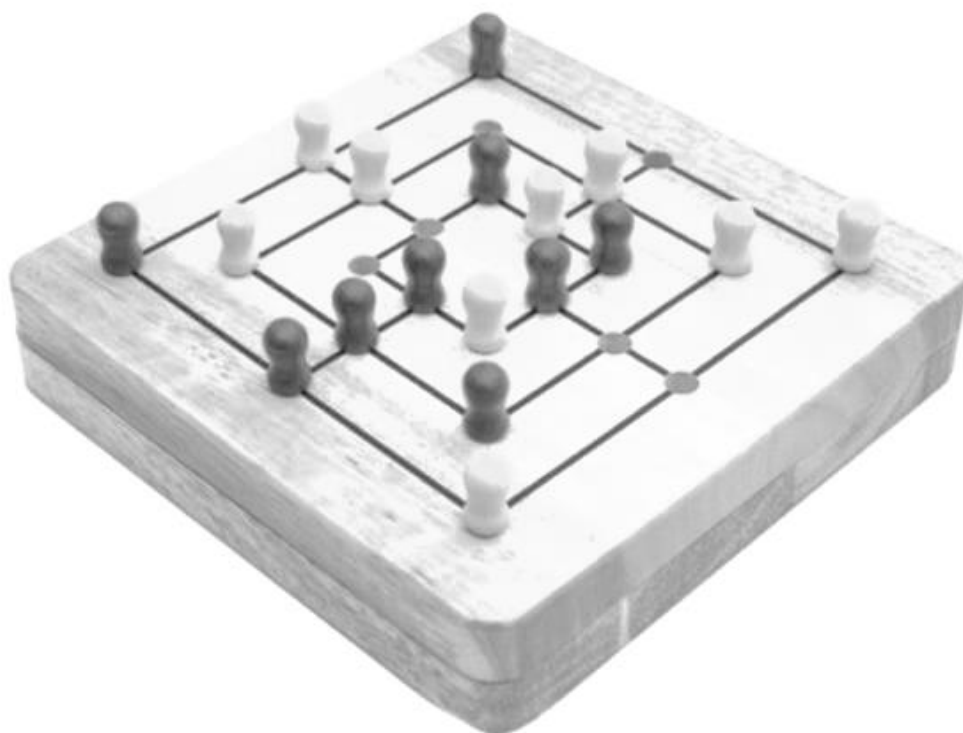


Fábiánné Nógrády Ildikó – Magyarosné Temela Mária –
Szekeresné Krizsanyik Ildikó:

Udvari táblajáték munkafüzet



Balassagyarmati Tankerületi Központ,
Érsekvadkerti Petőfi Sándor Általános Iskola

2019

A kiadvány Európai Unió Európai Szociális Alapja (ESZA) támogatásával valósul meg, a Magyar Állam társfinanszírozása mellett.

A projekt azonosító száma:
EFOP-3.3.7-17-2017-00056

A projekt kedvezményezettje:
Balassagyarmati Tankerületi Központ

A projekt címe:
Szabadon, játszva – informális és nem formális
tanulási terek fejlesztése

Játékszabályok - alsó tagozat

Kígyós-létrás:

A játék szabálya:

A bábukkal felsorakozni a kígyó farkánál a START- hoz. A dobókockával dobott értéket leléped. Ha létra aljához értél, akkor „felkapaszkodsz”, ha kígyófejre érteztél, akkor lecsúszol. Nyer, aki előbb éri el az óriáskígyó fejét.

Megállapodás szerint: csak pontos dobással lehet a kígyó fejét elérni; ha túldobsz, vissza kell-e lépni, vagy kijutottál.

Kutya-macska lerakós:

A játékhoz szükséges képes bábuk elkészítése:

- a gyerekek párt választanak;
- az egyik tanuló kinyír 18 kutya képet, a másik 18 macska képet;
- a képeket ráragasztják egy-egy ásványvizes kupakra;
- a szabály megismerése után kezdődhet a játék;
- egy parti lejátszása után cserélhetnek bábút a gyerekek.

A játék szabálya: Üres táblán kezdve, felváltva raknak a játékosok egy-egy bábút, kutyát és macskát. Mivel a kutya é a macska nem szeretik egymást, „ősellenségek”, nem kerülhetnek egymás mellé.” Azonnal veszít az, aki a másik játékos bábuja mellé rak. Átlósan nem bántják egymást, a csúcsos érintkezés megengedett.

Bolhától az elefántig – kereszteződés nélkül

A játék szabálya: kösd össze az állatokat a legkisebbtől a legnagyobbig úgy, hogy a vonalak ne keresztezzék egymást!

Állatok párban:

A játék szabálya: párosítsd az állatokat úgy, hogy a vonalak ne keresztezzék egymást!

AMŐBA: páros játék.

A játék szabálya: felváltva raknak a gyerekek egy-egy X vagy O jelet a táblára.

1. Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlóban (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) folytonosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie *elsőnek*. (Haladóknak: az alsó nyolc mintát rajzold be a táblára és innen folytasd a játékot. Kinek sikerül előbb ötös vonalat létrehoznia?)
2. Az nyer, akinek a tábla betöltése után *több* 5 darab saját jele van megrajzolva.
3. Döntetlen a játék, ha a tábla betelt és egy játékos se tudott ötös csoportot létre hozni, vagy mind a ketten ugyanannyit rajzoltak.

Doots táblajáték - műveletek gyakorlására:

A játék szabálya:

- A játékot négyen játsszák, mindenki különböző színű filctollal.

- Két pontot kell összekötni vízszintesen vagy függőlegesen.
- A játékosok felváltva húzzák a vonalakat.
- Aki egy mező utolsó oldalát behúzza, úgy foglalja el a mezőt, hogy a saját színével beleír egy számot 0 és 100 -nagyobbak 0 és 1000- között. Ezután még egy vonalat húz.
- Az győz, aki a legtöbb mezőt foglalja el a táblán.
- A játék végén ezzel az állással kell tovább dolgozni.

A csoportmunka eredményét felhasználó feladatok:

- Válassz ki egy oszlopot! Határozd meg a számok összegét!
- Válaszd ki egy sorban a legnagyobb és legkisebb számot! Határozd meg a különbségüket!
- Válaszd ki egy oszlopban szereplő legnagyobb és legkisebb számot! Határozd meg a különbségüket!
- Válassz ki egy sort! Írd fel az ott található számokat növekvő sorrendben!
- Válassz ki egy oszlopot! Írd fel az ott található számokat csökkenő sorrendben!
- Válassz ki egy sort! Írj legalább öt darab összeadást az ebben a sorban szereplő számokkal!
- Válassz ki egy oszlopot! Írj legalább öt darab kivonást az ott szereplő számokkal!
- Válassz ki egy sort! Írj öt darab kivonást az ebben az oszlopban szereplő számokkal!
- Válassz ki egy oszlopot! Írj öt darab összeadást az ebben a sorban szereplő számokkal!
- Számítsd ki a játéklemezőn található legnagyobb és legkisebb szám összegét és különbségét!
- Válassz ki egy oszlopot! Számítsd ki az ott található legnagyobb és legkisebb szám összegét és különbségét!
- A játéklemezőn található számok segítségével írd öt darab összeadást! Számold ki az összegeket!

A játék végén az a nyertes, aki több helyes megoldást adott.

Forrás: file:///I:/geniusz_33_net_teljes%20t%C3%A1blaj%C3%A1t%C3%A9k.pdf

Teknősbéka:

A játék szabálya: ketten, felváltva egy-egy köröcskét színeznek be a saját színükkel, abban versenyezve, hogy ki tud a táblából nagyobb területet „elrabolni”. A 3, 5 és 7 pontértékű területekből az sátrózható be a saját színével, amelyiknél több csúcspontot foglalt el annak kerületén, mint a versenytársa.

Ha eltűntek az üres területek, akkor számolni kell. (Játszható megfordított céllal is: úgy, hogy a kisebb területet szerző lesz a nyerő.)

Gyufa-kígyó:

A játék szabálya: a játékot ketten játsszák. A mezőket elválasztó valamelyik vonalra felrak a kezdő játékos egy gyufaszálat, majd felváltva rakosgatva egy-egy szál gyufát egy összefüggő kígyózó vonalat építenek a játékosok. A gyufa sima végéhez az éghető végét kell rakni.(Csak a vonal elejére, vagy végére szabályos rakni, azaz egyik mező sem határolódhat körbe négy oldaláról.) Az veszít, aki nem tud úgy lerakni, hogy a kígyózó vonal ne ütközzön önmagába.(A kígyó nem haraphat a saját farkába.)

Szókereső:

A játék szabálya:

Keresd meg a betűtáblában elrejtett szavakat és egy vonallal húzd át! Az a győztes, aki 10 perc alatt a legtöbb szót megtalálja.

Szókra-teszt:

A játék szabálya: a játékot legalább ketten, de hárman vagy négyen is játszhatják külön játéktáblán.

A játékosok 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.

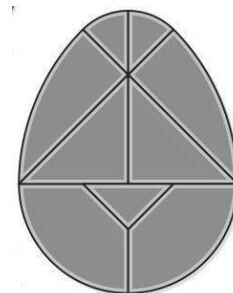
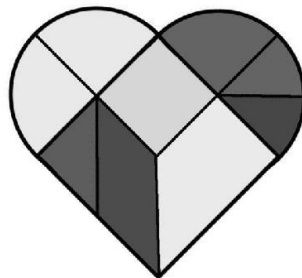
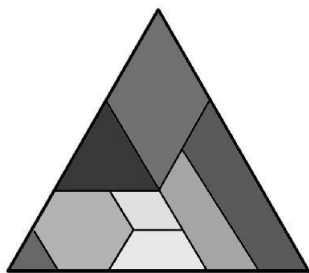
Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára. A szavak keresztezhetik egymást, tehát egy-egy betűt többször is fel lehet használni.

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.

Az a győztes, aki több pontot gyűjtött össze.

Kirakósok-tangramok:

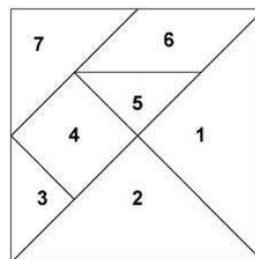
- A tangramok ősi kirakó játékok, melyeknek célja, hogy a felvágott részek maradéktalan felhasználásával rakjunk ki különböző alakzatokat, illetve megfejteti, hogy egy adott alakzatban hogyan helyezkednek el a részecskék.



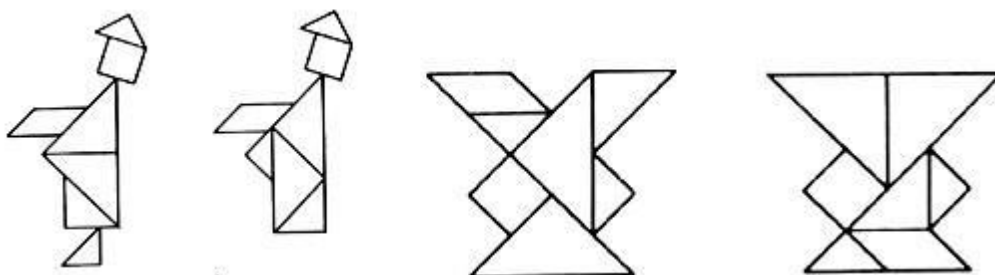
- A háromszög, tojás és szívformát A/4-es méretben kinyomtatva lamináljuk, majd feldaraboljuk. Minden képet külön borítékban kapnak meg a gyerekek, majd megpróbálják összeilleszteni a darabkákat, hogy a teljes kép összeálljon.

- Először mindenki a saját tempójában dolgozhat, majd versenyezhetnek, kinek sikerül gyorsabban összerakni a képet.

- Ezután önállóan alkothatnak képeket a kép darabkákból. Feltétel, hogy 1-1- kép minden részecskéjét fel kell használni.
- Az ügyesebbek a klasszikus, „Kínai-tangram” részeiből próbálhatják kirakni a szerzetesek és a vázák képét. Ha az árnyékképek alapján nem sikerül összerakni a képeket, akkor a részeket megmutató kép alapján próbálkozhatnak.



A kínai tangram felosztása.



Játékszabályok - felső tagozat

Római körmalom:

A játékot 6 bábuval játsszuk. A bábukat tetszés szerint felváltva rakják le a játékosok az üres rácspontokra. A kiválasztott bábút tologatással a szomszédos üres mezőre lehet juttatni. Az nyer, aki a saját bábuiból hármat egymás mellé juttat. A köríven is ér a malom.

Magyar malom:

Először felváltva, egyenként rakják le a táblára a bábuikat a versenyzők, majd tologatások útján próbálnak hármás malmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó korongokat. Amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja maradt, még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

Hagyományos malom:

A parti két szakaszból áll, a bábuk felhelyezésének és a bábuk mozgásának a szakaszából. Mindkét szakaszban megengedett az ellenfél egyszerre egy bábujának a leütése a játékos számára, amennyiben egy sorban a játékos három saját bábuja a vonalak mentén egymás melletti pontokat érintve „malmot” alkot. Egyetlen kitétel van: nincs ütés, ha az ellenfél bábuja malomban van (hacsak nem mindkét játékos összes bábuja malomban van).

1. rész: A játékosok egymás után felváltva helyezik el 9-9 figurájukat a játéklemező üres pontjain, arra törekedve, hogy sajátjaikkal malmot alakítsanak, de ugyanezt megakadályozzák az ellenfél számára.

2. rész: A játék második szakaszában a játékosok felváltva, a játékmező vonalai mentén a lehetséges szomszédos üres pontokra tolják figuráikat úgy, hogy azok tologatásával lehetőség szerint malmot alkossanak. Malom esetén az ellenfél figuráját ütik. A játékban új fordulat következik be, amikor az egyik – vagy mindkét – játékosnak már csak három figurája maradt a játékmezőn. A játékosnak ekkor lehetősége van a vonalak által megjelölt szomszédos pont helyett figurájával bármelyik üres pontra ugrania. A játékos akkor győz, ha az ellenfélnek két figurája marad fent a táblán, vagy ha lépésképtelenné válik.

