

JÁTÉKTAN

főiskolai jegyzet
egy ma még nem létező tantárgyhoz

pedagógushallgatóknak
gyakorló pedagógusoknak
gyerekekkel foglalkozóknak
tehetség-gondozóknak

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.)

Ütésesek

„Elmetorna kurzus” **13**

13. téma: Ütések (Mancala + Fanorana, Dzsungel, Surakarta)

A foglalkozás fő célja:

Számolás gyakorlása (Mancala) 10 db alatti értékek, érkezések ránézésre becslése...

Önálló szövegértelmezés (Fanorána, Surakarta) a részletekre irányuló konkrét rákérdezéssel...

Sakk-előzetes, (Dzsungel) felkészítés a különböző lépésű (stratégiai értékű) bábukkal való játékra.

További konkrét célok:

Kézügyesség, olló-, ragasztó-használat... Táblarajz tervezés, festés, bábuformálás gyurmából, stb.

térképen: Madagaszkár, Benyovszi Móric (Fanorana), Indonézia-Java-Surakarta (Surakarta), Afrika (Mancala)

Táplálkozási lánc. Miért humoros? A poénok felismerése (Nagy Lajos: Képtelen természetrajz)

Általános célok:

Ösztönzés: otthon játszható játékok kitalálására, tervezésére és elkészítésére (Lásd pl.: Dzsungel)

Olvasd el az „Ütések válogatás”-t! és emlékezz vissza az előnyadósoknál mutatott lebonyolítási módszerre.

Emlékeztetek az előnyadósos játékokra? A mai foglalkozáson is ugyanazt a programot fogjuk követni, mint ami azok megismerésekor nektek is tetszett. Négy játékot hoztam, négy csoportnak, de most én jelölöm ki a csoportokat: lesz egy a kicsiknek, lesz egy a nagyoknak és lesz két vegyes csoport.

A legügyesebbekből álló, egyik vegyes csoport el is fog készíteni egy nagyon szupi dzsungeles játékot...

A már okos jól számoló kicsiknek tetszeni fog az afrikai gyerekek kedvence a Mancala. Ennek a szabályait közösen fejtjük meg és előbb a kicsik játszanak vele addig, amíg a másik három játék megfejtésén és elkészítésén egy-egy csoport dolgozik. Mindenki figyeljen, mert verseny is lesz! Igen a Mancalából is.

Vegyünk elő pl. 10 db-os tojástartókat makk-szemekkel. (Erdei sétán nem felejtünk el „bábukat” gyűjteni.)

Az is jó, (komfortosabb is) ha gyufaszálakkal játszunk A4-es papírra nyomtatott **2x5-ös négyzetes (!)** táblán.

A kicsik információról-információra olvassák a szabályt, amiket közösen értelmezzünk.

(Egyszersmind ezzel, követendő mintát adva a több játék szabályát majd önállóan megfejtő csoportoknak.)

Ne törődjünk az összetett mondatok hosszával, hanem minden olvasott információt azonnal értelmezzük és próbáljuk ki. *Tehát pl.: „egymással szemben” most fontos. Általában a játékosok a tábla két oldalán szemben ülnek, de sok játéknál egymás mellett ülve is játszhatnak. Most funkciója is van a két oldal megkülönböztetésének. Saját oldalról jobb kéz felé esik a saját gyűjtő. Ha csak 10-mezős a táblánk, akkor ugye a tábla mellett jobbra a puszta asztallap is megfelel saját gyűjtőnek.*

... és így tovább apránként részletezve...

A kicsik csoportja kezdjen el játszani. A nagyok fejtsék meg és ízlelgessék a Fanoránát, az egyik vegyes kapja az elkészítendő Dzsungelt, a másik a kinyomtatott Surakartát. *(Körbejárás, segítség. Esetleg: „gyere át segíteni a játékgyártóknak”, „ezt vágd ki”, „ezt ragaszd össze” egy-egy fő átmenetileg átvezényelve a dzsungelesekhez.)*

Ha elkészült a Dzsungel, akkor először ezt beszéljük át közösen: a csoport szóvivője elmondja a szabályt, megmutatja: hogyan kell játszani...

Közben (a szokásos „érdekeset mondok” apropóból) beszélgethetünk a „táplálkozási lánc”-ról, „vadállatok és házi állatok”-ról. Javasolt beidézni Nagy Lajos: Képtelen természetrajzából néhány sort kedvkeltésül, hogy később, **önkéntesen(!)** maguk elolvassák és értelmezzék a fergeteges és elgondolkodtató poénjait.

A kutya háziállat. Három fő részből áll, úgymint: fej, törzs és végtagok. Ha ezen részek bármelyikét a kutya elvesszük, akkor a kutya elromlik, és többé sem nem szalad, sem nem ugat, egyáltalán nem működik tovább. **A lúd** tollazatának színe fehér, ami által az egész lúd fehér. Mégpedig, ha feldobják is fehér, ha leesik is fehér.

A Kutya és a Tyúk legyen kinyomtatva és készenlétben várjon arra, hogy megkérdezik „hol olvashatom el?”.

Kitűnő anyag a szövegértelmezés gyakorlásához, hiszen a megértés azonnali jelzése, a jutalma, a „felnevetés”.

(Ami ugye többnyire elérhető a jól, a korosztálynak válogatott viccek olvasásával is!)

A csoportok sorra bemutatják a „saját” játékaikat. A csoport szóvivője („frontálisan) magyaráz és ad szót a kérdezőnek. A tanár is alkalmazkodjon, jelentkezzen, „kérjen szót...”

A Fanorana-nál kiegészíthetjük mesével Benyovszki Móricról, a térképen megkeressük („királyságát”) Madagaszkárt a játék származási helyét.

A Surakarta-nál megkeressük a térképen Java szigetét, ahonnan származik, de elmondhatjuk, hogy „csak” az Európaiak nevezik Surakartának ami egy félmillió lakosú Indonézia város neve. (Az európai névadás állítólag a franciáktól származik, nézzenek utána a Google-keresgélőben...)

