

## **6-10 évesek egy klubdélutánjának tervezett anyaga. Tantervbe állítva, hány órás feldolgozásra bontható?**

### **Kétszemélyes, stratégiai, lerakosgató társasok kicsikkel.**

*(A (?) -jelzésű fogalmak, szükség szerint magyarázandók.)*

### **Találjuk ki közösen a szabályokat!**

#### **Erre, csak az ember, csak a gondolkodó ember képes!**

1./ Felvezető beszélgetésként, keressünk közösen olyan állatokat, amikben emberi tulajdonságokra ismerünk: ravasz róka, buta tyúk, bölcs bagoly, gyáva nyúl... (esetleg, elmondhatunk egy Ezopusz, vagy La Fontaine állatmesét).

Soroljunk fel cselekvéseket és találjunk hozzá példákat az állatvilágból (játszik, házat épít, dalol, gyűjtöget,...), majd keressünk olyanokat, amikről első pillanatra úgy gondoljuk csak az ember csinálja (sminkel, tetszeleg, versenyez, háborúzik, eszközt használ, lépre csal, megtéveszt, vezért választ). Még a „beszél-olvas”-ra is (azaz jelekből megért és összerak alany/állítmány/jelzős mondatokat) találhatunk példacafolatot arra az állításra, hogy csak az ember képes rá.

**Azt azonban bizonyosan képtelenségnek tarthatjuk, hogy két állat a tengerparti homokba húzott vonalakon köveket-kagylókat rakosgatva jól érzi magát egymással.** Miért is? Hogyan is? Mert **megegyezett céljuk van** és annak elérésben versenyeznek egymással úgy, hogy valamilyen **megállapodott szabályt követnek...**

**2./ Tehát legyen a kitalálandó játék két ember versenye: üres táblán(?) kezdve, annak mezőire(?), vagy a rácspontjaira(?), köveket/bábukat(?), a valamilyen szabályokat betartva: váltakozva rakosgatnak és veszít az, aki nem tud rakni (vagy megfordítva, az nyer, aki előbb nem fog tudni szabályosan lerakni.)**

3/a. Közösen használt bábukészlettel, ha a szabály csak annyi, hogy tetszőlegesen választott üres/ szabad helyre rakhatunk, miért nem lehet még versenyezni? (Mert mindig megtelik a tábla és mindig vagy az nyer aki kezd, vagy az aki másodíknak lép, pl.: attól függően, hogy páros vagy páratlan a bábuhelyek száma.

Vezessünk be tehát egy olyan tiltó szabályt, ami a parti előrehaladásától függően lépésről-lépésre elvesz a szabad(?) mezők közül.

3/b. Legkézenfekvőbb talán, ha tilos rakni egy, már a táblán lévő, másik mellé(?). Ez már játszható is, de azonnali jön a pontosító kérdés: az átlósan(?), az is mellette van? (Próbáljuk ki így is és úgy is, aztán majd eldöntjük, hogy hogyan érdekesebb.) Milyen és mekkora táblát válasszunk hozzá? Hány szomszédos mező van pl.: négyzetes tábla középső mezőin, a keretén a sarkain? Hogyan van ez a háromszöges(?) táblán, hatszöges(?) táblán? Pl.: hatszöges táblán hogyan értelmezzük az átlót? Milyen táblákat készíthetünk még? Nagyobb/kisebb táblán mi történik? Bonyolultabb, vagy csak hosszabb lesz egy-egy parti? stb.

3/c. Vajon hogyan alakul a verseny, ha a szabály megfordításával: nem tilos mellé rakni, hanem éppen megfordítva: ez lenne a kötelező? Ez bizony (hacsak egyebet nem teszünk hozzá), megint játszhatatlan lesz, mert mindig a kezdő nyer. Tényleg mindig? (Kis pedantériával, el sem kezdődik a parti..., hiszen kezdő üres táblán nincs bábú, ami mellé lerakhatunk. Figyelmeztessünk hát a szabályok megfogalmazása pontosságának a fontosságára!

3/d. Legyen kötelező mellé rakni, de csak valamilyen korlátozással: pl. olyan kígyóvonalban, ami nem haraphat önmagába. („Kék Nílus”, ez is jól játszható) Vegyük észre, hogy még ördögibb lesz, ha a tábla szélének ütköző kígyó átléphet a tábla átellenes(?) részére. (Sok játékban a tábla széle és közepe más tulajdonságú!)

