

JÁTÉKTAN

főiskolai jegyzet

egy ma még nem létező tantárgyhoz

pedagógushallgatóknak

gyakorló pedagógusoknak

gyerekekkel foglalkozóknak

tehetség-gondozóknak

2. (javított-bővített-szűkített) változat

Budapest, 2014. december 6.

„Magyarázkodás” (ami, előszó helyett itt, most aktuálisabb)

Az utánozhatatlan zseni, Vargha Balázs játékos könyvein nevelkedtem és ismerve hiányosságaimat tudom, hogy nem elég megérteni, tapasztalni, kitalálni, ötletelni, fejleszteni, sokkal több kell egy jó könyv megírásához. Pl.: az eredményeket közérthetően és megérthetően továbbadni.

Élő szóban ez könnyű, hiszen folyamatosan ott a kontrol: a megértéstől csillogó szemek, vagy a további magyarázatot kérő pislantások.

Nagyon bizonytalan vagyok ezzel a jegyzettel is. Mi az, ami felesleges, ami máshonnan is megismerhető.

Egyáltalán, elvárható-e, hogy utána néznek az érdeklődők?

Mi az, ami új, egyedi és mik azok, amik kimaradhatnak belőle, vagy mégis szükségesek megértéshez?

A jegyzet megírására 2011-ben, egy antikváriumban kaptam a végső ösztönzést, amikor 2000,- Ft-os áron láttam kitéve, egy 1995-ben, „100 észjáték a cogitoys sorozatból” címen terjesztett 300,- Ft-os kiadványomat. Utólag visszagondolva, az első (alig 70 oldalnyi) 300 példány alig egy hónap alatt fogyott el játszóházi bemutatóimon, majd a (már 110 oldalra) bővített második és harmadik változat, -négy év alatt-, 3000 példányban talált közvetlen felhasználói vásárlóra. Ezt a példányszámot is meghaladta a 2006-ban írt „Mini Játék Mester” c. zsebkönyvecském eladása, anélkül, hogy bármelyiket felkínáltam volna kereskedőknek.

Van tehát érdeklődés, ha réteqigény is. Az már a közelmúlt döntése volt, hogy ezt a réteget elsődlegesen a pedagógushallgatók között keressem és nem könyv, hanem jegyzet formában.

A jegyzet-forma, dominánsan a tartalomra fókuszálva, tán felmentést ad stílusbeli hiányosságaim alól is. ☺

Abban bízva (is) állítottam össze, hogy lesznek a munkának nálam jobban hozzáértő folytatói, akik gyakorlati tapasztalataikkal kiegészítve fejlesztik tovább, részletezik, esetleg hatékonyabban felhasználható, tematizálhatóbb részekre is felbontják.

Mottóm, vágyálmom:

Ha van számtan és mértan, miért ne lehetne játéktan is?

*Ma is a szerencsés találatnak tartom az "elmetorna" elnevezést, amit úgy tudom, én használtam először az iskolai testnevelés analógiájára, a Magiszter Magazinban javasolva egy interdiszciplináris, **logikai és táblás játékokkal dolgozó tantárgy** bevezetését 1997-ben.*

A szóösszetétel az óta széles körben elterjedt, bár... még „csak” a készségfejlesztő képésben.

*Akkor lennék elégedett, ha az "ELMETORNA" megmaradna egy iskolai tantárgy elnevezéseként és az ezt a tantárgyat tanítók képzésében pedig: **megjelenne a "JÁTÉKTAN", mint egy hiánypótló új szak..., játékmismerettel, óratervi példákkal, ajánlásokkal, gondolatébresztő ötletekkel...***

A Táblajátékos Birodalom (egy teljességre törekvő áttekintő rendszerezés)

Egyre több iskolában jelent már meg tantárgyként valamilyen játék. Többnyire azért (és az, és ott, és úgy), mert az oktatói testületben akadt valaki, aki (a pedagógiai képzettsége mellett) valamilyen játékból is rendelkezett ismeretekkel. **Az elért sikerek** azonban nem annak az egyetlen kiválasztott (Sakk, vagy Gó, vagy Bridzs, vagy stb.) játéknak, hanem **a játéktípusnak (azaz: a táblajátékoknak) a sajátosságai**ból születtek.

A sokféle nevelési/oktatási célra, sok-sok játék között lehet megtalálni az arra leghatékonyabbakat. Ennek akadálya azonban, hogy a gyermekekkel hivatásszerűen foglalkozók nagyobb része egyáltalán nem, kisebb része is csak meglehetősen felszínesen rendelkezik az ehhez szükséges játékismerettel!

Az okok feltárhatók. **Korábban nem volt olyan feldolgozás, amely az egész játékspektrumból reprezentatív eszenciát nyújt és tematikailag is rendszerezve, egyetemi szinten, hatékonyan továbbadható.**

Egy-egy részterületre, például egy-egy sikeres versenyjátékra (a klubok életéből, a tehetségnevelő tevékenységéből) már kellő elméleti és gyakorlati tapasztalat gyűlt össze és a trendek, divatok (nem ritkán az üzleti marketing) egy-egy játéktípus, vagy játékcsalád oktatási és nevelési teóriáinak széles skáláját kínálják.

Ámde! A kiválasztódás esetlegességét jól jellemzik az egyetemi-főiskolai oktatásba már betörtek:

a „fajáték”, a „dráma-pedagógia”, a „sakk-oktatás”, a „népi játékok”.

Ahány téma, annyiféle jellemző kulcsszó. Egyik az alapanyagra, a másik a játéktípusra, a harmadik egy adott játékra, a negyedik meg a forrásra, ill. a felhasználóra hivatkozva nevezi meg magát...

**„Figyelj! Ismered ezt a játékot?” „Ez a másik is érdekes!” „Ebben meg, azt lehet!”
„Mutatnék még egyet!” „Ez olyan, mint..., de egészen másképp kell!” „Az egyik kedvencem!”
... egyiket a másik után, egyenként próbálgatva, végeláthatatlan a sorban.**

Többet és többet megismerve, ismétlődik a kérdés: „Mi van még? Miért pont ezt? Van érdekesebb is?”

Egyetemi szinten, a teljességre törekvő válogatásból ne egyenként tanítsuk a játékokat, hanem azokat egy-egy csoportban áttekintve, a közös jellegzetességeik elemzése után jussunk el a konkrét egyedi elemekig.

A csoportosítás és a teljességre törekvés kézenfekvően veti fel valamilyen rendszer felismerését.

Általánosan, ami minden táblajátékban van, az (a közhittel és az elnevezéssel ütközőleg) nem a tábla, hanem, azok a jelhordozók (pl.: korong, figura, alakzat, betű, szám, szó, szín, tipp, stb.), **amikkel csinálhatunk valamit, valamit, aminek célja van.**

Valamennyi tábla játék szabálya három kérdésre ad a sajátos (jellemző) válaszokat:

Mit-mire? Mi célból? Hogyan?

