

Irodalomjegyzék helyett,

UTÓSZÓ... az... előzményekről

*A jegyzet 99 %-a más forrásból felhasználta, idézett szövegrészeket nem tartalmaz.
(Az 1 %-nyi kivételnél: a forrás fel van tüntetve az idézet alatt.)*

A rövid megfogalmazásban tömörített játékszabályok részletei a VilágHáló számos oldalán elérhetőek. Felsorolásuk a teljesség igényével reménytelen.

Tanulságosak lehetnek azonban az előzmények. Különösen, a már gyakorló pedagógusoknak: hogyan születhet egy döntés, milyen lépések átgondolása vezethet az ELMETORNA tantárgy bevezetésének javasolásához.

Lassan 10 éve, hogy „felfedeztük egymást” Mészáros Mihállyal, aki a hejőkeresztúri(*) általános iskolában a matek tanítása mellett sakk-klubot is vezetett...

2004-ben készült az alábbi első vázlatos tervezetünk az elmetorna tantárgy kísérleti bevezetéséhez.

() Hejőkeresztúr, pontosabban a IV. Béla Körzeti Általános Iskola és Napközi Otthonos Óvoda,
még pontosabban a „hejőkeresztúri iskolapélda” és a „H2O projekt”
nem lehet ismeretlen pedagógusok körében.
Tisztelet, elismerés és köszönet az iskola igazgatójának
Kovácsné dr. Nagy Emesének,
a Stanford Egyetemről átvett „Komplex Instrukciós Program” hazai meghonosítójának...*

A következő két munkaanyag kivonata sokaknak tanulságos lehet.

I. Elmetorna bevezetésének ütemezése, felkészülési feladatok.

Becsült összes óraszám, heti 2 órával: kb. 64 óra/évfolyam, azaz kb. 64x8 > 500 óra!

(Óriási döntési felelősség! Ennyi idő alatt ugyanis pl. egy idegen nyelv is megtanulható. Csak akkor szabad belekezdeni, ha hiszünk abban, hogy az elmetorna jellemformáló, más tantárgyakból nem elsajátítható gondolkodásmódja ad annyi többletet, ami versenyképes pl. egy további idegen nyelv hasznáival...)

2005. szeptemberre (és az átmeneti 2-3 éves bevezető időszak előtt) legalább 180 óravázlatot kell elkészíteni. Feltételezve, hogy ebben az évben közös lesz a tanterv a 2-3, a 4-5 és a 6-7 osztályokban.

(A 2005-ös 1.-ben és 8.-ban heti 1-1 óra spec. felkészítő, ill. valamilyen általános álményt adó a célszerű.)

Gondolkozni, már az első tervezési lépésben is 8x64=500 órás anyagban javasolt, amiből az 111. 333. 555. jelzésű anyagok egymásra épülnek úgy, hogy folytatódnak majd a 777 anyaggal, aztán kibővülnek a 222., 444., 666., 888. anyagokkal értelem szerint:

az 111. és a 333. közé illeszkedik a 222.; a 333. és 555. közé a 444. és így tovább...

Első feladat tehát három korcsoportra (111. 333. 555.) kiválasztani a számításba vehető játékokat, amivel párhuzamosan össze kell gyűjteni a korcsoportokhoz tervezett nevelés- és oktatási célokat.

Ez utóbbiak határozhatják majd meg azt a tematikát, amit követve, a célokhoz rendelhető játékokat egymásra épülő óratervekhez soroljuk.

2009-től lehetne már valamennyi osztályban külön tematika, de az átmenet miatt ezt csak 2011-től tervezzük! (Csak 2010-ben fut ki az a korosztály, akiknek a 888-ra tervezhető legkeményebb anyag még sok lenne.)

2005-re elegendő elkészíteni három, az 111, 333, **555(*)** jelű éves anyagot óratervi részletességgel.

(*) A majdani 5. osztályos anyag az egyik „kulcs”, amit 2005-ben a 6.7.8., 2006-ban az 5.; 2008-tól az 5. osztályok kapnak. Ennek a vezérfonala, a nagyobbakra tekintettel, már 2005-ben is követheti a Táblajátékos Birodalom térképét. Később pedig, már ismerünk 60-100 féle játékot, boldogulunk a sakkkal, megszervezzük és átismételhetjük az eddig tanultakat. A tartalom válogatásánál figyelembe kell venni azt is, hogy az átmenet alatt ez az egyetlen olyan, ami minden osztályban leadandó és lesz aki csak ezt kapja (ugye 2005-ben a 8.)!

Az 1. osztály 2005-ös 000-ja talán elhagyható, azaz a tanulóévben ne kísérletezzünk az elsősökkel. Esetleg rögzített tanmenet nélkül a pedagógus válogasson kedve szerint a 111 és 333 anyagokból!

Tehát 2005-ben a 2.,3. osztály kapja a 111-et, a 4.és 5. a 333-at és 6.,7.,8. osztály az 555-öt.

	1	2	3	4	5	6	7	8
2005	000	111	111	333	333	555	555	555
2006	111	333	333	333	555	666	666	444
2007	111	222	222	444	444	444	444	444
2008	111	222	333	444	555	555	666	777
2009	111	222	333	444	555	666	666	777
2010	111	222	333	444	555	666	777	777
2011	111	222	333	444	555	666	777	888
2012	111	222	333	444	555	666	777	888

2006-ra elkészülhetnek a 444, és a 666 anyagok.

A másik kulcs a Sakk. Erre a 444 tűnik a legkedvezőbbnek, amikor már megvannak az alapok..., (de 2006-tól, az átmenet alatt kifutó osztályok mindegyikét is meg kellene ismertetni vele.)

