

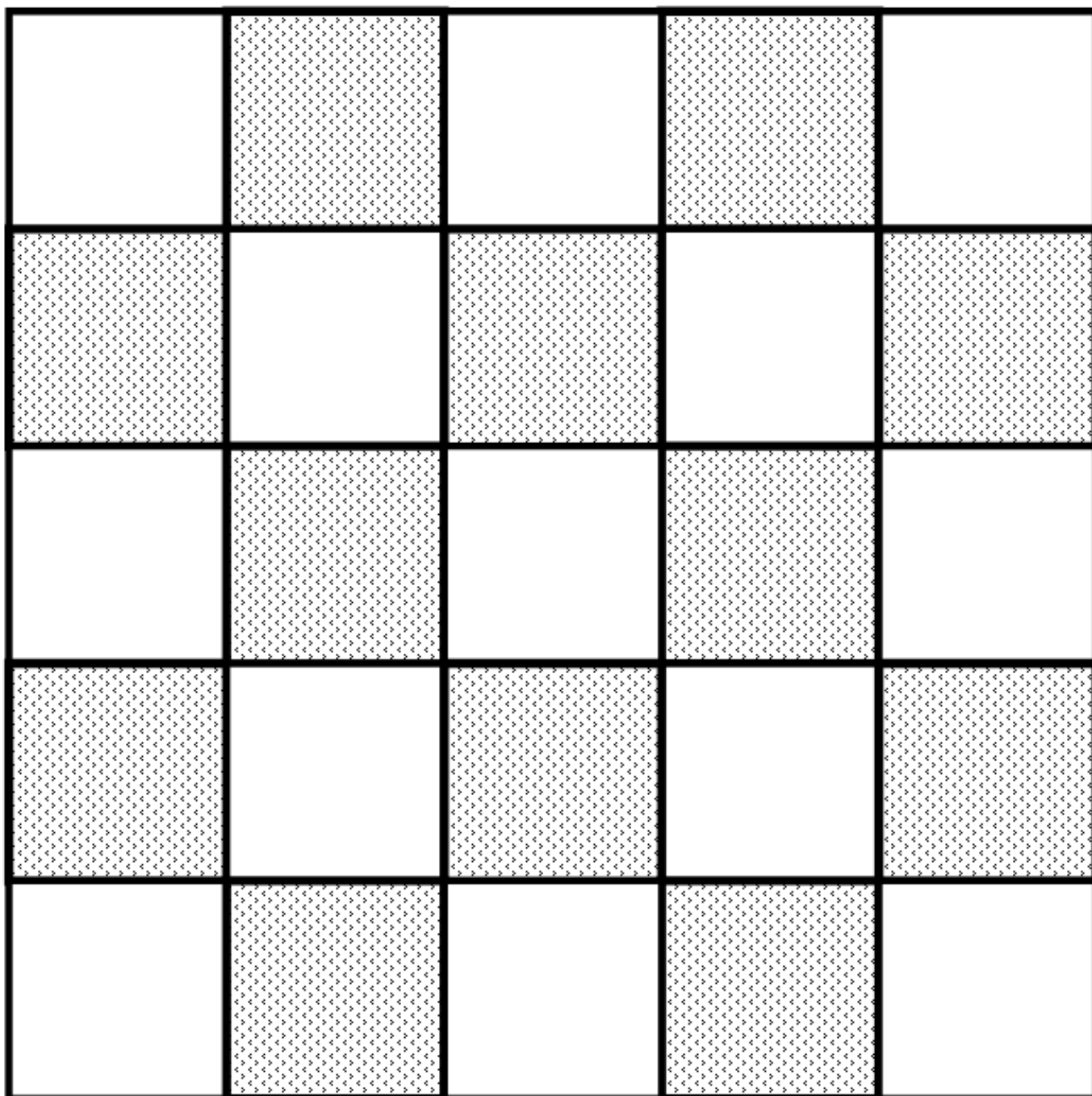
Kutya-macska lerakós . (6x7-es táblához kb. 18-18 db cica- és kutya-bábu)