A Mancalát már a foglalkozás elején együtt feldolgoztuk, de mondja el újra a kicsik szóvivője és említsük meg róla, hogy Afrikában a legkedveltebb játék, több, mint 300 neve van, nagyon sokféle táblája és játékszabálya. Egyes törzsekben csak az lehetett főnök, akit a többiek nem tudtak legyőzni ebben a játékban. Aki ebben profi volt, arról azt is elhitték, hogy esőt is tud csinálni... A táblája földbe vájt gödrökből állt és magokat „vetettek/mozgattak” benne...

Ezután indulhat a csoportverseny, amihez → A3 méretben nyomtatni, kifüggeszteni...

4 csoport (A,B,C,D), mindegyikben 4-4 játékos:

Játékosok számozása:

„A” csoport (kicsik): **1,2,3,4** „B” csoport (vegyes): **5,6,7,8**
„C” csoport (nagyok): **9,10,11,12** „D” csoport (vegyes): **13,14,15,16**

A csoportok „saját” játéka: **A:** Mancala, **B:** Dzsungel, **C:** Fanorana, **D:** Surakarta

Ha mindegyik játékból 2-2 db játék-készlet van, akkor mindegyik fordulóban játszhat mindegyik versenyző az alábbi párosításban:

	az „A” csoport játéka (kicsik)		a „B” csoport játéka (vegyes)		a „C” csoport játéka (nagyok)		a „D” csoport játéka (vegyes)	
	Mancala		Dzsungel		Fanorana		Surakarta	
I. forduló	5-9	7-15	10-13	3-16	2-8	1-14	4-11	6-12
II. forduló	6-13	8-11	2-14	4-12	3-15	7-16	5-9	1-10
III. forduló	10-14	12-16	1-11	9-15	4-5	6-13	2-7	3-8

4féle játékból mindegyik játékos csak 3féleből párbajozik. (Egyik csoport tagjai sem versenyezhetnek a csoport „saját” játékában.)

Minden párbaj kettő, váltott kezdéssel játszott partiból áll. (2:0) nyeresért: 3 pont, (1:1) döntetlenért: 1-1 pont, ha valaki megsértődik és nem fejezi be: -10 pont.

Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a párosításukhoz a csoport betűjelét és mellé a szerzett pontszámot. Az csoport lesz a nyertes, amelyik legtöbb pontot szerzte.

A 2 pld. Dzsungelt a „hazavinném”-re jelentkezők között kisorsolni(*), a többi táblát „pofára” (, hogy biztosan jó helyre kerüljön) szétszítani.

(*) Sorsolás helyett, nagyon jó a „Legkisebb egyke” játék és szinte ugyanannyi az időigénye:

Mindenki felír egy tetszőleges számot egy papír fecnre és az nyer, akinek a száma az együttes egyszerre történő felmutatáskor legkisebb azok közül, amiket mások nem mutatnak. Pl.: 1,1,4,4,8,9,11,25 közül a 8 nyer.

Összefoglalás:

Mindegyik játék nagyon távolról került nemcsak hozzánk, hanem Európába is. Az ember „homo ludens”.

Talán már az ősembernek is voltak táblás-gondolkodós-modellezős játéka. Ősidők óta nagy-nagy tiszteletet élveztek, akik egy-egy játékban verhetetlenek voltak. Sportban (olimpiák) és elmesportban is...

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

VERSENYSZABÁLYOK (fordulónkénti párosítások)

4 csoport (A,B,C,D), mindegyikben 4-4 játékos, összesen 4 féle játékban,
(de minden csoportnak van egy „saját” játéka, amiben nem párbajozik):

Játékosok számozása:

„A” csoport (kicsik): **1,2,3,4** „B” csoport (vegyes): **5,6,7,8**

„C” csoport (nagyok): **9,10,11,12** „D” csoport (vegyes): **13,14,15,16**

A csoportok „saját” játékei: **A:** Mancala, **B:** Dzsungel, **C:** Fanorana, **D:** Surakarta

Mindegyik játékból 2-2 db játék-készlet van

(mindegyik fordulóban játszik mindegyik versenyző az alábbi párosításban):

	az „A” csoport játéka (kicsik)		a „B” csoport játéka (vegyes)		a „C” csoport játéka (nagyok)		a „D” csoport játéka (vegyes)	
	Mancala		Dzsungel		Fanorana		Surakarta	
I. forduló	B: C: 5-9	B: D: 7-15	C: D: 10-13	A: D: 3-16	A: B: 2-8	A: D: 1-14	A: C: 4-11	B: C: 6-12
II. forduló	B: D: 6-13	B: C: 8-11	A: D: 2-14	A: C: 4-12	A: D: 3-15	B: D: 7-16	B: C: 5-9	A: C: 1-10
III. forduló	C: D: 10-14	C: D: 12-16	A: C: 1-11	C: D: 9-15	A: B: 4-5	B: D: 6-13	A: B: 2-7	A: B: 3-8

4 féle játékból mindegyik játékos csak 3 féleből párbajozik.

(Egyik csoport tagjai sem versenyezhetnek a csoport „saját” játékában.)

Minden párbaj kettő, váltott kezdéssel játszott partiból áll.

(2:0) nyeresért: **3 pont**, (1:1) döntetlenért: **1-1 pont**, **(ha valaki megsértődik és nem fejezi be: -10 pont.)**

Mindegyik játékos 1-től 16-ig számozott rajtszámot kap, amik alapján értelmezendő a fordulók játékos párosítása.

Minden lejátszott párbaj után a párok odamennek a táblázathoz és beírják a párosításukhoz a csoport betűjele mellé a szerzett pontszámot.

Az csoport lesz a nyertes, amelyik legtöbb pontot szerezte.