**4./ A közösen használtak helyett, legyen enyém-tiéd bábu!** Két színnel játszva, még több kombinációs lehetőségünk lesz, ha megengedjük, hogy a sajátjaink mellé tehetünk, a versenytársunké mellé nem („Kutya-macska”, hú ez is egészen jól játszható!)

**5./És ha megfordítjuk a szabályt?** A sajátom mellé tilos, a versenytársamé mellé szabad? („Coloring” ez meg még változatosabb, mint a „Kutya-macska”).  
Látszólag ugyanaz a játék, mégis sokkal többet kell gondolkodni rajta. Vajon miért?

**6./ Tekintsük át mi mindenre gondoltunk, miket döntöttünk el, amikor szabályoztuk, hogyan rakhassunk a táblára?**

Mi legyen **szabad**, ill. megengedett(1), vagy mi legyen **tilos**(2), vagy mi legyen **kötelező**(3)? Értelmezzük 1-től 3-ig a különbségeket! Milyen és hány féle kombinációban kapcsolhatók egymáshoz? Biztos-e az, hogy minél több féle módon rakjuk egymáshoz annál bonyolultabb játékhoz jutunk? Egyáltalán mitől lesz bonyolult/nehéz egy játék? (Az egymástól különböző állapotok számossága és a lépésenkénti változások nagysága, lépésenkénti elágazások száma, ez utóbbi a partik elején, vagy a partik vége felé legyen nagyra állítva ahhoz, hogy érdekesebbnek tűnjön a játék?)

**7/a. Mielőtt elbiznánk magunkat**, hogy milyen egyszerű is jól versenyezhető játékok kitalálása, nézzünk egy icipicit bonyolultabb profi fejlesztést: amikor a lerakogatás csak egy kezdőálláshoz(?) vezet, abból lépegetni fogunk és a versenycél pedig alternatív(?).

**Lahti: 5x2-es négyzetes táblára, 4-4 db bábu, egyenként váltakozva tetszőlegesen történő lerakásával alakul ki a parti nyitóállása. Ezután, felváltva, egy-egy saját bábu a szomszédos mezőre léphet, de ha ott úgy áll ellenséges, hogy mögötte üres mező van (átugorható), akkor kötelező(?) átugrani és ezzel leütni; sőt, ha lehet, akkor az ütést ugyanabban a lépésben folytatni is kell.**

Hogy ki nyer?

Az kézenfekvőnek tűnik az ütés szabályból, hogy veszítsen az, akinek elfogynak a bábui.