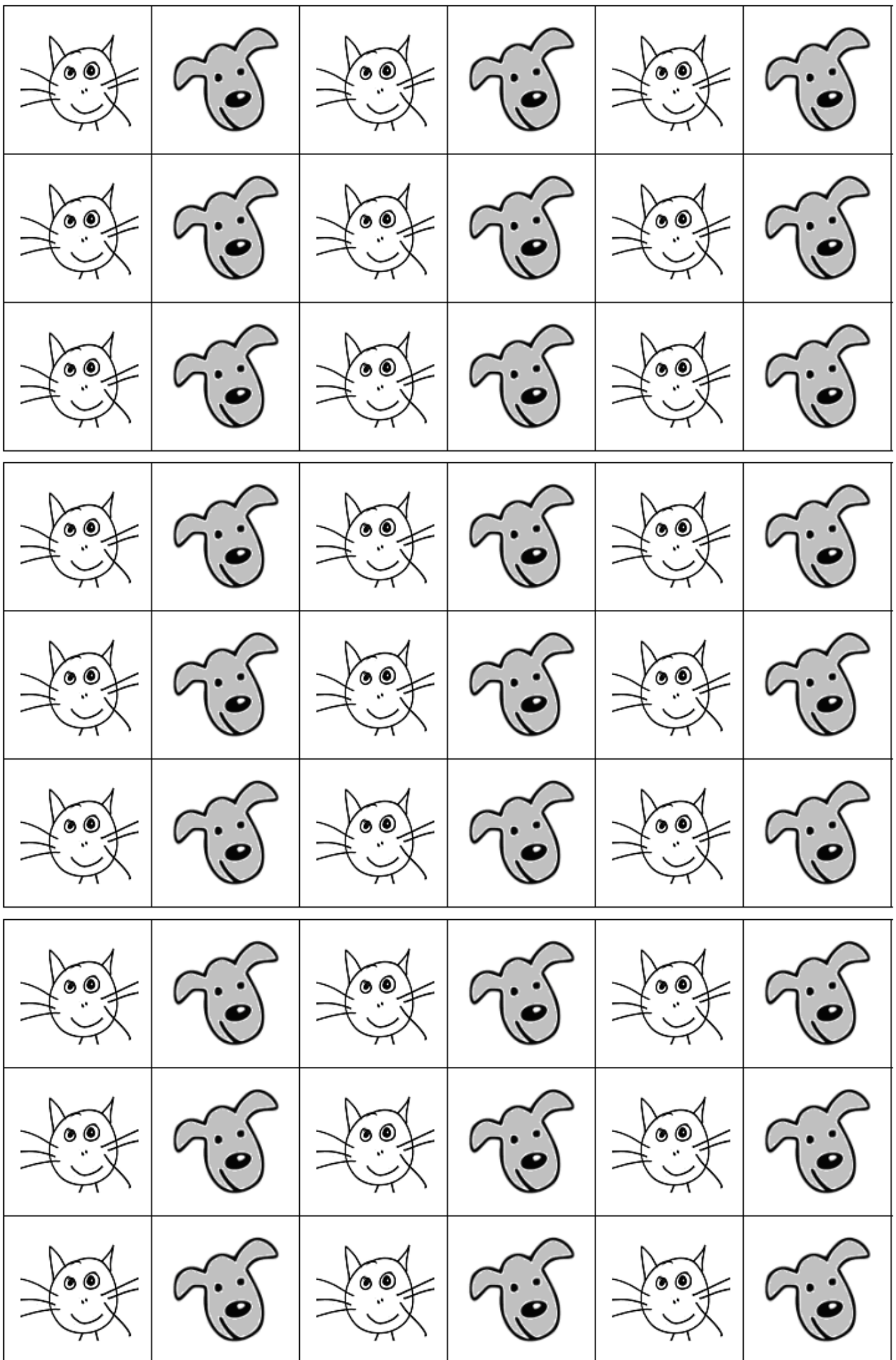
Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egy raknak a játékosok és azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé(***) rak.) „Az ősellenségek ugye nem kerülhetnek egymás mellé.”

(***) Előbb úgy, hogy átlósan sem..., majd úgy, hogy „átlósan nem bántják egymást”.

Elsőre pici (pl. 5x5-ös) négyzetes elrendezésű táblán, majd növelhetjük max. 7x8-asig. Azután, rajzoljunk „méhsejtes” táblát és próbáljuk ki háromszög-elrendezésű táblán is.

Hasonlítsuk össze a táblákat, melyiken nehezebb ugyanaz a játék. Közben megtaníttjuk: sarok, sor, oszlop, átló, sziget, mutogatás nélkül: „balról a harmadik”.