„ütéses” táblások (válogatás 7-9 éveseknek):

Mancala, Fanorana, Surakarta (meg még pl.: Dzsungel)

Négy nagyon különböző, szabályaiban is picit hosszabbak és értelmezésükben is bonyolultabbak az eddigieknél, **kiválóan alkalmasak önálló szövegértelmezés és annak továbbadása próbájára, gyakorlására.**

A szövegértelmező munka egyik jutalma: négy szuper játék megismerése. (***) Lásd a lap alján!

Azt is megtapasztalhatjuk, hogy ne ijedjünk meg az első olvasatra értelmetlennek tűnő kezelési utasításoktól (pl. , vásárolt termékek „csináld magad, rakd össze” barkács-leírásaitól.)

Ismerjük fel az értelmezés technikáját!

Az összetett mondatokat és hosszú sorokat informatív részekre bontva, az adott informatív részt végrehajtva (kipróbálva), a végén minden értelmet nyer.

Különösen érdekes, hogy **megtanuljunk kérdezni**, az helyett, hogy

„Nem értem”, „Mit nem értesz?”, „Hát az egészet”

A „MiniJátékMester” idézett szövegei tömörek, lényegre törőek, szinte szavanként értelmezendők.

Dolgozzuk fel előbb közösen pl. a Mancalát, aztán bizzuk három csoportra a három másik játék szabályainak a „megfejtését”.

Kezdjük el közösen hangosan olvasni a Mancala szabályait, meg-meg állva és értelmezve, egyszersmind **példákon végre is hajtva a leírtakat...**

Fogalmazzanak meg kérdéseket, de a lehetséges válasz-alternatívákat is mondják el hozzájuk... (Általában válaszoljuk azt, hogy **„próbáljuk ki így is és úgy is, azután döntsük el...”**)

Ha közösen próbáljuk és némi rávezetéssel értékeljük, akkor többnyire értelmet kapnak a szabályok miértjei is. (Csak akkor rögződik hosszabb időre is a szabály és csak akkor értjük meg igazán a játékot, ha már ezekre a miértekre is válaszolni tudunk. A jó szabályok nem öncélúak, „okuk van”.)

Ezt a technikát kövesse le aztán három csoport önállóan, majd csoportonként külön-külön beszéljék át: törekedve arra, hogy a szövegben olvasott tömör fogalmazások (mint „rögzülni készülő” szöveg) **feleltődienek el, ill. saját szavakra és gondolatokra cserélődjenek fel.** (*)

Jelöljük ki, hogy ki fogja a csoport képviselőjeként (szóvivőként) elmagyarázni a másik két csoportban dolgozóknak...

(*) *Azért ugye, hogy a rákövetkező fázis ne szövegidézés, hanem tényleg magyarázat legyen, aminek a felépítéséből magunk is sokat tanulhatunk...*

(*) Megjegyzés:** Kis túlzással a játékszabályok olyanok, mint egy-egy tovább adható jó vicc.

A szövegértelmezés és szókincs-bővítés talán legjobb eszköze a humor, amiben a poén megértésével azonnal önmagát jutalmazza az olvasója. (Sokkal jobb eszköz, mint a mese. A mese nem értett szavain átsiklik a történet követője, ámde a poén ritkán hat az értetlenekre.)

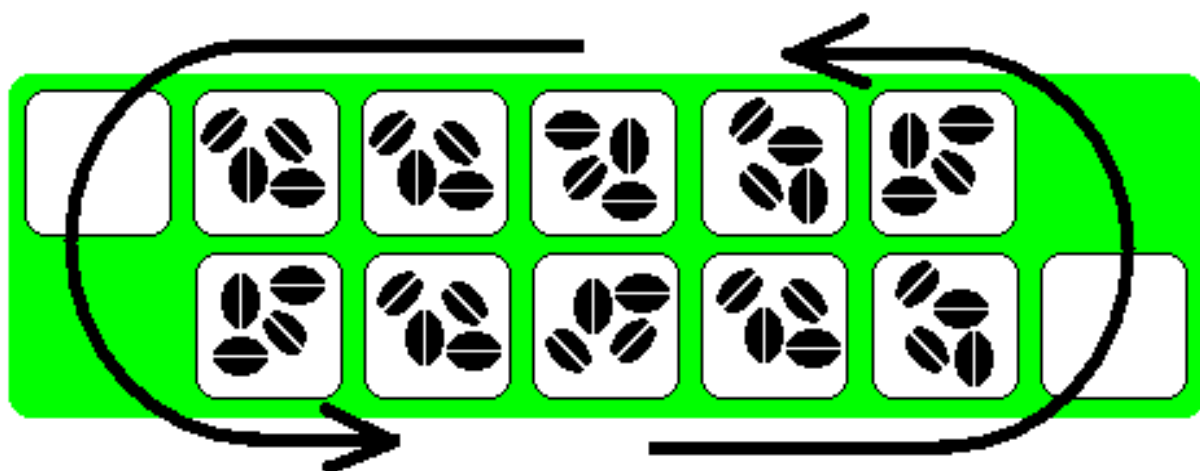
A próbajátékok során hármásokat jelöljünk ki. Egy figyel (nem dumál bele), majd a győztesrel játszik.

MANCALA (BANTUMI, v. VARI, v. KALAH...)

A kezdőállásból felváltva lép a tábla hosszanti oldalain **egymással szemben** elhelyezkedő két játékos.

Egy lépésben egy tetszőleges **saját oldali rekesz összes magját** fel kell venni és körben (a nyíl mutatta irányban) egyenként lerakni a rekeszekbe.

A jobb kéz felé eső saját gyűjtőbe tenni kell, az ellenfélébe nem.



Ha **az utolsó lerakott mag** sajátoldali üres rekeszbe érkezik, akkor az azzal szembeni (ellenséges) rekesz teljes tartalma átkerül a lépő saját gyűjtőjébe.

