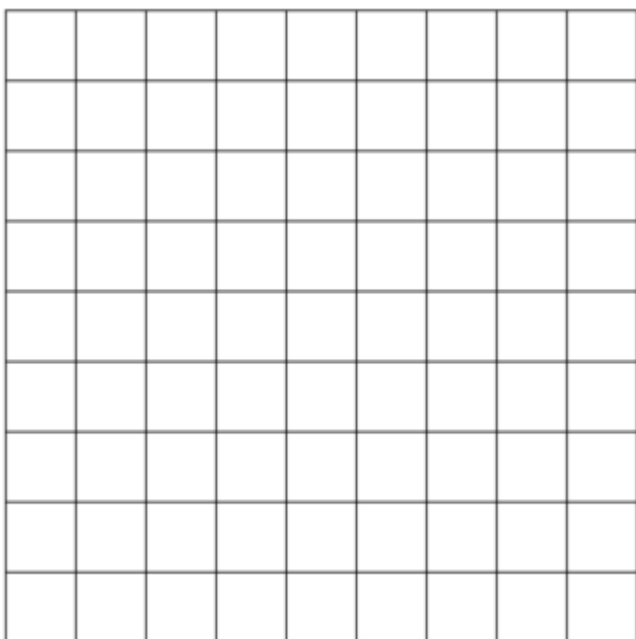
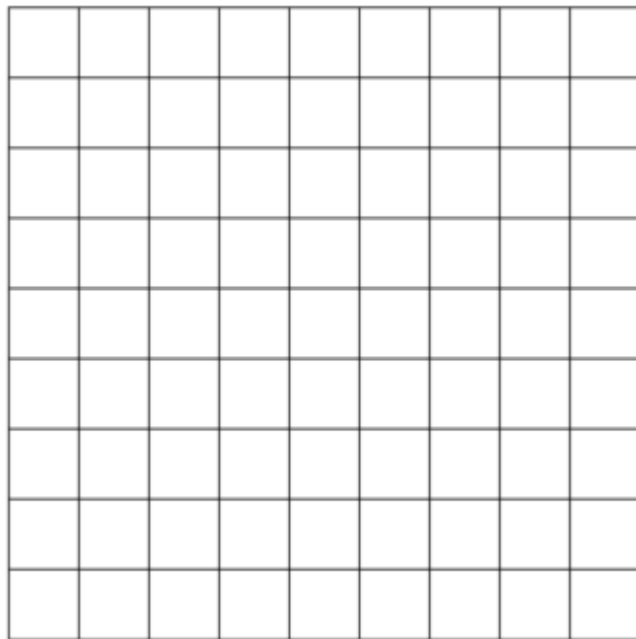
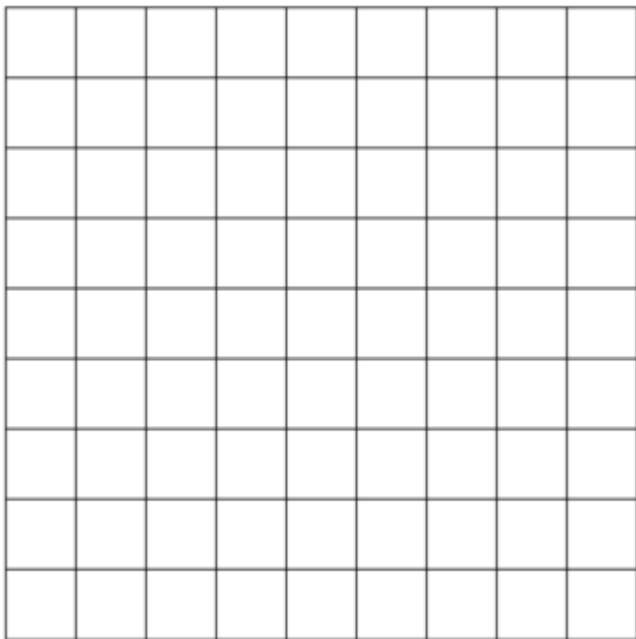
SZOMSZÉD-JÁTÉK (feladatos párbaj gyakorlottaknak)

A lépésre következő bármelyik olyan mezőre rakhat egy bábút, amelynek mind a négy oldalszomszédja üres. Papíron ceruzával felváltva „X” jellel addig húzogatják ki a mezőket, amíg még létezik szabályos lépés. Ekkor következik a kezdő játékos teljesítményének kiértékelése:

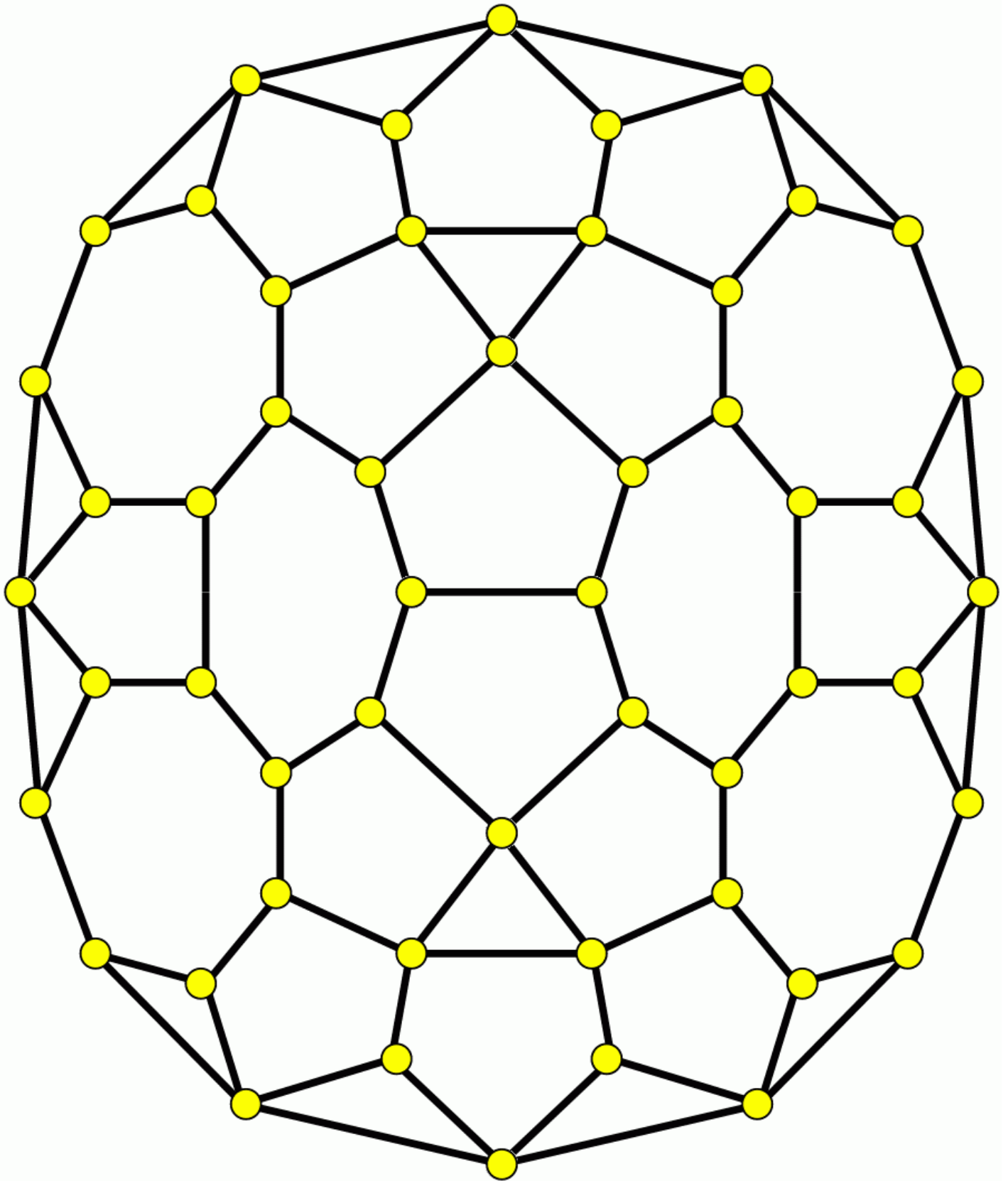
Lesznek olyan üres mezők, amelyek oldalszomszédtságában csak egyetlen bábu („X”) áll és lesznek olyanok, amelyek mellett 2, 3, esetleg 4 ilyen elfoglalt mező is van.

Ketten versenyezve, a parti előtt megegyeznek a kezdő játékos célkitűzésében.

(***) Pl.: arra törekszik, hogy minél több olyan üresen maradó mező legyen, amely 1 db X-elt mezővel határos és persze a társa ennek teljesítését akadályozza. Egy ilyen játszma ugye akkor lesz verseny, ha váltott kezdéssel két partit játszanak (ugyanazzal a célkitűzéssel) és a gyengébben teljesítő fizeti a konyakot, vagy a fagyaltot.