A táblázat szerinti ütemezésben, 2006-ban már mindegyik osztálynak új „felsőbb osztályba lépett” anyaga lehet: az 1.-nek az 111, a 2.- és 3.-nak a 333, a 4.- és 5.-nek az 555, a 6.-, 8.-nak a 444 és a 7.-nek a 666.

A 777 és 888 anyagokra 2008 előtt nincs szükség, addig pedig „sokat változik a világ”, mi is okosabbak leszünk tapasztalatokkal... annyit sejtek róla, hogy ezekbe célszerű majd részletesebben a Gó-t is bevonni...

☺

Az 111-től 666-ig összeállítottam egy minimális ismétlődésekre törekvő szétosztás-minta tervét, aminek sorai a korcsoportnak megfelelően duplázhatók, összevonhatók, ismételhetők és/vagy szétbonthatók, vagy lecserélhetők.

Ha kvázi megegyeztünk a szétosztásban, akkor évfolyamonként csinálnunk kell egy-egy „gondolatgyűjtő” táblát, játéksorokénti célkitűzésekkel, majd ezek alapján határozhatjuk meg a témasorrendet és dolgozhatjuk ki az óraterveket... Gondolatébresztőnek csatolva a tervezett játékok listája is.

A témák sorrendje:

- az első négy osztályban a nevelési célok egymásra épülése szerint,
- az ötödikben a Táblajátékos Birodalom térképének bejárása szerint,
- utána pedig valamilyen tantárgy-hivatkozási tematika szerint .

Az első hat évfolyamra, javasolt, minimális ismétlődésekre törekvő szétosztás-minta terve

(A sorok persze, a korcsoportnak megfelelően duplázhatók, összevonhatók, ismételhetők és/vagy szétbonthatók, vagy akár jobb javaslatra lecserélhetők.)

111	222	333	444	555	666
(Népek dámái) Seth	Akasztófa(szóvikitalálós)	Spangles	Quarto	MALMOK Malomtáblák magyar Malom	Neutreeko
Átkelés-feladványok1	Anagramma	gurítós Amőba	English16	VONALNYERŐK Gomoku Pente	Hexade
Blokus1	Átkelés-feladványok2	többszemélyes-vonalasok	Zenix-Xinez	ELŐNYADÓSOK Várvédelem Tablut	tologatós Amőba
Bridges	Blokus2	Rabló-pandur	Trax	DÁMÁK Nemzetközi dámajáték Camelot2	Teeko
CsillagHalma	Camelot1	Bagh Chal	Squared & Crossed	HALMÁK négyzetes Halma Pacis Helycserések 3x3	Gobblet
Dots-vonalkázós	Isola	Ősdámajáték (Alquerque)	The Epic	HÍDÉPÍTŐSÖK Hex Tantrix	Török dáma
Fantazmi (szellemes)	Keresztrejtvény	Lépes dámajáték	vesztős (Francia) sakk	ÜTÉSESEK Fanorona	libikókás Halma
Halma háromszöges	Kono	Sarkos dáma	Ufo logika	SAKK és VARIÁCIÓK Féltáblás-sakkok Hexasakkok	vonatosok (TrainPuzzle)
Háromszögszoliter	Labirintusok2	Connection	Blobz	NYELVI JÁTÉKOK Scrabble Master Mind Szavas	Cascades
KékNílus	Malom (9-9 tradicionális)	Surakarta	Quad Wrangle	SZOLITEREK Féltáblás	Akron
Kí nevet a végén	Mancala2	Fanorona	Mouselsland	SZÍNCSERÉLŐSÖK Reversi (Othello) Hexxagon	Velence
Kígyók és létrák	négyzetesszoliterék	sakk-előkészítők	Gyűrűs		Shogi (japánsak)
Kutya-macska	Nim játékok1	Mini sakk 5x6	Alcazar	Lépcső-kombinációsok Neutron Amazons	Kínai-sakk
Labirintusok1	Ötös malom gomoku	Szókra-teszt	Sztori-barkochbák	CSOPORTOSANOSOK Tologatós Amőba Abalone	Válogatott érdekesek Alekhine-sakk
Libajáték	Róka és Libák	Keresztrejtvény	Entropy-puzzle		
Mancala1	Parasztdáma	Francia-kereszt-táblás	8 királynő 1 sakktáblán	LERAKOSGATÓSOK Blokus	Féltáblás-sakkok
Nyuszi és Kuttyák	pentomínók2	négyzetesek	KnightTours + Bástya a csonkatáblán		Hexasakkok
Pachisi	Pentomínó-társas	Desdemona	Torpedó-feladvány	CSOPORTOSANOSOK Tologatós Amőba Abalone	Vexed-számítógépes
pentomínók1	Reversi (Othello)2	Tologatós Amőba	Aknakereső2		Proximity
Pókháló	SET	Karaman	Versenyformák, ranglisták		Back&back. Hexagon
potyogtatós Amőba	Sztori-barkochbák-agytörök2	PYLOS3		LERAKOSGATÓSOK Blokus British Square	Edges
Préri-Buffallo	TicTacToe	Toronyépítő-verseny		Egyéb (újabb) játékok Bölcsek focija (Conway) LinesOfAction Pylos Conway-életjáték	Atomic
puzzleválogatás	Tőtikék2	Quorridor		"Dobókockások- Szerencsejátékok"	Pikk-pakk
Pylos1	Fanorona	Senet		FELADVÁNYOK Rubik-kockától a Kinatoig tologatósok Nim játékok hanoiTorony MasterMind pentomínók puzzleválogatás Soma Bolyongó kockák Átkelés-feladványok Számkeresztrejtvények	Rotary
Reversi (Othello)1	Octi	Start-cél			Lépcső-kombinációsok
Rókadázászat	Vexed1	Tizenötös játék			Entrapment
római-Kőrmalom	Méricskélősök1.	Bűvös négyzetek			"Dobókockások- Szerencsejátékok" Lottó, Toto, Rulett, Póker, Blackjack
Rus Hour	Böngészők használata	Átkelés-feladványok 2			REJTVÉNYEK Labirintusok Bolyongó kockák Átkelés-feladványok Számkeresztrejtvények
Sztori-barkochbák-agytörök1	Átkelés-feladványok 1	Sztori-barkochbák-agytörök			
Találós-beugratós kérdések	Dzsungel	Számpiramisok			Átkelés-feladványok Számkeresztrejtvények
Tőtikék1	sakk-előkészítők 1	Méricskélősök2			Kapcsolgató1 Kapcsolgató2
TrafficJam		Számkeresztrejtvények		Zillions of Games	Aknakereső1
		3 ajtó nyílj ki!			

