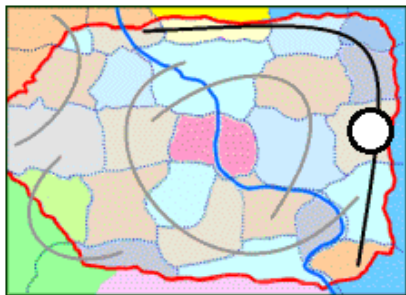
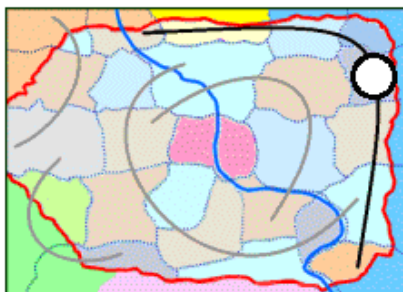


## "TÁBLABEJÁRÓSOK"



## "LABIRINTUSOK"



A **Táblabejárósok** „klasszikus” alapötlete, hogy adott lépés-szabályt követve kell megtalálni azt az utat, amelyen úgy járható be a tábla, vagy annak egy megadott része, hogy egy-egy mező csak egyszer érinthető. A korai számítógépes változatokban menekülő, gyűjtögetős ötletekkel, majd az új fejlesztésekben a legkülönbözőbb fizikai (gravitációs, mechanizmusos, mágneses, stb.) hatásokkal színesítve-bonyolítva, általában az a feladat, hogy a legkevesebb, -adott szabályokat követő-, lépésből eljussunk a starttól a célig.

A **Labirintusok** kézenfekvőnek tekinthető elsődleges csoportképzője, hogy ide soroljunk minden olyan játékot, amik valamilyen labirintusra épülnek. Többségükben egyszemélyes: rejtvények, feladványok, azaz: adott logikai akadály leküzdését célozzák (menj át rajta, gyere ki belőle, kösd össze, stb.), de egyre több labirintusos társassal is találkozhatunk (különösen a számítógépes fejlesztésekből).

Különösen a kicsiknek (ill. általánosan: a számítógéppel ismerkedőknek, beleértve az idősebb nagyikat is), alapos tervezés előzze meg a játék-sorrend választást. Pedagógus számára a játék e tekintetben is „csak” eszköz: a számítógép-használat alapjainak megtanítására, az ügyességi műveletek begyakoroltatásához.

Az életkornak és érdeklődésnek megfelelő válogatáson túl, tervezzük meg: az átadandó legfontosabb információkat fokozatosan, egymásra épülő tartalommal, átadó bemutatás sorrendjét.

Általában pedig: mindig legyen konkrét célja annak, hogy miért ezt a játékot választottuk és mit akarunk vele megtanítani.

Ez csak úgy lehet hatékony, ha építünk az előzményekre és van konkrét tervünk a folytatásra is.

A már gyakorlottabbak számára válogatott játékok sorrendjére sem kevésbé fontos figyelniük.

Részben az érdeklődés fenntartását segítheti, ha egy már megtetszett játékhoz mutatunk (annál még többet tudó) hasonlót.

Részben pedig, ilyenkor az is elegendő, ha (a visszahivatkozás mellett) „csak” a különbségekre koncentrálnunk. Ez, sokat segít nemcsak az új elsajátításában (és megoldásában), de így könnyen felismerhető lesz egy-egy új ötlet eleganciája, miértje, esetleges hibája...

Általában pedig: előhívja az önálló véleményalkotás alapján történő értékelés igényét (később: az önálló választás igényességét is, ami a professzionális reklámokkal manipulált korunk talán legnagyobb kihívása).

A [jatektan.hu](http://jatektan.hu)-ra gyűjtöttekből válogatott (offline is indítható) játékokat >>> [innen indíthatod el](#)