Kutya-macska egyszemélyes feladványok:

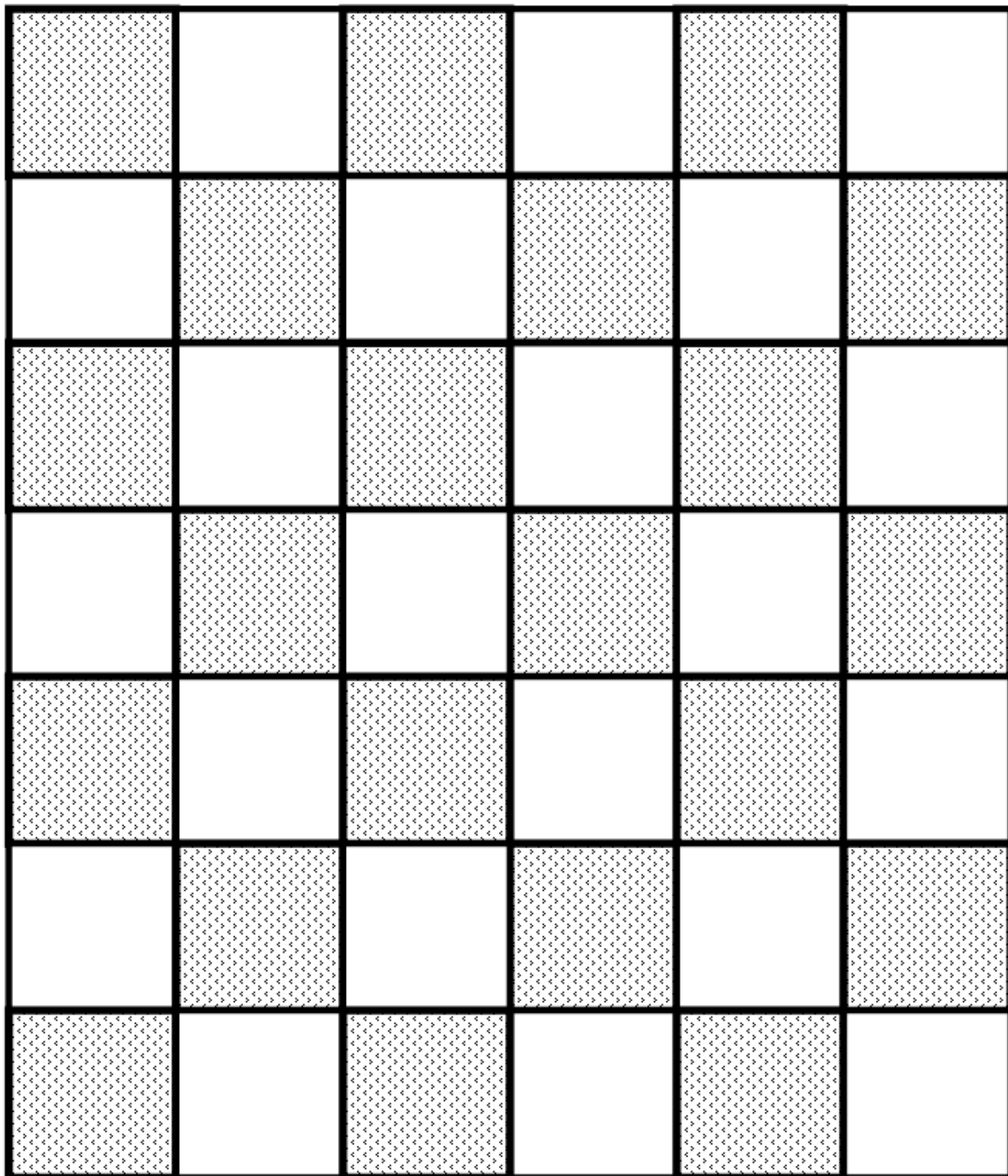
6x7-re rakd fel magad a legtöbb kutya-macska bábút úgy, hogy betartod a szabályt!

Kevesebb, vagy több bábu rakható fel, ha a kutyák kettővel többen vannak, mint a macskák?

Becsapós villámkérdés: és mi van akkor, ha kétszer annyi macska van, mint kutya?

Rakd fel úgy, hogy a legkevesebb bábu legyen a táblán és már sem kutyából, sem macskából nem tehető le több szabályosan! (Ellenőrizd, hogy a darabszámok csak 1-el különbözhetnek.)

Milyen táblán lesz olyan a megoldás, hogy a darabszámok egyelők.