JÁTÉKOK LISTÁJA (évfolyami osztás tervezéséhez, ill. több évfolyamra felbontáshoz)

MALMOK	évfolyam
--------	----------

TicTacToe	2	Melyik változatban van a kezdőlépő előnyben?
római-Kórmalom	1	A rómaiak előtt biztos nem?
Malom (9-9 tradicionális)	2	Vajon, miért ez a legismertebb változat?
Malomtáblák	5	Hány bábuval kell játszani egy ismeretlen táblán?
magyar Malom	5	Bizonyítsd be, hogy „döntetlenes” a játék!
Neutreeko	6	Versenyársad lép. Rakj fel olyan állásokat, hogy nyerni tudj!
Spangles	3	Tervezz érdekes nyerőalakzatokat, különböző táblákra!
Hexade	6	Indokold, hogy malomjellegű, majd azt, hogy kakukktójás a malmok közt.
VONALNYERŐK		
Ötös malom gomoku	2 5	Esélykiegyenlítő szabályváltozatok, „L”-védekezés
potyogtatós Amóba	1	A sikerének egyik titka: „a szerentyűben a szabály”
Tőtikék	1 2	Tervezz táblákat! Vizsgáld a mozgástered!
gurítós Amóba	3	Lehet-e 5-ös vonallal nyerni, ha nem hibázik a versenyársad?
tologatós Amóba	6	Mit kell módosítani ahhoz, hogy öt-nyerőre is lehessen játszani?
Pente	5	Miért van szükség megnyitásmélethez a sikerhez?
többszemélyesek	3	Milyen szabály-kiegészítések kellene az esélyegyenlőséghez?
Quarto	4	Melyik játékokban lehetne még felhasználni az alapötletét?
Gobblet	6	Készítsd el papírtölcsekből!
Teeko	6	Versenyársad lép. Rakj fel olyan állásokat, hogy abból már nyerni tudj!
ELŐNYADÓSOK		
Nyuszi és Kutyák	1	A változat lényege: beszorítás
Róka és Libák	2	A változat lényege: ütékényszer
Pókháló	1	A változat lényege: nincs lépéskülönbség
Rókadadászat	1	A változat lényege: irányítottág
Várvédelem	5	A változat lényege: területfoglalás
Rabló-pandur	3	A változat lényege: a táblaforma
Bagh Chal	3	A változat lényege: lerakosgató
Préri-Bufferlo	1	A változat lényege: plusz egy bábutípus
Tablut	5	Próbáldatok ebből egy „talpon-maradós” versenyt...
DÁMÁK		
Ósdámajáték (Alquerque)	3	Történelemírás „európai” szemlélete
Parasztdáma	2	A lecsupaszított, leegyszerűsített lényeg (szájról-szájra?)
(Népek dámái) Seth	1	Keress még ilyeneket, mert minden földrészen megtalálhatók
Nemzetközi dámajáték	5	Az alapjáték lényege: az ütékényszer, kell hát a hátrafelé ütés
Török dáma	6	Hasonlítsd össze a parasztdámával!
Lépes dámajáték	3	Mitől új egy játék? Milyen táblákon működhetne még?
Sarkos dáma	3	Milyen kezdőállásokkal és lépésszabály-változatokkal színesíthető?
Camelot	2 5	Szeress bele! Miért zseniális?
HALMÁK		
Halma háromszöges	1	Ki nyer, ha egyik fél sem hibázik?
négzetes Halma	5	Hasonlítsd össze a mozgásszabadságokat a háromszögessel!
CsillagHalma	1	Tévedés a marketing-eredetű- „kínai dáma” elnevezés...
libikókás Halma	6	Miért nem valószínű, hogy létezik ilyen rekvizit?
TrafficJam	1	Amire, csak az ember képes...
English16	4	Nehezít, vagy könnyít a visszalépés tiltása?
Pacis Helycserések 3x3	5	Készíts feladványokat!
vonatosok (TrainPuzzle)	6	Keress még gyakorlati példákat, amire ilyesmi feladványt készíthetsz!
HÍDÉPÍTŐSÖK		
Bridges	1	Miért nem lehet benne döntetlen?
Connection	3	Rajzolj fel döntetlen állásokat!
Hex	5	Nézz körül a Hálón! Szedd össze a történelmét! Keress elemzéseket!
Akron	6	Tényleg érdekesebb térben, vagy csak szokatlan?
Zenix-Xinez	4	Hasonlítsd össze a Hex-el!
Cascades	6	Céljában területszerző, de a logikájában „hex”-es...
Tantrix	5	Nézz körül a Hálón! Keress magyar sikereket!
Trax	4	A kényszerlépés érdekessé teszi-e a játékot, vagy elegancia-hiba?
Velence	6	Nézz körül a Hálón! Keress még Alex Randolph tervezte játékokat!
ÜTÉSESEK		
Kono	2	Találj ki ennél egyszerűbb szabályokkal 4x4-es táblán, ütéses játékot!
Dzungel	3	Tervezz játéktáblát! Határozz meg lépés-szabályokat, erőrendet...
Surakarta	3	Kinek van előnye?
Squared & Crossed	4	Tervezz bábuakat, amik magukon mutatják a lépés-lehetőségüket!
Mancala	1 2 5	A fáraóktól napjainkig vagy félezer neve lehet...
Fanorona	2 3	Milyen „ütéses” játékokat ismersz még? Csoportosítsd célok szerint!
SAKK és VARIÁCIÓK		
sakk-előkészítők	3	JesonMor Joust