Mindig kimarad az ellenfél, ha az éppen lépő utolsó lerakottja a saját gyűjtőjébe érkezik, azaz ilyenkor: egy újabb saját rekesz tartalmát kell felvenni és egyenként szétosztani.

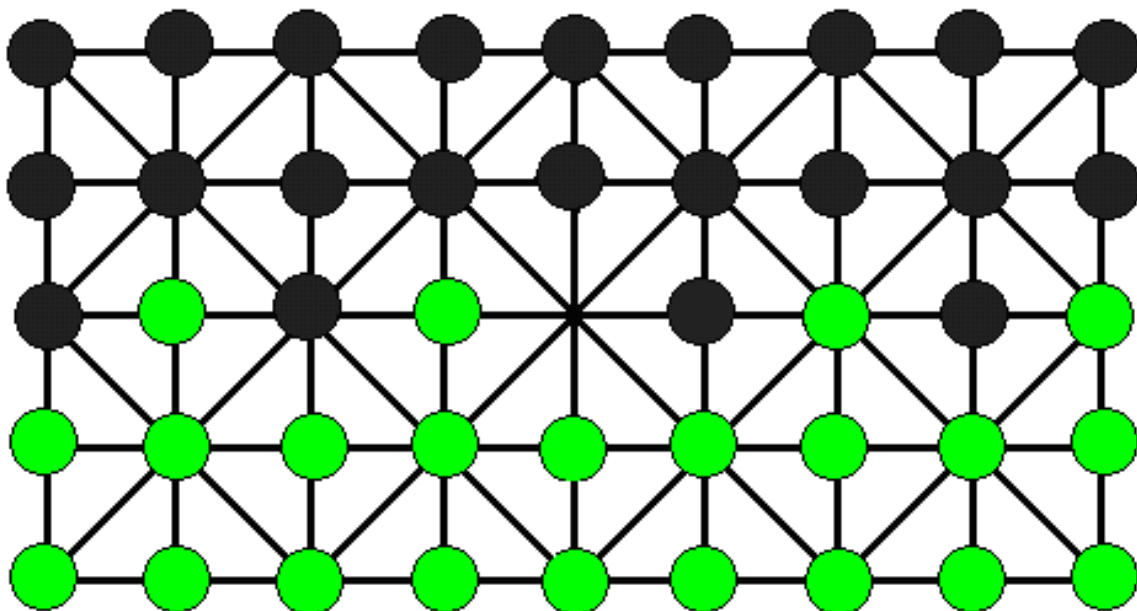
Vége a partinak, ha **az egyik oldal mind a hat rekesze** kiürült. A gyűjtők tartalmának megszámlolása előtt még a másik oldal a saját gyűjtőjébe teszi a saját rekeszeiben maradtakat.

Talán a „legharciasabb” ütéses játék.

Ütsz akkor, ha **megközelíted** (a.) ellenfeled egyik bábuját és ütsz akkor is, ha **eltávolodsz** (b.) ellenfeled bábujától. Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábu lekerül a tábláról.



Az ábrán mutatott kezdőállásból indul.



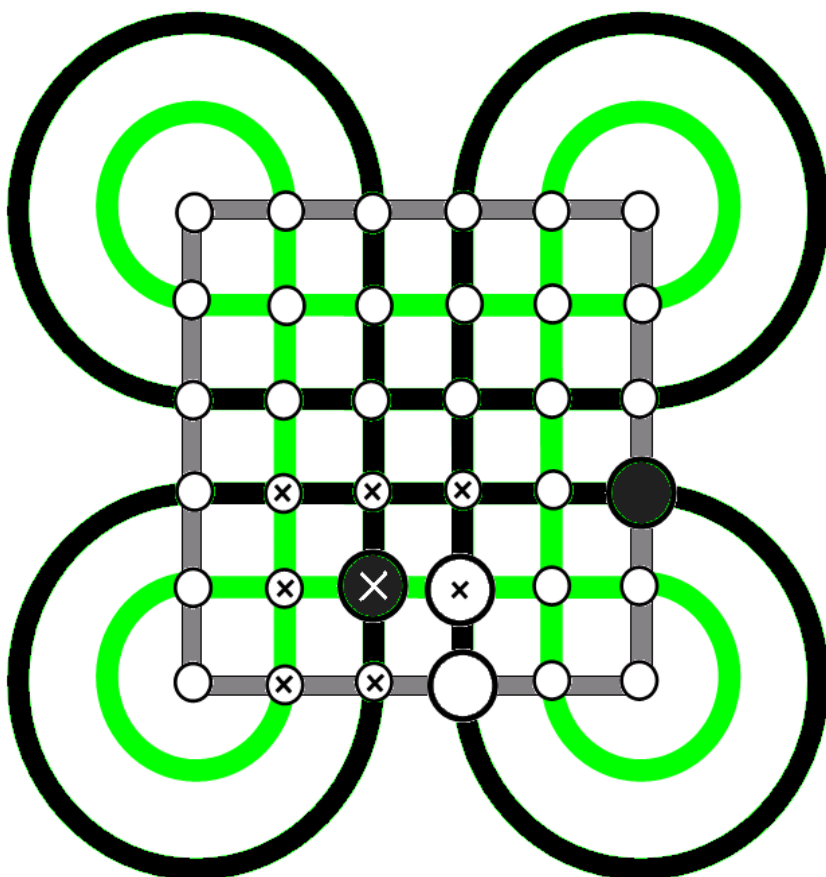
Ütés-, sőt ütéssorozat- kényszer van (azaz, ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező), illetve a megkezdett ütéseket (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve, ha ezzel valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).

SURAKARTA

Kezdekor a 6x6-os rács két oldalán szemben egymással 2-2 sorban áll 12 fehér és 12 fekete.

Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rádspontokra léphetnek a bábuk. Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte. A szokatlan táblarajzolat nem csak egzotikus, hanem ez hordozza **az ütés-szabály lényegét**. Egy ellenséges bábu akkor üthető le, ha

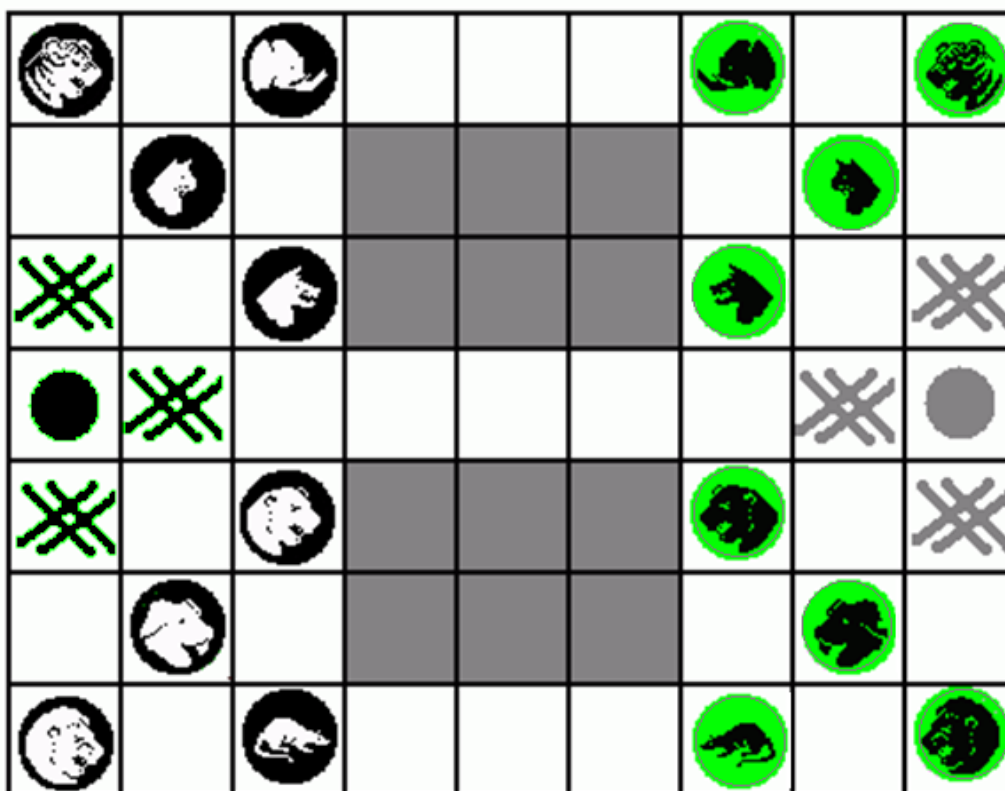
(1.) **ugyanolyan színű „hurkos” vonalon áll**, mint az őt ütő bábu és (2.) van közöttük legalább egy körívet tartalmazó bejárési út, amit **nem szakít meg egy másik bábu**.



A jelölt sötét bábu lehetséges lépéseit mutató ábrán a középső fehér nem azért üthető, mert a sötét mellett áll, hanem, mert a kis íveken át akadály nélkül eljuthat hozzá. A harmadik fehér pedig azért nem üthető ki a jelzett sötéttel, mert annak a nagy íveken.

áthaladó útját másik sötét blokkolja (ill. ha ellenkező irányban indul, akkor felső a fehér állítja meg)

DZSUNGEL (sakk-előzetes nemcsak kicsiknek)



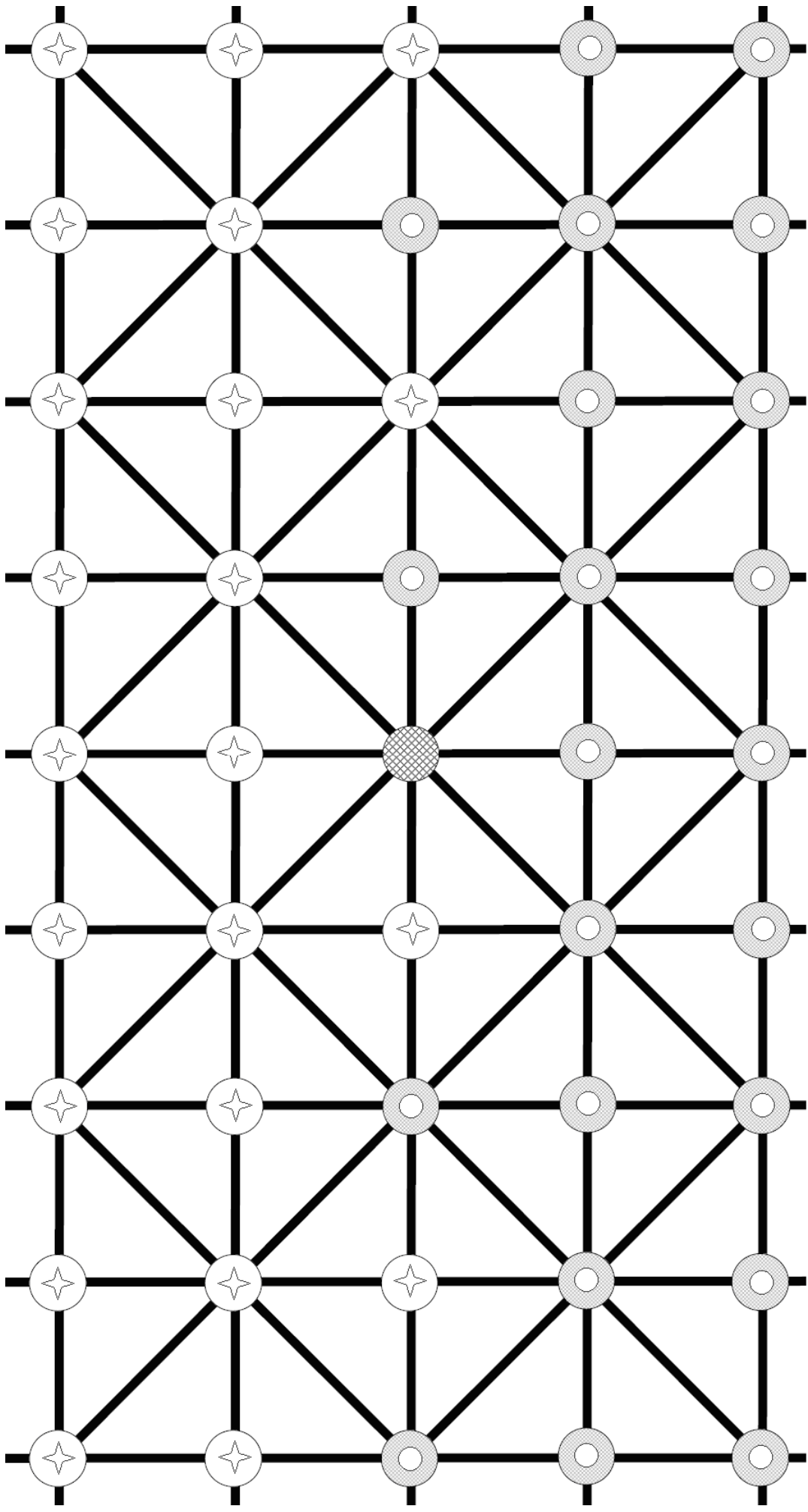
Sötét és világos 8-8 állatot formázó bábujaival **az ellenfél „barlangjának” elfoglalásában versenyez.**