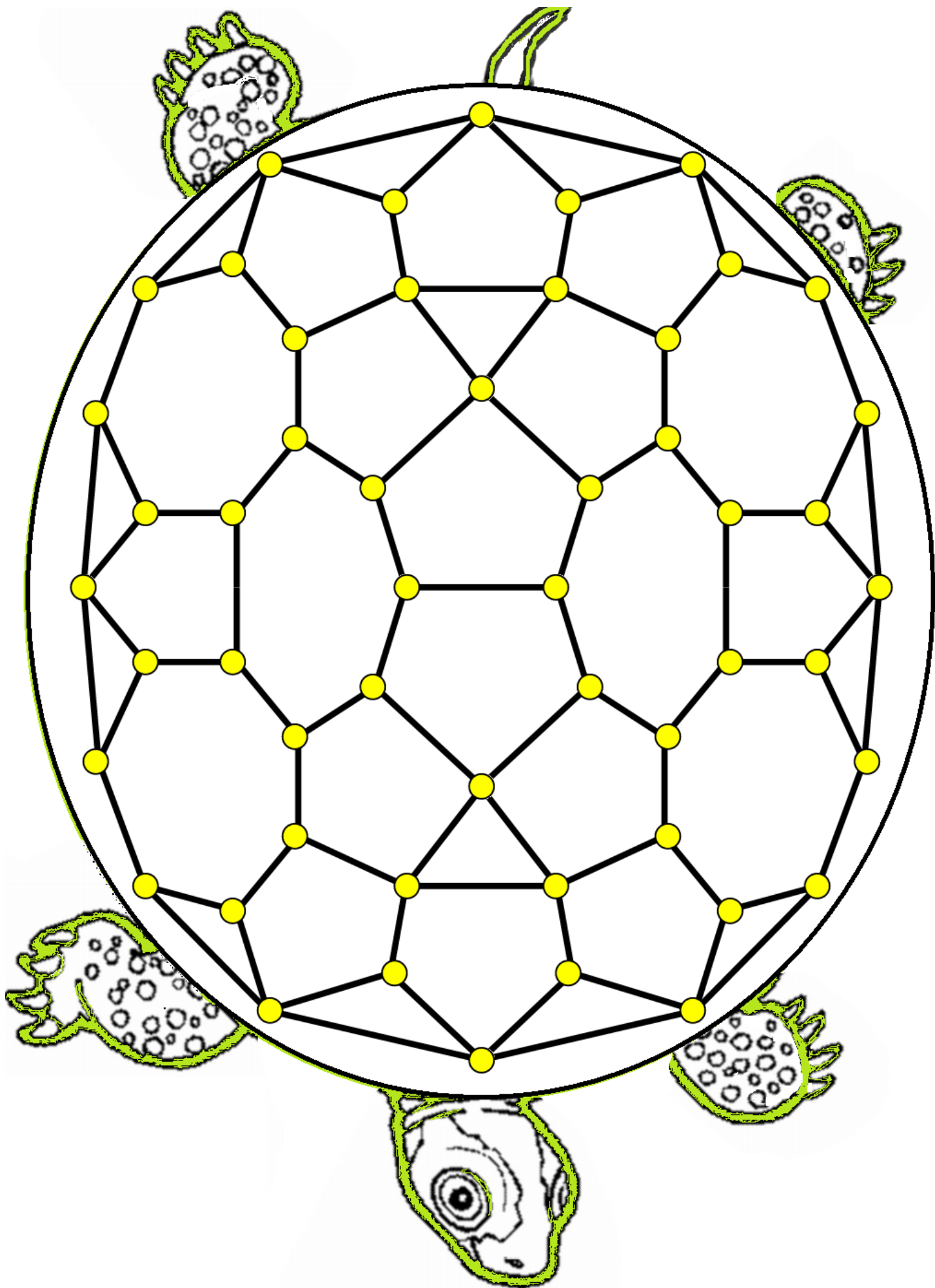


(***) **Sok-sok variációban fogalmazható meg feladat.** Pl.: akár négyen is játszható váltott kezdéssel úgy, hogy a kezdő 4-re, a másodiknak lépő 3-ra, a következők 2-re és 1-re törekednek. Mindegyik partiban feljegyzik a teljesítéseket és a játszma négy partijának összesített pontszáma eldönti a verseny eredményét.



Teknősbéka (csak a teknővel)

Ketten, felváltva, egy-egy köröcskére rakják le a bábuikat (egyik sötétet, a másik világosat) abban versenyezve, hogy ki tud a páncél foltocskáiból nagyobb értéket elrabolni. Egy-egy síkidom azé lesz, aki a versenytársánál több pontot foglal el annak területén és annyit ér ahány csúcsa van a foltocskának. (Pl.: 7 pontot kap az, aki egy hétszög-foltocska 4 csúcsát elfoglalja.) Aki megszerzett egy terület, az (ugyanabban a lépésben) ráhelyez egy saját bábut annak közepére. Ha valamennyi foltocska „elkelt”, akkor összeszámolják a pontértékeket... No! Vajon ki a nyerő? (Igen, az akinek több pontja van... DE próbáljátok ki úgy is, hogy a kisebb érték nyer!)