Bármelyik kérdésre adott válasz kijelöl egy-egy halmazt, amelyek közös része már egy konkrét játékra mutat. Pl.: Kérdésenként csupán 7-7 alternatívát kínáló válaszok kombinációja is több száz létező játékhoz vezet:

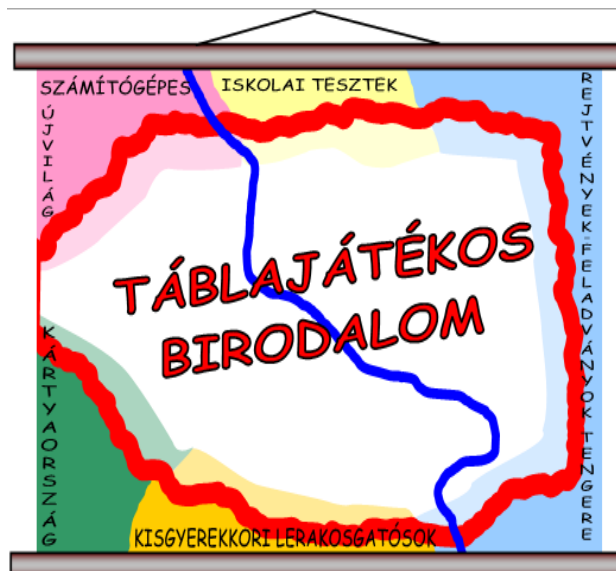
MIT („ahonnan”, a Nyitás)		MI CÉLBÓL? („ahova”, a CÉL)		HOGYAN? („ahogy” a JÁTÉK)	
golyót	1M	lépésképtelenség	1C	Tetszés szerint...	1H
kockát	2M	alakzat kialakítása	2C	Tilos a...	2H
korongot	3M	területszerzés	3C	Ha, akkor...	3H
bábút	4M	bekerítés	4C	Előbb..., aztán...	4H
alakzatot	5M	leütés	5C	Vagy..., vagy...	5H
színt	6M	rendezettség	6C	Megengedett, hogy...	6H
betűt	7M	célba-érés	7C	Csak úgy, hogy...	7H

Lásd pl. **„Kutya-Macska”**: **4M + 1C + 2H** (bábukat... + ki tudja tovább rakosgatni... + tilos egymás mellé...)

A tudományos rendszerezésben szokásos „faleágazásos” (de itt alkalmatlan) csoportosítás helyett: egy szemléletes, térképes analógiát választottam, egy nem teljesen öncélú bevezető mesével:

Valahol a rejtvények óceánja mellett, a kisgyerekkori szerep, lerakogatós, építős játékokon túl, az iskolai tesztek és feladványokon innen, a kártya-ország és a számítógépes újvilág között terül el a Táblajátékos Birodalom.

A térképen a játékokat, mint városokat, azokból a hasonlókat megyékbe csoportosítva és az egymással közeli rokonságot mutató megyéket tartományokba rendeztem.

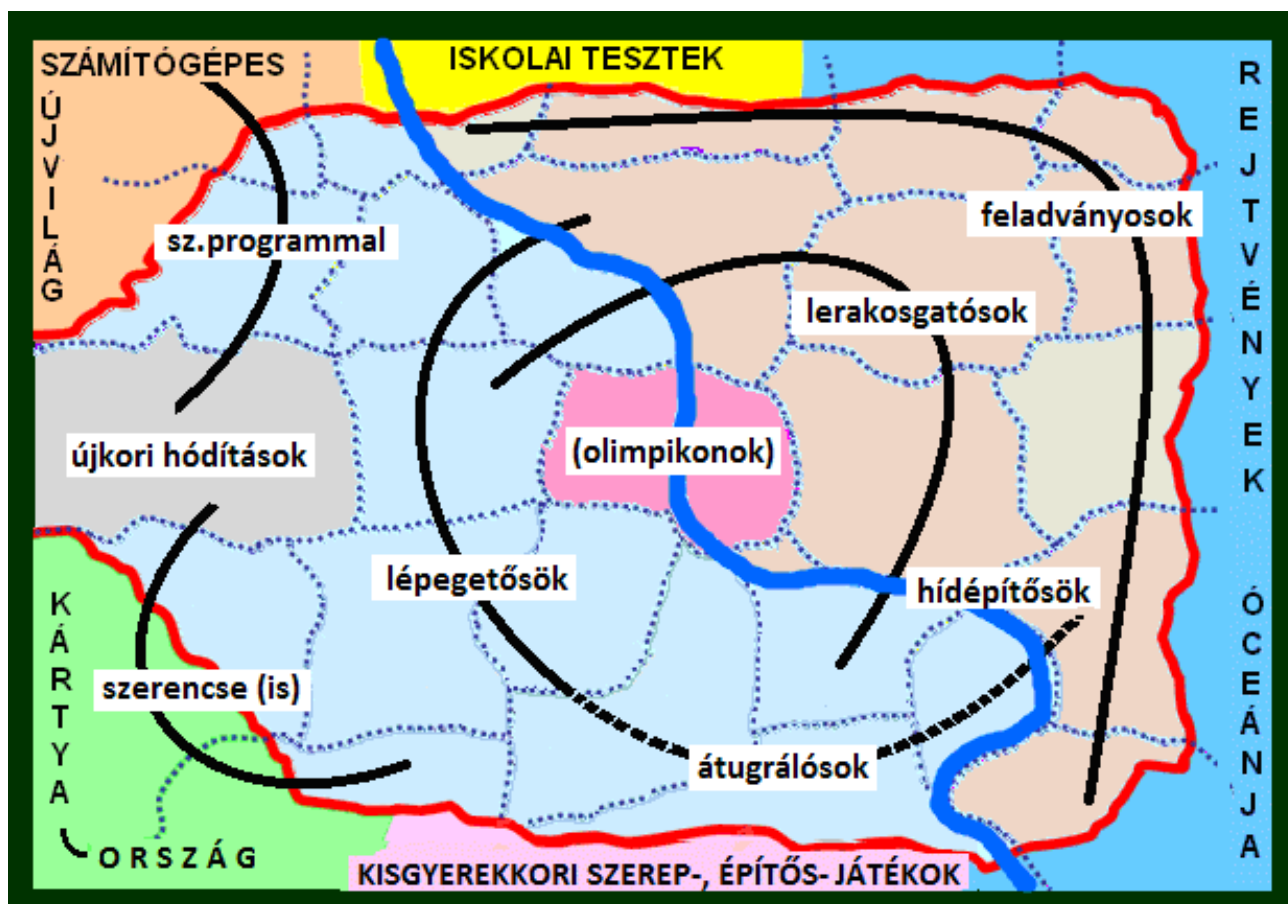


Ez a rendszer arra is alkalmas lehet, hogy egyetlen parti külső megfigyelője jó közelítésben beazonosíthassa az általa korábban még nem látott játékot. (Hasonlóan a „kis növényhatározó”-hoz)

Néhány kérdés megválaszolása után egyre szűkülő körben rátalálhatunk a hasonlókra, amikből kiválasztható a részleteknek is megfelelő egyedi. (Van, vagy nincs ütés? Üres táblára rakogtat, vagy lépeget is? Hogyan lépegetnek? Mi a cél-állapot?)

A mese folytatása elnevezi a csoportoknak, miközben értelmezi a táblajátékos szakszavakat.

A birodalmat átszelő folyótól („hídépítős” játékoktól) keletre az üres táblán induló játékok, a folyótól nyugatra az előre felrakott kezdő-állásból induló játékok sokasága...



Mindegyik táblajáték tömör lényege: **Mit-mire? Mi célból? Hogyan?** Picit másképp, sorrendcserével:

1. Cél (ahova) 2. Játék (ahogy) 3. Nyitás (ahonnan)

1./ Kezdjük a cél-elemekkel! Miben lehet versenyezni?

Lépésképtelen helyzet

A táblás játékok mindegyike az egyszer te, egyszer én, váltakozva lépegetéssel működik. Vége a versenynek (a partinak), ha az éppen soron következő a lépés-szabály betartásával már nem képes azt folytatni, azaz: un. lépésnéptelen van. A lépésnéptelenség a vereséget, ritkábban a győzelmet jelenti (**a verseny célja ugyanis, kevés kivétellel, megfordítható**). Néhány játékban megengedett a passzolás (amikor a soron következő lemond a lépés jogáról) és olyan játékok is vannak, amelyekben a szabály írja elő azokat az eseteket, amikor a lépésre következő kimarad. **Voltaképpen az is lépésnéptelenség, ha elfogynak a bábuk, pl.: mindet leütötték.**

Ütés

Pontosabban: a versenytárs bábujának (szabályos) elvétele. Legkézenfekvőbb a csaknem általános „egy mezőn csak egy bábú állhat” szabály szerint, így csinál helyet a lépő játékos a már foglalt mezőre érkező bábujának. Többnyire a versenytárstól elvett bábuk meghatározott mennyiségének begyűjtése, ritkábban már egyetlen (jellemzően, az egyik kitüntetett) bábú leütése is jelentheti a parti végét.