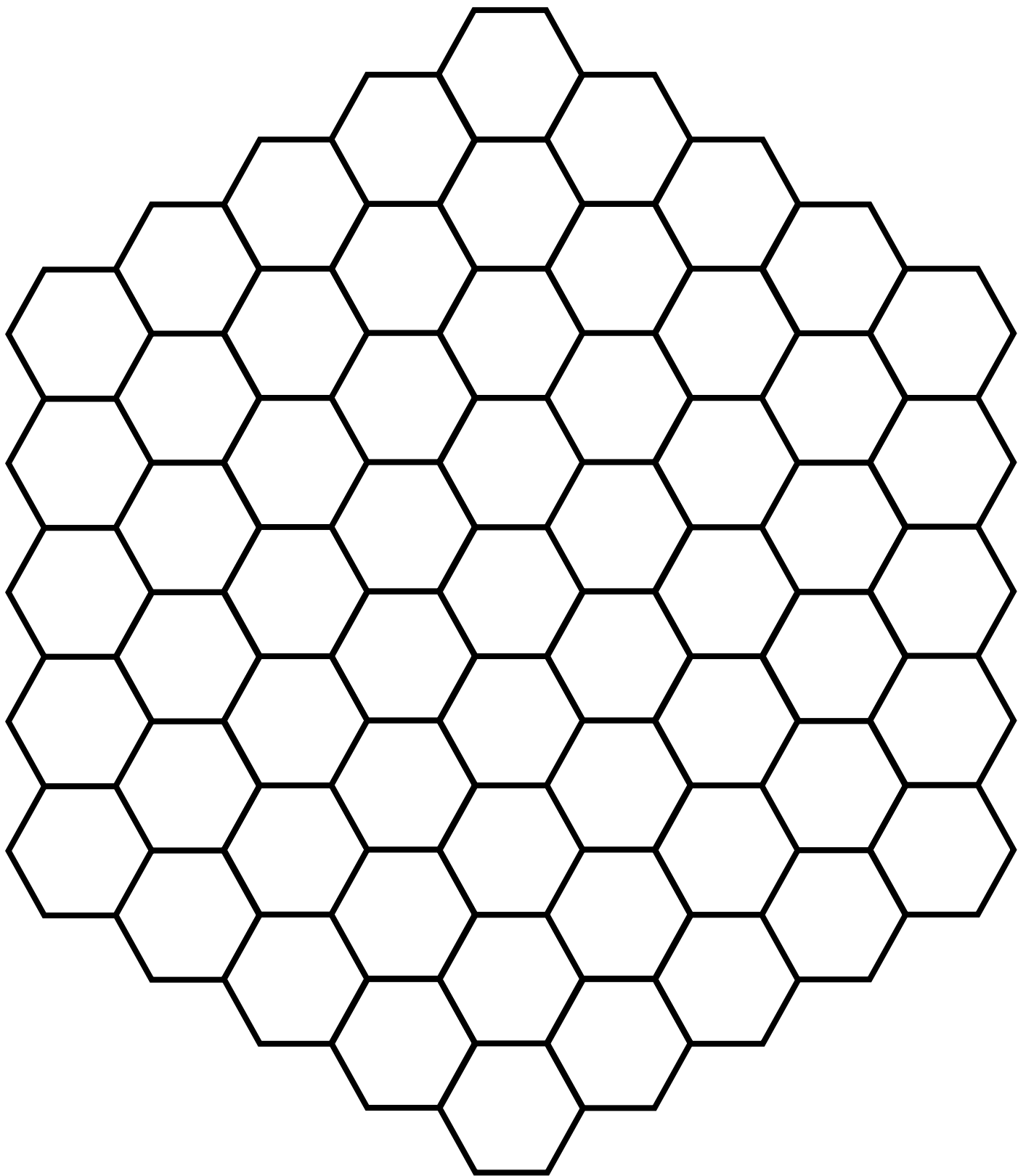
Ám a játék attól, ördögi, hogy meg is fordulhat a parti, mert van egy alternatív (másik teljes értékű) nyeresi szabály is: **ha az utolsó (egyetlen még a táblán lévő) bábud a kitüntetett nyerőpontra ér, akkor azonnal nyertél.**

Hú! A szabályok bonyolultnak tűnnek, de hát icipici a tábla, alig néhány bábu mozog rajta, végül is hát egyszerű. Ám átlátni könnyű-e? **Már majdnem vesztettél, amikor egyszersmind nagyon közel jutottál a győzelemhez!** Az lesz a sikeres, aki jobban ki tudja használni a lépéskényszer-szabályt: jókor jó pozícióban ütteti le versenytársával egykére(?) a bábuit.

**7/b. Milyen szabálypontosító kérdést kell feltenned**, ha a 4x3-as táblán játszott Vilbergen-ben minden szabály ugyanaz, mint a Lahti-ban? (Az 5x2-es Lahtiban nincs, a 4x3-as Vilbergenben van átló.)

**8. Foglaljuk össze, milyen táblajátékos fogalmakat használtunk:**

Tábla, négyzetes, vagy háromszöges, vagy hatszöges tábla, mezők, rácspontok, sorok, oszlopok, átlók, sarkok, tábla széle, szomszédos mezők, oldalszomszédos mezők, bábuk vagy jelhordozók, ütés átugrással, ütés-sorozat, ütés-kényszer, lépéskényszer, kezdő vagy nyitó állás, elágazások száma, állapotok száma, alternatív...



## Kék Nílus (Nincs „enyém-tied” bábu...)

A kezdő játékos tetszőlegesen választva a mezők közül, lerak egy bábút, amivel kijelöli a folyó forrását. Két játékos felváltva, egymást követően, egyenként, egy-egy mezőnyi "szakaszt" rak le a folyóhoz. Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni, de a folyó soha nem torkollhat önmagába.

