

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.)

Kurzus-záró: Hétpróbás verseny

„Elmetorna kurzus” **20**

20. téma: Hétpróbás verseny (Próbajátékok szervezése)

A megismert játékokat persze ki kell próbálni..., de lehetőleg (kivéve, ha valami határozott célunk van *) **kerüljük el, azt hogy „válasszatok párt magatoknak...”**

(*)

- *Lehet cél pl.: kapcsolatok megfigyelése, felmérése...,*
- *vagy pl. annak kontrollja, hogy összetartanak-e az erősebb játékosok, konkurálnak-e egymással,*
- *vagy pl. a könnyebben legyőzhető barátilag, tanítás céljából választják-e.*

Már a legelső értelmező próbálkozásokat is javasolt **három fős csoportokban javasolt játszani.** Magam ezt tartom a leghatékonyabbnak. Picit pótolja a hibás-hiányos tálalást is, mert a jól összeállított csoportban megoldódhatnak az értelmezési kérdések is. Nem feltétlen kell a legelső szintre koncentrálni egy feladat részleteinek az elmagyarázásakor, mint pl. az egyéni munka esetén. Később, már megismert szabályokkal, még hatékonyabb a tanulás, ha kettő játszik, a harmadik figyel. Azt is megszokja, hogy nem dumál bele. Nehéz megszokni, mert figyelés közben születnek a legjobb gondolatok és ilyenkor olyant is észreveszünk, amit parti közben nem. Mások, esetleg lassúbb játékát figyelve, nem nyúlhatunk a bábukhoz, nem hamarkodhatjuk el a lépést, van időnk újra átgondolni...

Némi versenyszerűség persze elkerülhetetlen már a próbajátékok során is. Jó módszer, ha 3-4 fős csoportokban, mindig a parti vesztese marad ülve és az őt legyőző adja át a helyét a következőnek úgy, hogy joga van beledumálni, magyarázni annak akit (és csak annak akit) legyőzött. Különösen: a közvetlen vesztes helyzetek elhárítását segítve. A következő partiban azután, értelemszerűen, már az új győztes lesz a beledumáló.

Ha párokat akarunk játszani, akkor lehetőleg úgy válasszunk, hogy legalább kettő, a korábbi teljesítményszinteket figyelembe vevő, „kalapból” sorsoljunk.

- Céltól függően választható az egy kalapban lévők egymással való párosítása is és annak is van értelme, ha
- „az a ceremónia”, hogy akinek az egyik kalapból kihúzták a nevét, az a másik kalapból kell, hogy húzzon magának versenytársat, munkatársat.

Az értelmező próbajátékok során nemcsak megengedett, de **nagyon ajánlott a visszalépés megengedése.** Mi lett volna, ha nem ezt léped? Védhető volt-e a támadás?

Különösen ügyeljünk arra, hogy **a próbajáték nem verseny!** Próbajátékban nincsen kudarc! Van ugyan a próba partikban is győztes és vesztes, de ezeket „**hadállásoknak**”, vagy „**helyzeteknek**” nevezzük. Ekkor még csak a játék vizsgáljuk. Némi gyakorlattal, elérhetjük, hogy a próba partikban a játékosok nem egymás legyőzésében fognak versengeni, hanem a nyerő/vesztő állások („csikicsuki” állások, „kényszerítőzős” lépések) felderítésében.

Mielőbb térjünk át arra is, hogy a kölykök **maguk bogarásszák ki és értelmezzék** az új játék szabályát. Legyen leírva, olvassák el, értelmezzék, próbálják, aztán persze közben kérdezzenek... Ezt is meg kell tanulni! Erre, kiemelkedően hatékony a csoportmunka. Különböző felkészültségűek kiegészíthetik egymást és miközben megbeszélik, tanítják is egymást...

... és nemcsak egymást! Ha odalesünk, megfigyelhetjük, hogyan magyaráznak egymásnak.

Mik azok a kulcsszavai, amiket az oktatás során használva, mi is érthetőbbek leszünk számukra.

HÉTPRÓBÁS VERSENY

Egyházasdelegeleg, 2012.

A résztvevők rajtszámot és versenylapot kapnak, **amiről a verseny indítása előtt 3 játékot kihívó mindegyik játékos.**

Az így „élesített-fennhagyott” max. 7 féle játékból tetszőlegesen partnerválasztással zajló verseny eredményeit gyűjtik a játékosok a versenylapon. **A hét kiválasztott játékból 3-3 kihívásos párbaj eredményét lehet rögzíteni.** Minden nyert párbaj 1 alap-pontot ér. Amde, a verseny végeredményét meghatározó számított pontszám ennek többszörösét hozza:

A végső összesített sorrendet eldöntő pontszámba ugyanis, *hét féle játékból, a sikeres párbajokért kapott további "trófeapontok" is beszámítanak, melyek a legyőzött ellenfelek elért alap-pontjainak összegével lesznek azonosak. (Ha olyan versenyzőt győzött le a vizsgált játékos, akinek nem volt nyert párbaja, akkor "csak" a győzelemért kapott 1 alap-pontot kapja, de ha olyan versenyző trófeáját sikerült begyűjtenie, aki a verseny végéig összesen pl. 10 párbajt nyert, akkor egyetlen győzelemmel 11 pontot sikerült begyűjtenie.)*

Mindegyik játékos tetszése szerinti számú partit játszik, de a **kihívó oszlopban max 7-szer szerepelhet ugyanaz a rajtszám.** (Legalább 3 versenytárral kell párbajozni.)

Kihívást visszautasítani pedig csak akkor megengedett, ha az adott játékból egy párbajt már vívott, vagy ha abból a játékból már előjegyzésben van versenylapján egy kihívója.

A versenylapon történő javítás kizárást eredményezhet.

A versenylapra mindig csak az ellenfelek írhatnak: a "kihívó" rovatba, ill. az "elismerteresség" rovatba.

rajtszám: _____ aláírás: _____

Játék	Kihívó rajtszáma	Elismert vereség A vesztes kihívó aláírása
PYLOS		
PYLOS		
PYLOS		
„PARASZT” DÁMA		
„PARASZT” DÁMA		
„PARASZT” DÁMA		
MANCALA		
MANCALA		
MANCALA		
CONNECTIONS		
CONNECTIONS		
CONNECTIONS		
MALOM		
MALOM		
MALOM		
CUBICUP		
CUBICUP		
CUBICUP		
TÓTIKE		
TÓTIKE		
TÓTIKE		
FANORANA		
FANORANA		
FANORANA		
REVERSI (6X7)		
REVERSI (6X7)		
REVERSI (6X7)		
Tologatós AMŐBA		
Tologatós AMŐBA		
Tologatós AMŐBA		