Vesztős (Francia) sakk	4	Sorolj fel olyanokat, ami szintén játszható ellentétes célokért
Mini sakk 5x6	3	„a pici az szép” magyarázd meg mit érthet ez alatt!
Alekhine-sakk	6	Ha nagyobb a tábla és többféle lépés van, akkor biztosan érdekesebb lesz?
Féltáblás-sakkok	5	Milyen sakk-változatokat ismersz? Próbáld ki fél-táblásosan őket!
Hexasakkok	5	Hasonlítsd össze a tradicionálissal. Pl.: hány különböző állás lehet két lépéspár után?
Shogi (japánsak)	6	Mitől érdekes?
Kínai-sakk	6	Miért érdekes?
Válogatott érdekesebbek	6	Miért érdekes?
The Epic	4	Sakkfigurákkal a Dámafigurák ellen, egy blóddi is működhet jól!
NYELVI JÁTÉKOK		
Scrabble	5	Állíts össze etikai kódexet (udvariassági, elfogadási szabályokat) a játékhoz!
Szókra-teszt	3	Adj ötleteket, egy progizónak, hogyan csináljon szógyűjtemény-adatbázist!
Keresztrejtvény	2 3	Készíts 10x10-es táblára pont 13 feketét tartalmazó „hagyományost”!
Master Mind Szavas	5	Bizonyítsd be, hogy még nem ismerős nyelven is egyszerűbb, mint a szám-kódos
Anagramma	2	Adj tippet: hogyan lehetne más-más nyelvek relatív-betűgyakoriságát becsülni!
Akasztófa(szókitalálás)	2	Mivel tudod csökkenteni a szerencsetényezőt?
SZOLITEREK		
Háromszögszoliter	1	Melyik lehet nehezebb? A háromszöges, vagy a négyzetes?
Francia-kereszt-táblás	3	Milyen részterületeket célszerű vizsgálni?
négyzetesek	2 3	Rajzolj fel négyelemes, ötelemes, hatelemes végállásokat!
Féltáblás	5	Lásd be, hogy végtelen táblán sem lehet a 6-ba eljutni!
Ufo logika	4	Visszafelé is gondolkodj!
Vexed	2	Tervezz pont 5-lépéses feladványokat!
Vexed-számítógépes	6	Milyen ötleteid lennének még a játék színesítésére?
SZÍNCSERÉLŐSÖK		
Reversi (Othello)	1 2 5	A 8x8 és a páros x páratlan tábla különbségei
Desdemona	3	Milyen szabályvariációk lennének még kézenfekvők?
Back&back	6	Semleges mezők nélkül is érdekes lenne?
Hexagon	5	Miért ebben a legérdekesebb?
Blobz	4	Találjunk ki táblavariációkat!
Quad Wrangle	4	Kinek van előnye? A kezdőnek, vagy a második-lépőnek?
Edges	6	Vonalakra rak a mező elfoglalásához...
Proximity	6	Változó területértékekkel, csak sz.gépen komfortos
Atomic	6	Láncreakcióval, sz.gép nélkül meg sem született volna
CSOPORTOSANOSOK		
Tologató Amóba	3 5	A letologatóban 5-a nyerő, a sortelítődésben 4. Miért ez a különbség?
Abalone	5	Rakj fel olyan állásokat, amiben egymást követő lépésekben 2 golyót tudsz ütni!
Pikk-pakk	6	Rakj fel olyan állásokat, hogy az ellenfél lépésképtelen legyen
Rotary	6	Ütéses változatban: hol legérdekesebb a csapda-pontok elhelyezése?
Lépés-kombinációk		
Neutron	5	Rajzold fel az első három lépés elágazásfáját!
Amazons	5	Rajzold fel az első két lépés elágazásfáját!
Karaman	3	Rajzold fel az első három lépés elágazásfáját!
Isola	2	Rajzold fel az első három lépés elágazásfáját!
Mouseland	4	Készítsd el a játékot!
Entrapment	6	Írd át a Zillis-progit, 600x800-as képernyősre!
LERAKOSGATÓSOK		
KékNílus	1	Milyen táblákon lehet még érdekes?
Kutya-macska British Square	1 6	A kezdőnek, vagy a második lépőnek van előnye?
Dots-vonalkázós	1	A kezdőnek, vagy a második lépőnek van előnye?
Blokus	1 2 5	Foglald egyetlen szétvágható táblába egy szín elemkészletét!
Pentominó-társas	2	Rakj fel „verseny-társat-bosszantó” állásokat!
Pentominó-hungarIQa társas	6	Hány különböző elemből állhat egy 6-négyzetes „ferde-pentominó”-készlet?
Egyéb (újabb) játékok		
Toronyépítő-verseny	3	Lennének-e ötleteid: piciknek, akik nem ismerik a számokat...
Bölcsek focija (Conway)	5	Próbáld ki kisebb és nagyobb táblán is! Tényleg ez az optimális méret?
Fantazmi (szellemes)	1	Készítsd el!
Gyűrűs	4	Hasonlítsd össze a „Fantazmi”-val
LinesOfAction	5	Hogyan nézne ki ez méhsejt-táblán?
Octi	2	Próbáld ki úgy is, hogy kétfázisú a lépés: irányrakás és egy másik bábuval mozgás
Pylos	1 3 5	Rakj fel „ötlukas” állást!
SET	2	Mi a nagy ötlet ebben a készletben?
Alcazar	4	Hasonlítsd össze a Quorridorral!
Quorridor	3	Van-e funkciója annak, hogy korlátos a korlátok száma?
Conway-életjáték	5	Nyomozz a Hálón, játékokat is kiagyalt Conway?
"Dobókockások-Szerencsejátékok"		

