

„Galambosdi” óratervecske ötletek: egy „semmitmondó” játékhoz:

http://www.jatektan.hu/_2018_vissza/2011_ig/_2013/003/galambosdi.html

Vedd észre a szépet, az érdekeset! Ne fuss el mellette, lassíts le! Engedd el szabadon a gondolataidat!
József Attila a rakparton... csak egy dinnyehéj... és megszületik a csoda.

Etettél már galambokat a parkban, vagy kacsákat a folyóparton? Láttad már, hogyan turbékolnak a galambok, hogyan udvarol a gácsér a tojó kacsának? Észrevetted-e hogy a galambpár is és a kacsapár is egymással szemben szinkronban bólogatnak?

Egérkezelés, ügyességi reflex-játék pl. terelgetős célkitűzésekkel:
mindet elhessegetni, egyet kézből etetni, elfelezni a csapatot, a legkisebb kupacban összegyűjteni, és még...?



Kitapasztalni a progí működését. A kurzor-nyilacska a kezünk. (Modell, modellezés, szimuláció...)

Egészen jól működik ez a „szimulátor”: a hirtelen mozdulat elriasztja az állatot.

Vadászok mesélik, hogy még az oroszlánok is elkergethetők hangoskodással és gyors látványos karlendítésekkel. (Ez nem az a „karlendítés”!)

Állatszeliidítés és cirkuszi idomítás, jutalmazás és fájdalomkókozó kényszer...

Megszámolni: hány galamb van? Elméletileg lehet-e harmadolni, három kupacba terelni? Felezni?

Elmélet és gyakorlat: elméletileg lehet, gyakorlatilag hogyan is?

Módszer tervezése, technika, végrehajtás, ügyesség, türelem, kitartás, kudarcűrés..., sikerül-e?

Mennyi kukoricát szórhatunk le összesen és mi történik, ha gyorsan kattintgatunk? Kihasználhatjuk-e valamilyen feladatra ezt a korlátot? (Pl.: A bal felső sarokba összegyűlt kupac elől úgy szedhetjük vissza, ill. rakhatjuk át a jobb alsó sarokba a kaját, hogy nem nyúlunk a bal felsőbe...)

Figyeld meg a lábakat! Amikor kikerülnek az árnyékból csak akkor látod meg a színüket. Árnyék és szürkület, fény nélkül a színeket az emberi szem nem látja. Kalandfilmek, infra-képek, és hogyan „látnak” a denevérek? Mit jelent az, hogy kilép a szürkéségből? A „szürke” jelzővel mit fejezünk ki?

Meg ami még eszedbe jut... Nem lóditok! Nekem pl. ebből a progiból jött az a lerakosgató táblás ötletem, hogy egy-egy táblára kerülő bábu átrendezi a táblán a már fennlévőket... Vonz-taszít..., lásd „Magnetikus”

Esetleg még... Melyik állat szereti még a kukoricát? Segítek: pi pi pi Értelmezzük közösen a poénokat:

A TYÚK (részlet Nagy Lajos: *Képtelen természetrajz*)

„A tyúk egy madár. Több tyúk több madár. Mint ilyen tehát ellentéte a kutyának, amit a neve is mutat: a tyuk, kuty-a. A tyúk a jómadarak közé tartozik, mert tojást ad. Illetve nem adja a tojást, hanem elveszik tőle, ami azonban a rántotta szempontjából mindegy.

A hím tyúkot kakasnak hívják, a nőstény kakast azonban nem hívják tyúknak. ... Az egész kicsi tyúkot csibének nevezik; a csibe úgy jön létre, hogy kikel, azaz egyszerűen kijön a tojásból. Hogy hogyan megy bele a tojásba, az rejtély. Olyan rejtély, mint volt hosszú időn át az, hogy mi volt előbb, tyúk-e vagy tojás. ...

A tyúk, ha tojásait megtojta, akkor kotlik, ami abban áll, hogy tojásait ki akarja kelteni, s ez óhajának különféle jelekkel ad kifejezést. Ez a kotlik igen szép szó, ezért egy népszerű közmondásban is szerepel, amely közmondás, annak a mintájára, hogy "a lónak négy lába van, mégis botlik", így szól: "A tyúknak két lába van, mégis kotlik." ...

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

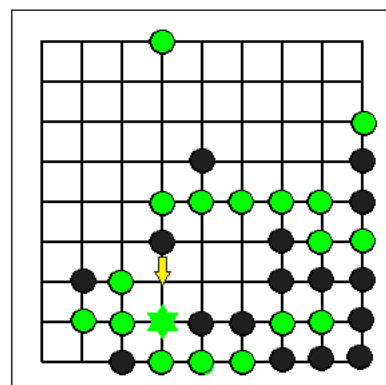
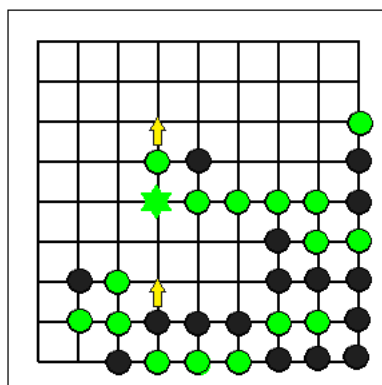
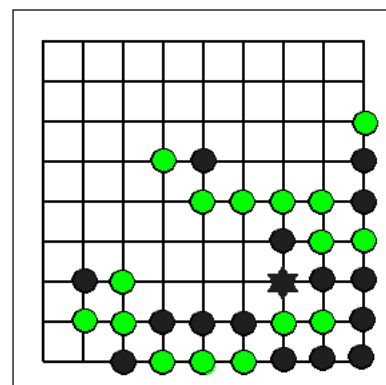
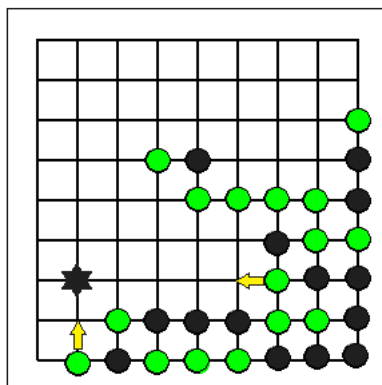
"m a g n e t I Q s" (9x9-es táblán 41-40 db koronggal)

A partit megkezdő játékos a tábla közepére helyezi le egy korongját. Ezt követően, felváltva 2-2 korongot, de egyenként(*) raknak a táblára a játékosok.

(*) Egyenként, mert:

amikor egy korong a táblára került, akkor a vele sorban és oszlopban hozzá legközelebb álló (ellenséges) korongokat **maga mellé vonzza**, a vele egyszínű (sajátokat) pedig **ütközésig eltaszítja**.

Lásd az ábrán *-gal jelezve a lerakott korongot: a felső kettő sötét lépése, alul pedig a folytatásban világos lépése.



A párbajt az nyeri, aki a tábla megteltekor a versenytársáénál nagyobb területet foglal el, azokkal a saját korongjaival, **amelyek mindegyike legalább egy másikkal oldalszomszédosan érintkezik**.

Kezdőknek jól működik 7x7-es táblán, a gyakorlottak próbálják „méhsejt”-táblán is.

Megjegyzés:

*A „táblaátrendezés” ötlet számítógépes progi vezérelte megvalósítást tételez fel, de kvázi komfortosan játszható „élő” táblán is úgy, hogy a lerakott korongon az egyik ujjad, a másik kezeddal elvégzed a „vonz-taszít” elrendezést.
(Vitákat elkerülendő, udvariassági szabály)*