Matt adás

A legismertebb ütési játék, a már ezernyi változatban létező Sakk **olyan sajátos verseny célja, amely az összes stratégiai táblástól megkülönbözteti**. A játék során a versenytárs adott bábuját (a királyt) nem üthető le, azaz megtámadásakor kötelező vele ellépni (kilépni a sakkból) és azonnal veszít (mattot kap) a játékos, ha erre már nem képes.

Beszorítás

A lépésnéptelenség másik logikusan kézenfekvő esete, amikor pl. lerakosgatásnál **elfogynak az üres bábuhelyek**, vagy pl. egy lépegetési játékszakaszban a soron következő mindegyik bábuját úgy beszorult, hogy már egyiket sem képes (a lépésszabály betartásával) mozdítani.

Területfoglalás, bekerítés

Szinte valamennyi lépésnéptelenséggel végződő verseny eredményeként eltérő lesz a játékosok által elfoglalt mezők száma. Különösen a tábla megteléséig történő lerakosgatások kézenfekvő **célja a versenytárs bábui által betöltöttnél több mező elfoglalása**. A területszerzés sajátosabb esetei a körbekerítések, vagy pl.: az olyan lefedések, amelyekben összefüggő lánc-vonal hosszában versenyeznek.

Alakzat kialakítása

A területfoglalás speciális esetei, amikor nem a méret, **hanem a saját bábukból kirakott alakzat formája számít**, gyakori verseny célok mind a lerakosgató, mind a rendezős-lépegetős játékokban. Sok játékban pedig az adott alakzat elérése nem a verseny végcélja, hanem a lépés-szabályban valamilyen előnyt, vagy hátrányt eredményező rész cél.

Rendezettség

Leginkább az egyszemélyes feladványjátékok célkitűzése, de lehet kétszemélyes stratégiai játék célja is.

Célba-érés

Az egyszerűbb (többnyire pl. a dobókockás) játékokban valamilyen Start-Cél útvonalon történő verseny „**célja a célba-érés**” (aminek persze az utolsónak beérkező is lehet a győztese). A győzelmet jelentő célbaérést leíró szabály vonatkozhat egyetlen bábú adott mezőre érkezésére, de sok játékban olyan rész cél, ami adott területre érkezést valamilyen előnnyel díjaz.

Pontszerzés

Különösen a kártya- és dominó-alapú társasokban a szerencse-függést igyekeznek kompenzálni a több egymást követő és különböző **pontokkal díjazható lejátások összevont értékelése**, de a pontozás egyszersmind (konkrét cél helyett) gyakorta eszközként is funkcionálhat pl. a legtöbb számítógépes egyszemélyesben, amelyekben az újra- és újra-játszásra, a rekord beállítására ösztönöz.

*Némi elmélkedéssel, különösebb játékkismeret nélkül is kézenfekvő, hogy a versenycélok lehetnek: **egyszerűek** (egy adott nyerő, vagy vesztes állapot elérése dönti el a partit...), vagy **alternatívák** (legalább kettő egyenértékű, vagy hierarchikus célelemek valamelyikének...), vagy **összetettek** (több célelem egymás utáni, vagy egyszerre történő eléréséért folyik a versengés).*

2./ A játék: a kezdésből a célba vivő folyamat, a játék mozgástere, cselekvési lehetőségei.

C./1. Lépés-szabályelemek:

Lerakosgató, vagy lépegetéssel áthelyező (szomszédos mező, átugráló, alakzat-szerinti, stb...) Húz-dob véletlenes, cserés, gyűjtögetős, stb....

C./2. Ütés szabály:

Vagy nincs, vagy van. Ha van, akkor: visszavesz és újra játékba hozhat, vagy véglegesen levesz, vagy levesz és a helyére rak, áthelyez, átváltoztat. (Alkalmazva: egy bábura, vagy csoportra, vagy a tábla egy/több mezőjére.)

C./3. A lépés-szabály elemek használata:

Lehet egyfázisú (egy lépésben egy elem), vagy többfázisú (egy lépésben egymást követő több elem, ugyanazon, vagy különböző jelhordozóra) és parti során változatlanok, vagy meg is változhatnak.

3./ A kezdő állapot:

Ieltározza a bábukat, áttekinti a táblát és e kettőt „nyitóállásként” összerendeli, ahonnan kiindulva folyik a kitűzött cél(ok) elsőkénti eléréséért a verseny.

a bábu (általánosabban jelhordozó)

Lehet közösen használt készlet és lehet enyém/tiéd elosztásban (azonos, vagy játékosonként eltérő színű bábukkal). Ez utóbbiak játékosonként gyakrabban megegyező, ritkábban eltérő (ez esetekben többnyire eltérő tulajdonságokkal is rendelkező darabszámban. Bábuként általában: egy-egy mező foglaltságát jelző kövekre, korongokra, figurákra gondolunk; de funkciótól függően: akár több mezőt betöltő síkbeli alakzatok, vagy dominóelemek, kártyalapok, akár betűk, számok, egyéb jelhordozók is lehetnek.

a tábla

Nem mindegyik táblás jellegű játék nélkülözhetetlen tartozéka. Sok olyan játék is van, amelyben a parti során változik a „virtuális” tábla mérete, tulajdonsága.

Formában és méretben sokféle, többnyire síkban szabályos idomokkal jelzett, ritkábban térbeli szerkezetben a jelhordozók elhelyezését mezőkön (ritkábban rácpontokon), összefüggő, vagy több területen biztosítja. Legtöbb játéknál csak kijelölik a játékteret és a parti során (nagyon kevés kivétellel) nem változnak, de ismertek „aktív” (a lépésszabály betartását gravitációval, vagy valamilyen mechanikus szerkezettel biztosító, könnyítő) táblák is. A számítógépek (grafikus, 3D-s képernyők) elterjedésével napjainkban már olyan táblák (játékterek) is megjelentek, amik „élő rekvizitumként” elkészíthetetlenek. (Lásd: korunk számos új játéka meg sem születhetett volna a számítógépek nélkül.)

A táblára a jelhordozók a játék indításakor vagy egy kezdőállásban felrakottak, vagy a parti része a felrakás.

