

"NYELVI JÁTÉKOK"



A táblás nyelvi játékokat ott találjuk, ahol a „Kisgyerekkori Mondókák és Találós Kérdések” találkoznak (összeérnek) a „Rejtvények Óceánjával”.

Már a kezdő kisiskolások is szívesen játsszák az egymásra figyelős, koncentrációs, szókincs-fejlesztő játékokat:
„Mondjatok (pl.:) 'A' betűvel kezdődő szavakat!”,
ami persze nehezíthető állat-, növény-, város-, stb. nevekre szűkítve és úgy is,
hogy pl. a teremben megmutatható, vagy egy kirakott képen látható tárgyakat szabad csak sorolni.
Bonyolítható láncolással is, úgy, hogy:

„Az elhangzott szó utolsó betűjével kell kezdődnie a következő kimondott szónak”
és úgy is, hogy „Az elhangzott szó utolsó szótagjával kezd az újat!”

Se tábla, se bábu, csak a játékra csábított elme. Játsszhatók körben ülve, sorban egymás után következve, de még mókásabb üvegpörgetéssel, vagy pl. labda-, (babzsák-) dobással kiválasztani a következő „szókimondót” ...
(... és persze nagyon jól működnek az éppen tanult idegen nyelven is!)

A már írni tudóknak érdekesebb, ha pl.: 2-4 fős csapatok versenyeznek adott betűvel kezdődő „ORSZÁG-VÁROS...”
nevek: „kitud többet” feljegyzésével, kibővítvé: ÁLLAT-EMBER-HEGY-VÍZ-POPÉNEKES-MESEFIGURA-JÁRMŰ, stb.

Ezekben már szókincs, lexikális ismeret, műveltség is kell a sikerhez. A logikai képességünket is megmozgató nyelvi játék pl. a **Barkochba** (ejtsd „barkóba”), már igazi, komoly rejtvény-játék.

*A játék neve a 2. századi Róma elleni zsidólázadás vezetőjére Simon Bar Kochbara utal. A legenda szerint, amikor eléje került egy ember, akinek a rablók kivágták a nyelvét, hogy ne tudjon ellenük vallani, bólogatással és fejrázással megválaszolható kérdések sorozatával talált rá a tettesekre...
Ma is így játsszák: gondolsz valamire, amit a játszótársadnak olyan kérdésekkel kell kitalálnia, amire csak igen, vagy nem választ adsz neki. Mit gondolsz? Hány ilyen kérdéssel találnád ki azt, hogy:
„Bárczi Benő anyai öregapjának a háziorvosa”. Állítólag, Karinthy Frigyesnek 27 kellett csak hozzá.*

*Ez pedig már, szinte, a felnőtt társaságban is kedvelt történetes változat: a **sztori barkochba**.
A játékvezető egy meglepő végű történetet mesél el, aminek az értelmét, a megoldását kell kitalálniuk a játékosoknak igen/nem válaszokra korlátozódó kérdések-feleletek sorozatával.
(A megoldás többnyire csattanós: „Amália aranyhal volt”, „Péter törpe volt”, „Az orvos nő volt”, „Elmúlt a kovboj csuklása”, „A rövidebb gyufaszálat húzta”, stb. több tucat található belőlük a Hálón.)*