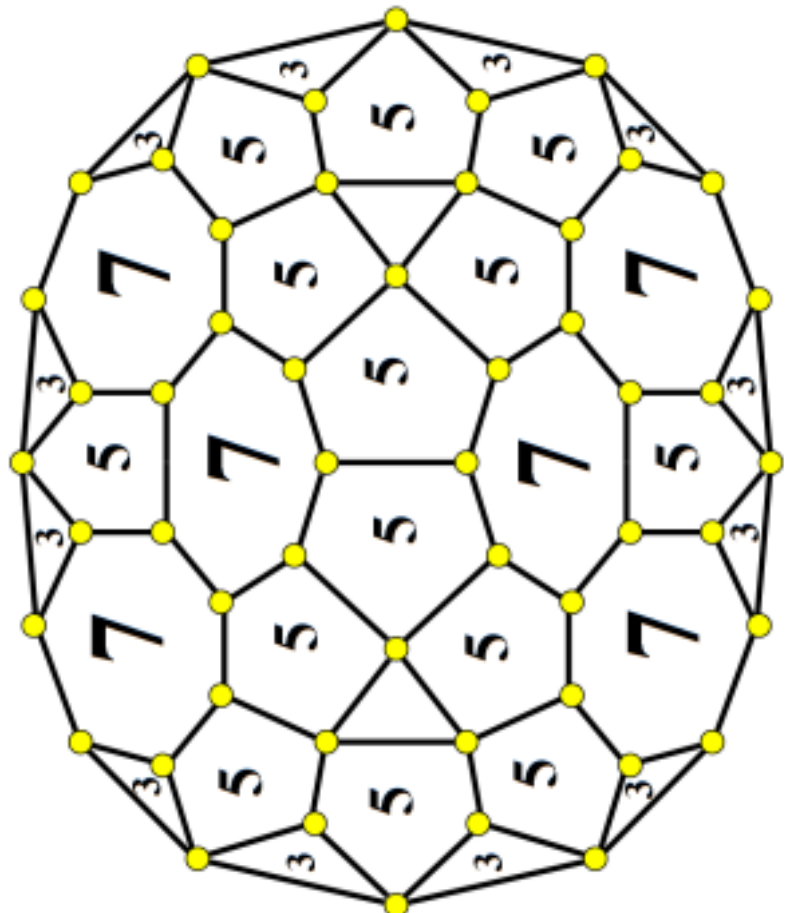
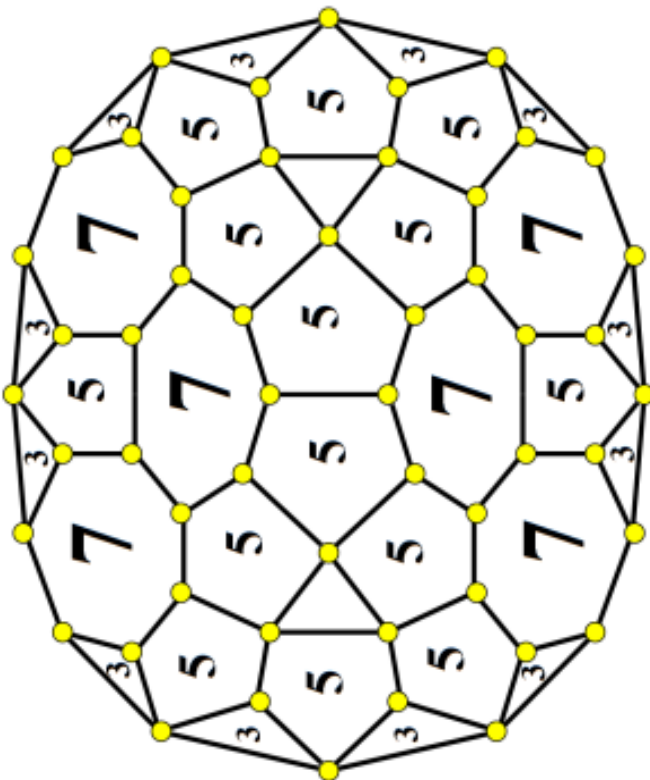
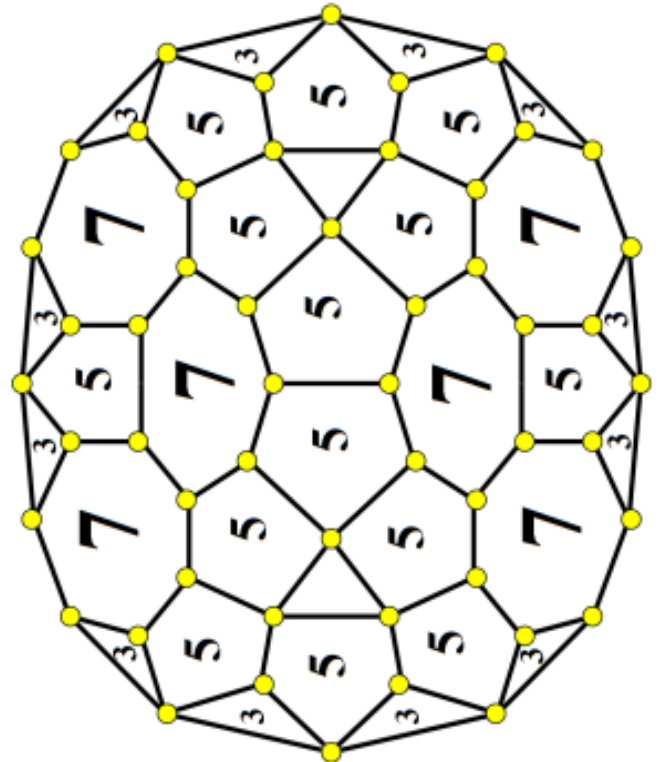
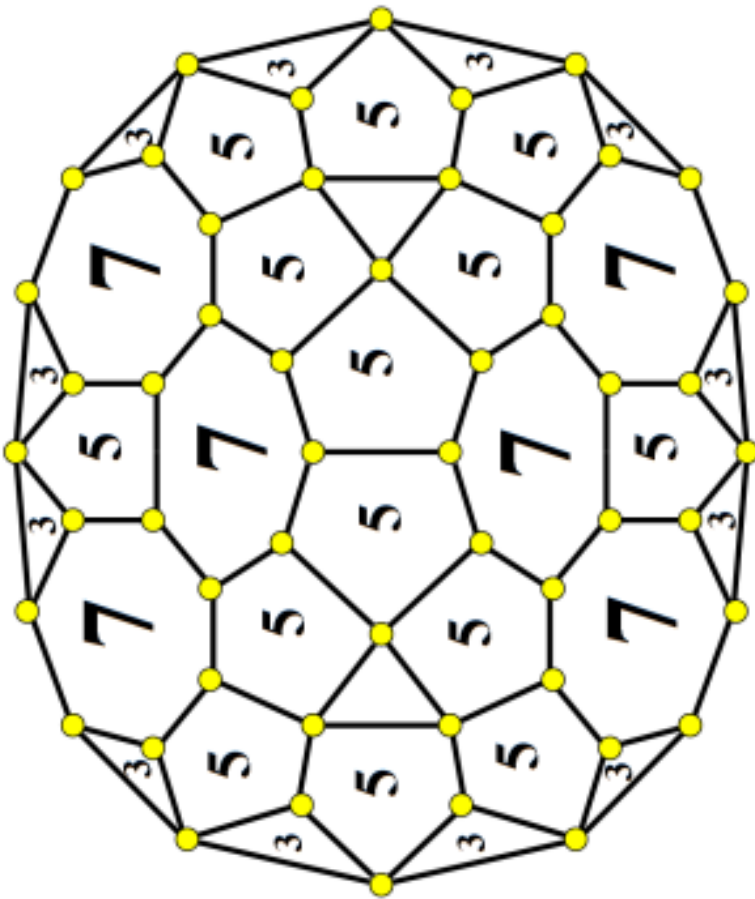