1. Cél (ahova) 2. Játék (ahogy) 3. Nyitás (ahonnan)

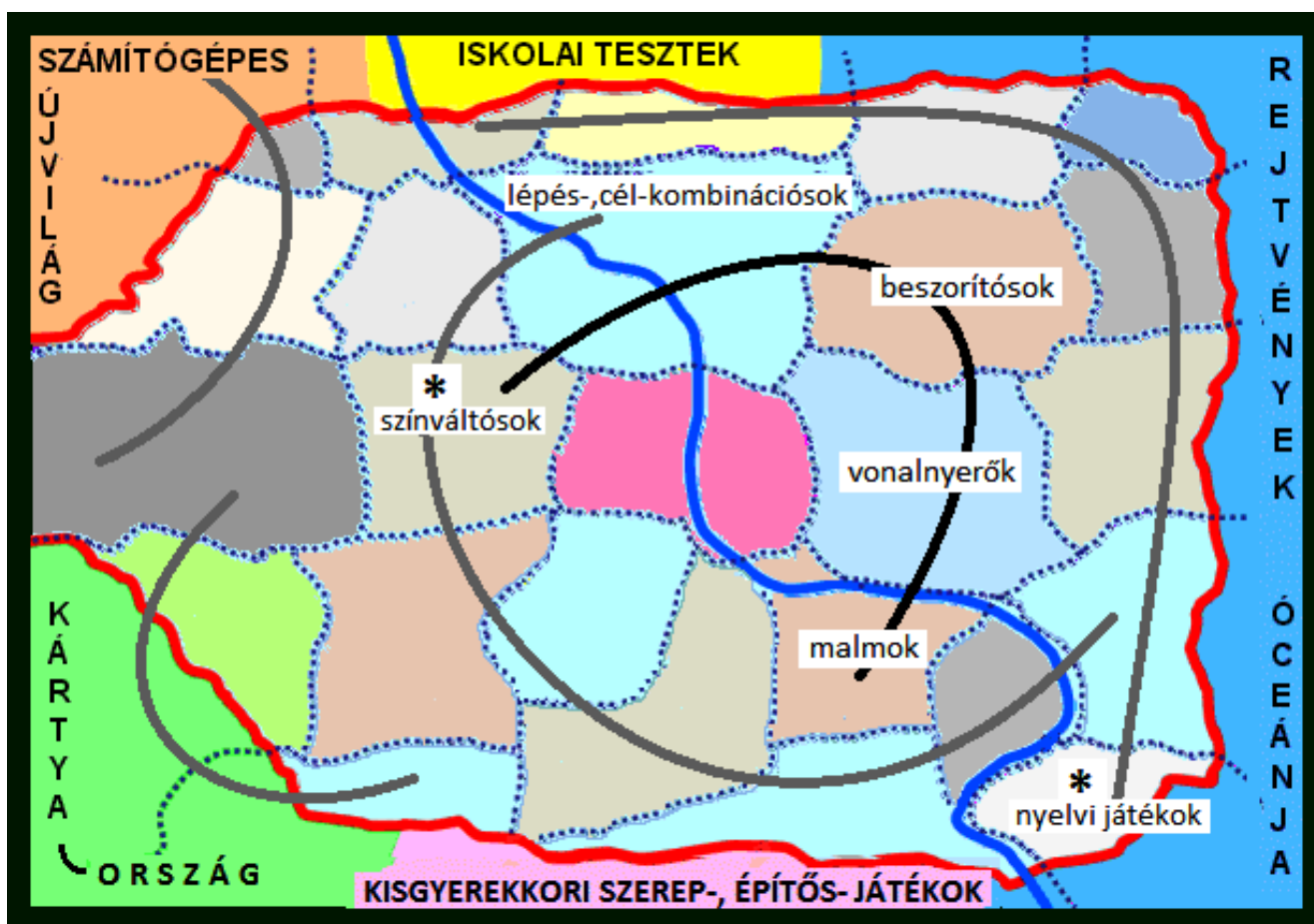
A táblajátékos birodalom térképén ábrázolva, a tartományok megyéi jellemzően a verseny célja szerinti csoportosítással különíthetők el egymástól.

Legkevesebb átfedést ugyanis a „CÉL-ok” szerinti csoportokba sorolás eredményez. Pl.: a „**malmok**”-ban és a „**vonalnyerők**”-ben **alakzat kialakításában** versenyeznek a játékosok. A közöttük átfolyó „**hidépítősek**” megyében a táblaszéleket összekötő híd, vagy folytonos hosszú **lánc, vagy hurok kialakítása** a verseny cél. **Beszorításra**, vagy a beszorítást elkerülő teljes felrakásra (részben **területszerzésre**) törekszenek a játékosok több megyében is.

A korábbi idők ismert klasszikus „**beszorítás**”-aiban lépésenként egy-egy jelhordozó kerül a táblára, az újabb fejlesztésű „**lépés-, cél-kombinációsok**”-ban pedig összetettebb, több fázisból álló lépésekkel folyik a játék. (Ez utóbbiakban a beszorítás gyakorta valamilyen más alternatív verseny céllal is kombinálódhat.)

A „**lépegetősök tartomány**”-ban vesszük majd észre, hogy **néhány csoport a „HOGYAN-ok” szerint szelektálva áttekinthetőbb** (pl. a jellemző lépés-szabály alapján).

A LERAKOSGATÓSOK tartomány



A tartományra általános jellemző, hogy a parti során a lerakott jelek/bábuk/alakzatok/idomok/betűk/stb. a parti végéig a helyükön a maradnak.

(Tágabb értelmezésben ide sorolhatók a rejtvények óceánja kirakós puzzle-jai is és nyelvi játécai is.)

Malmok: (Lásd bővebben a lépegetősök tartományban.) >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Tradicionalis, tábla-változatok, Magyar malom, Malomakadémia, Térbeli malom, Római malom

Voltaképp csak a 3x3-as **TicTacToe** változatai a tisztán lerakosgatók, a többi malomjátékban a lerakogatást lépésváltások követik.

Vonalnyerők: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

GoMoKu, potyogtató-, gurító-, tologató Amőbák, Tótikék, Quatro, Teeko, Gobblet

„Amőbák”! Szinte mindegyik, üres táblára egyenként lerakosgató, de a csoportképző tulajdonságuk, a verseny célja: 'vonalnyerők', ritkábban valamilyen adott alakzat elsőkénti kialakítása
Pl. Háromszög-alakzat a cél a **Spangles**-ban és mert „csak mellé rakhatsz”, a tábla nélkül is jól játszható
Kicsit „kakukktójs” a **Pente** (amerikai Amőba) részben az ütés miatt, részben az alternatív versenycél miatt, de ebbe a csoportba illeszkedik az alternatív nyerőalakzata ellenére a **Hexade** is.

Beszorítósok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Puzzlek-kirakósok, Pentominók, Blokus, Kutya-macska, Coloring, Kék Nílus, Vadász forgó

Elsődleges csoportjellemző a játékcél: többnyire az ellenfél **lépésképtelen helyzetbe hozása**, sok esetben kiegészülve a játék végi elszámoláskor a nagyobb terület birtoklásával. Többnyire egyszerű, röviden megfogalmazható játékszabállyal: váltakozva, egyenként lerakosgatók.

Lépéskombinációsok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Több fázisú lépéssel: **Neutron (malacfogó), Isola (Bénázós), Karaman, Amazons, Alcazar, CubiCup**

Alternatív lépéssel: **Susan, Diam, Quorridor, Pylos**

Mint a keleti szomszédja, ez is többnyire beszorító célú játékokból áll, de a megkülönböztető elsődleges csoportképző az, hogy egy-egy lépés: **általában több fázisból is állhat**. A több fázis egyike lehet a lerakogatás, ami után, vagy előtte rendelkezhetnek a táblára rakott bábuk elmozdulási lehetőséggel is, azaz a lépegetős tartományba egészen a színváltósokig átnyúló terület.

Színváltósok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Reversi (Othello), Back&Back, Desdemona, Gomullo, Atomic, Vírus

Ha a vezénylő tábornok (játékos) nem képes megvédeni katonáit, akkor azok nem esznek, hanem átállnak az ellenfélhez. Közös jellemzőjük, hogy nincsenek bennük ütések, hanem az ellenfél bábuinak elrablása történik ...
Kivételüket tekintve, (hacsak nem számítógépes program vezérli, akkor többnyire) két lapjukon különböző színűre festett korongokkal úzótt **területfoglalás táblások**, akár üres tábláról, akár előre felrakott kezdőállásból induló partikkal. Néhányukban a lerakogatás és a lépegetés alternatívan választható.
A színváltósok alapötlet alapján (a csak számítógéppel vezérelve komfortos) **Vírus**-ok is ide illeszkednek.