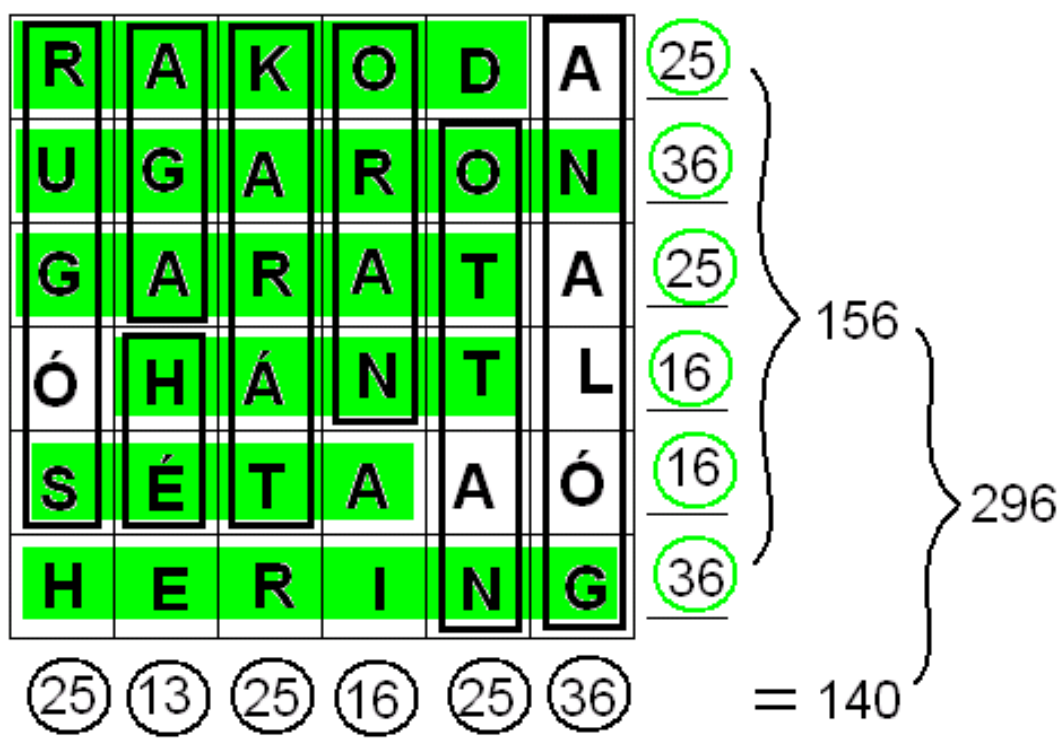
A nyelvi játékok között több olyan is van, amiben még a „táblára-lerakosgató” jelleg is megtalálható.
(Sok olyan is, ami „csak” számítógépes program vezérlésével az igazi pl.: Akasztófa, Anagramma, Szó-Tetris, Szó-Collapse, Szórácsosdi, Szókeresős, ...)

SZÓKRA-TESTZ (a „6x6-os szókirakó”)

A játékosok egymással (többen körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezőjüket versenytársuk ne láthassa.

Sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játékmezőjébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak.

Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára.



Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.

MASTERMIND (számokkal, vagy szavakkal)

Két játékos egymással szemben ülve nem látja, mit jegyez ellenfele a papírjára. Mindketten kölcsönösen feladnak egymásnak egy ötjegyű számkombinációt az egyik táblán, a másikon pedig igyekeznek rákérdések sorozatával saját rejtvényüket kitalálni.

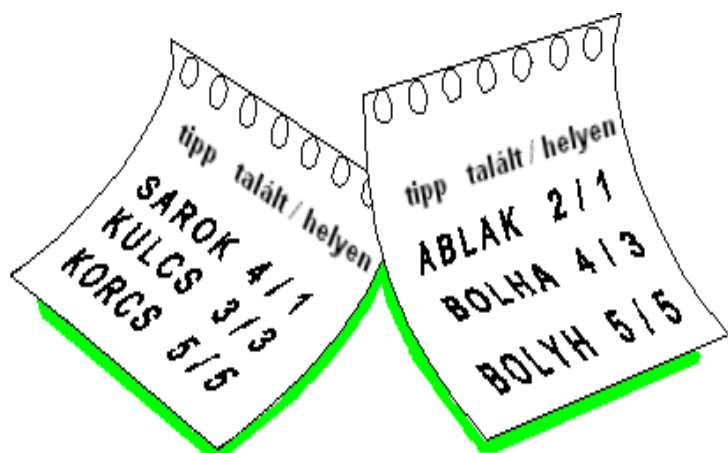
ELREJTETT					H	T
					E	A
					L	L
					Y	Á
					E	L
					H	T
1	2	1	2	5		
1	3	4	5	2	1	2
3	1	3	2	5	2	1