Teknősbéka

forrás: Vargha Balázs

adaptáció: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

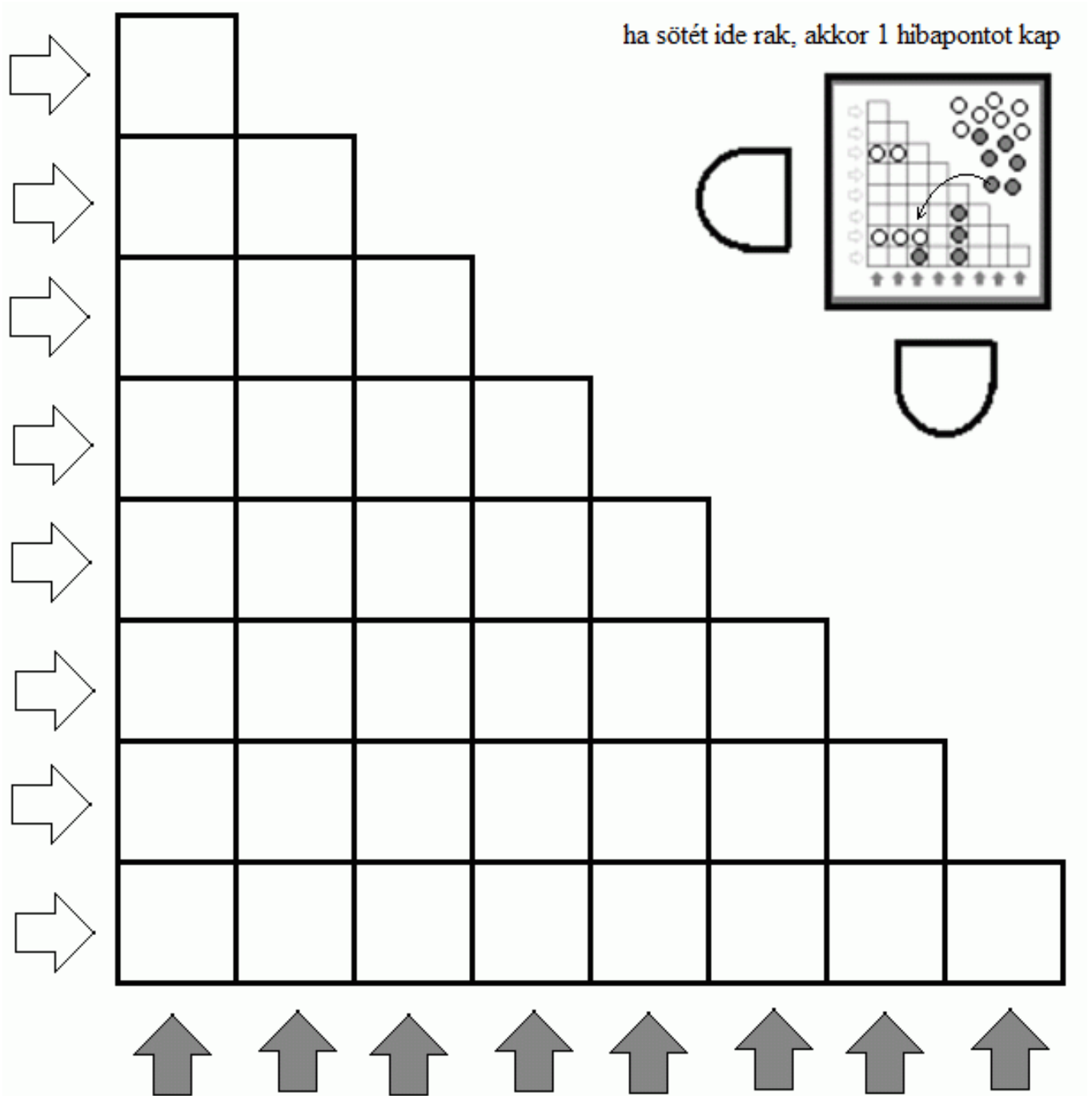
Keres két színes cerkát és ...
...és egy játszótársat!



Teknősbéka

Ketten, felváltva egy-egy köröcskét színezték be a saját színekre, abban versenyezve, hogy ki tud a táblából nagyobb területet elrabolni. A 3, 5 és 7 nagyságú területekből az satírozható be a saját színedre, amelyiknél több csúspontot foglaltál el annak kerületén, mint a versenytársad. Ha eltűntek az üres területek, akkor számolni kell... (Játszható megfordított céllal is: úgy, hogy a kisebb területet szerző lesz a nyerő.)

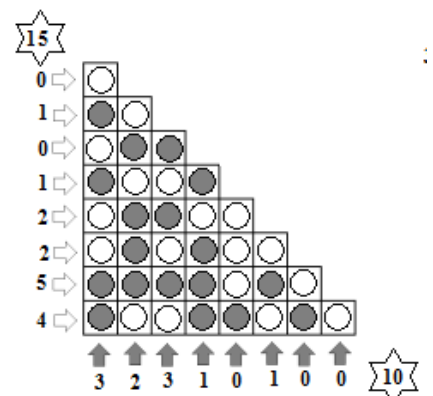
UGRATÓSDI (2x18 db sötét és világos bábuval)