Coloring *Ismerkedéskor kezdjétek a négyzetes táblán, mint a „Kutya-Macska”, de fordított szabállyal, azaz: veszít, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.*

(Pl.: a mágnes két pólusa: a „+”, és a „-”, vonzza egymást, az azonosak lerakhatatlanul eltaszítják egymást.)

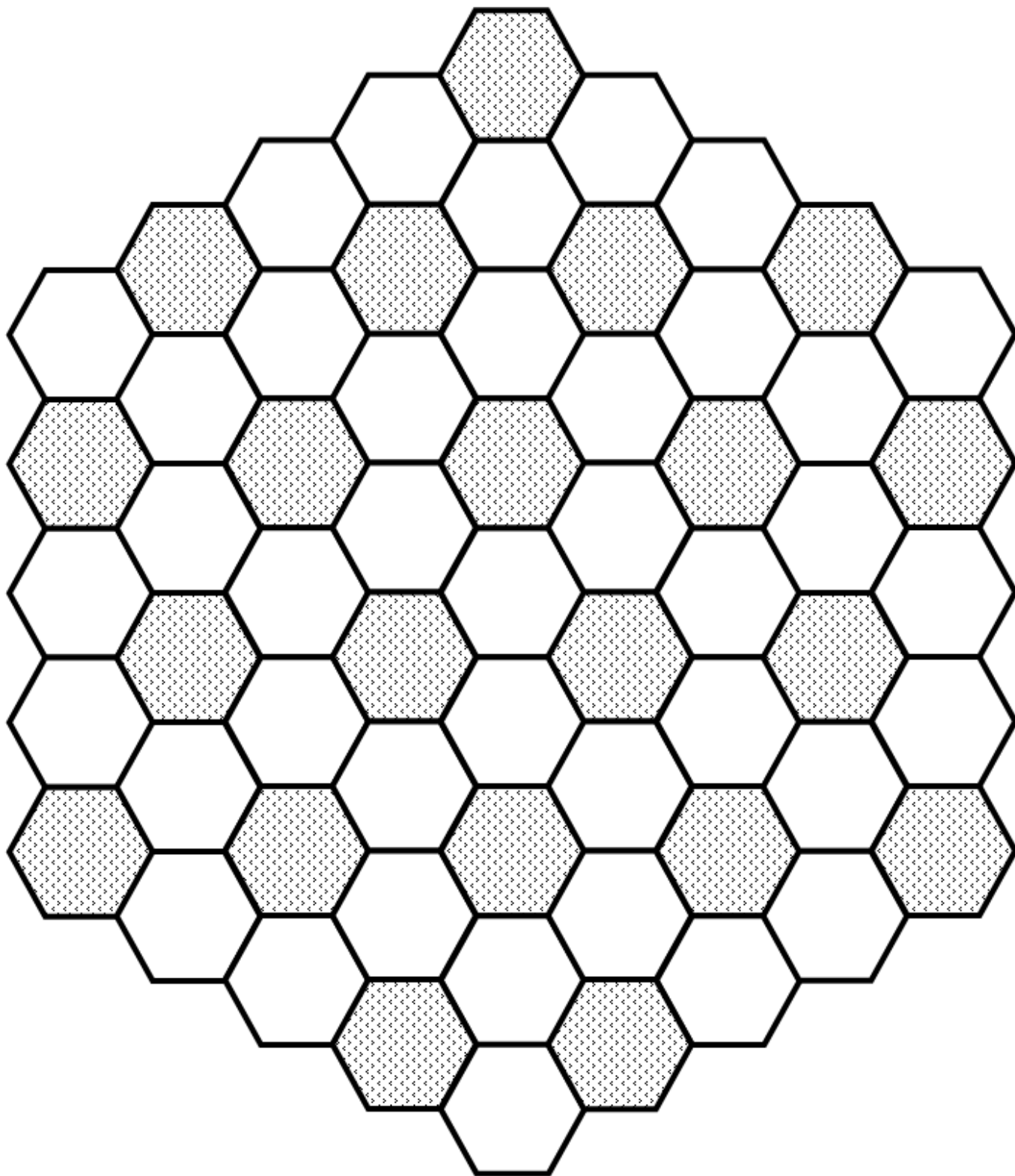
A hatszöges táblából kezdetben csak a sötét mezőket használjátok!

Nagyon rövidek lesznek a partik és könnyen felismerhető lesz a követendő stratégia (a szélek előnye), a tábla pedig így, háromszög-elrendezésűre „vált”.