Hex:

A játékosok egymással szemben ülve, megállapodnak: melyik a **vízszintes** és melyik a **függőleges** játékos. Felváltva, egyenként, tetszőlegesen választott mezőre rakosgatnak: az egyik világos, a másik sötét bábukat (jeleket). Az nyer, aki saját jeleivel társát megelőzve köti össze egy folytonosan bejárható úttal saját szemközti két alapvonalát. A kezdési előny csökkentése céljából tilos az első bábút a rövid átlóra tenni.

(Gyakorlottaknak a 11x11-es, kezdőknek a 7x7-es táblán.)

„Szélmalom” malom:

A játékot 11 bábuval lehet játszani. Először felváltva, egyenként rakják le a táblára bábuikat a versenyzők, majd tologatások útján próbálnak hármast malmot kialakítani. Ha ez valamelyik játékosnak sikerül, akkor levehet egyet ellenfele korongjaiból, kivéve az éppen malmot alkotó korongokat. Amikor már valamelyik játékosnak csupán három korongja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre, azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

Malacfogó:

A táblaméret változó lehet, de leginkább az 5×5-ös ajánlható. 5-5 darab eltérő színű kő vagy korong plusz 1 darab az előzőektől különböző színben.

Kezdőállás: egymással szemben, alapvonalon az 5-5 kő, a tábla középső mezőjén a „malac”.

A cél, a nyerés útja: a malacot vagy a saját alapvonalra vinni, vagy beszorítani, hogy az ellenfél ne tudjon lépni vele.

Lépés: előbb a „malac”, aztán a saját kő mozdul. Tehát kettős lépésű a játék (lépéskombináció). Mindegyik kő ugyanúgy mozdulhat: sor, oszlop, átlós irányban, ütközésig. Vagyis valamelyik jelhordozóig, vagy falig. Mintha csúszna.

Amóba:

A játékosok felváltva raknak (vagy írnak) egy-egy X és O jelet a táblára. Az nyer, akinek vagy sorban, vagy oszlopban, vagy átlóban (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) folytonosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie.

A kezdési előny csökkentése céljából: kötelező a tábla közepén kezdeni, és a kezdő lépő második jele nem tehető le: a tábla középső 5x5-ös négyzetébe.

„Paraszt” Dáma:

A játékot általában 8×8 - as mezőn játssza két játékos, 12–12 darab ellentétes színű koronggal.

A játékot ketten játsszák, egy sakktábla két szemközti oldalának sötét mezőit elfoglalva. Az egyik játékos a világos, a másik a sötét koronggal játszik. A világos kezd, majd a játékosok felváltva lépnek. A korongok átlósan, sötét mezőn mozognak. A játékos vagy egyet lép átlósan előre, vagy a közvetlenül átlósan előtte lévő ellenséges színű korongot átugorva leveszi azt. Egyes és irányváltoztatás melletti sorozatos ütés is lehetséges. Amikor egy korong eléri az ellenfél alapvonalát, dámává változik, amelyet úgy is jelezhetünk, hogy a már levett korongunk egyikét a tetejére helyezzük. A dáma előre és hátrafelé is mozdulhat, de csak egyet, valamint üthet egyet vagy sorozatot. A játék célja az ellenfél összes korongjának eltávolítása, vagy mozgásképtelenné tétele.

Surakarta: 2x12 db sötét és világos bábuval

Kezdekör 2-2 sorban sötét és világos bábuk, közöttük 2 sor üres. Váltott lépésekben (minden megkötés nélkül) a szomszédos üres rácspontokra léphetnek a bábuk. Az nyer, aki ellenfele összes bábuját leütötte. Egy ellenséges bábu akkor üthető le (és léphetünk a helyére), ha

1. ugyanolyan színű "hurkos" vonalon áll, mint az őt ütő bábu és
2. a közöttük lévő, legalább egy körivet tartalmazó bejárási út csak üres pontokon halad át.

Fanorona:

A játék célja: Leütni a játszótárs összes követ.

Játékszabály:

Lépés: Bármely szomszédos üres mezőre (rácspontra), csak a vonal mentén.

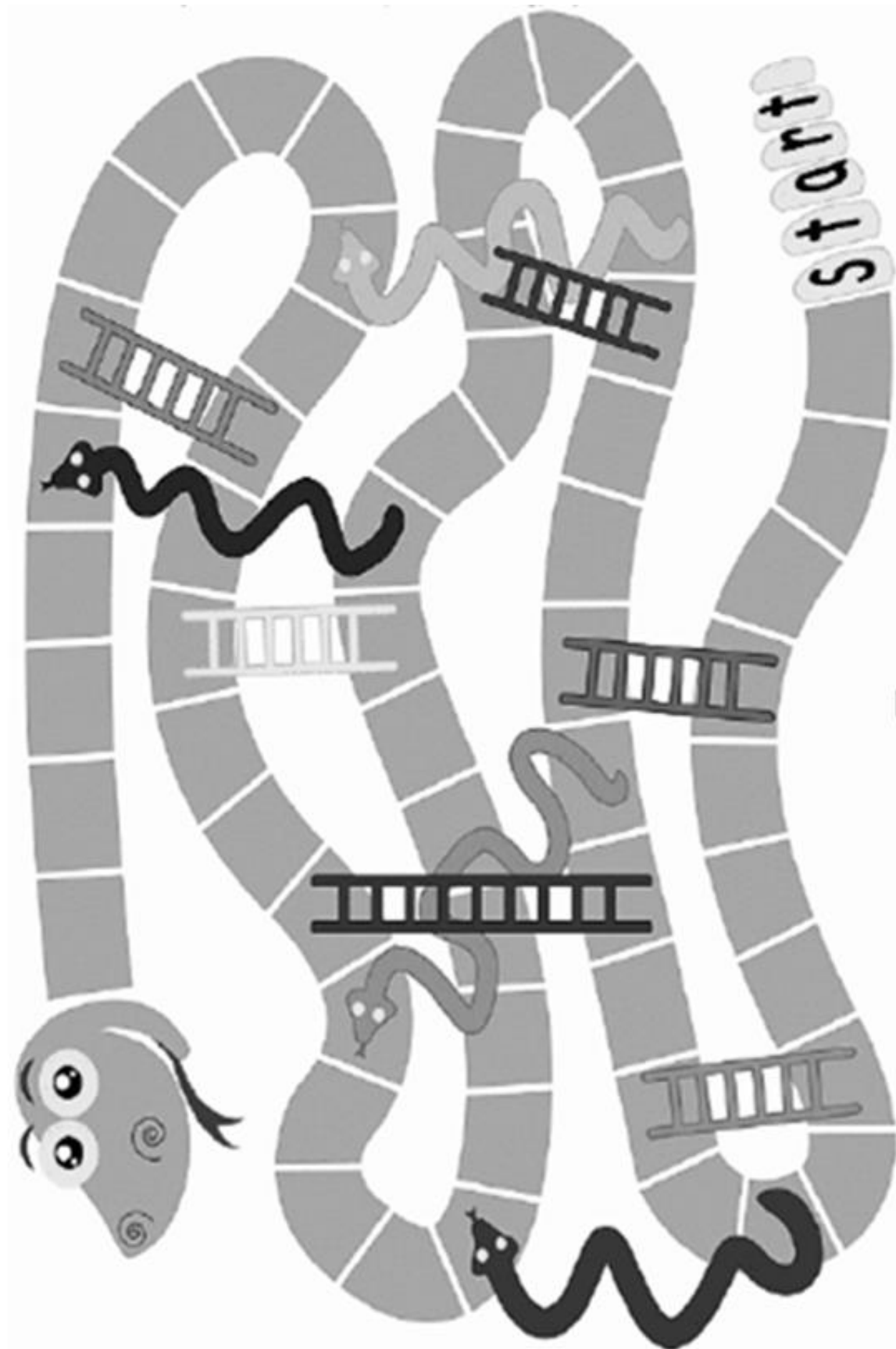
Ütés: Ütőlépés, mint az előbbi, vagyis a szomszédos üres mezőre a vonal mentén.

Ha ezzel a játszótársnak az elmozdulás vonalába eső köveit közvetlenül megközelíti, vagy eltávolodik tőlük, akkor azok lekerülnek a tábláról. Ha mindkettő egyszerre előfordul, akkor választhat az ütő játékos, hogy melyik kőcsoportot veszi le a tábláról.

Az ütés kötelező a **Fanorona** játékban, sőt az ütéssorozat is: az ütést addig kell folytatni, ameddig lehetőség van rá. Az ütéssorozat folyamán, minden egyes fázis után vesszük le a játszótárs köveit. Egy ütéssorozaton belül ugyanaz a mező csakis egyszer érinthető.