(Tehát **mindig az utolsó letett bábu mellé kell** tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet további másik, már a táblán lévővel.) Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni.

Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a (sorban) vonalban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés. (A kisebb táblán próbáld ki.)

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

## Coloring

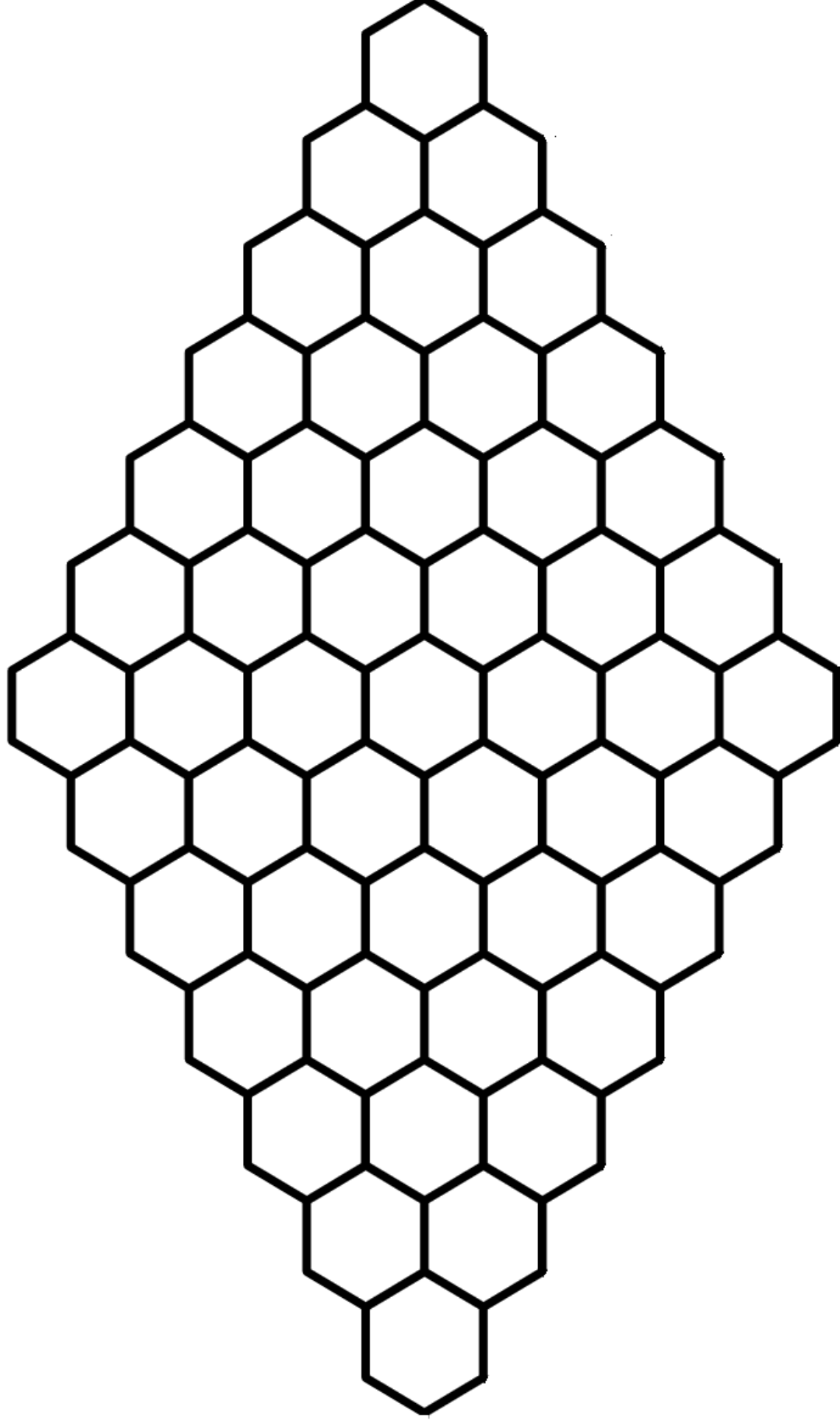
mint a „Kutya-Macska”, de megfordított szabállyal.

