

57. Rácz László Vándorgyűlés

Remete Viola

Táblajátékok

beadandó dolgozat



2017.08.18

Bevezetés

A Vándorgyűlés alsó tagozatos szekciójában, több olyan előadáson és foglalkozáson is részt vettem, ami a játékokkal a játszva tanulással volt kapcsolatos. Ezek nagyon tetszettek nekem, és sok jó ötletet is kaptam.

Eddig egy évet tanítottam, de azt tapasztaltam, hogy alsó tagozaton bármelyik osztályba vittem matematikai játékokat, azt a gyerekek nagyon élvezték. Azt hiszem játékok segítségével bármit hajlandók megtanulni.

Már kiskoromban is sokkal jobban szerettem a stratégiai társasjátékokat, mint a számítógépeseket. Számomra sokkal fontosabb volt a személyes kontaktus, és az együtt játszás öröme.

A mai gyerekek életéből nagyon korai életkorban kikopnak a konkrét tárgyi manipulációk, ezért a finom motorikus képességeik gyakran hiányosak. (ügyetlenek, lassúak a színezésben, kézimunkákban, eszközhasználatban, szem-kéz koordináció nem megfelelő). Hiányzik a szabad levegőn végzett sok-sok testmozgás. A két hatás együtt sokszor test séma zavarokhoz is vezethet, ami a különböző tanulási zavarok forrása lehet. (díz...) Az iskolás évek kezdetén különösen igaznak érzem a következőt:

„Hallom és elfelejtem, látom és emlékszem rá, csinálom és megértem.”

(Kínai közmondás)

A számítógépes játékoknál ezek a manuális tapasztalatok hiányoznak.

Szociális oldalról tekintve egyre több gyerek nő fel szűk családban esetleg csonka családban vagy testvérek nélkül, így nagyon fontos lenne, hogy a hagyományos tanórai szerepekből kilépve, oldottabban legyen alkalmuk kortársaikkal együtt lenni. A társasjátékok ezen kívül kiváló alkalmat biztosítanak arra is, hogy megtapasztalják a győzelmet és a vereséget is, és megtanulják ezeket kezelni.

Dolgozatomba olyan társasjátékokat gyűjtöttem össze, melyeket biztosan használni fogok a munkám során. Egy- egy játék kapcsán azon is elgondolkodtam, hogy a gyerekek milyen készségeit tudom fejleszteni ezekkel a játékokkal.

A játékokat az alábbi internetes oldalon találtam, ahol nagyon sok hasonlóan jó játék is van még:

<http://docplayer.hu/2112110-Jatekok-szabalyai-valogatas.html>

Játékok

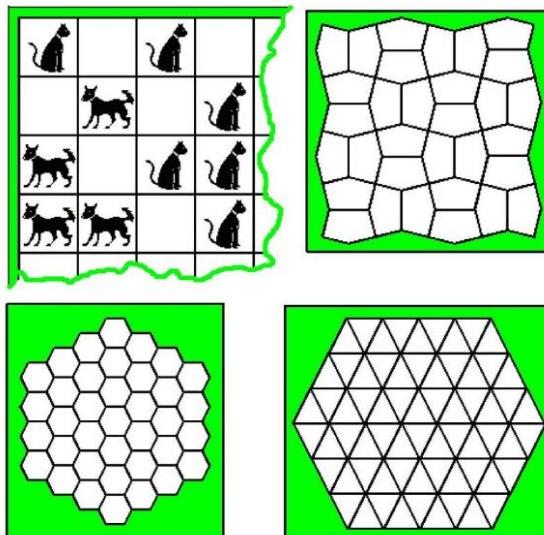
- **Kutya-macska (British Square)**

Az induláskor üres táblára egyenként, felváltva raknak a játékosok: az egyik kutyát, a másik macskát. Veszít az, aki előbb nem tud szabályosan lerakni. A győzelem annyi pontot ér, ahány bábuval sikerült többet lerakni, mint a versenytársnak. Egyetlen tiltás van: oldalszomszédosan nem állhat egymás mellett kutya és macska (átlósan nem bántják egymást).

játékidő: kb. 20 perc

korosztály: 6 éves kortól már játszható a játék.