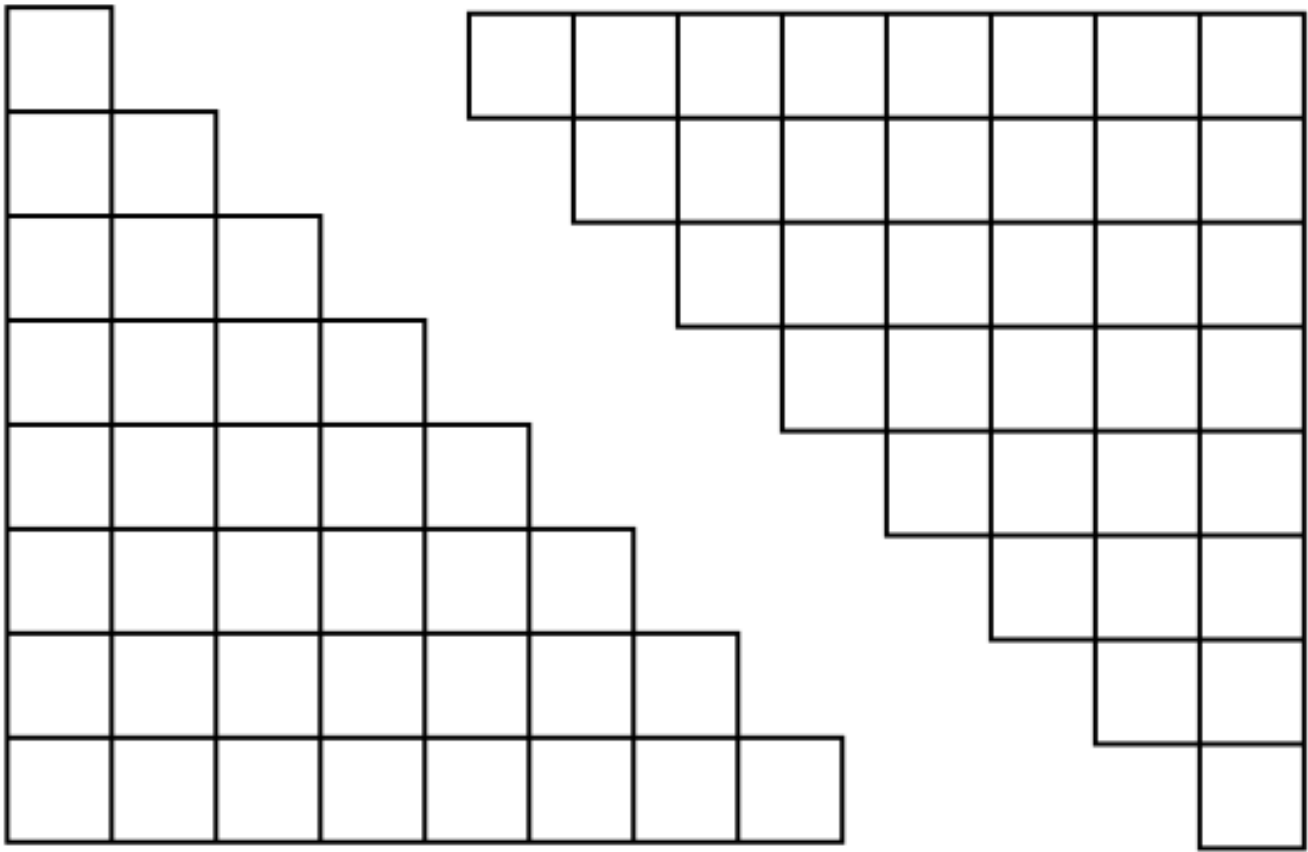


A tábla mellett sarkosan elhelyezkedő játékosok felváltva egy-egy bábujukat rakják a táblára úgy, hogy azt nyíl irányban folytonosan (sötét a sötét, világos a világos nyilak irányában), **üres mező kihagyása nélkül** töltögetik.

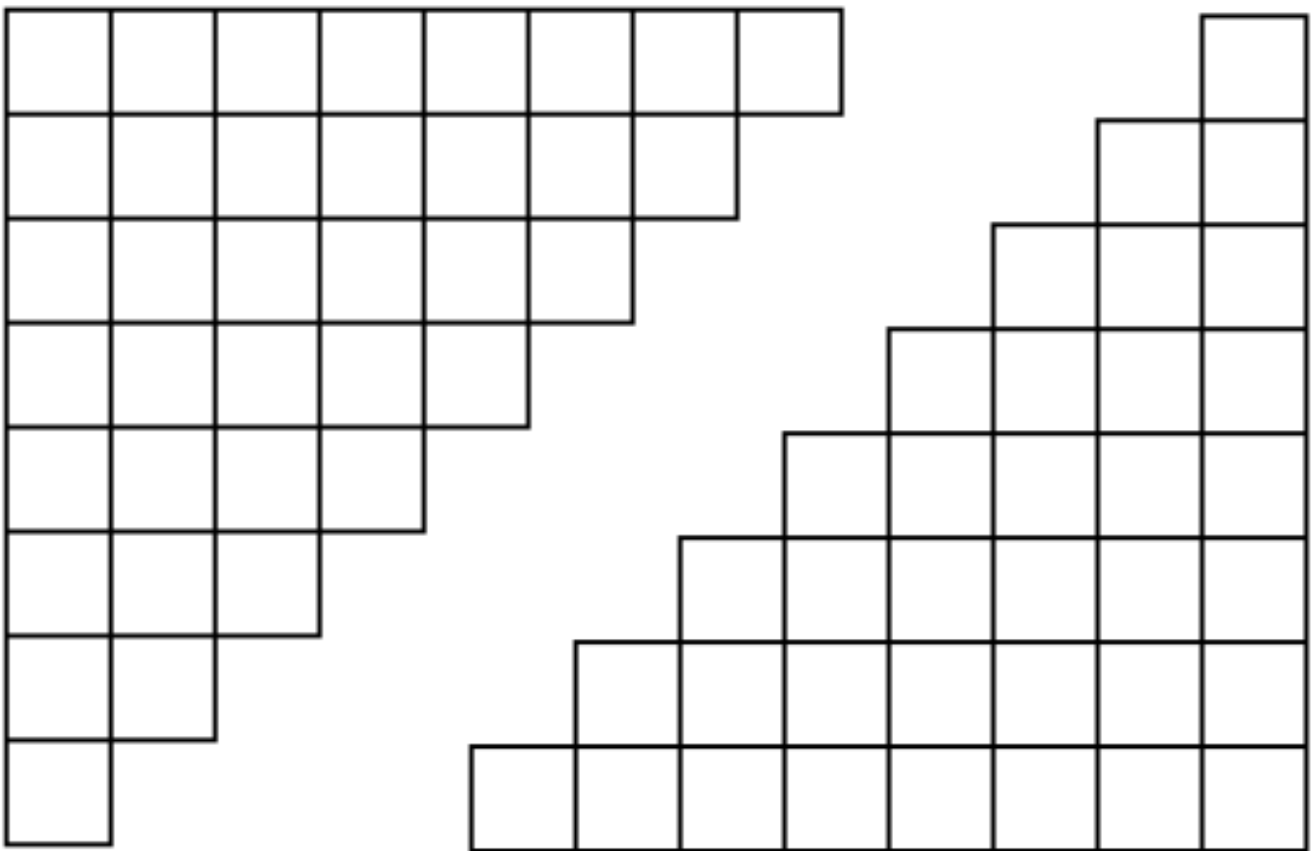
A lépésre következő szabadon választ, hogy éppen melyik oszlopába rak, arra törekedve, hogy a tábla megteltekor kevesebb hibapontja legyen, mint versenytársának.