Libajáték	1	Próbáld ki dobókocka helyett kártyalapokkal!
Kígyók és létrák	1	Készíts egy ilyesmit körlánc-alakú táblán!
Pachisi	1	Adott a táblaméret és a mezőméret. Készíts minél hosszab zártvonalú utakat!
Ki nevet a végén	1	Hasonlítsd össze a Pachisivel, a Libajátékkal, a Kígyók-létrákkal!
Backgammon	5	Milyen ötletei használhatók a „Ki nevet a végén”-ben is?
Senet	3	Melyik játékokhoz hasonlít?
Start-cél	3	Ismered a „legkisebb egyke” játékot?
3 ajtó nyílj ki!	6	Készítsd el a nyerő-táblázatot!
Lottó, Toto, Rulett, Póker, Blackjack	6	Kockázat és nyereség arány, fairplay- és a banki előnyök
FELADVÁNYOK-REJTVÉNYEK		
A Rubik-kockától a Kintoig	5	Szerkentyűs logikai feladványok féleségei
Tizenötös játék	3	Bizonyítsd, hogy... (14-15 csere)...
Rus Hour	1	Készíts pont 13 lépésben megoldható feladványokat!
tologatók	5	Válassz kedvenceket! Miért tetszenek?
Bűvös négyzetek	3	Készíts mágikus négyzeteket számokkal, szavakkal
Nim játékok	2 5	Fogalmazz meg komplementer-szabályokat!
Labirintusok	1 2 6	Ki tud többféle feladványötletet? Melyik az eredeti ötlet, melyik variáció?
Átkelés-feladványok	1 2 3 6	Foglald táblázatba az összeférhetetlenségeket!
Sztori-barkochbák-agytörök	1 2 3 4	Csányi János gyűjtése: a homoludens.hu-oldalon
Entropy-puzzle	4	Odafelé, vagy visszafelé könnyebb?
Számpiramisok	3	Készíts ilyeneket!
Méricskélők1.	3	Folyadékok kimérése, keverése
Méricskélők2	3	„9 golyó 1 mérésel”, „100 zsák 1 mérésel”
Számkeresztrejtvények	3 6	Kezdőpont megtalálása, (egyenletrendszerrel, vagy anélkül is)
hanoiTorony	5	Rekurzív formulák, teljes indukció
Bolyongó kockák	6	Találmányokról...
8 királynő egy sakktáblán	4	Bonyolult után nehezebben megy az egyszerű
KnightTours + Bástya a csonkatáblán	4	Tervezz táblabejárás feladványokat! + „Színezés bizonyítási módszer”
MasterMind	5	Keresd meg a felesleges kérdéseket!
pentominók	2 5	Keress bizonyíthatóan megoldhatatlan feladatokat!
puzzleválogatás	1 5	Készíts furfangos 3-, 5-, 7-elemes kirakós feladványokat!
Soma	5	Színezd be úgy, hogy egyetlen megoldás legyen!
Kapcsolgató1 Kapcsolgató2	6	Mi a kettő között a különbség?
Torpedó-feladvány	4	Torpedóztál már? Készíts ilyen feladványokat!
Aknakereső1	3	Vagy sikerül, vagy nem (Mit kéne módosítani a szerencse kizárására?)
Aknakereső2	4	Ha jó a feladvány, akkor mindig sikerülhet
Találás-beugratós kérdések	1	Hozz egyet mások is hoznak...és összegyűjtjük...
GO (Go az első ütésig)		Alapok, magyar játékosok, kapcsolatok, de nem versenyzőképzsre
SAKK (sakklépések)	4	Alapok, magyar játékosok, kapcsolatok, de nem versenyzőképzsre
KÁRTYAJÁTÉKOK		
Zillions of Games	3 4 5	Az egyetlen platform kezelése, pszichológus, progizás
Böngészők használata	1 - 8	Háló-használat, keresési versenyek
Versenyműködés, ranglisták	4	„Beszélő” pontozás, svájci rendszer, párosítások, vizsgák az egyenes kiesésben, ...
Számítógépes játékok	1 - 8	Amik gép nélkül nem lettek volna... online játékosok használata

A szétosztás és a játékosrend feljeljen meg valamilyen egymásra épülő tematikának!
Azaz annak, hogy milyen konkrét célkitűzések teljesítését várjuk az adott foglalkozás-sorozattól.

II. „A tantestület meggyőzése”, együttműködésének megnyerése

Jelen összeállítás egy gondolatébresztő vázlat, melyhez, egyelőre cím-szavakban, várjuk a kollégák kiegészítéseit...