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, patkány felsorolás egyszersmind **a bábuk általános ütés-sorrendje** is, azzal a kiegészítéssel, hogy a patkány is üti az elefántot, kivéve, ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu **a szomszédos üres mezőre léphet**, de az oroszlán és a tigris **vonalba át is ugorhatja** a vizet, kivéve, ha eközben a patkány felett kéne áthaladnia.

A kétoldali 3-3 „csapda” mező bármelyikén álló bármilyen bábu **bármely ellenségessel üthető.**

Veszít: aki nem tud lépni (beszorult, leütötték).



Fanorana (22-22 db bábú világos és sötét - nyitóállásban: a középső mező üres és 44 db bábú áll a táblán -)

Ütsz akkor, ha "megtámadod" ellenfeled egyik bábuját (bábuserőt) és ütsz akkor is, ha "visszavonulsz" ellenfeled bábujától (bábuserőtől). Mindkét esetben a lépésed meghatározta vonalba eső ellenséges bábú(k) kerül(nek) le a tábláról: vagy az(ok), amely(ek) mellé léptél, vagy az(ok), amely(ek)től egy mezőnyit eltávolodtál. Ütészényszer van (ha tudsz ütni az adott állásban, akkor kötelező) és a megkezdett ütések (akár irányváltással is) kötelező ugyanabban a lépésben folytatni (kivéve: ha ezzel: valamelyik már érintett mezőre kellene visszalépni).

Surakarta (2x12 db sötét és világos bábuval)

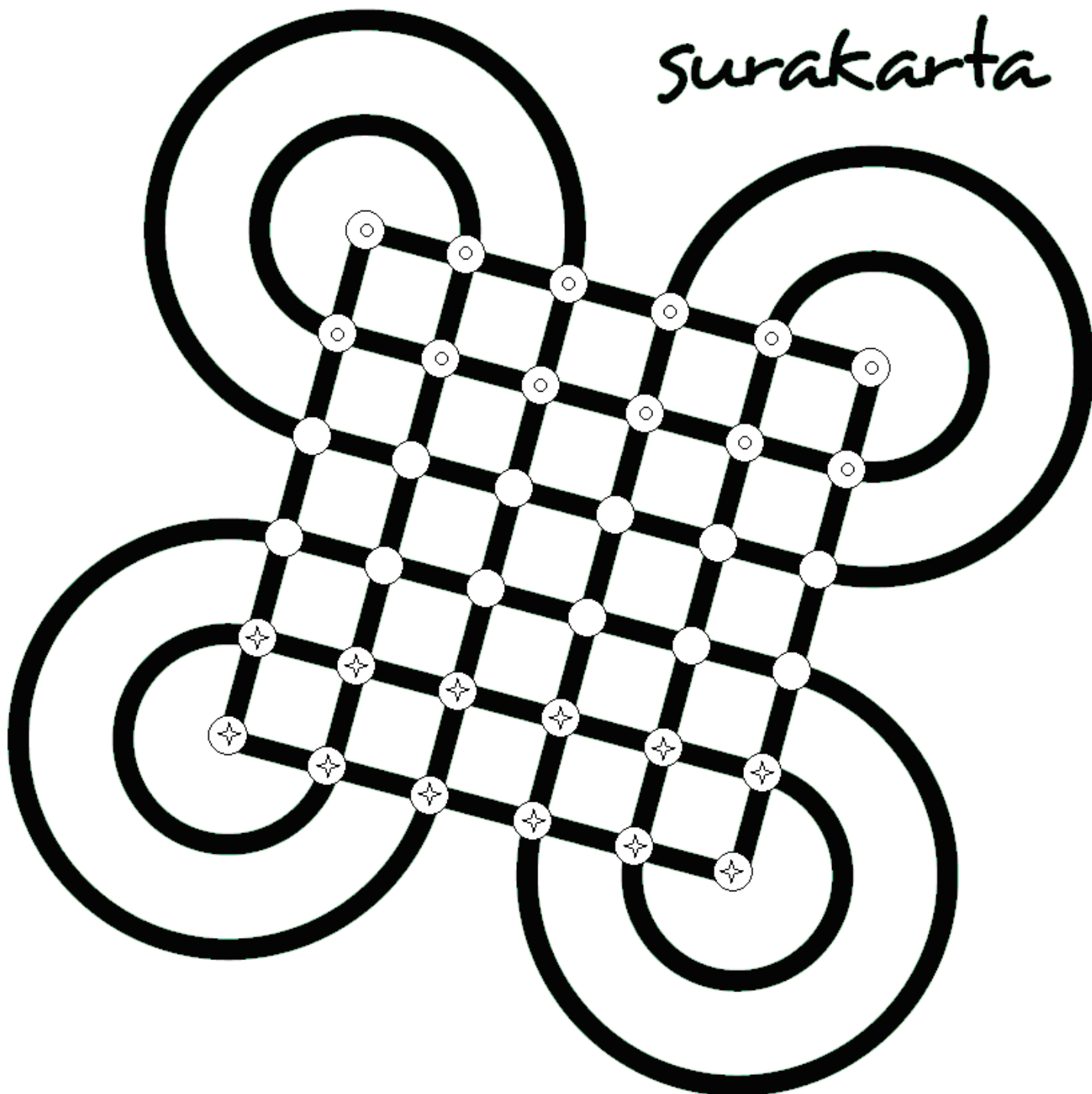
Cél a versenytárs összes bábuját leütni.