MEGOLDÁS					H	T
					E	A
					L	L
					Y	Á
					E	L
					H	T
?	?	?	?	?		
1	2	3	4	5	1	0
2	5	2	1	1	0	0
3	4	4	3	4	3	0
4	4	4	4	4	5	0

Felváltva tippelnek és minden elhangzott tipp után két információt adnak:

- (1.) az elrejtett és a tipp hány karaktere van egymás alatt (HELYEN) és
- (2.) a tipp hány karaktere TALÁLT más helyen még az elrejtettben.

Az nyer, aki előbb mondja ki a jó megoldást.



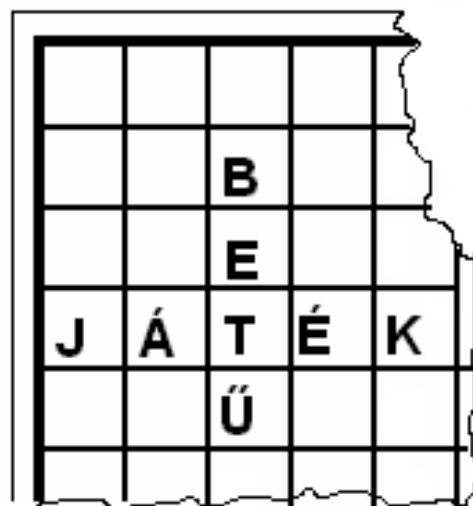
Legérdekesebb talán, ha ötbetűs szavakat kell kitalálnunk, értelmes ötbetűs szavak rákérdésének sorozatával.

(Többen is játszhatják, egy-egy elhangzott tippre valamennyien válaszolva.)

SCRABLE (Játék a betűkkel)

Az asztal lapja felé lefordított és összekevert betűkből a soron következő játékos 7 db betűt húz, amelyekből a legmagasabb pontértékű szót igyekszik a 15x15 - ös játékmezőre, vagy függőlegesen, vagy vízszintesen felrakni.

A ⁴	A ⁴	A ⁴	Á ⁵	Á ⁵	E ³	E ³	E ³	É ⁵	É ⁵
C ⁴	E ⁴	L ⁴	L ⁴	M ⁵	N ⁴	N ⁴	P ⁶	R ⁵	S ⁴
O ⁵	Ó ⁶	Ö ⁶	Ő ⁷	U ⁶	Ú ⁸	Ü ⁸	Ű ⁹	I ⁴	Í ⁵
B ⁵	C ⁶	C ⁶	D ⁷	F ⁶	G ⁴	G ⁴	H ⁹	J ⁸	K ⁵
L ⁴	L ⁴	M ⁵	N ⁴	N ⁴	P ⁶	R ⁵	S ⁴	S ⁴	Z ⁵
Z ⁵	V ⁵	T ³	T ³	T ³	Y ²	Y ²	Y ²	*	*



A játékot számos változatban újík, ezért a játék kezdetekor a versenyzőknek meg kell állapodniuk az elfogadható szóalkotásra, a pontozásra, az új betűk húzására alkalmazott szabályokban...

Rögzíteni kell, hogy a már táblán volt szavak betűinek felhasználásakor keletkező „összeérések” szintén értelmes szavakat kell, hogy eredményezzenek.

Pontozásban: felhasználhatók a betűlapokra festett értékek, de a játék érdekessége nem csökken akkor sem, ha "csupán" az alkotott szó hosszát pontozzuk (pl. a betűszáma négyzetével). Javasolt azonban jelentékenyebben értékelni a már korábban táblára került betűk felhasználását. Pl. + 10-30 ponttal.

Versenyszerűen, javasolt két eltérő színezésű betűkészlettel játszani, két táblán, ki-ki a magáén.