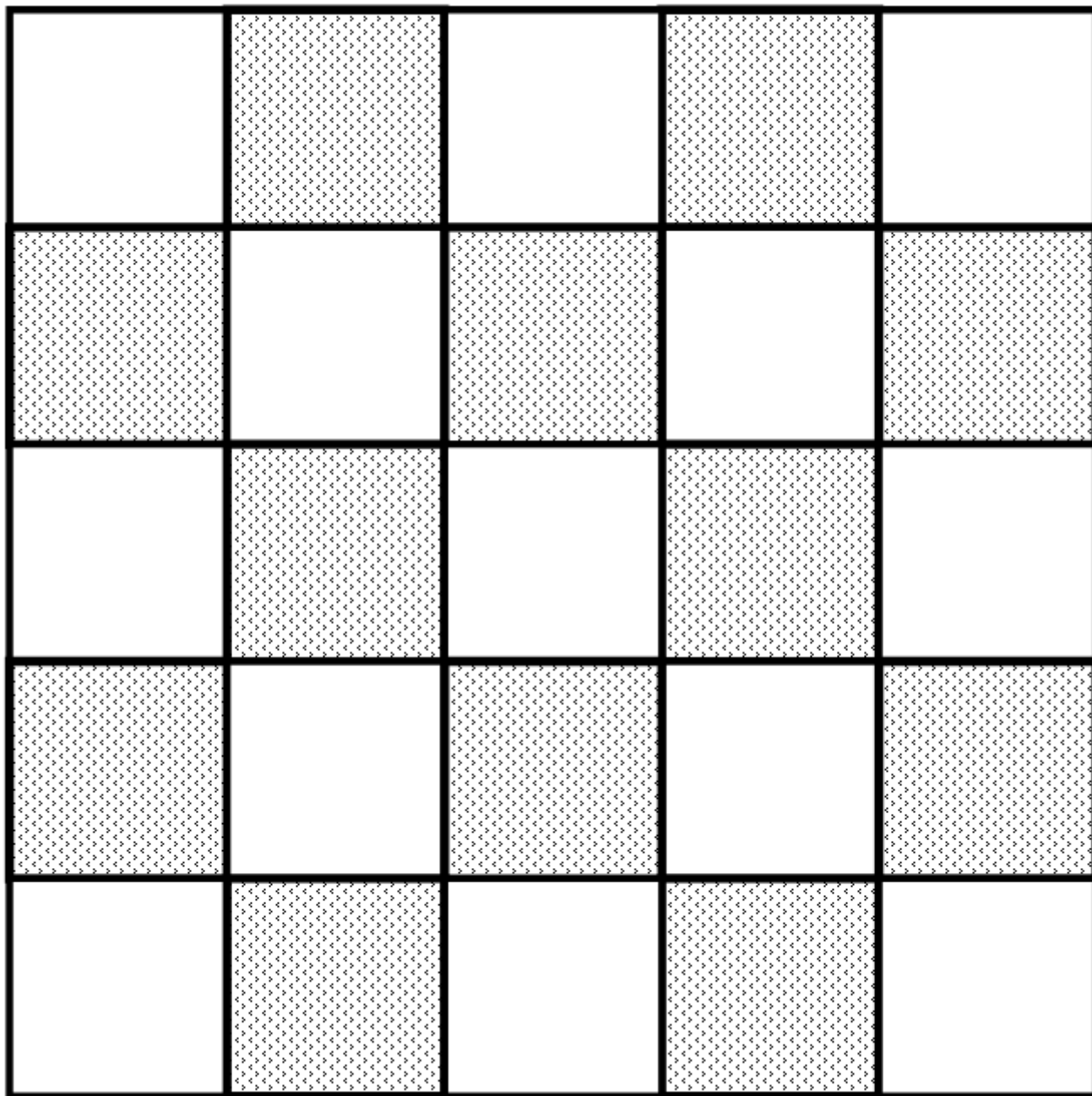
Feladatlapok - alsó tagozat

KÍGYÓS-LÉTRÁS

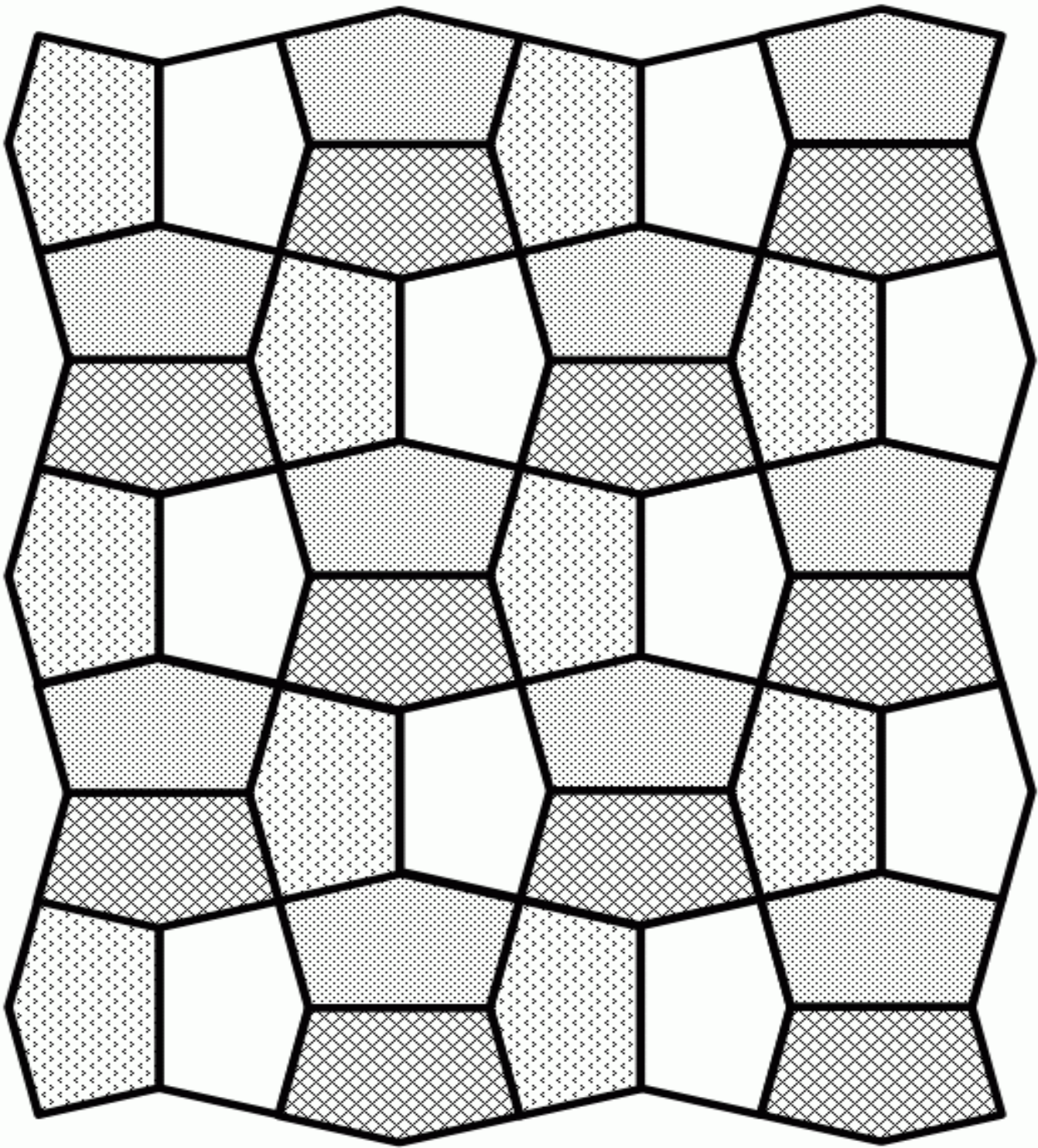


Kép forrása: www.communication4all.co.uk

KUTYA-MACSKA BARÁTSÁG 1.



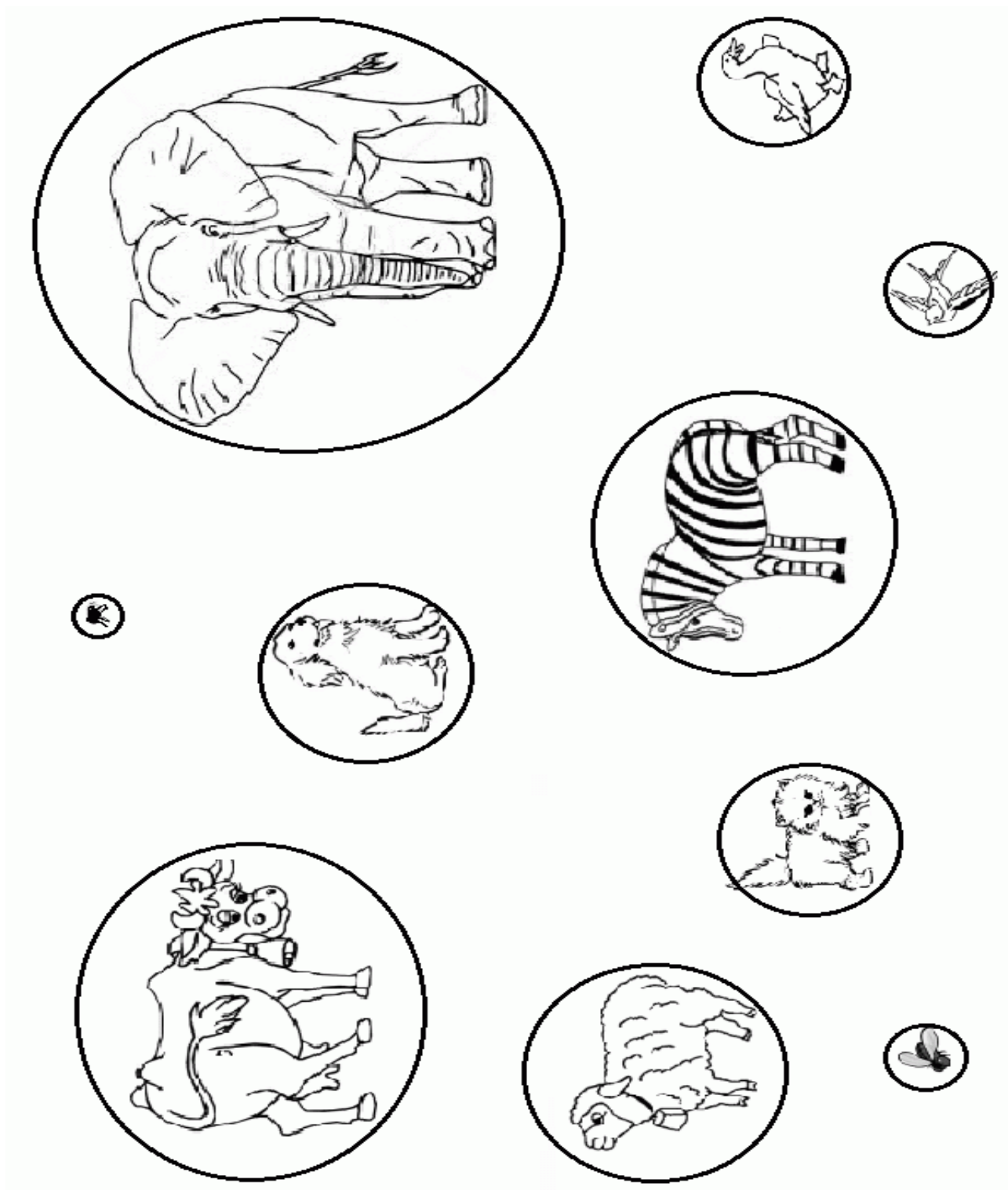
KUTYA-MACSKA BARÁTSÁG 2.



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

BOLHÁTÓL AZ ELEFÁNTIG – KERESZTEZŐDÉS NÉLKÜL

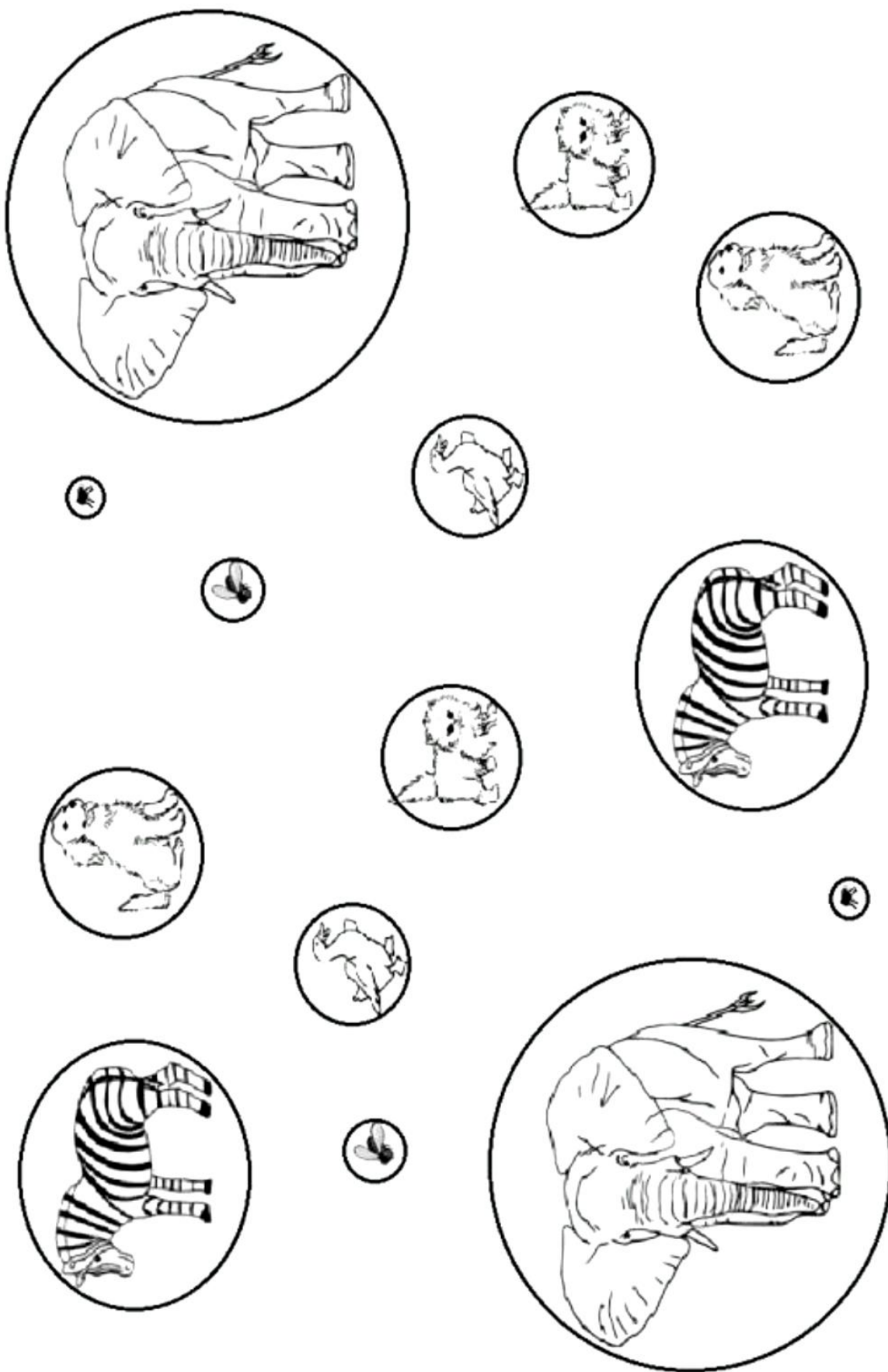
A legkisebbtől a legnagyobbig, össze tudod-e kötni növekvő nagyságban a köröket?



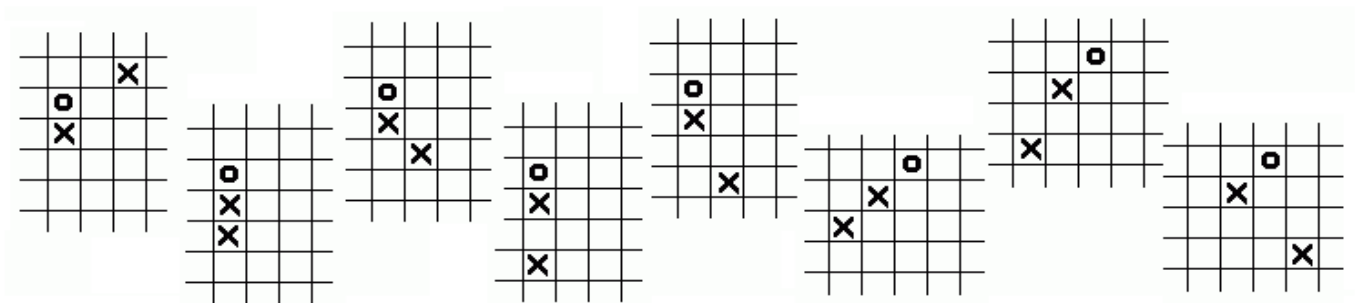
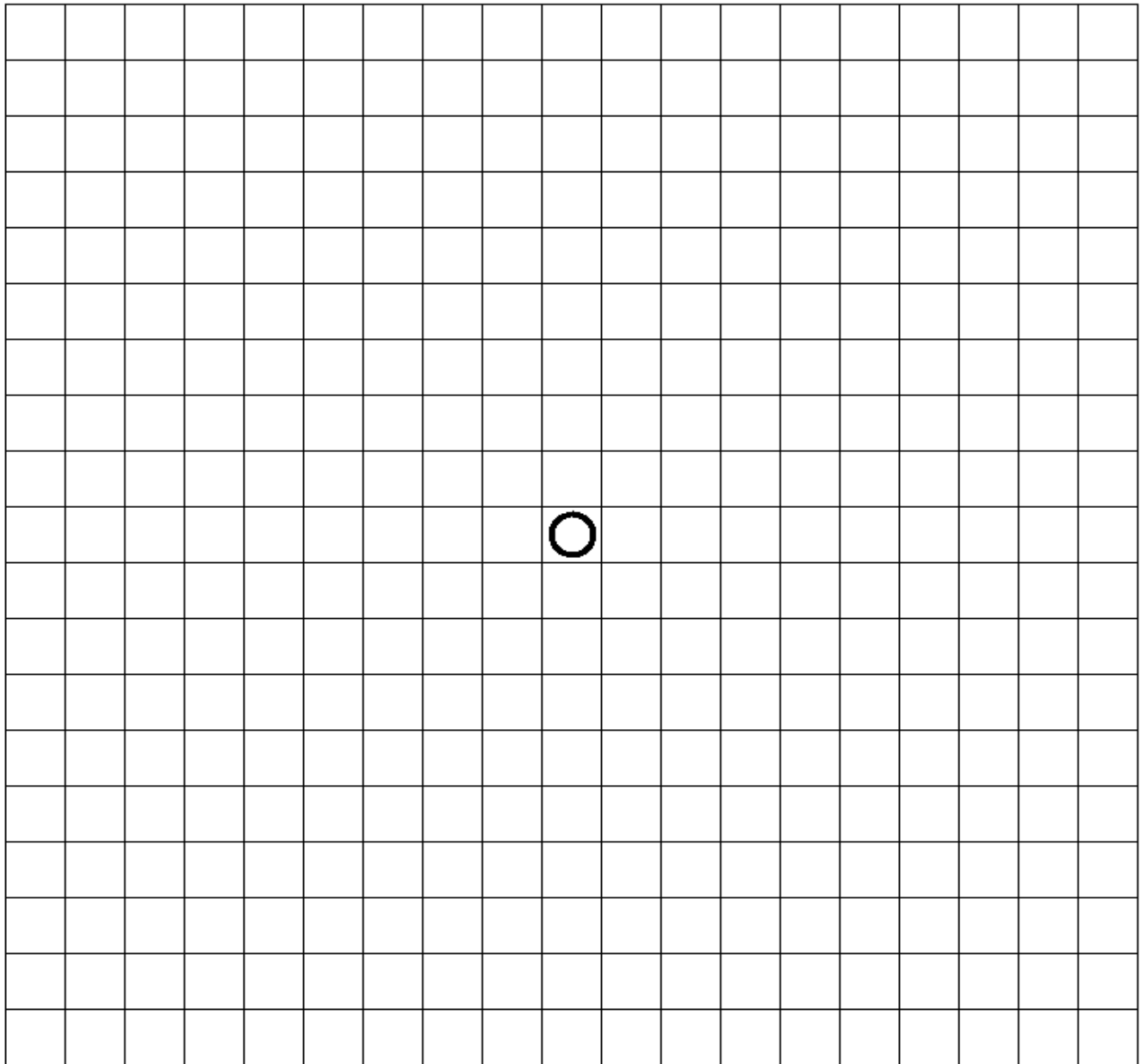
Forrás: Vargha Balázs adaptáció: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

ÁLLATOK PÁRBAN

A vonalak keresztezése nélkül össze tudod-e kötni páronként az állatokat?