Kezdekör 2-2 sorban sötét és világos bábuk, közöttük 2 sor üres.

Váltott lépésekben, egy-egy bábu a szomszédos üres rácspontokra léphet. (? Igen, köríven is. Söt...!)

A szokatlan táblarajzolat hordozza az ütés-szabály lényegét. Ellenséges bábu akkor üthető le, ha

1. legalább egy körívet tartalmaz a csak üres pontokon áthaladó hozzá vezető út, de **(és!!!)**
2. vagy csak a kicsi, vagy csak a nagy köríven halad.



DZSUNGEL

Játékszabály

Az nyer, aki egyik bábujaival belép a versenytárs barlangjába.

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, egér felsorolás egyszersmind a bábuk általános ütőssorrendje is, azzal a kiegészítéssel, hogy (a kör bezárul, azaz)

egér üti az elefántot, kivéve ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu az oldalszomszédos üres mezőre léphet, de a saját barlangba egyik sem, a vízbe meg

csak az egerek léphetnek.

Az oroszlán és a tigris vonalban átugorhatja a vizet,

kivéve, ha eközben

egér felett kéne áthaladnia.

(Bármelyik egér felett!)

A kétoldali 3-3 „csapda”

mezőn álló bábu,

bármelyik ellenségessel üthető.

Veszít: aki nem tud lépni,

azaz beszorult, vagy az

összes bábuját leütötték.





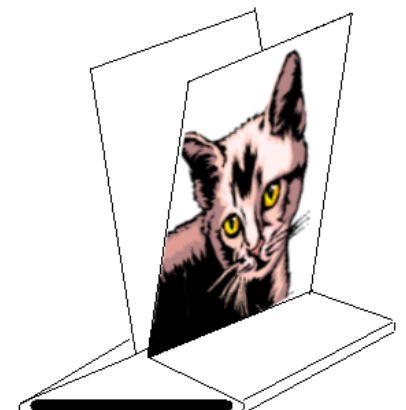
DZSUNGEL

kétszemélyes stratégiai „minta”-játék

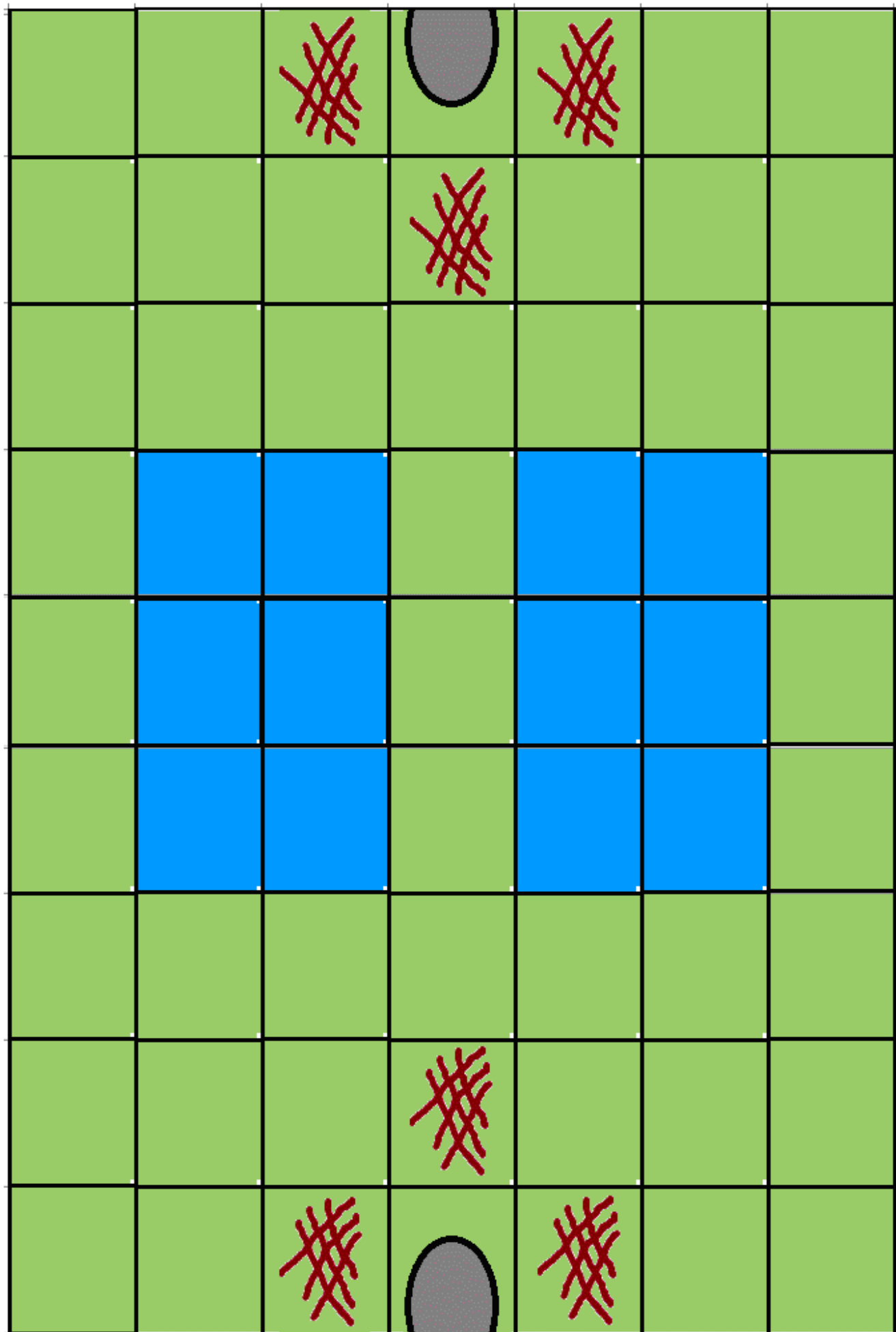
Miért is „minta”?
Kitalálhatod.
Magad is tervezhetszilyent, ill.
készíthetsz hasonlókat.