Kérjük, a jelen fázisban még, kritika nélkül „apait-anyait beleadni”, kinek mi jut eszébe a már felvett kulcsszavakból...

II/a. Az „Elmetorna” tantárgy bevezetésének indoklása az általános iskolai oktatásban.

A matematikai játékok logikus gondolkodásunkat fejlesztő képességének felismerése nem új keletű, hiszen matematikus géniuszaink már több száz éve (pl.: Descartes, Pascal, Leibniz, Euler, Gauss.....) megfogalmazták „az elme játékos csiszolásának” jelentőségét.

Az általános iskolai oktatásban és nevelésben, a gyerekek gondolkodás-fejlesztésének játékos eszközeként, szerte a világban használnak fel egy-egy (helyben is népszerű) stratégiai-logikai játékot. Pl: az USA egyes államaiban a bridzs, Oroszországban és -számos más ország mellett- Magyarország egyre több iskolájában pedig a sakk, a tantárgyi-rend része. (lásd Új Pedagógiai Szemle 2004/júl.-aug., vagy pl.: az e téma hazai úttörő munkájaként Ujvári István: Sakkmatematika című könyvét.)

A gyakorlati tapasztalatok igencsak meggyőzőek: **jelentősen megnőtt ezekben az iskolákban a programban résztvevő gyerekek matematikai teljesítménye.**

Saját tapasztalataink:

A Hejőkeresztúri Körzeti Általános Iskolában évek óta működik egy táblajátékos-klub, amelyben a sakk mellett, több tucat további táblás és logikai játékkal foglalkozunk kisebb-nagyobb mélységben. A játék-klub legfiatalabbjai ugyanis 6-8 évesek, akiknek a néhány mondatban megfogalmazható játékszabályok megértése és alkalmazása –kevésbé idézve az iskolai tanulás-munkát- szinte azonnali sikerélményt nyújt.

Ugyanakkor, az idősebb korosztály számára is (mert sajnálatos, de így van: alig-alig ismernek ilyen játékokat a családi-baráti környezetükből) újdonságok és érdekesek ezek -a többnyire csupán szabályaikban egyszerű-elmejétek. Gondoljunk csak a Rubik-kockára!: Megérteni a működését és hogy mi a feladat, az kézenfekvő..., ámde a megoldása?

A legismertebb táblások közül nézzük pl.: Piet Hein: HEX -játékát! Nem döbbenetes, hogy a szinte egymondatos játékszabály („egy hatszögrendezésű táblára felváltva, egyenként lerakosgatásban az nyer aki folytonosan érintkező bábuláncával összeköti a tábla két szemközti oldalát”) mennyire bonyolult és változatos kimenetelű hadállásokat eredményez?

Számos ilyen táblás játékot ismerünk, melyeknek „félperces” játékszabályai szerinti kombinatív küzdelem színvonala akár nemzetközi versenyek repertoárját is képezhetné.

A versenyzés e játékok mindegyikének sajátossága. A játék-klubban alkalmazott versenyzetési módszereink azonban nem utánozzák a profik bajnokságait, hanem játékosan kötetlenebbek (pl.: „talpon-maradós”, „zsetongyújtó”, „hétpróbás”), oldott légkört eredményeznek, s ezáltal gyermek-közeli. A sokféle versenyszám egyszersmind késlelteti a csoporton belüli játékerő-sorrend kialakulását. Kinek az egyik, kinek a másik játék lesz az erőssége, ami által cserélődhetnek a nyertes és vesztes szerepek. Az újabb játékok megismerése pedig segít fenntartani az érdeklődést, szórakoztatóan-játékosan fejlesztve olyan készségeket-képességeket, amelyek a hétköznapi életben is kívánatosak. (pl. talpraesettség, kapcsolatteremtő képesség) Szellemi örökségünk logikai- és táblás játékaiknak tárházából a korosztályok szintjéhez válogatott játékokban tartósabb sikerélményt elérő „átlag-diákok” közül a kitűnő teljesítményűek persze természetesen „lépnek felsőbb osztályokba”. Ám, ekkor már, önállóan is képesek lesznek önmaguk továbbfejlesztésére: orientálódva a sakk-, a bridzs-, a go-, stb. irodalom és klubélet felé.

A rendszeresen klubba járó, táblajátékot játszó, azokban versenyző gyerekek **nemcsak matematikából lesznek jobbak, hanem nyíltabbakká, bátrabbakká válnak, megnő az igazságérzetük, a szociabilitásuk. A játékok megismertetése során, a szabályok értelmezése, vagy a közös játszmaelemzések során számtalan egyéb információ és tudás adható át más tantárgyak anyagaiból is úgy, hogy közben nem is érzékelik a gyerekek tanulás „munka-fáradtságát”. Az önfelelt szórakozást követően marad meg a hasznos ismeretanyag.**

Ha e játékokat eszköztárnak tekintve, tudatosan átgondoljuk pedagógiai célkitűzéseinket és korcsoportonként összegyűjtjük-rendszerezük a játék során is átadható ismereteket, kialakítható készségeket, egy újabb óriási lépést teszünk a gyermekközpontú iskola megvalósulása felé. Az „Elmetorna” bevezetésével (elnevezésben is utalva hasonlóságaira a „Testnevelés-Torna”-hoz), mint a gyerekek által kedvelt tantárgy, elérhető, hogy még több gyerek legyen -Csíkszentmihályi Mihály világhírű pszichológus kifejezésével élve- „áramlatban”!

Végül, de szempontként nem utolsóként:

A programban résztvevő pedagógusok is tanulnak, tapasztalnak, munkájuk változatosabb lesz és tán még gyakrabban találkozhatnak a megértés örömétől felcsillanó gyermekszemek sikerélményével, ...amiért is ezt a hivatást választottuk.