Érdekes, hogy nagyobb figyelmet igényel, mint az előző. Sokkal gyakoribbak az elnézett lépések.

Különösen, ha méhsejt (azaz hatszöges) táblán játsszák.

Megtanuljuk: a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: a letett bábu nem vehető vissza. (Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábud.)

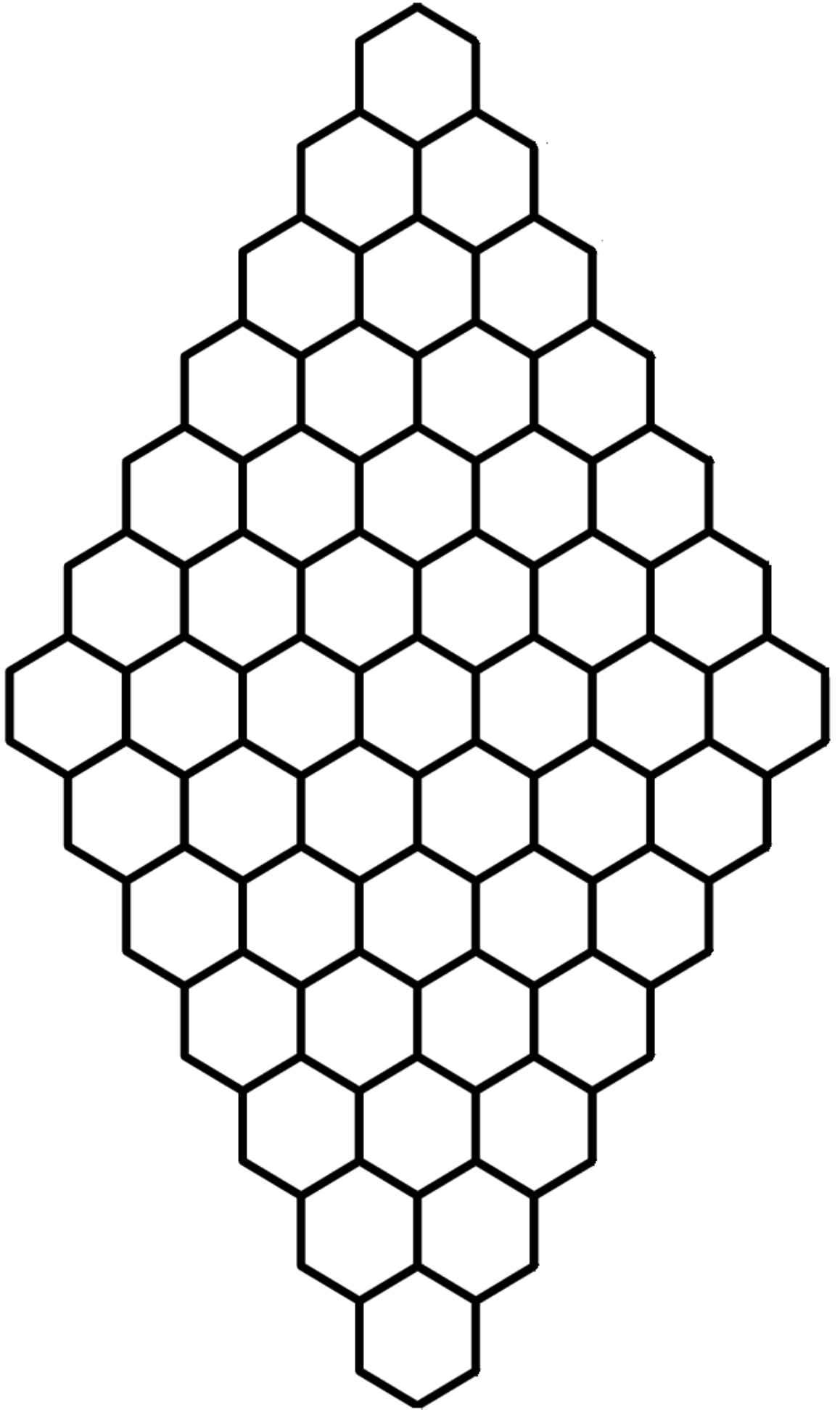


Coloring

Üres táblán kezdve, felváltva egyet-egyét raknak a játékosok és azonnal veszít az, akinek egymás mellé kerül két (vagy több) bábuja.