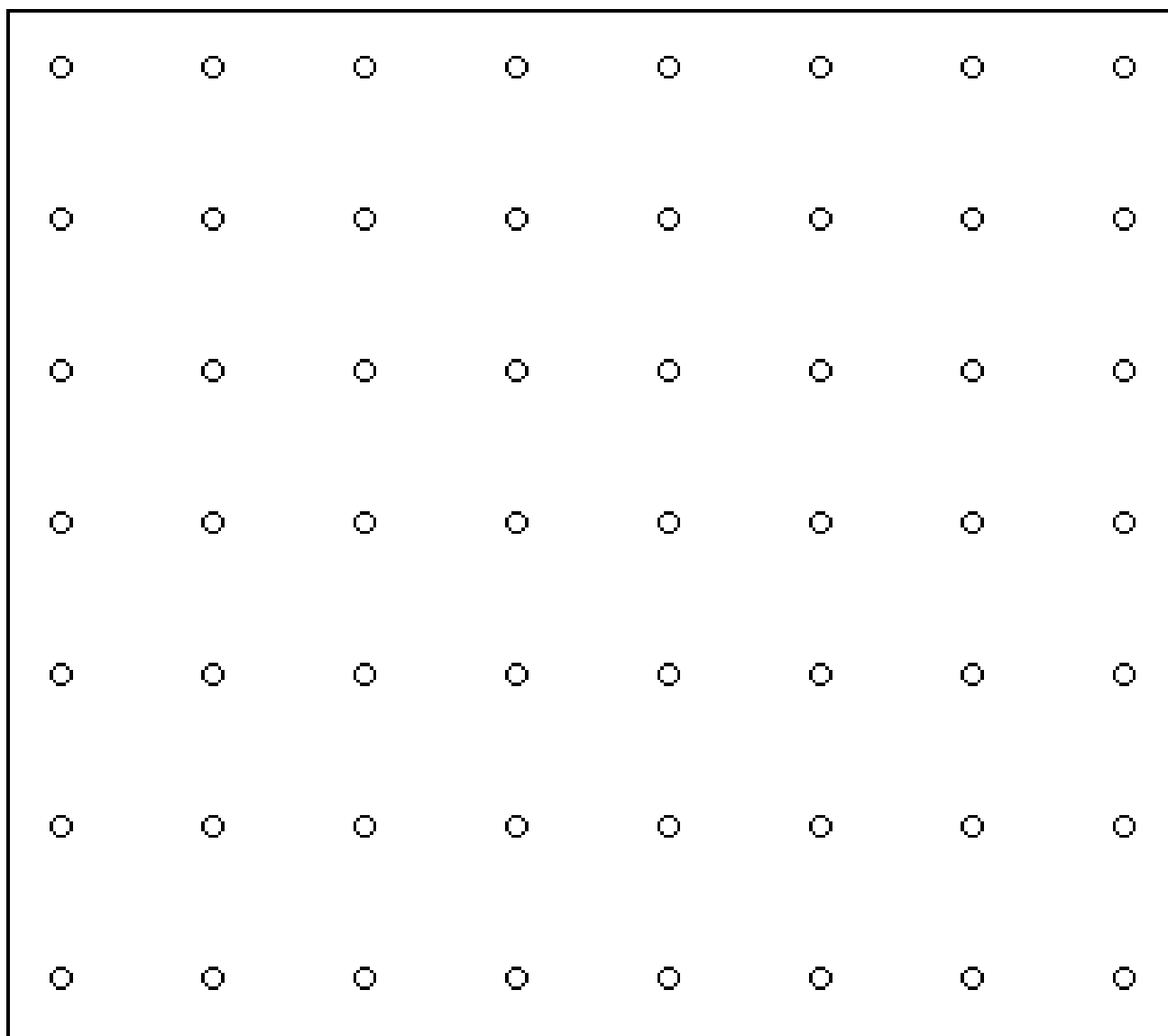


AMÓBA



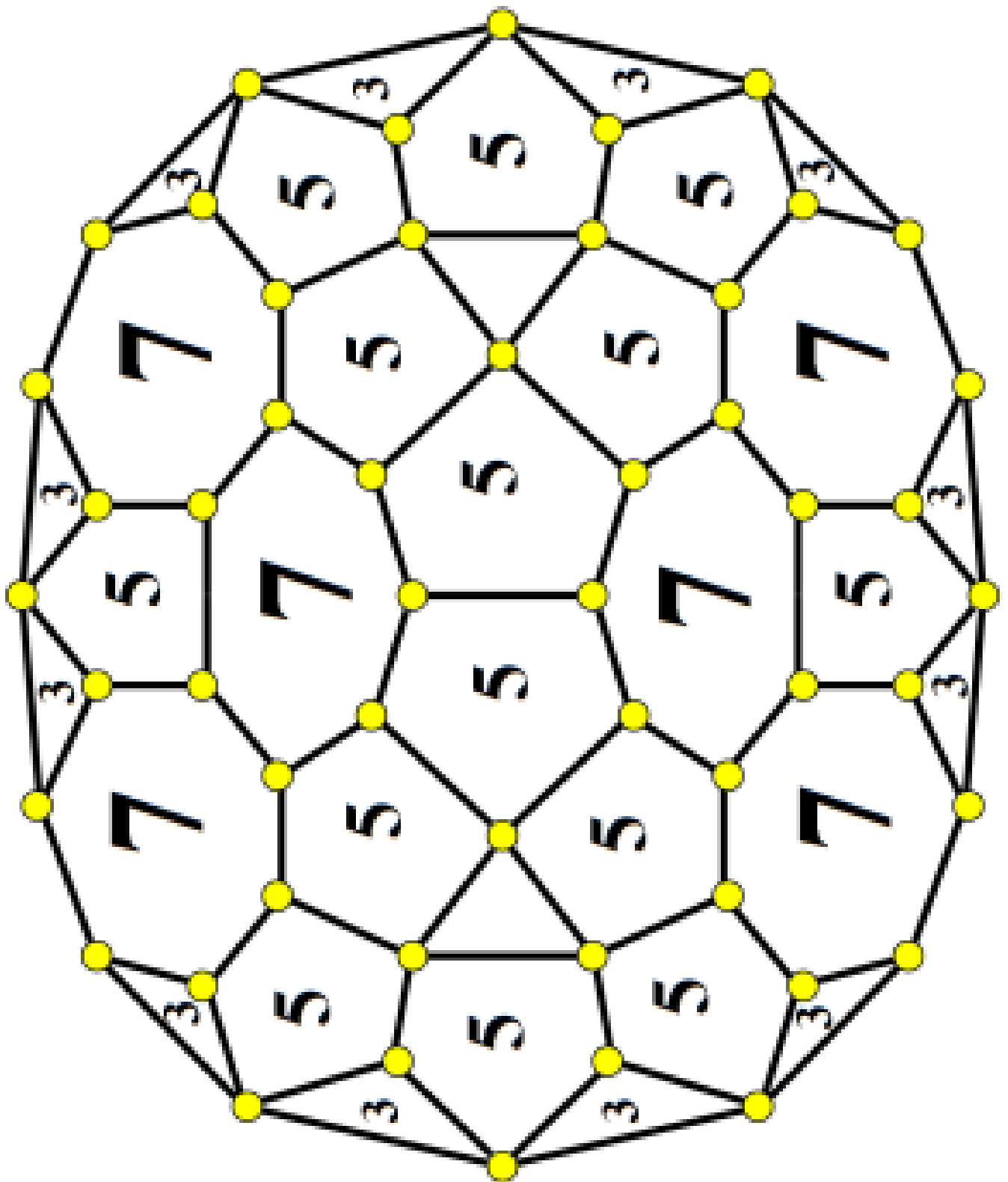
Forrás: Vargha Balázs adaptáció: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

DOOTS



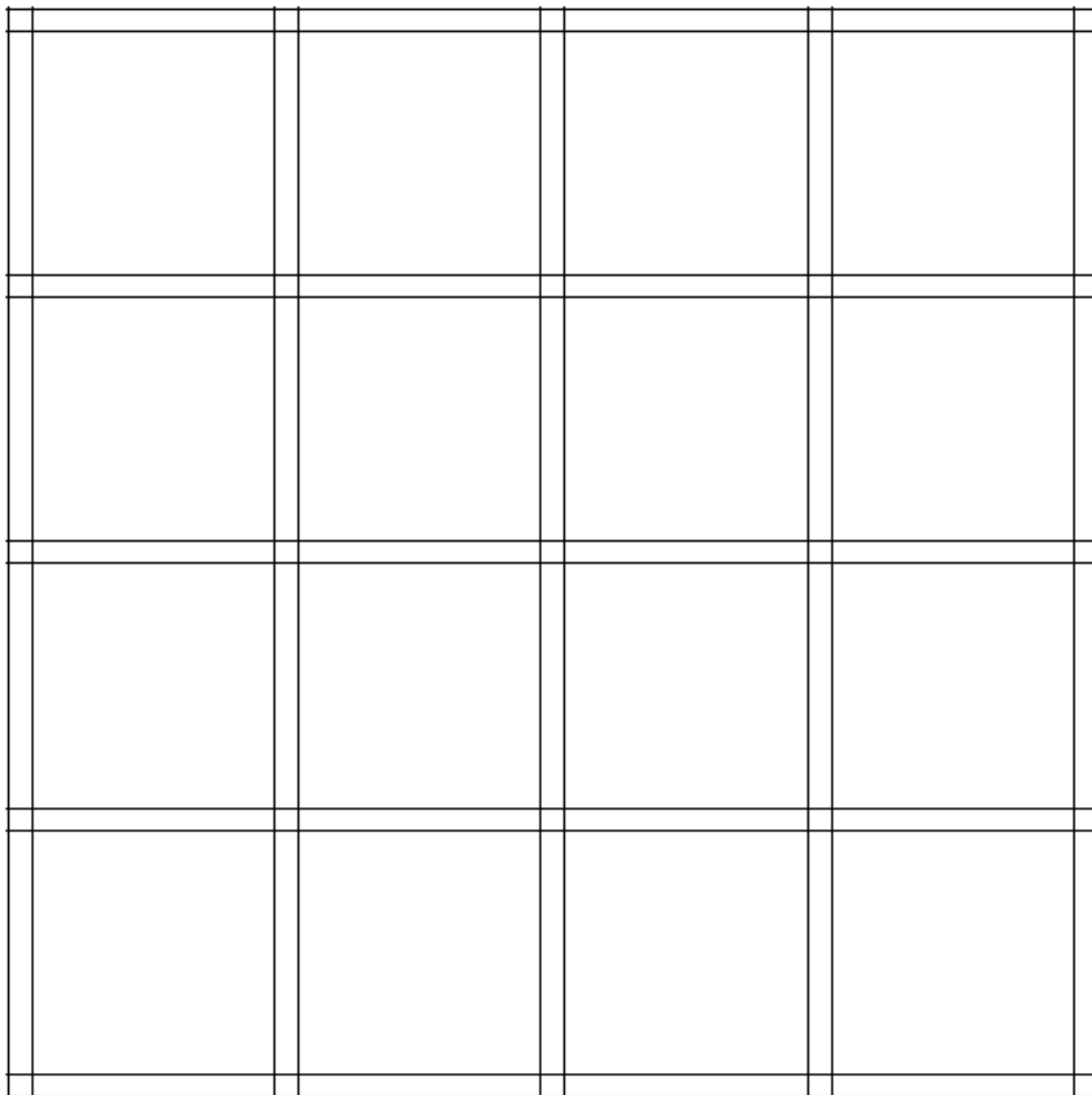
Kép forrása: http://www.jatektan.hu/2018_vissza/indit.htm

TEKNŐSBÉKA



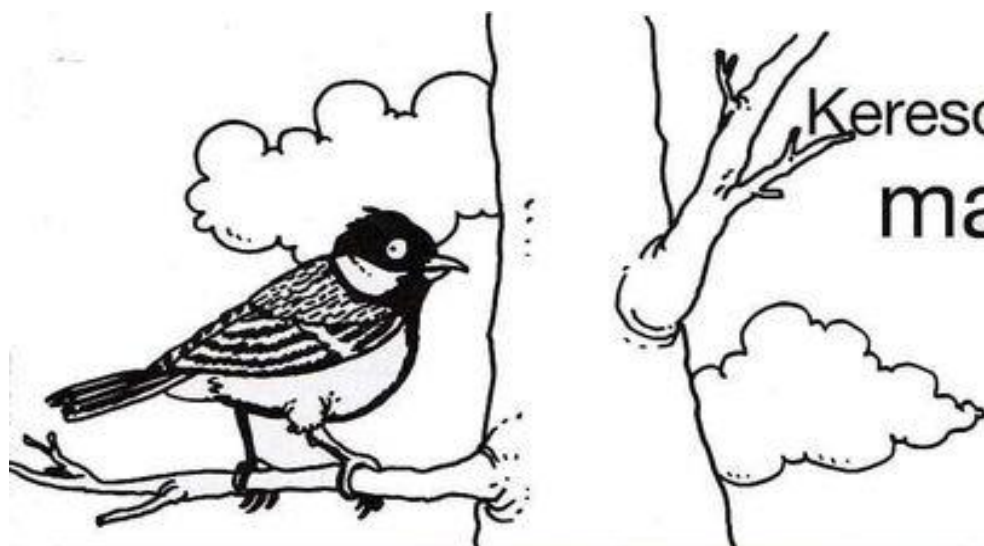
Forrás: Vargha Balázs adaptáció: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

GYUFA-KÍGYÓ



Kép forrása: http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/mind_gyufa.pdf

SZÓKERESŐ 1.