Ezzel a játékkal nem csak a matematikát, hanem a kéz ügyességüket is tudom fejleszteni, mert a táblákat és arra a bábukat, ők is kivághatják, megrajzolhatják, és elkészíthetik maguknak. Életkortól függően lehet nehezíteni a játékot, más alakú mezőkkel vagy nagyobb táblával. Ezzel a geometriai formákat és az irányokat is elmélyítik. Fejleszti a stratégiai gondolkodást is, ha pl. középre teszi, sokkal több mezőt lefed egy bábuval, mintha a tábla sarkában kezdené a játékot, vagy ha a játék elején messzebbre teszi egymástól a bábuikat, ezzel több zónát is lefedve, mintha egymás mellé kezdi el pakolgatni őket. Továbbá fejleszti a figyelem megosztását is, mert több dologra is figyelnie kell egyszerre pl. a kutyák és a cicák csak átlósan érintkezhetnek, egymás mellett nem lehetnek, de közben figyelniük kell arra is, hogy ki tud több bábut lepakolni, tehát a lehetőségekhez képest, hová lenne célszerű még pakolni, hogy minél több terület az övé legyen.



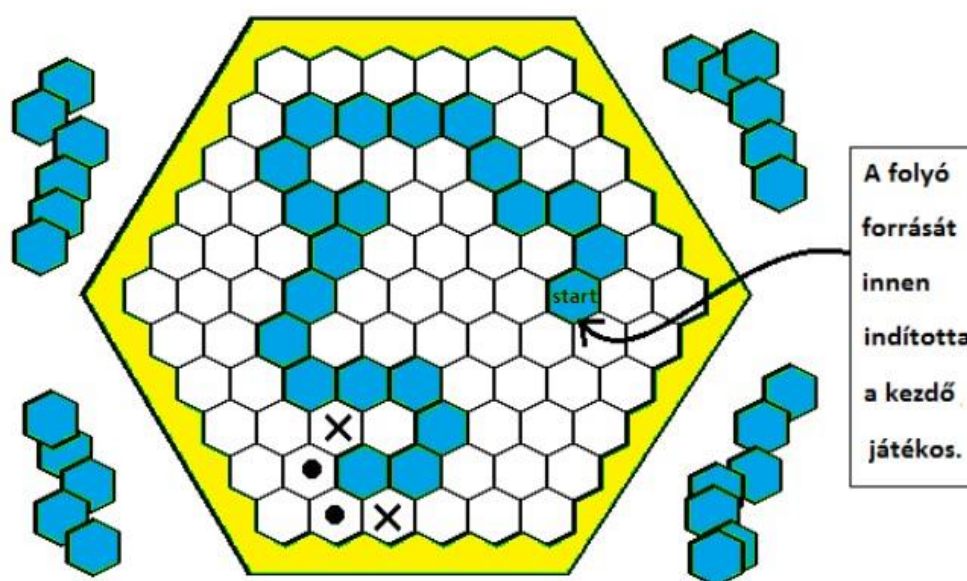
- **Kék Nílus (vagy kígyózós)**

A kezdő játékos tetszőleges mezőpontról indíthatja a folyót. Ezt követően lépésenként egy-egy bábút tesznek le a táblára (bábu= egy mezőnyi folyószakasz). Kötelező folytonos vonalat alkotva építkezni és a folyó soha nem torkollhat önmagába. Tehát mindig az utolsó letett bábu mellé kell tenni úgy, hogy az újonnan letett nem érintkezhet már a táblán lévő másikkal. Az veszít, aki előbb nem tud szabályosan tovább lépni. Úgy még érdekesebb, ha a tábla szélének ütköző folyó ugyanabban a sorban átellenesen a tábla másik szélén újra felbukkan, azaz onnan folytatható tovább az építkezés.

játékidő: kb. 10-15 perc

korosztály: 6 éves kortól

A kézügyességet ez a játék is fejleszti, mert ezt is könnyedén elkészíthetik maguknak otthon. Ez a játék olyan geometriai feladatoknak lehet az előkészítője, ahol sok a kikötés. A problémamegoldó gondolkodást is fejlesztheti, mivel nem csak rajta múlik hogy a folyó merre folyik, hanem a társán is, aki szintén nyerni szeretne, ezért mindkét játékos arra törekszik, hogy a másikat veszítő pozícióba kényszerítse. Ennek a játéknak a során látványos az, hogy minden egyes lépésnél meg kell gondolni hogy mi legyen a következő, ezért játék során folyamatos az újra tervezés.