Hibapontnak számít minden olyan ellenséges bábu, amelyet a folytonos oszloptöltögetés során „át kellett ugrania” bábujaival a játékosnak. Lásd (és értsd meg!) az ábrán egy lejátszott parti végállásának értékelését: (A parti végén is számlálható, mert a lerakott bábuk sohasem mozdulnak.) 15 ponttal veszített világos a csak 10 pontot rontott sötéttel szemben.





Ugratósdi papíron-ceruzával pl.: "O" és "X" jelekkel



„Annyi biztos, hogy a játék megfelel a nevének, mert a játszótárs ugratása itt különösen jól esik.”

Vargha Balázs (1955.)

Kapcsolódó feladatok

1. Kézenfekvő feladat (hány mező van, hány bábuval kell játszani?)

1/a Mezők száma: 8×8 -ből kiindulva: $(8 \times 8 - 8) / 2 + 8$

(Egy 8×8 -as sakktáblából előbb kivettük a 8 mezőnyi átlót, aztán feleztünk, majd visszaraktuk az átlót.)

Nagyobb méretűnél, pl.: 29 mezőnyi szélességű esetén: $(29 \times 29 - 29) / 2 + 9 = 435$

és/vagy

1/b Bevezetés a számtani sorozatba (páronként csoportosítás és szorzás...):

Észrevéve, hogy az alsó és a felső sor mezőinek összege pont annyi, mint...:

$$(1+8)+(2+7)+(3+6)+(4+5) = 4 \times 9 = 8 \times 9 / 2 = \text{db} / 2 \times (\text{első} + \text{utolsó}) = 36$$

Ha az összeadandók darabszáma nem osztható 2-vel, akkor is működik?

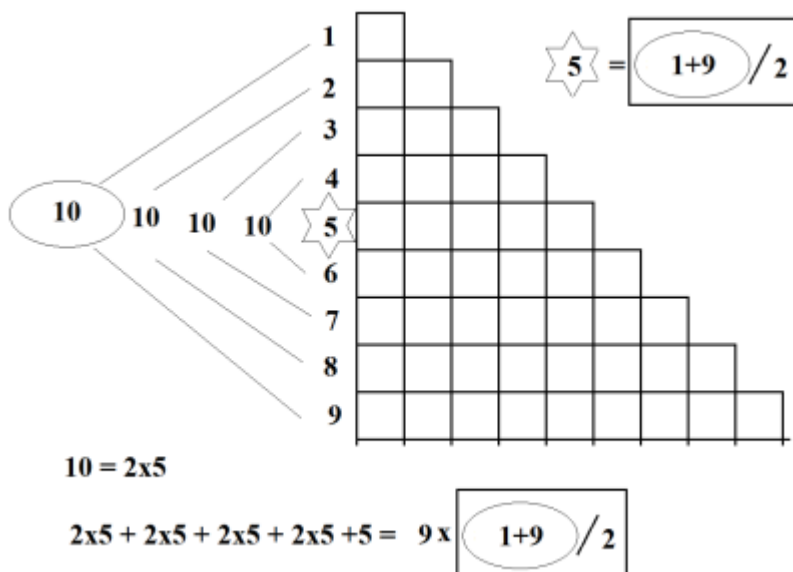
Hogyan lenne ez páratlan esetén?

pl. 9 mezőnyi szélességűnél:

A középső elem mindig a párok összegének a fele, tehát:

$$\begin{aligned} (1+9)+(2+8)+(3+7)+(4+6)+5 &= \\ 10+10+10+10+5 &= \\ 2 \times 5 + 2 \times 5 + 2 \times 5 + 2 \times 5 + 1 \times 5 &= \\ 9 \times 5 & \Rightarrow 9 \times (1+9) / 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Általánosán:} \\ = \text{db} \times (\text{első} + \text{utolsó}) / 2 \end{aligned}$$



Pl.: 29 mezőnyi szélességűnél? $(1+29) / 2 \times 29 = 435$ A lustaság gondolkodtat. Ne számlálj, ha nem muszáj!

2. Ízlelgessük, kísérletezzünk különböző táblákon! (fairplay, szimmetria, nyerési esélyek, játszhatóság...)

Felső sorban 6 mezőnyi széles egy-egy kisebb tábla, de a bal oldaliban páratlan a mezők száma, tehát a kezdőnek eggyel többet kellene leraknia. (Ez miért is hátrányos a számára?)