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

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

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

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

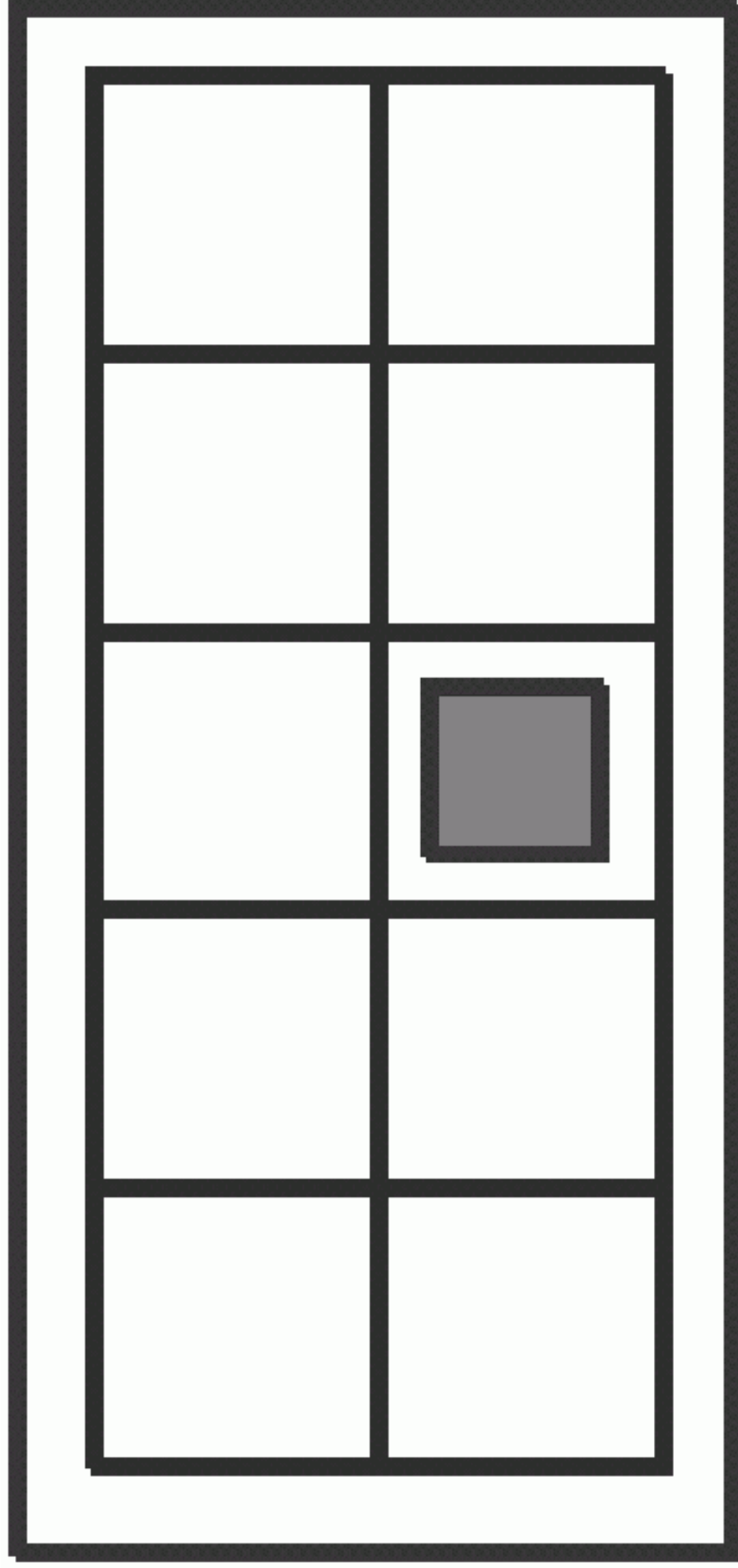


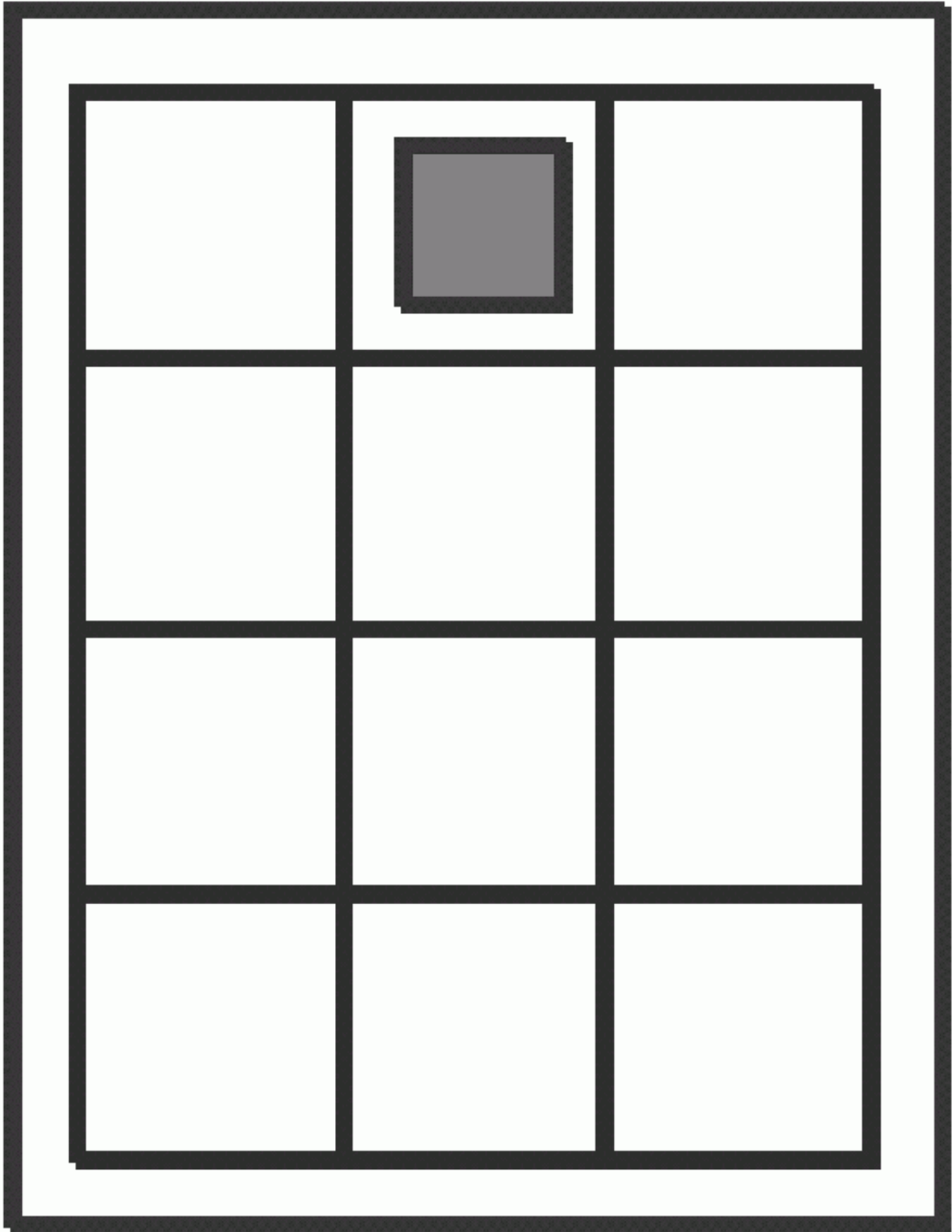
## LAHTI (4x3-on 4-4 db sötét és világos bábuval)

Induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4-4 db bábujukat a játékosok. Ezt követően, felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is). Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonalirányban) üres mező van, akkor azt kötelező átugorva leütni és ha az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.

A verseny célja „vagy-vagy”, azaz alternatív:

- akkor is nyersz, ha a versenytársad összes bábuját leütöd, de...
- ... de akkor is, ha a saját utolsó (egyke) bábuddal belépsz a nyerő-mezőre.





### **VILBERGEN ( 4x3-on, 4-4 db sötét és világos bábuval)**

Az induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4 - 4 db bábujukat a játékosok.

Ezt követően, felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is). Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonalirányban) üres mező van, akkor azt kötelező átugorva leütni és ha az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.

A verseny célja „vagy-vagy”, azaz alternatív:

akkor is nyersz, ha a versenytársad összes bábuját leütöd, de...

... de akkor is, ha a saját utolsó (egyke) bábuddal belépsz a nyerő-mezőre.

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