- Szókra-teszt

A játékosok egymással szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezejüket versenytársuk ne láthassa.

Sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játékmezejébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak.

Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette a saját táblájára.

Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.

játékidő: kb. 30-35 perc

korosztály: 8-9 éves kortól

Azért jó játék, mert nem csak a logikát, hanem a nyelvi készségeket is fejleszti, a helyesírást, bővíti a szókincset. Korosztályhoz képest lehet nehezíteni azzal, hogy a táblák egyre kisebbek, és a szavak pontszámának a számításával. Kisebbeknél, elég csak szó pontértéknek a szavak betűinek a száma, vagy az alkotó betűk számának a duplája. Kezdetben csak összeadjuk, de később vehetjük a négyzetét stb. Napköziben játszható játék a magyar írás és a matematika gyakorlására. A gyerekek játszva taníthatnak egymásnak új szavakat vele (valaki ismeri már az adott szót valaki nem).

R	A	K	O	D	A	25
U	G	A	R	O	N	36
G	A	R	A	T	A	25
Ó	H	Á	N	T	L	16
S	É	T	A	A	Ó	16
H	E	R	I	N	G	36
25	13	25	16	25	36	

156
 296
 = 140

- Quatro („ ezt rakd le” Amőba)

Különösen érdekessé fokozza ezt a játékot az a szabály, mely szerint a játékosok lépésről-lépésre kölcsönösen kiválasztják társuk számára azt a bábút, melyet az adott lépésben a táblára helyez!

(Oda rakhatod a bábút, ahová kívánod, de mindig csak az ellenfeled által kiválasztottat. A következő lépésben te választod ki a még táblára nem került bábuk közül azt, hogy melyiket kell a versenytársadnak feltennie.)

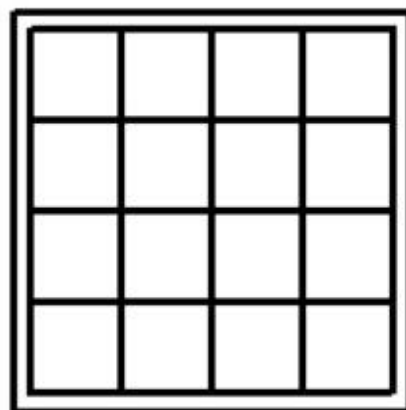
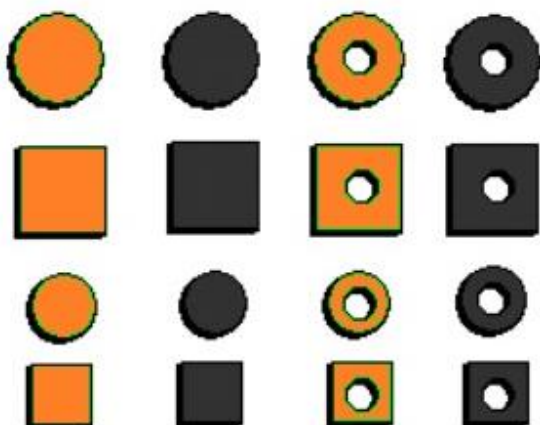
A közösen használt 16 bábu négy jellemző tulajdonság valamelyikében különbözik: kicsi/nagy, henger/hasáb, tele/lyukas, sötét/világos. Ezek közül bármelyik szerint kerül 4 db azonos tulajdonságú egy sorba, egy oszlopba, vagy egy átlóba, a negyediket lerakó nyeri a partit.

Mint a legtöbb hasonló lerakosgatásban, ebben is megfordítható a játék célja, azaz: „a négyes veszít”-re is érdekes.

játékidő: kb. 10 perc

korosztály: 7 éves kortól

Geometriában az alakzatokat kiválóan lehet ezzel gyakorolni. Fejleszti az algoritmikus gondolkodást. Nehezíteni lehet új alakzat, és új színek bevezetésével, és a tábla növelésével. Geometria óra elé egy 10 perces bevezető játéknak tökéletes. A gyerekek a játék során észrevétlenül tanulják meg a geometriai alakzatokat, és a konvex vagy konkáv fogalmát. Megismerkedhetnek a konkrét fogalommal is.