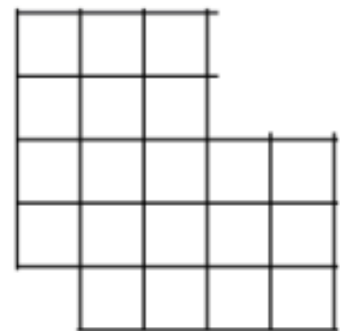
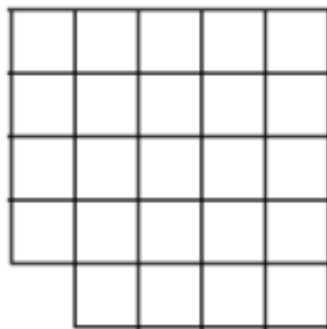
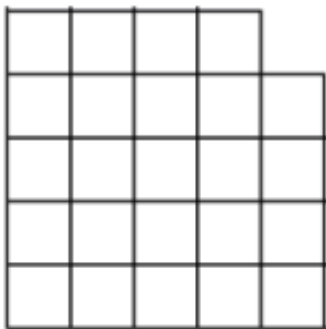
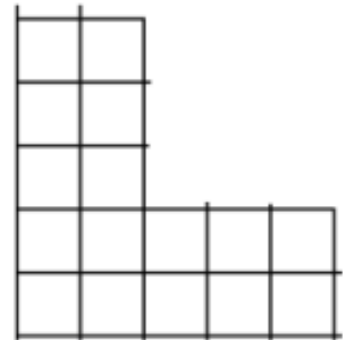
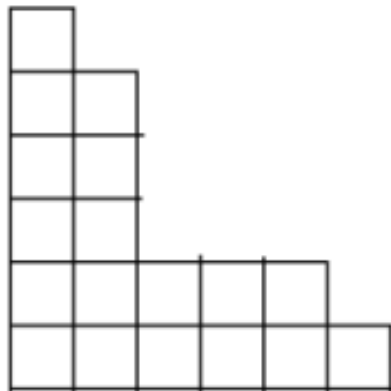
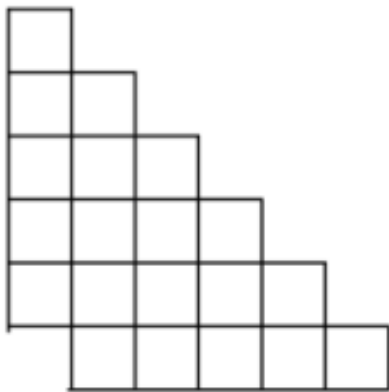
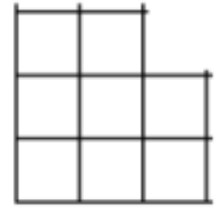
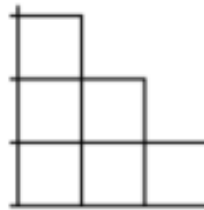
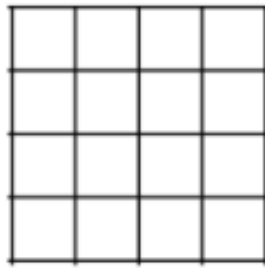
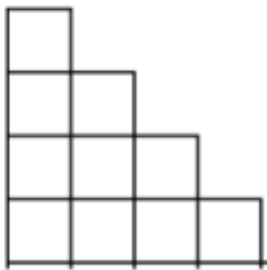
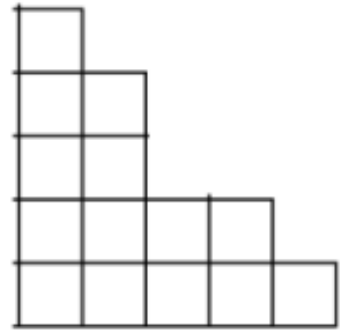
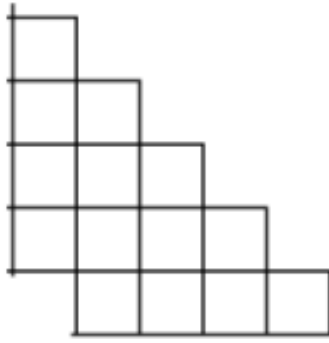
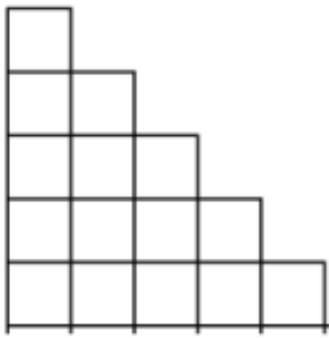
Töröljünk le egy mezőt. Hány féle képen törölhető úgy, hogy mindkét játékos nézőpontjából azonos legyen? Próbáljuk ki mindkét mezőtörölt változatot és lássuk be, hogy a kezdő játékos mindkettőben nyer.

Alatta álló sorban a mini táblákon lássuk be, hogy ha egyik játékos sem hibázik, akkor döntetlenek a partik.

A legelső sorban legyen fordított a verseny cél: az nyer, aki többet ugrik. Próbáljuk ki, működik-e?

A felette lévő sorban pedig legyen verseny cél az, hogy már az első ugrás veszít.

Összegzésként megállapíthatjuk, hogy igencsak jól van kitalálva az eredetileg ajánlott 8 mezőnyi széles tábla. (Nagyobb táblán azonban már többeknek unalmasak lennének a hosszan elhúzódó partik.)



UGRATÓSDI

Ízlelgessek, kísérletezzünk különböző táblákon! (fairplay, szimmetria, nyerési esélyek, játszhatóság...)

forrás: Vargha Balázs

adaptáció: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)