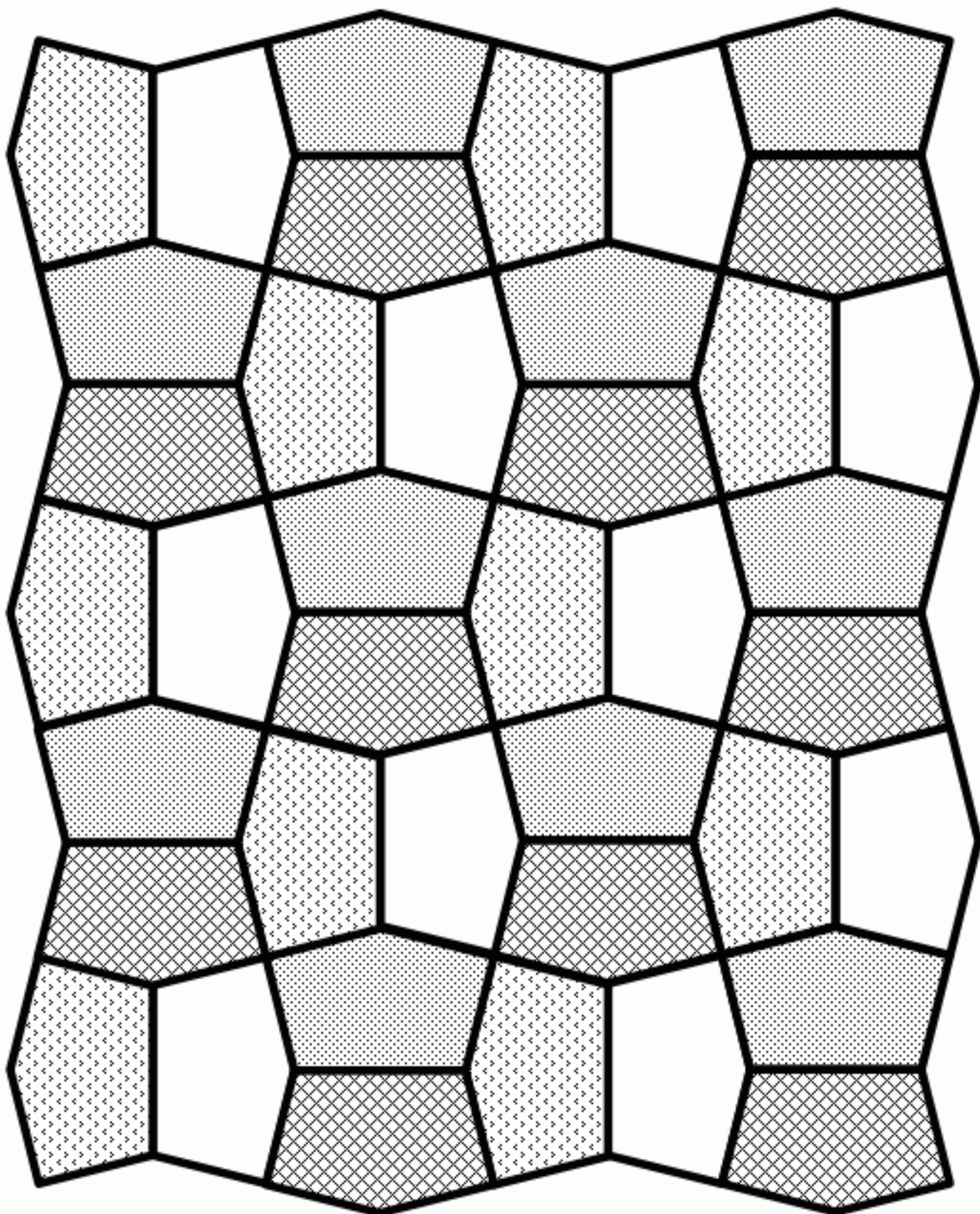
Tanuljuk meg a táblás játékok alapvető „fairplay” szabályát: **a letett bábu nem vehető vissza.**

(Előbb tedd oda az ujjad... és ha meggondoltad, jónak találtad, csak akkor a bábud.)



Kutya-macska lerakós . (mókás-fura ötszöges táblán)

Induláskor üres táblára, egyenként, felváltva raknak a játékosok, egyik kutyát, másik macskát. Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya-macska... (Átlósan: „nem bántják egymást”.)



Coloring lerakosgató (mint a Kutya-macska, de ellenkező tiltással)

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