Keresd meg a **25**
madarat!

S	B	E	R	G	E	K	E	S	E	L	Y	Ü	T
A	L	B	A	T	R	O	S	Z	I	N	E	A	Ü
S	Z	A	J	K	Ó	I	G	A	O	G	É	M	N
E	L	G	I	A	G	H	A	R	K	Á	L	Y	D
F	R	N	G	P	E	L	I	K	Á	N	E	N	É
E	E	B	B	R	R	K	K	A	N	Á	R	I	R
N	S	I	R	Á	L	Y	J	I	K	O	I	O	C
Y	K	P	E	H	E	L	Y	R	É	C	E	K	S
Ő	A	E	H	O	B	O	N	Y	C	Y	M	O	É
R	K	G	A	L	A	M	B	I	G	E	U	L	R
I	U	Ó	E	L	G	R	K	I	V	I	Q	I	U
G	K	L	I	Ó	O	C	C	V	E	R	É	B	E
Ó	K	Y	A	T	L	O	P	I	N	T	Y	R	C
N	H	A	T	T	Y	Ú	R	U	O	T	U	I	V

facebook/groups/jujoboro

SZÓKERESŐ 2.

Keresd meg a szavakat a rejtvényben és húzd át!

bambusz	börtön	daru	gombóc	hópárduc
sárkányharcos	hős	kiválasztott	lúd	leves
legendás	majom	mester	panda	sáska
teknős	tigris	vípera	völgy	
sárkánytekercs				

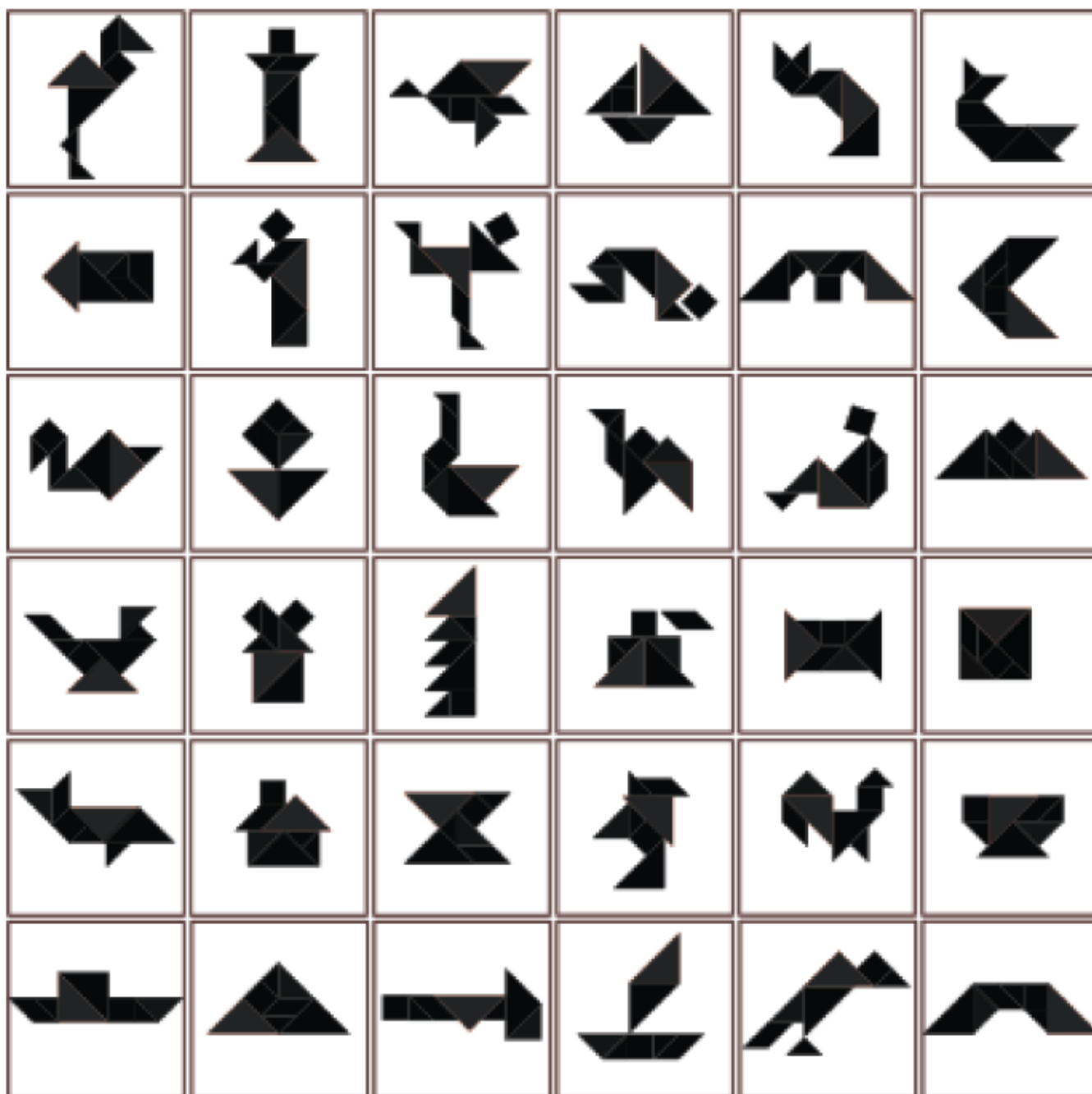


U	S	Á	R	K	Á	N	Y	T	E	K	E	R	C	S
H	I	M	A	J	O	M	C	B	P	K	H	T	J	A
Ő	D	K	M	V	G	P	O	A	A	T	Ó	E	G	S
S	D	I	W	Ö	S	L	L	M	N	I	P	K	G	Á
J	A	V	V	L	Z	Ú	Z	B	D	G	Á	N	O	R
D	R	Á	C	G	Z	D	H	U	A	R	R	Ő	M	K
M	U	L	N	Y	L	L	U	S	I	I	D	S	B	Á
G	E	A	B	E	Z	E	Y	Z	I	S	U	F	Ó	N
V	H	S	G	Ö	S	E	G	G	L	P	C	V	C	Y
B	G	Z	T	U	R	Á	C	E	U	E	T	H	O	H
A	D	T	C	E	F	T	S	P	N	D	V	C	U	A
B	P	O	Z	P	R	S	Ö	K	W	D	H	E	H	R
R	F	T	B	A	L	F	E	N	A	P	Á	J	S	C
D	C	T	V	E	F	S	R	N	T	G	A	S	W	O
S	T	B	T	M	F	P	V	I	P	E	R	A	H	S

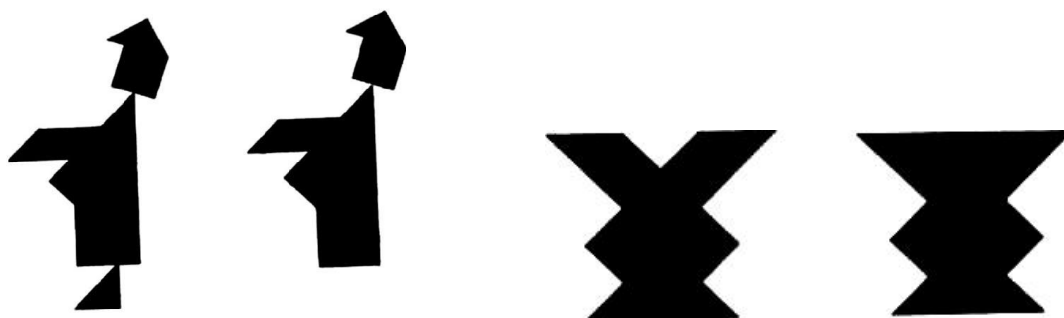
SZÓKRA-TESZ

Forrás: http://www.jatektan.hu/jatektan/2012_006/szokra_tesz.pdf

TANGRAM KIRAKÓSOK

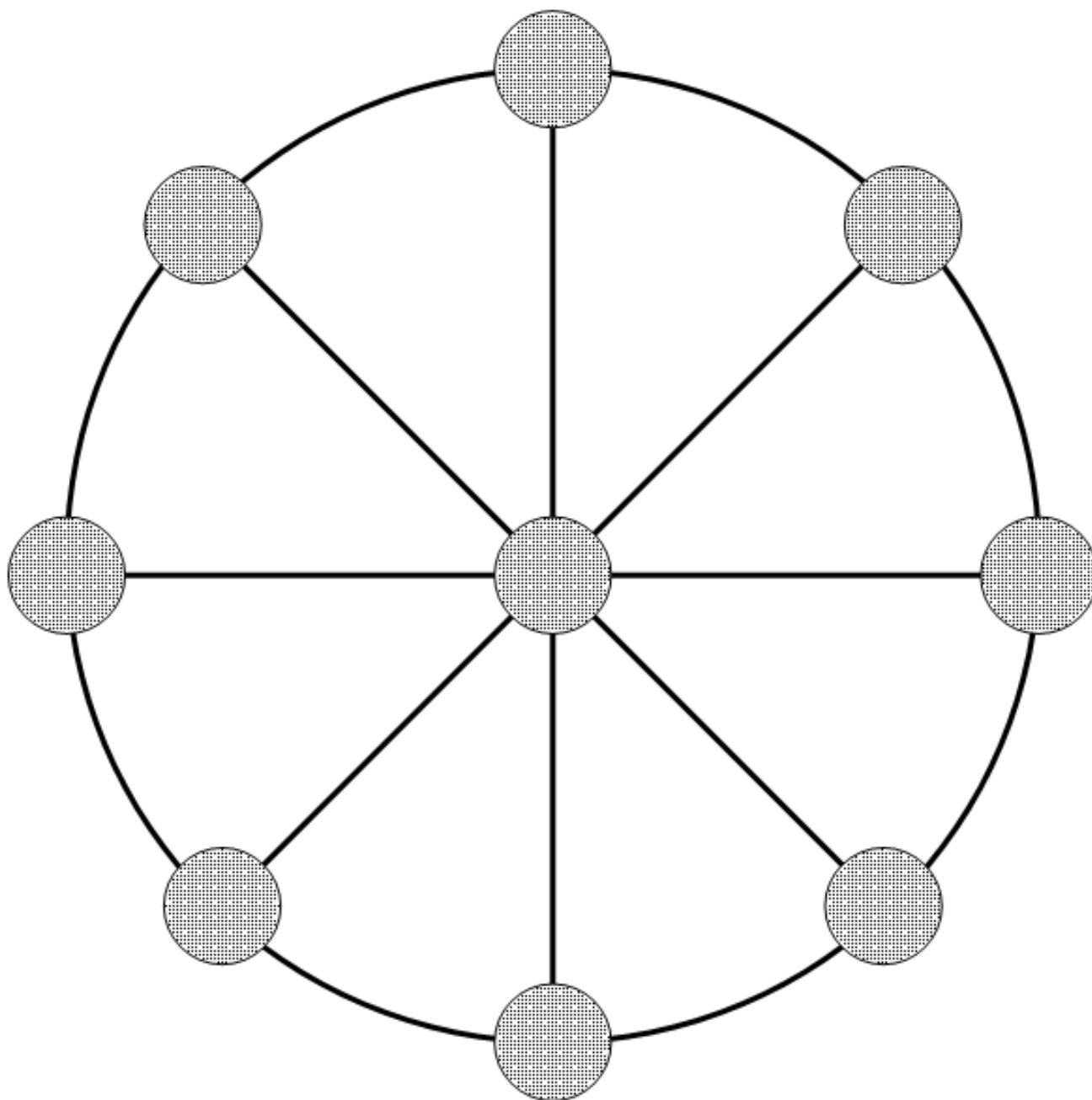


Forrás: <https://i.pinimg.com/originals/dc/c2/15/dcc2159d69d57267aa2fabfe753506a4.png>