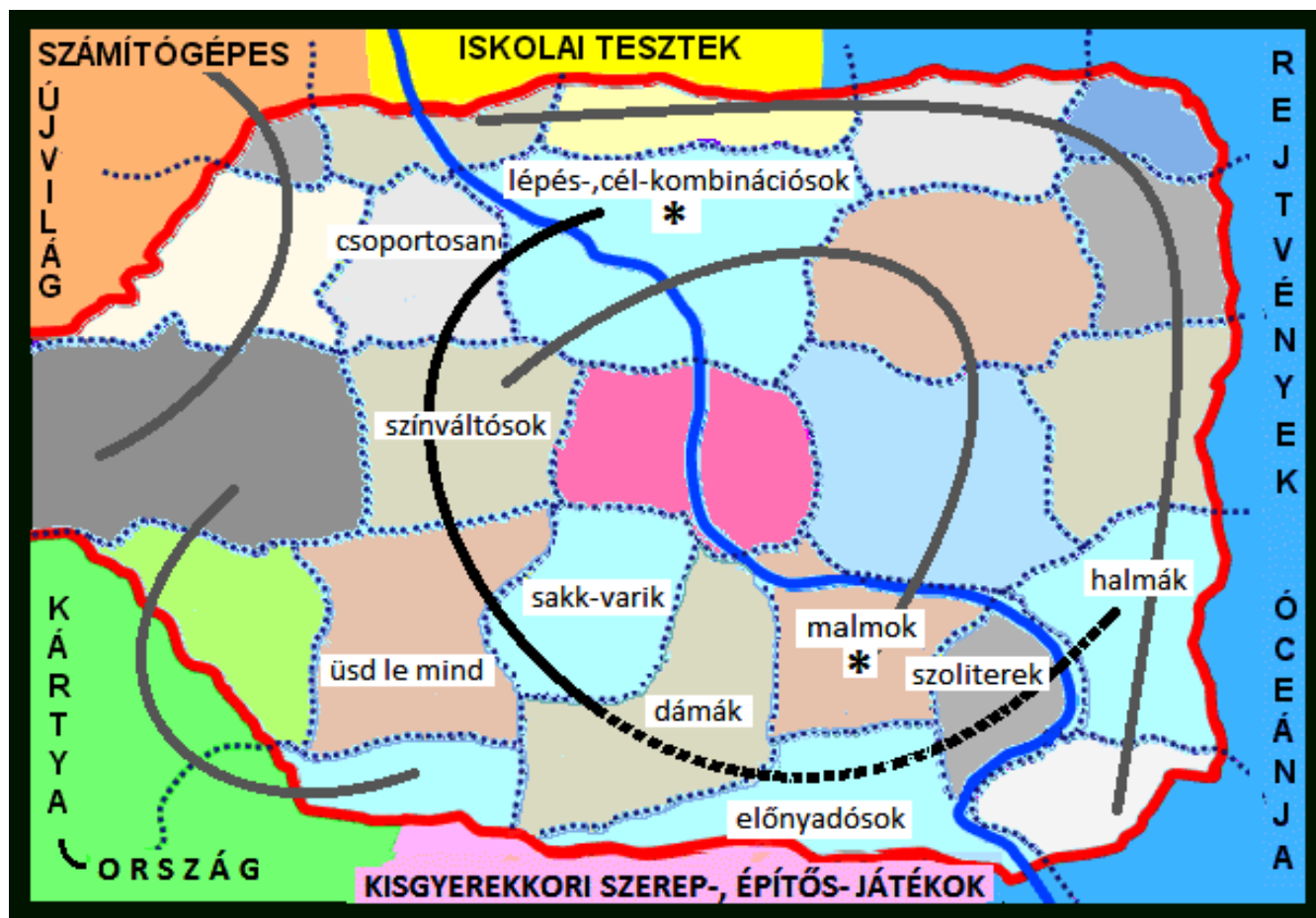
Nyelvi játékok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Szókratesz (6x6), Srrable (Játék a betűkkel), Anagramma, szó-Mastermind, keresztretjvények

A kisgyermekkorai mondókák és találós kérdésektől a lexikális tudást és nyelvi virtuozitást igénylőig sok-sok olyan is van, amiben mind a táblás jelleg, mind a lerakosgató jelleg megtalálható.

A LÉPEGETŐSÖK tartomány

megyéenkénti csoportosításában dominánsabb rendezési elv a csoportra jellemző lépés-szabály, mint a verseny-célok (amelyek ezzel a választással, egymástól távolikkal is sok átfedést mutatnak).



Csoportosanok (egy-egy lépésben több bábu is mozog)

>>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Pikk-Pakk, Rotary, Abalone, Akiba

Nem csoportok átszínezésével (mint a déli szomszéd színváltósai), de csoportos mozgatással működnek, ezért az az elsődleges csoport jellemző, hogy lépésenként egy-egy meghatározott bábu-csoport mozdul el. Versenycéljaikat tekintve lehetnek beszorítószók, területszerzők, vagy "csak ütéses", ill. 'kinek marad a több?' jellegűek. Ma már ide sorolható számos egyszemélyes sz.progi vezérelte pontgyűjtőgetős

Színváltósok (Lásd a lerakosgató tartományban is): >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Reversi (Othello), Desdemona, Gomullo, Atomic, Back&Back, Hexxagon, Vírus

Többségükben olyan lerakosgatószók, amelyekben a lerakást speciális rablás követi: *Ha a vezénylő tábornok (játékos) nem képes megvédeni katonáit, akkor azok nem elesnek, hanem átállnak az ellenfélhez...*

Üsd le mind: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Surakarta, Mancala, Fanorana, Squer&Crossed, Toronyjáték, Avalam

Voltaképp az ütésesek amolyan 'megmaradó' csoportját alkotják azok, amelyekben nem található 'szemet szűrő' egyéb közös csoportképző jellemző. Szinte mindegyikben nyerhetünk az ellenfél bábuinak megsemmisítésével, ill. ezzel letörve a védekezését, elérhető az adott cél: pl. elfoglalható a kitüntetett mezőpont. Lépésszabályaik nagyon változatosak, szinte mindegyik táblás-típusból vesznek át ötleteket, legközelebbi rokonságot talán a szomszédos sakkvariánsokkal és a dámákkal mutatnak...

Sakk-varik (bemattolósok) >>> [az alábbi játékok szabályai](#)
féltáblás Sakk, Chex, mini sakkok és kakuktktojásként (célbaérős) a **Dzsungel**

Az ütéses játékok közül a sakkvariánsokban 'funkciója' van az ütésnek. Tulajdonképpen ezekben az ütés egy eszköz ahhoz, hogy fokozatosan növelve előnyünket, az ellenfél egy kitüntetett bábuját (lásd pl.: a sakkban a királyt) **ütés-állásból kilépni képtelen** helyzetbe kényszeríthessük (bemattoljuk).

Malmok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Tradicionális malom, Tábla-változatok, Magyar malom, Malomakadémia, Térbeli malom, Római malom

Csoport-képző, közös jellemzőjük, hogy: három, 'vonalba' egymás mellett álló bábu elérését az ellenfél bábujának leütésével (esetleg a parti azonnali megnyerésével) díjazták.

Változatainak sokaságát inkább a különböző táblák képezik, mint szabályvariánsok.

A malmok szinte minden jellemzőjükben mutatnak hasonlóságot más táblásokkal, aminek tán oka ősi eredetük. (Minden földrészen megtalálhatók és valószínűsíthető, hogy egymástól függetlenül alakultak ki, egyszerűen továbbfejleszhető forrását adva további játékoknak...).

(A 'négyes-nyerős' **Tambát**, csak Mo-n elterjedt korábbi hasonló (a térbeli Malom) miatt, sorolnám ide.)