A bábuk rajzait
A4 méretben nyomtasd ki
azután
vágd ki, hajtogasd, ragaszd...

A hajtogatás alsó részébe
illesztett kis kartonlappal
meg is erősítheted.



A játék tábláját
A3-méretben nyomtasd.



A KUTYA (Nagy Lajos: „Képtelen természetrajz”, részlet)

A kutya háziállat. Három fő részből áll, úgymint: fej, törzs és végtagok. Ha ezen részek bármelyikét a kutyából elvesszük, akkor a kutya elromlik, és többé sem nem szalad, sem nem ugat, egyáltalán nem működik tovább.

Különféle kutyák vannak, úgymint: pulikutya, komondor, vizsla, agár, szentbernát-hegyi, újfundlandi kutya, öleb, kis girhes, nagy dög, mopszli, nyakszli, vonító sühögér, kis kutya, nagy kutya, tarka kutya, Sajó kutyám. (A kutyuskám az nem kutya, hanem, amint egy igen kiváló természettudós földerítette, egy nő.)

A kutya igen hú állat. Ha a gazdája megrúgja, akkor meglapul, és nyalogatja a cipőjét. Ha pedig meghal a gazdája, akkor a kutya nagyon szomorú lesz, sőt van olyan kutya is, amelyik a gazdája halála után nem eszik, nem ugat, lefekszik, és ő is meghal, nem úgy, mint például a zsebóra, amely a gazdája halála után is közönyös ketyegéssel jár tovább, amiért is a zsebóra egy hűtlen kutya.

A kutya örömeinek az által ad kifejezést, hogy a farkát csóválja. Ha pedig a farkát levágják, akkor a fejét csóválja.

A kutya valamennyi állat közt a legértelmesebb. Igen tanulékony, például rövid néhány esztendő fátadozás után már megérti a saját nevét, s ha azt hangosan kiáltják, a kutya dühösen ugatni kezd, ami azt jelenti, hogy hagyják már békén. De a kutya nemcsak szellemileg fejlett, hanem lelkileg is, némelyik annyira mély lélek, hogy emlékeztet a lírai költőkre, ugyanis ezek a költői lelkű kutyák, ha feljön a hold, és az ég tetején szépen ragyog, szintén ugatni kezdenek.

A kutyának veszedelmes betegsége a veszettség, ami igen ragadós nyavalya, az ember is megkaphatja, és harapás által terjed, mégpedig úgy, hogy vagy a veszett kutya harap meg egy embert, vagy a veszett ember harapja meg a kutyát.

A kutyának a veszettségen kívül legfőbb ellensége a sintér. Ez egy olyan úriember, aki drótkarikával jár az utcán, s ha meglát egy kutyát, utánaszalad, a drótot a nyakába veti, és elkezd a kutyát húzni, mire a kutya gazdája pedig két pofont ad a sintérnek, a gazdát a rendőr fölírja, s utcai botrány miatt fizet húsz korona bírságot.

...

A veszettségen kívül még nagy baja a kutyának az elveszettség, ami ellen az apróhirdetések, s a megtaláló fejére kitűzött illő jutalom szolgál.

...

A kutyát házőrzésre, a szoba bepiszkítására, mások zavarására, a háziúr és házmester bosszantására használják, tehát igen hasznos állat, csontjából rongyot készítenek, húsát várostromok alkalmával eszik.

A TYÚK (Nagy Lajos: „Képtelen természetrajz”, részlet)

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.

A tehetségtelen kakast kappannak nevezik. A fiatal tyúknak becéző neve jérce, de ezen a néven csak akkor szokták becézni - nézetem szerint későn -, amikor már levágták, és a húsát eszik, úgyszólván szegény tyúknak a becézésben már semmi öröme sincsen.

Tyúknak Pesten a nőt nevezik, ami a városiaknak a falusi dolgokban való járatlansága miatt van így, ugyanolyan tévedés tehát, mint amikor a városi ember a búzát kukoricának nézi.

...

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. Ez csak *volt* rejtély azokban a régi sötét időkben, amikor az emberek olyasmiket találtak ki, hogy a föld gömbölyű és forog (de majdnem el is égették őket!), ma azonban a fölvilágosodás, sőt a keresztény kurzus korában tudjuk, hogy isten előbb a tyúkot kellett, hogy teremtsen, tojás csak azután lett, miután a tyúk tojt.

Különbé fajta és különféle nagyságú tyúkok vannak, a kendermagos tyúk azonban mindig pontosan olyan magos, mint a kender.

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."

...



Ha tetszik, akkor keresd a könyvtárban a többi is Nagy Lajos: „Képtelen természetrajz”-ában

Vagy Hálós kapcsolatban a JÁTÉKTAN oldalon:

<http://www.jatektan.hu/jatektan/z2005/bann/makvirag/keptelen.html>

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