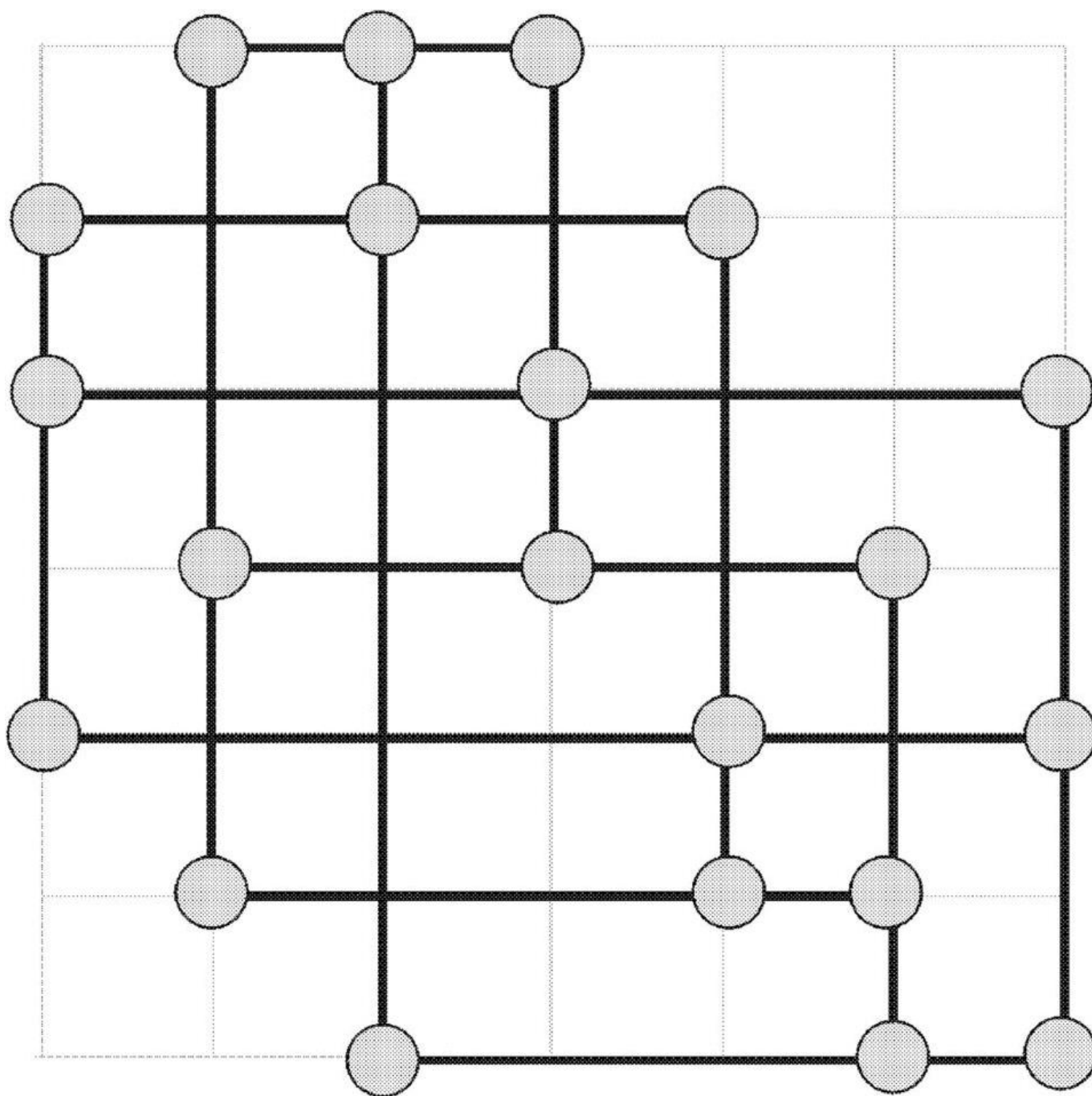
Kép forrása: file:///I:/tuzson_tangramcsodak.pdf

RÓMAI KÖRMALOM



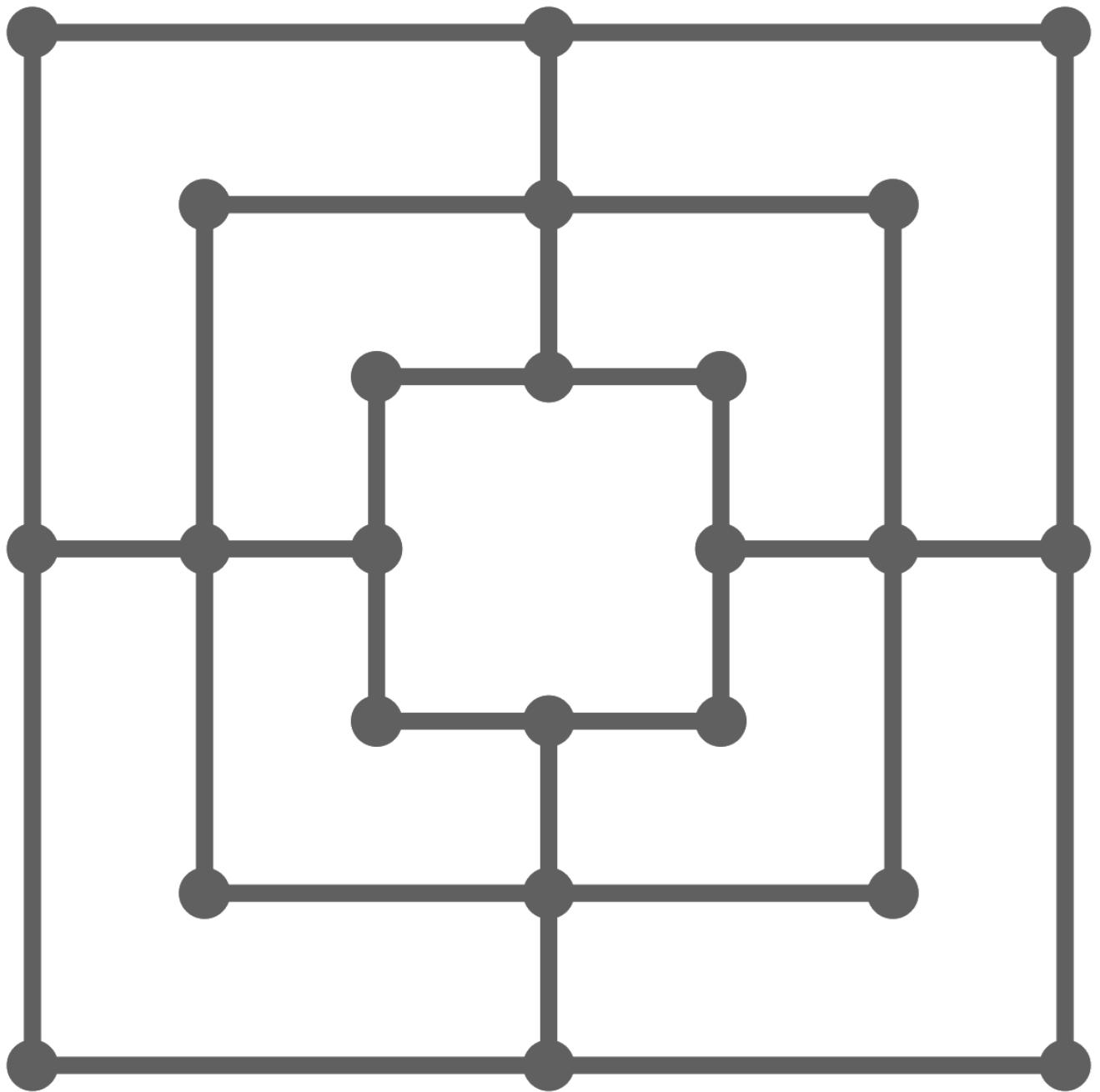
Kép forrása: http://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/4_kezedetre.pdf

MAGYAR MALOM



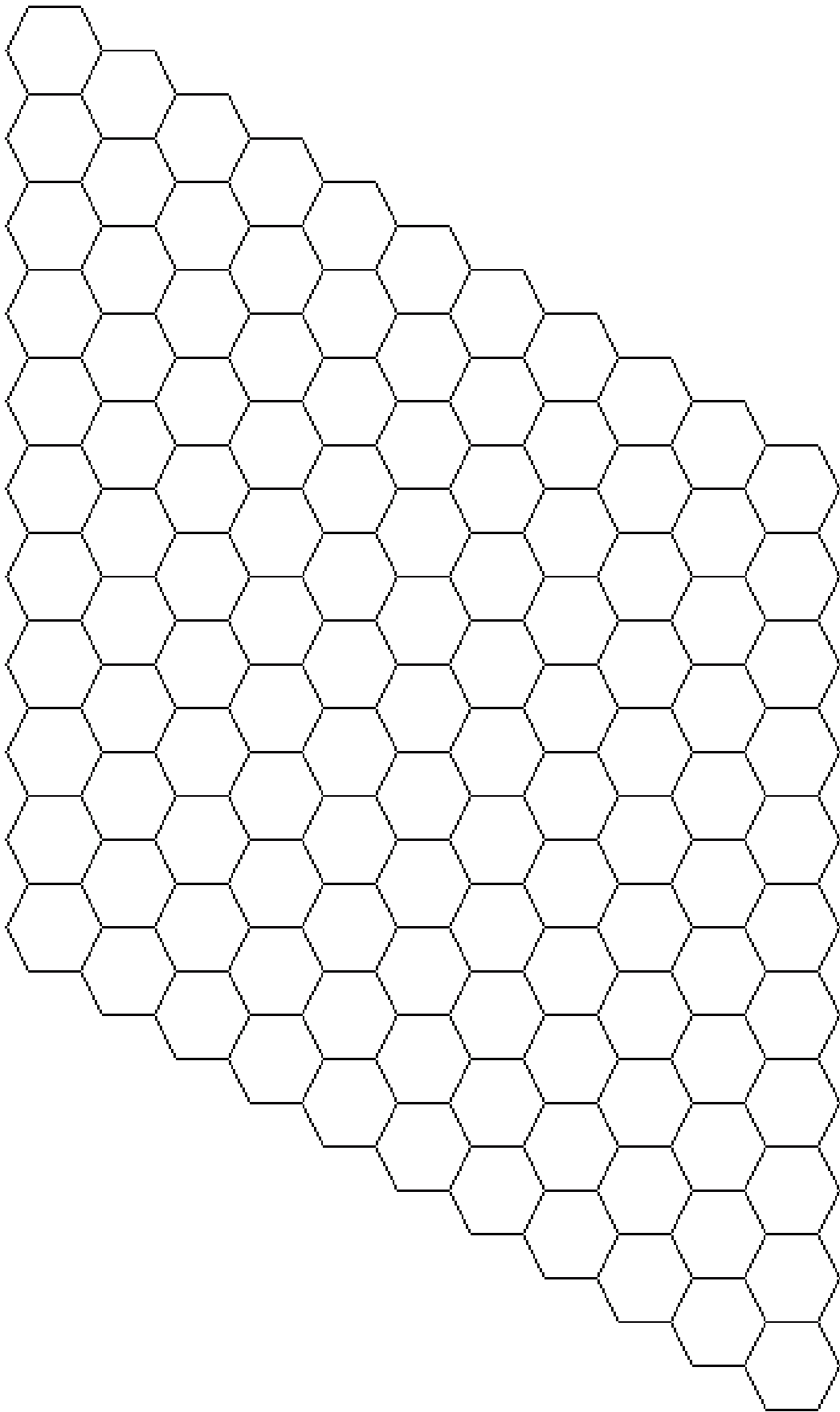
Kép forrása: https://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/magyar.pdf

HAGYOMÁNYOS MALOM



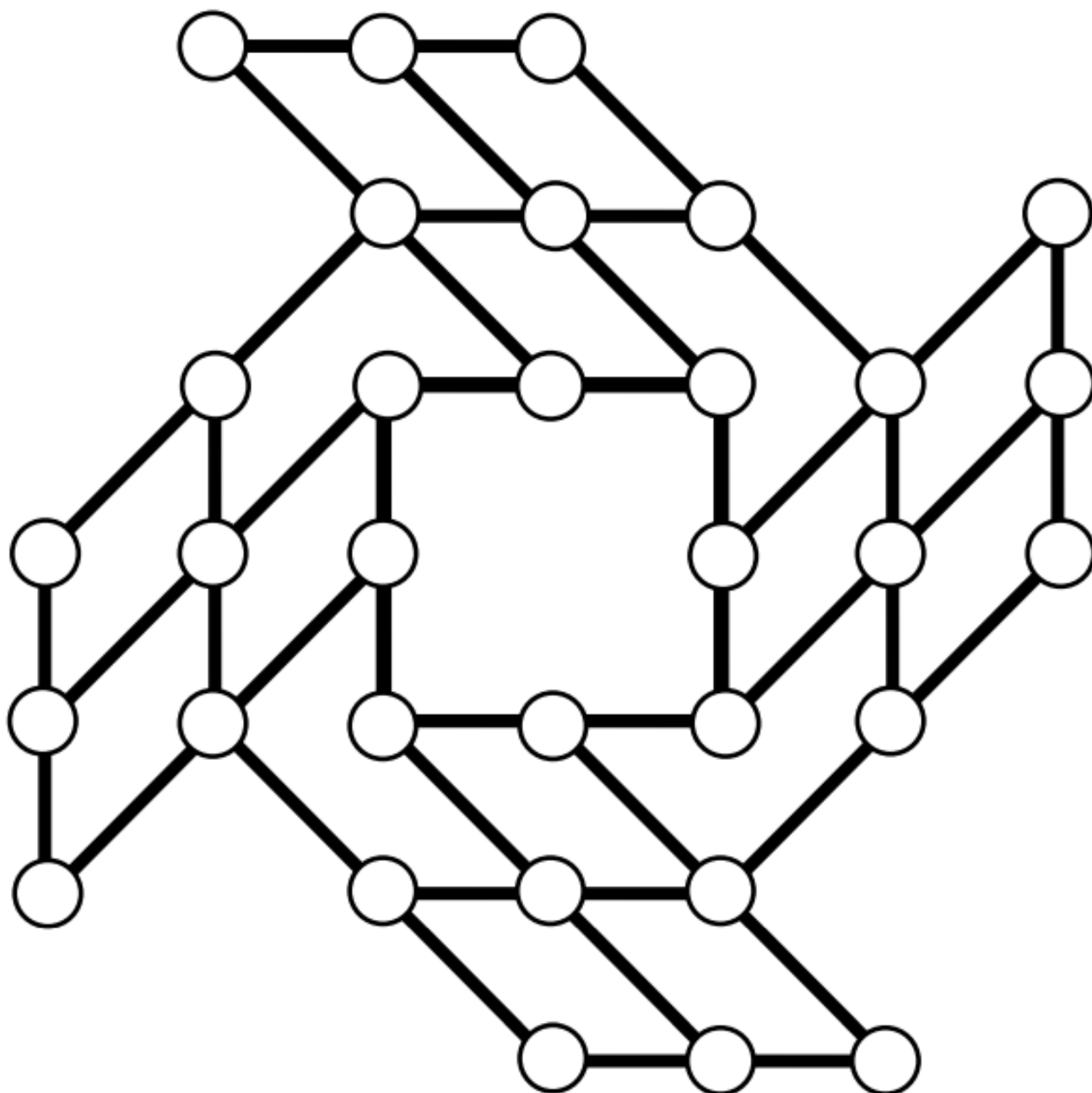
Kép forrása: [https://hu.wikipedia.org/wiki/Malom_\(j%C3%A1t%C3%A9k\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Malom_(j%C3%A1t%C3%A9k))