A tartomány további négy, jól elkülöníthető csoportjának a-szabályában dominálnak az átugrálós lépések.

Előnyadósok: >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Pókháló, Nyuszi és kutyák, Préri, Rókadadászat, BaghCall, Várdelem, Róka és libák, Tablut

A verseny célkitűzését (többnyire az ellenfél bábuinak beszorítását, vagy leütését) tekintve, az 'üsd le mind' csoporttal állnak rokonságban. A csoport elvevezése azt jelzi, hogy a két játékos eszközei, mozgáslehetőségei különböznek. Pl.: az egyik játékos kevesebb, de nagyobb mozgási szabadsággal rendelkező bábukat mozgat, miközben ellenfele több, de korlátozott mozgású bábukkal küzd.

Leggyakoribb típusú lépéseiket tekintve, a szomszédos dámákkal mutatnak közeli rokonságot.

A versenyszerűség miatt, az (ellenoldalak számbeli különbségére utaló) '**előnyadás**', tán kifejezőbb csoportalkotó jellemző, mint a típusra gyakran használt '**aszimmetrikus**' jelző.

Dámák >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

brazil, (paraszt), török, orosz, sarkos, nemzetközi, Camelot, Seth, Alquerque

(Voltaképpen a változatok számossága miatt jogosít, a jellemző átugrálós lépés, megyealkotásra jogosítja)

A verseny céljában „üsd le mind” jellegűek, amelyekben az ellenfél bábujának átugrása, annak leütését eredményezi. A többitől elkülönítő elnevezésük arra utal, hogy egy kitüntetett helyre bevitt közkatona-bábu, többlet mozgásszabadság kiváltságával bíró dámává, vezírré, stb. változik át.

Halmák (helycserések): >>> [játékok szabályai](#)

Előre felrakott állásból induló 'helycserés'-célú, vagy 'közlekedős' játékok.

Társas változataikban két, vagy több játékos versenyez saját bábuinak mielőbbi áttelepítésében, (általában az ellenfél bábuink kiindulási helyére).

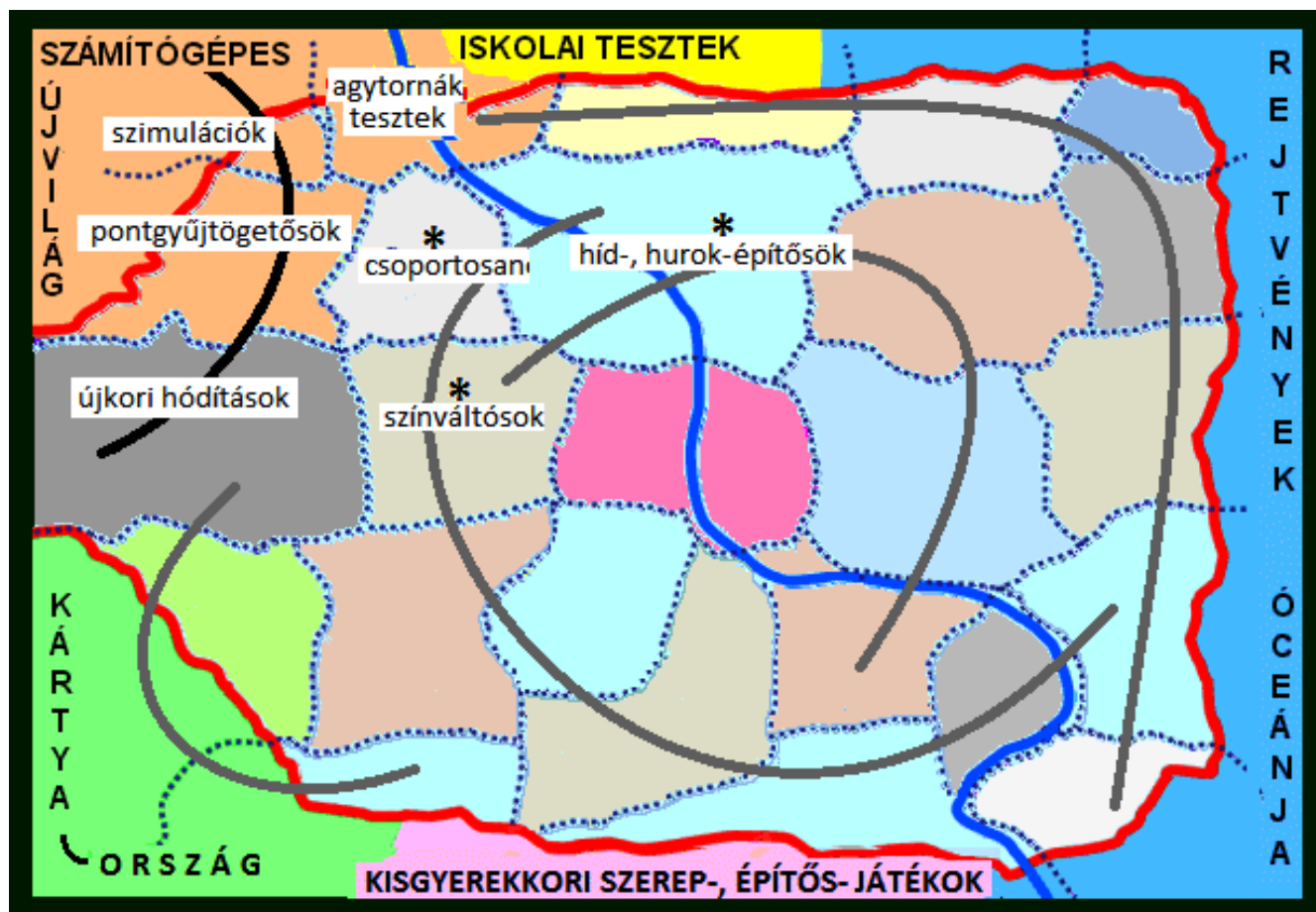
Rejtvény-változataikban: a legkevesebb lépésből álló (és/vagy visszalépés tiltása melletti) helycsere a feladat.

Soliterek: >>> [játékok szabályai](#)

Az átugrálósok harmadik, 'inkább feladványos' csoportját alkotják a soliterek, némi rokonsággal az északi szomszéd táblabejárósaival is. Adott tele táblát, meghatározott lépés-szabályt betartva (többnyire a magányos bábuk átugrálásával) kell üresre leütni. A többnyire furatos kivétel alapján elterjedt „tüske” nevű játék változatos feladványai: sem nem Dámák, sem nem Halmák, egyszerűen: egykére ütendő „Remetejáték”.

SZÁMÍTÓGÉPES tartomány (*)

Korunk legújabb, egyre sokasodó játékeinak megjelenése a PC-k széleskörű elterjedésének eredménye. Ez a tartomány nem csak folyamatosan bővül és terjeszkedik, de sok-sok korábbról ismert tradicionális, klasszikus játékunkat is (szinte mindegyik megye játékait) átformálja...



Újkori Hódítások >>> [az alábbi játékok szabályai](#)

Lines Of Action, Dwon, Yinsh, Fantazmi, Gyűrűs, Octi, Logi-Foci, Sótonyi társasok, fizikai, a hatalom kártyái

„Hagyományos” rekvizitum-alapúnak tekinthető új fejlesztések, de következetes logikával már egyik korábban alkotott csoportba sem illeszthetők. Többnyire valamilyen új cél-, vagy új lépés-, vagy új tábla-, vagy új egyéb ötleten alapuló fejlesztések. Feltehetően, a táblás birodalom terjeszkedését a számítógépes területek irányába fogják kinyitni az újabb és újabb kitalációk...

Pontgyűjtögetősök: >>> [számítógépes játékok válogatás](#)

Speciálisan számítógépre teremtett, program vezérelte egyszemélyesek, amelyekben többnyire: egy táblára felrakott elemek adott szabály szerinti rendezése az elemek leütését eredményezi.