II/b. Célkitűzések (Ne kritizáld, „csak” ötletelj tovább! Mindent bele! „Apait és anyait”!)

Nevelési célok (erősítendő képességek, viselkedésformák):

- kapcsolatteremtés, empátia, együttműködés
- a szabályok szükségessége, betartása, megváltoztatása
- a megegyezések kialakítása és betartása
- fegyelmezetttség, rendszeret
- kudarctűrés, türelem
- sikerorientáltság, talpraesettség
- szociabilitás, udvariasság
- merészség, kockázatvállalás és megfontoltság
- kitartás, elszántság, célorientáltság
- határozottság, a felelősség vállalása
- nyerő és vesztes helyzetek

Fejlesztendő szellemi és pszichikai képességek:

- lényeglátás-lényegkiemelés, rendszerszemlélet
- összpontosítás, tartós figyelem
- logikus gondolkodás
- intuíció (sejtés), kreativitás
- emlékezet, elmélyedés
- képzelet, absztrakció
- önállóság
- analitikus gondolkodás

Fejlesztendő készségek:

- lényegre törő fogalmazás
- szövegelemzés-szövegértés
- térszemlélet
- „kötés-becslés”
- kategorizálás, csoportosítás, rendszerezés
- alternatíva-felmérés, véleményalkotás, döntés
- tájékozódás (lenn-fenn, jobbra-balra, kint-bent, balra mellette, ... „kályhaválasztás”)
- térképhasználat –navigálás-
- viszonyítás (kicsi-nagy, kevés-több-sok, relativitás)
- alkudozás-vitázás-érvelés (előny-, hátrány- értékelés)

Oktatási program (készségek, jártasságok, ismeretek megszerzése, képességek fejlesztése):

- jártasság megszerzése több játékcsaládban, feladványokban, rejtvények fejtésében
- a közös jellemzők megtalálása egy-egy játékcsaládon belül
- egy játékcsaládon belüli eltérések elemzése: következmények, a szabály indoklása, értékelése
- az egyes játékok esetében a főbb törekvések, legfőbb szempontok összefoglalása, s ez alapján elméleti háttér létrehozása, stratégiák kezdők számára
- hátrányos és előnyös szabálymódosítások keresése
- nyerő stratégiák keresése, algoritmusok keresése, lejegyzése
- feladványok-rejtvények megfejtése, tanulságok-módszerek, feladványkészítés
- táblajáték-matematika (feladatok megoldása, készítése)
- manuális tevékenység (játékok elkészítése, ötletek)
- a keresztrejtvényfejtés és készítés alapjai
- versenymódszerek, lebonyolítási- és értékelési technikák
- az Élő-féle „beszélő” pontozás matematikája
- a svájci módszer értékelése
- elmélyedés néhány játékban, rejtvényben, feladványban
- új játékok megalkotása
- táblajáték történeti érdekességek
- magyar játéktörténet (sakk, magyar kártya, tarokk, ostábla)

- híres emberek, akik szerelmesei voltak valamely logikai játéknak (kik voltak, milyen korban éltek, miről híresek, pl.:Napóleon, Nagy Frigyes, Diderot, IV.Frigyes Vilmos, stb. és a magyarok: pl.: Erkel Ferenc, Bláthy Ottó Titusz, Zrínyi Miklós, Széchenyi István, Görgey Artúr.)

Elméleti eszköztár:

- táblásjátékok
- kártyajátékok
- dobókockás játékok
- logikai rejtvények
- sík-és térbeli kirakó játékok
- ceruzával játszható stratégiai játékok
- táblajáték feladványok
- keresztrejtvények
- egyéb logikai játékok és rejtvények

Tárgyi eszköztár:

- játékkészletek, olló, kés, ceruza, toll, papír, ragasztó, kocka, korong, kupak, dugó, babszem, gomb, stb.

Módszertani eszköztár:

- páros munkavégzés
- egyéni munka
- csoportmunka
- differenciált munka
- frontális munka
- KIP-es csoportmunka
- Könyvtári, és internetes kutatómunka
- kiselőadás, bemutató
- versenyek:„ talpon maradás”, „hétpróbás”, „zsetongyűjtés logikaszinó”

Értékelési alternatívák:

- osztályozás: 3-tól-5-ig
- különböző szintek teljesítése: kezdő, haladó, diák-mester, suliválogatott

Kapcsolat más tantárgyakkal

Matematika

- gráfok (Hamilton-út, fák, bejárhatóság, gazdaságos hálózatok)
- kombinatorika (permutációk, variációk, kombinációk)
- valószínűség számítás (relatív gyakoriság, kedvező esetek száma)
- becslés, tippelés
- játékelmélet (zérus összegű játékok, minimax elv)
- nyerő stratégiák
- Euler-féle bejárhatósági problémák
- Gauss-féle „ütéses” problémák sakktáblán
- bűvös négyzetek
- logikai feladványok (logikai mátrixok)
- folyamatábrák
- algoritmusok alkotása, alkalmazása, lejegyzése, titkosítás
- halmazok, táblázatok
- logikai kijelentések, paradoxonok
- absztrakció
- jelölések
- hatványok, nagyszámok (pl.: sakktábla, bűvös kocka)
- színezési feladatok, topológiai problémák
- számítógépes alkalmazások
- nyílt végű feladatok
- divergens, fél-divergens problémák, feladatok