HEX



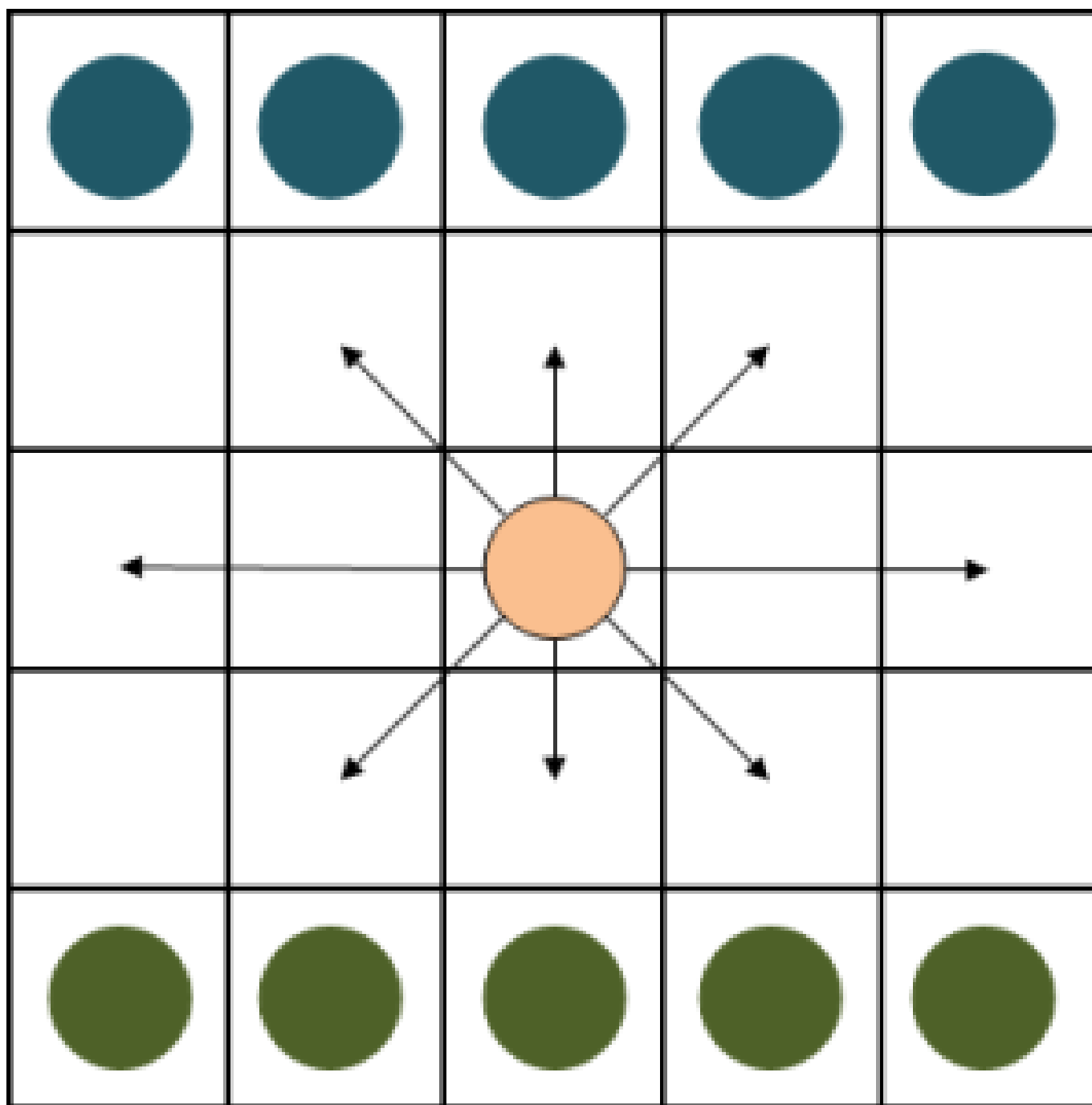
Kép forrása: https://www.jatektan.hu/2018_vissza/jatektan/_2012_006/pap16.pdf

„SZÉLMALOM” MALOM



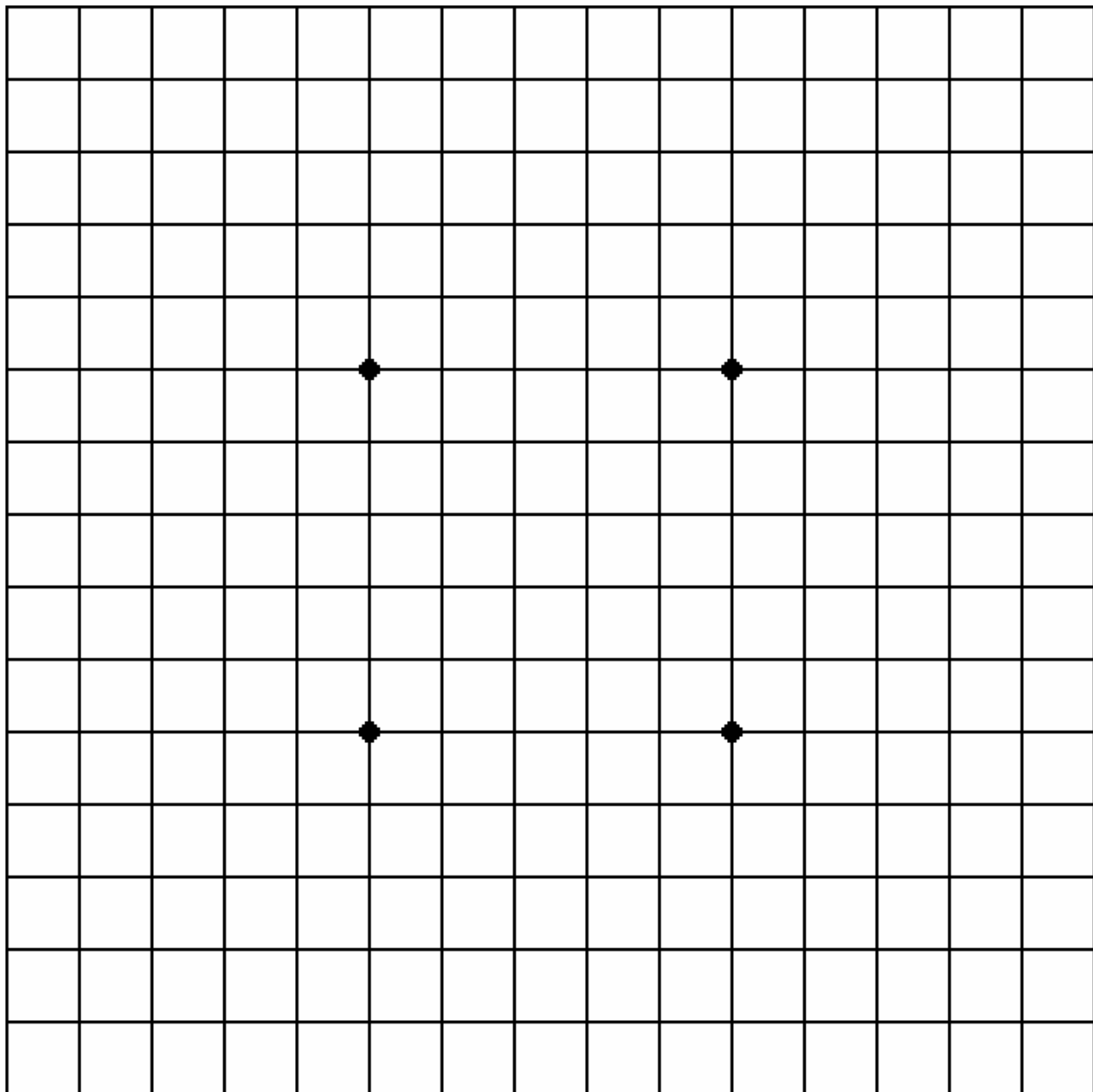
Kép forrása: https://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/malom_malom.pdf

MALACFOGÓ



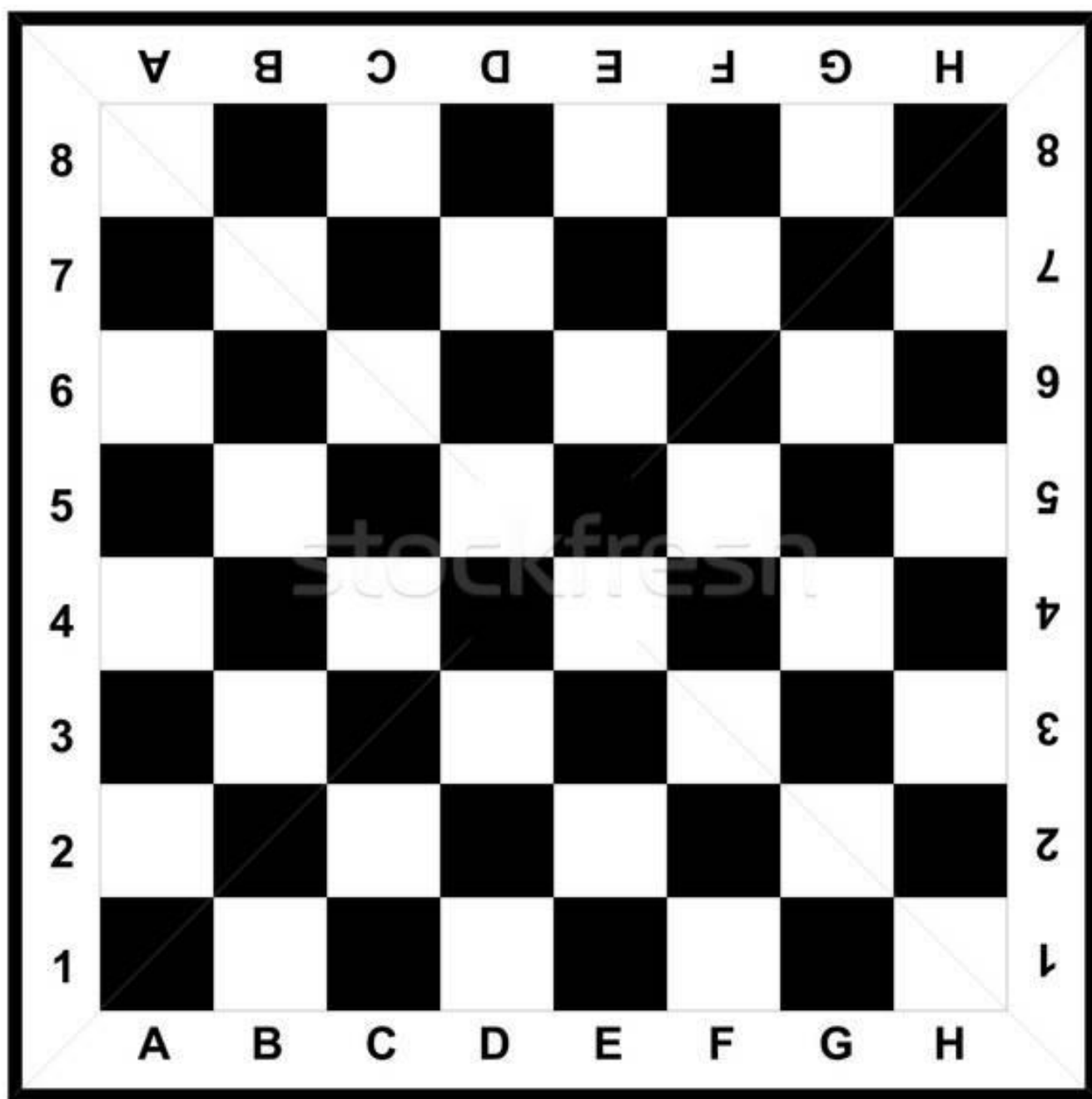
Kép forrása: https://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/Neutron.pdf