Jó néhány ilyen játék nem is született volna meg a számítástechnika elterjedése nélkül.

A játékok egy része üres táblával indul és a véletlenszerűen érkező elemeket kell úgy lerakni, vagy a már táblán lévőket úgy átmozgatni, hogy a közben létrejött (adott szabály szerint automatikusan végrehajtódó) ütések szaporasága 'versenyben legyen' a szaporulattal.

A napjainkban igényesen fejlesztettekben már háttérbe kerül a gyorsaság, reflex és gyorsaság. Első megjelenésükkor még csak az induláskor üres, vagy tele táblára történő véletlenszerű újratöltés szaporaságával kell versenyezni, vagy éppen a táblára rakott elemek -adott szabály szerinti- leütésének lépéssorrendjét kell megtalálni.

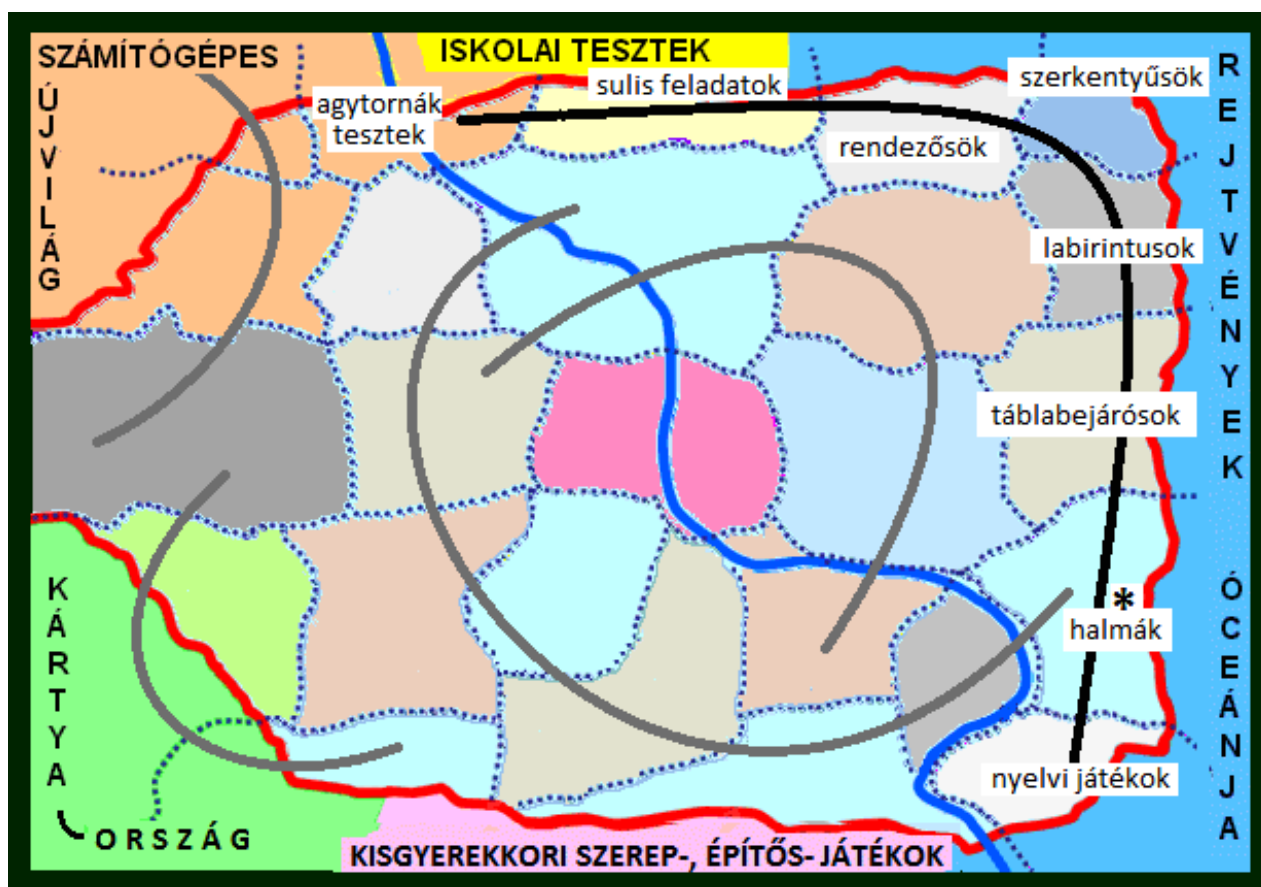
Szimulációk: >>> [számítógépes játékok válogatás](#)

Kezdetben inkább labdajátékok (golf, ping-pong, biliárd, teke) számítógépes megoldásban és az ezek kivitelezése során kifejlesztett, majd közlekedési eszközök (autó, forma1, repülőgép) szimulációk, inkább jó reflexeket, mint jelentékenyebb kombinációs készséget igénylő: 'ügyességi játékok'.

Napjainkban már **a legkülönbözőbb zenélős, rajzolás, építős, szerencsejáték, ill esély-latolgató szimulációs modellek a sminkeléstől a fizikai tudományos szemléltetésig**... köztük a 3D-s csoportos kalandjátékok is...

(Ezen a sokszínűsége mintha képtelenek lennének áttekinteni a gyűjtők. Lásd a játéportálok ötletszerű csoportosításait: cicás, macis, lovas, fiús, lányos, főzős, gyerek, autós, üldözős, menekülő, robotos, buborékos, stb. Döbbenet, vagy kortünet, hogy némi keresgélés után egészen jól eligazodunk benne?)

A FELADVÁNYOSOK tartomány (lásd hozzájuk részletesebben :>>> [feladványjátékok válogatás](#))



Sulis feladatok és a sz.gép vezérelte Agytornák-tesztek

Általánosan, egyszeri feladvány-játékok. Szinte mindegyikhez kapcsolható némi 'iskolás jelleg' a tudatos elmetorna és a játékos fejtörők határán. Ide sorolva pl.: a 'vizsgáztató', 'megmérettető-osztályzatokért' is folyó elmepróbákat is és pl.: a kreativitást mérő IQ-teszteket is.

Rendezősök

Legtöbbjük tologató és/vagy kapcsolgató feladványjáték. Nagyon közeli a rokonságuk a 'szerkentyűsökkel', de ezek többségének kifejlesztését már inkább a számítógépek megjelenése inspirálta, (néhányuk sz.gép nélkül nem is létezne) némelyikük pedig vezérlő-progi nélkül is érdekes, mint táblán játszott feladvány.

Szerkentyűsök

Többnyire, a működő-piszálható szerkezetük következtében indítanak, a bennük hordozott, általában: valamilyen rendezés, vagy kiszabadító feladvány megoldására.