- **Havannah**

Egyenkénti lerakosgatós, célja alternatív:

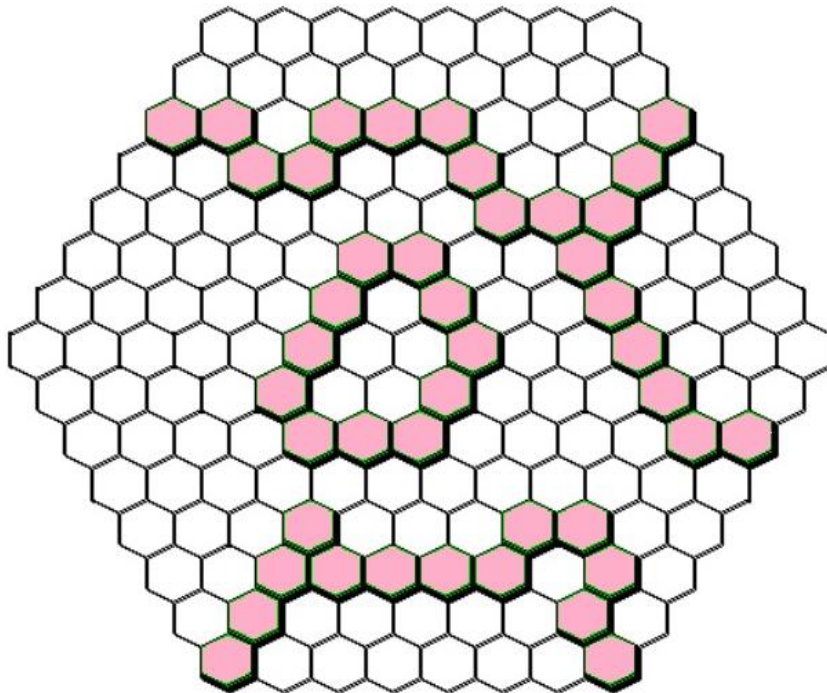
Az nyer, aki:

- vagy folytonos láncot alkot bábuival úgy, hogy az összeköti a tábla két sarkát (Híd)
- vagy oldalszomszédosan érintkező bábuival összeköti a tábla három sarokmező nélküli oldalát (Villa)
- vagy zárt láncot alkot a bábuival (Gyűrű)

játékidő: kb. 10-15 perc

korosztály: 7-8 éves kortól

Mindenki maga eldöntheti hogy melyik alakzatra törekszik. A játék „igazságossága” miatt a játékosok megegyezhetnek egy minimum elemszámban amit le kell pakolniuk. Vagy eleve a játék elején kiválasztják hogy melyik alakzatot akarja mindenki lepakolni. A gyerekek megismerkednek a hatszögek tulajdonságaival a játék során. Fejleszti az algoritmikus gondolkodást, melyik lehet a nyerő stratégia. Azzal a lépéssel jár e jobban ha a társát akadályozza de pár elemmel többet tesz le, vagy ha minél hamarabb csak a saját alakzatát akarja kirakni.



- Hex

Kezdőknek 7x7-es tábla, gyakorlottaknak 11x11-es. Az nyer, aki saját jeleivel, társát megelőzve köti össze egy folytonosan átjárható úttal saját szemközti két alapvonalát.

Bizonyított, hogy – egyéb kiegészítő pl. nyitáskorlátozó szabály nélkül – behozhatatlan a kezdő előnye... (Mielőtt utána keresne, ki-ki próbálkozzon meg ezt előbb saját maga is belátni!).

játékidő: kb. 10-15 perc

korosztály: 6 éves kortól

Csökkenthetjük a kezdő előnyét pl. tilos a rövid főátlóban kezdeni és/vagy néhány lépés után kötelező színcsere-felajánlás, stb.

Napköziben vagy geometria órán játszható játék, a mezők és a tábla alakja miatt. A viszonylag egyszerű szabálya miatt, már elsős gyerekek is játszhatják. Nagyobbaknál már meg lehet kérdezni, hogy kinek van nagyobb előnye, azután megbeszélni hogy milyen ajánlatokkal lehet könnyíteni a hátrányban lévő fél dolgát. A kicsik csupán a játék szeretete miatt játszanak vele.