Történelem

- a logikai és táblajátékok keletkezése, léte a történelem folyamatában, a „homo ludens” (a szabadidő és az örömteli tevékenység kapcsolata, mítoszok, mesék, történetek)
- logikai összefüggések a történelemben
- országok, népek uralkodók, híres emberek szerepe a játékok elterjesztésében, népszerűsítésében (pl.: Beatrix királyné, Bölcs Alfonz)
- a keresztes háborúk és a játékok terjedése közötti összefüggések
- kereskedelem, népek érintkezése
- a kockajátékok és a sakk, mint a szórakoztatás eszközei Európában
- a magyar kártya története
- a hét lovagi művészet, s ezen belül a sakk
- a sakk, mint a hadvezetés művészetének gyakorló terepe (Zrínyi Miklós)
- a különböző logikai és táblajátékok keletkezése, elterjedése a Föld kontinensein
- különböző népek, területek szerepe (pl. sakk esetén: India, Perzsia, arabok, Európa)
- játékszabályok módosulásai az idők folyamán

Földrajz:

- a különböző logikai és táblajátékok eloszlása és népszerűsége a Földön
- térképismeret (népek játéka, régészeti lelőhelyek, nemzetközi versenyek helyszínei)
- térkép-készítés

Irodalom:

- olyan irodalmi alkotások címének, szerzőjének összegyűjtése, melyekben valamilyen logikai játék szerepel (főleg a sakk és a kártya) pl.: A flamand tábla rejtélye, A pikk dáma
- a magyar kártya és Schiller Tell Vilmosának kapcsolata
- híres tarokkozó magyar írók: Jókai Mór, Mikszáth Kálmán
- játékkifejezések („kettős játékot játszik”, „patthelyzet”)
- „háborús-harcolós” kifejezések a táblás játékokban

Zene:

- Rossini: Tell Vilmos-magyar kártya
- Analógiák: dallamok-variációk, nyitány-kezdőállás, plágium és eredeti
- Analógiák: eszköztárak (pl: hangjegyek-lépésvariációk, kulcs-táblaváltozat)
- Analógiák: népszerű (könnyű), réteg (komoly), populáris, stb. jellemzők és okok

Nyelvtan:

- keresztrejtvények fejtése, készítése
- „Szókratesz”
- alany, állítmány, tárgy... ragozás
- logikus-célratörő fogalmazás
- játék-szakszavak a köznyelvben (pl: patthelyzet)

Kémia:

- milyen anyagokból készítették régen és készítik ma a különféle logikai játékokat (előnyök, hátrányok)

Nyelvek: (elsősorban angol)

- játékszabályok, javaslatok lefordítása
- alany, állítmány, tárgy, ragozás
- logikus-célratörő fogalmazás
- játékos kifejezések értelmezése
- „háborús-harcolós” kifejezések a táblás játékokban

Technika, rajz:

- játékok, táblák rajzolása, készítése (tervezés, szerkesztés, kivitelezés)
- méretezés (bábu és táblaméret..., darabból- az egészre: mekkora lesz?)
- műhelyrajzok, (pl.: ha nem magunk készítjük el)
- moduláris tervezés (pl.: ha sokféle felhasználást akarunk, ami ide jó, az jó másra is)
- festmények: pl.: Pieter Van Huys: A sakkjátszma, Baugin: Csendélet sakktáblával

Informatika- számítástechnika:

- az Interneten fellelhető játékokhoz kapcsolódó ismertetések, honlapok, weblapok, linkek

- játékokhoz kapcsolódó kutatási feladatok az Interneten
- táblák megrajzolása
- keresés a Hálón (böngészők működése, kezelése, fejlődése)
- rajzoló-programok (kép-formátumok, vektorgrafika, bites-grafika)
- sorsolási táblázatok generálása (pl: n db résztvevő, körverseny)
- logikai blokséma (utasítás, döntés, elágazás)
- döntési fa (le-fel közlekedés a döntés fán)

Testnevelés, sport:

- a fairplay szellem kialakítása
- küzdés, kitartás,

Hazafias nevelés (mintha lett volna valami ilyen?)

- a nemzeti öntudat, hazafiság erősítése -magyar találmányok: (Bűvös kocka, Pikk-pakk, Rotary, Magyar malom, Magyar kártya, Tamba, HungarIQa pentominó...) magyar sikerek (Sakk, Tantrix, Go, Bridzs)

Komplex szemléletformálás, az új tantárgy sajátosságaival nagy hatékonysággal alakítható általános mai kor rohanó, manipulált, reklámvilágában sajnálatosan háttérbe kerülő-értékek:

- önálló ítéletalkotás
- az alkotó-kreatív-emberi gondolkodás: „... az emberi szellemi tevékenység lényege nem algoritmusok végrehajtása, hanem algoritmusok alkotása.” (Lovász László)
- a felfedezés öröme a „felfedezése”
- a problémák többoldalú megközelítése
- „ha csinálom, akkor tudom” elv alkalmazása
- a tervekészítés fontossága, pontosság, ütemezés
- interdiszciplinaritás felfedezése... „minden összefügg mindennel” felfedezése; szoros kapcsolat a különböző tantárgyak között
- a nemzeti öntudat, hazafiság erősítése -magyar találmányok: (Bűvös kocka, Pikk-pakk, Rotary, Magyar malom, Magyar kártya, Tamba, HungarIQa pentominó...) magyar sikerek (Sakk, Tantrix, Go, Bridzs)
- „ráérősebb” munkatempó
- barkácsolás, modellezés
- gyakorlat-orientáltság : a próbálgatás fontossága

SUMMA-SUMMARUM és PRO PRIMO: „Mindenki jó valamiben!”

és...

...és legyen ez a legutóbbi: a jegyzet „végszava”!