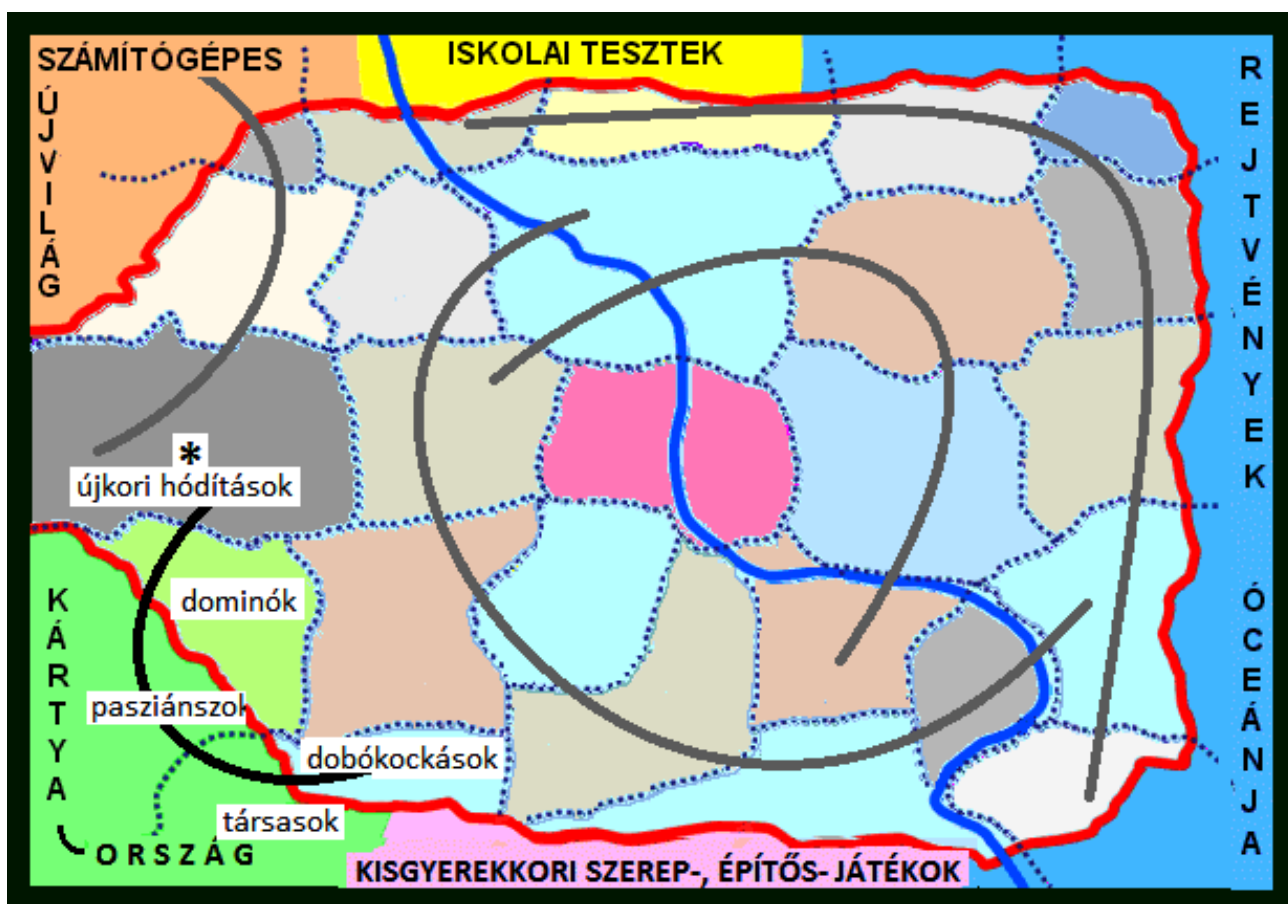
Labirintusok lásd hozzájuk részletesebben :>>> [labirintusos, táblabejárós játékok válogatás](#)

A napjainkban is egyre újjakkal szaporodó- számosságuk indokolja a közeli rokon, a tábla-bejárósoktól történő elkülönítést. Kézenfekvő választás az elsődleges csoportképző, hogy: ide soroljunk minden olyan játékot, amik valamilyen labirintusra épülnek. Többnyire: logikai rejtvények, feladványok mellett sok az ügyességi/reflex is.

Táblabejárósok lásd hozzájuk részletesebben :>>> [labirintusos, táblabejárós játékok válogatás](#)

Korábbi változataikban adott lépés-szabályt követve kell a tábla, vagy annak egy megadott részét bejáró utat megtalálni úgy, hogy egy-egy mező csak egyszer érinthető, ill. más fajtáikban az a feladat, hogy a legkevesebb lépésből eljussunk a starttól a célig. Napjainkban, számítógépes kivitelben, számos egyszemélyes interaktív összeszedős-gyűjtögetős, célba-vezérlős, terelgetős feladat, rejtvény, feladvány, születik a csoportban.

A „SZERENCSE IS” tartomány



Dobókockások: (lásd hozzá részletesebben >>> [az alábbi játékok szabályai](#))

Libajáték, Kígyók&létrak, Pachisi, Backgammon meg még egy tucat, amihez csak dobókocka kell

A dobókockások számtalan változatában nem feltétlenül a vakszerencse dönti el a küzdelmet. A dobás eredménye ugyanis valószínűsíthető, pontosabban a fogadási tét nagyságának (a dobásértéknek leginkább megfelelő mozgás) megválasztása, - jól gondolkodó játékos esetén-, nem független a további kedvező dobások számítható esélyétől... Sokuknak ott a helyük a stratégiai táblások között.

Kártyás pasziánszok, Társas Kártyások, Dominók

A táblajátékokkal való rokonságuk felismerhető. Pl.: Van versenycél, lépésszabály, előfordul kezdőállás is. Sajátosságuk, hogy a játék során arra is törekedni kell, hogy kitaláljuk versenytársunk nem látott lapjait.

Láss hozzá részletesebben egy játékprogram-válogatást :>>> [dominók és kártyások](#)

„Ide nekem már egy játékot!”

*A türelmetleneket megnyugtatom.
„Ha eddig eljutottál, máris rengeteg játékot ismersz, legalábbis,
pici elmélkedés után, már rengeteget kitalálhatsz Magad is”.
Ha előre lapozol, akkor mintegy háromszáz leírását is megtalálod.
Kérdés, hogy: ”Mit kezdesz velük?”*

Ez a jegyzet azért íródott, hogy a gyerekekkel foglalkozók számára megnyisson egy még napjainkban is kevésbé használt, döbbenetesen hatékony nevelési-oktatási eszköztárat.

Pedagógus kezében a játék eszköz; a felhasználásának célja van. Több ezernyi logikai- és táblás játék közül válogatva, talán nincs is olyan konkrét oktatási, nevelési cél, amihez ne találhatnánk közöttük segítséget.

Szükség van a kellő játékismeretre, de **még fontosabb azt tudnunk, hogy mit akarunk megtanítani, mit akarunk begyakoroltatni...**, egyáltalán: mire lehet használni ezeket a játékokat az oktatásban (azon az általános közhelyen túl, hogy „fejlesztik a gondolkodást”).

Mit is előbb? A tyúkot, vagy a tojást?

***A „mi mindent csinálhatunk a játékokkal” fejezetek nem érthetők játékismeret nélkül.
A „játékok egymást követő bemutatása” során pedig a pedagógiai lényeg elmaradása miatt lehet hiányérzetünk.***

A jegyzetben hátralévő két blokk olvasási sorrendjét ki-ki a tetszése szerint felcserélheti.

Az „**Elmetorna kurzus**” blokk, egy 19 részes (szándék szerint) egymásra épülő ötlettár, becsülten mintegy 100-150 órányi foglalkozás **gondolatébresztő ötletanyaga**.

Az anyag hiányossága, hogy nincsen tematikusan megtervezve a teljes kurzus nevelési és ismereti anyaga.

*Az egyes foglalkozások játékeszközei „csak” nehézségi sorrendet követnek.
Egy-egy foglalkozás terve azonban, már fő-, konkrét- és általános célok elérésére törekszik. (Itt-ott kissé túl is lépve az alsó tagozat szintjén.)*

A „**Játékszabály-gyűjtemény**” blokk, a „Táblajátékos Birodalom megyéi” szerint csoportosítva sorolja a játékokat, olyan „nagybötűs és tömörített” szerkesztésben, ami a „felhasználóknak”, a gyerekeknek, **saját elolvasásra** és közösen átbeszélős értelmezésre tovább adható...

Mi másért is, ha nem azért, hogy a játékok megtanítása lehetőleg „csak” a kérdésekre adott magyarázatokra szorítkozzon...