AMÓBA



Kép forrása: https://www.jatektan.hu/_2018_vissza/jatektan/_2012_006/pap12.pdf

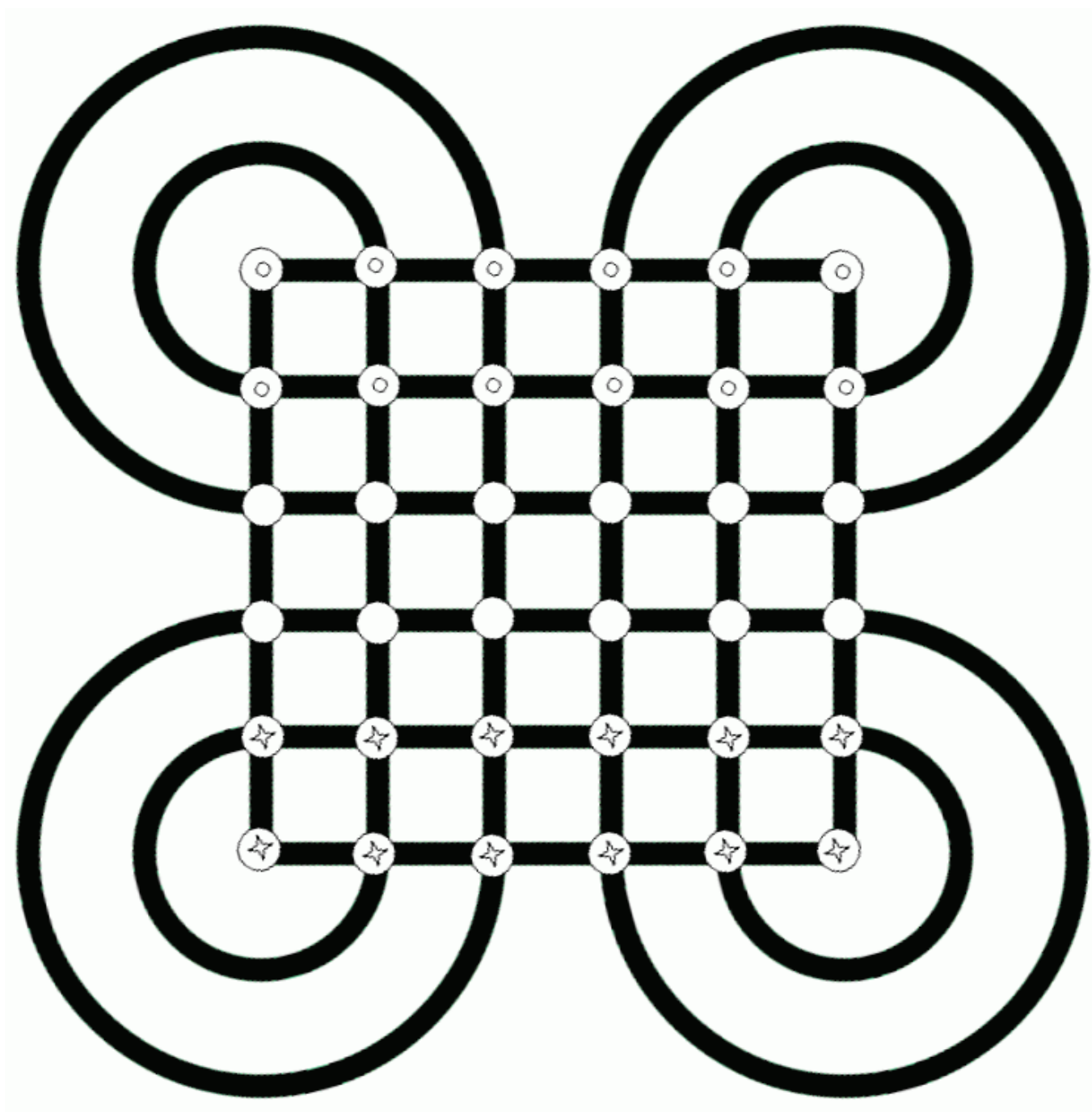
„PARASZT” DÁMA



Kép forrása:

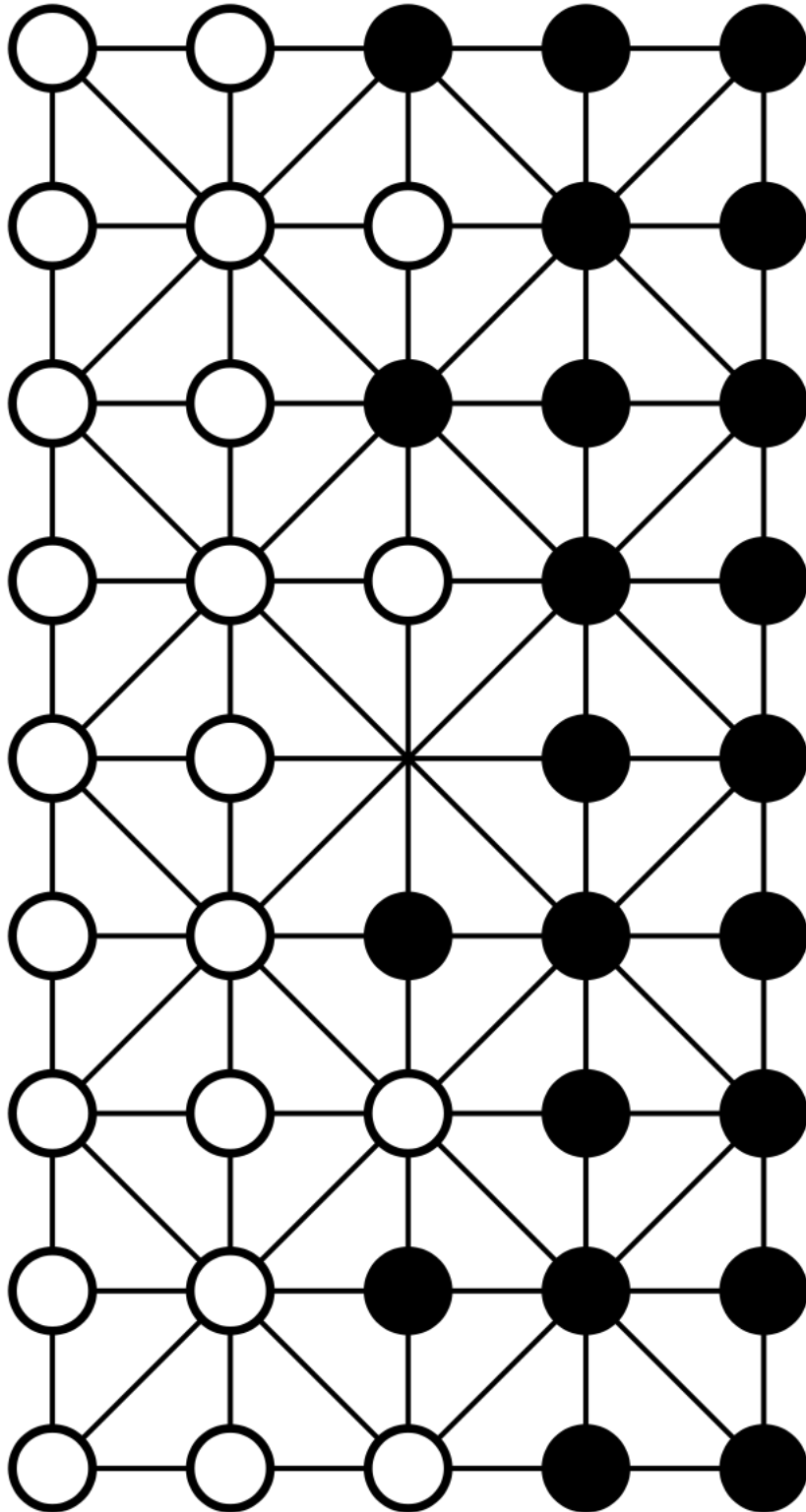
https://www.google.com/search?q=sakkt%C3%A1bla+minta&rlz=1C1AWUC_enHU744HU744&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiNz_qg0qXIAhWus4sKHS9ZAWQQ_AUIEigB&biw=1260&bih=698#imgsrc=dl_9p4iRYd5jtM:

SURAKARTA



Kép forrása: https://www.jatektan.hu/jatektan/_2012_006/surakarta.pdf

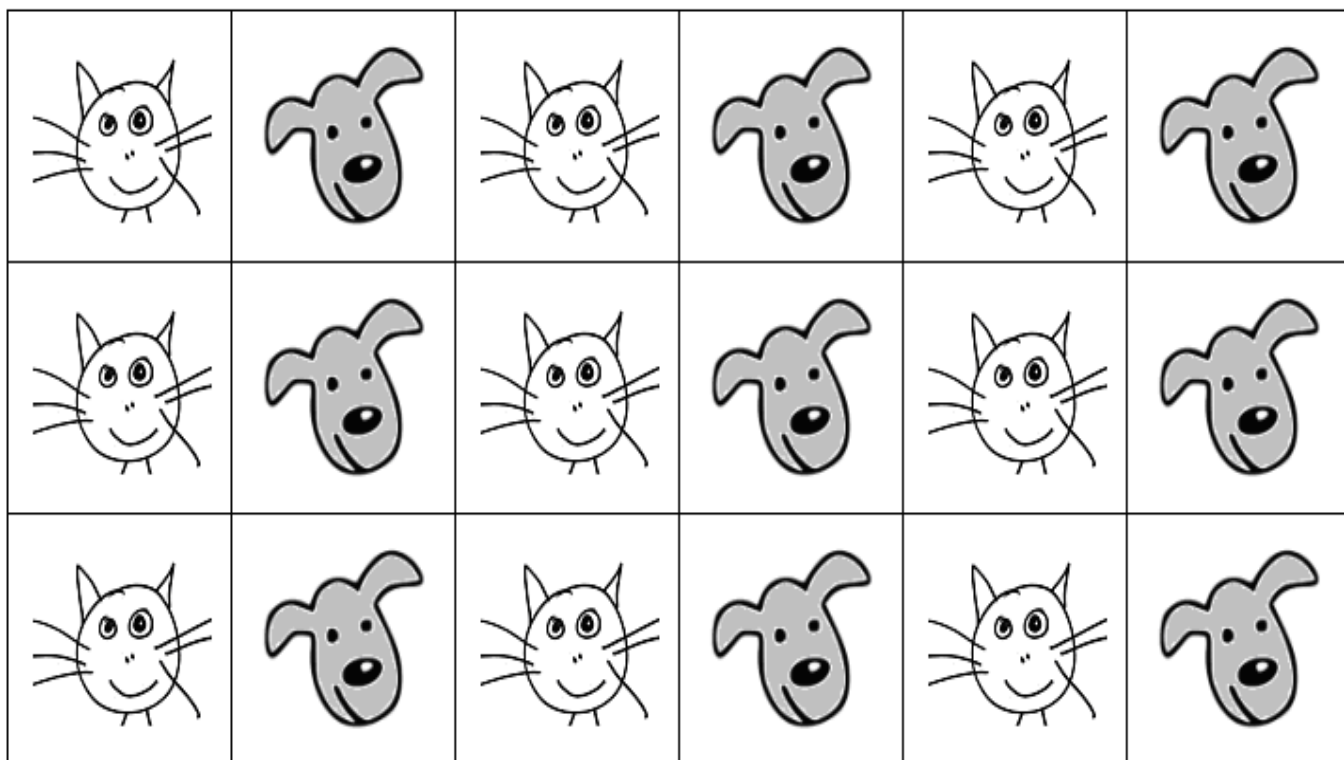
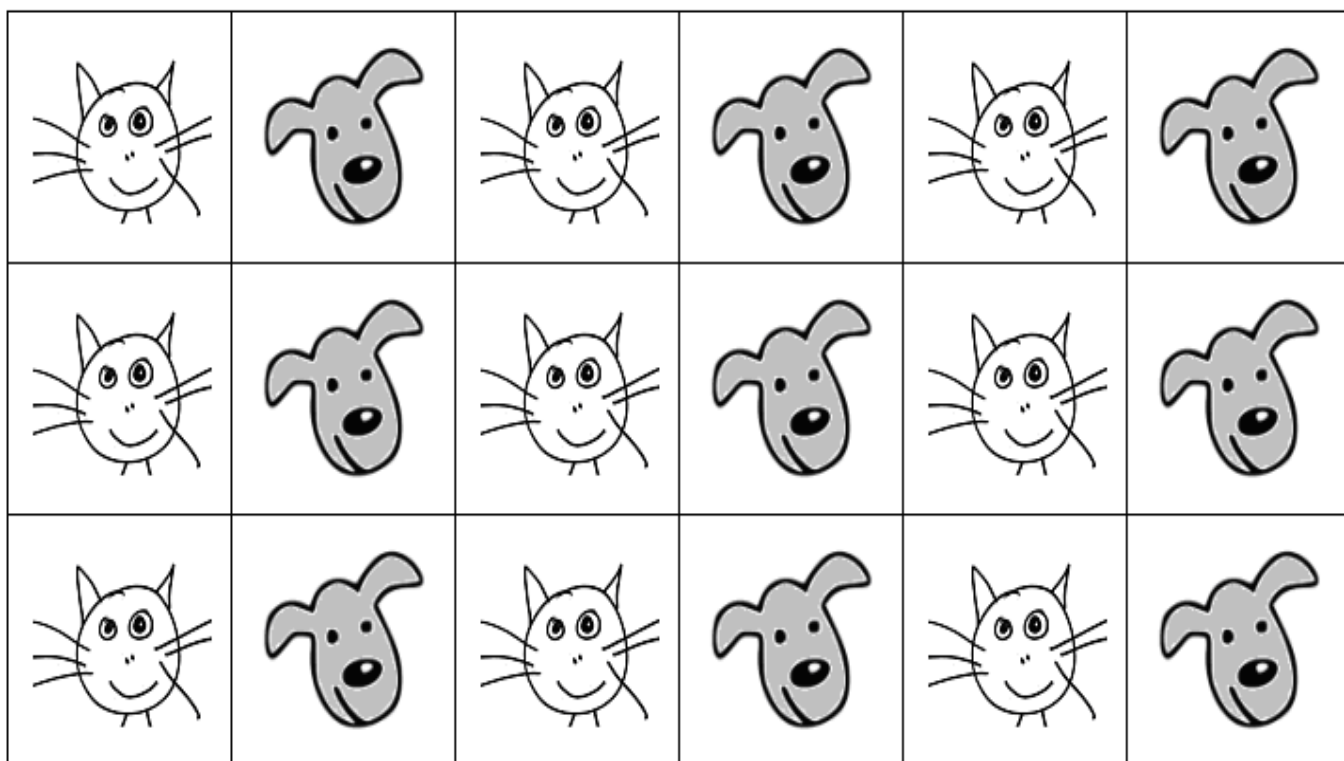
FANORONA



Kép forrása:

https://www.google.com/search?q=fanorona+t%C3%A1blaj%C3%A1t%C3%A9k&rlz=1C1AWUC_enHU744HU744&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwik0vXGrq3IAhWFsKQKHW2_DBUQ_AUIEigB&biw=916&bih=553#imgrc=DKHJFpsLHEpD9M:

KUTYA-MACSKA BARÁTSÁG - bábuk



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

TANGRAM

