

Tanterv – Elmetörő 5. – 8. évfolyam

Bevezetés

Az Elmetörő tantárgy iskolánk innovációs törekvéseinek egyik sarkalatos oszlopa, amely a táblajátékok széleskörű felhasználásának leghatékonyabb megnyilvánulási formáját jelenti. A gyerekek már alsó tagozatban megismerkednek számos táblás játékkal a szakköri foglalkozások és a tanórai alkalmazások keretében, amelyek révén tapasztalatokat szereznek a játékokról, bevezetést nyernek a különböző gondolkodási sémákba, megtanulják szabályozni a játszás folyamán felszínre kerülő érzelmeiket, valamint közösségi élményekben részesülnek.

Az Elmetörő tantárgy ezeknek a pozitív hatásoknak a továbbfejlesztését, kiteljesítését szolgálja a személyiség teljes körű fejlesztésén keresztül az élethossziglani tanulás jegyében.

Mivel az intézmény tanulói összetétele rendkívül heterogén mind anyagi, mind pedig szellemi értelemben, ezért fontos egy olyan tantárgy bevezetése, amely alkalmas a legkülönbözőbb kompetenciák fejlesztésére differenciáltan, egyénre lebontva, az összetartozás érzésének a megerősítésével. Erre alkalmas eszköz a délelőtti órarendbe iktatott Elmetörő.

Alapelvek, célok

A tantárgy egyfelől olyan kompetenciákat hivatott fejleszteni, amelyek a hagyományos oktatásból részben, vagy egészben kimaradnak, másfelől pedig olyanokat, amelyek erősítése megtörténik más tanórákon is, de nem megfelelő mértékben és formában. Lássuk, melyek ezek a kompetenciák? !

Az első csoportba tartozók:

- *Érzelmi intelligencia, kommunikáció, szocializáció*
- *Magasabb szintű gondolkodás Bloom rendszere alapján*
- *A kreativitás részterületei*

A második csoportba tartozók:

- *Problémamegoldó gondolkodás (gondolkodási műveletek)*
- *Kognitív funkciók*
- *Új ismeretek feldolgozása, olvasás, szövegértés*

Vegyük sorra, a felsoroltak mit is takarnak egészen pontosan:

Érzelmi intelligencia, kommunikáció, szocializáció

- ◆ Kapcsolatteremtés, konfliktuskezelés, alkalmazkodás
- ◆ Türelem, kitartás
- ◆ Fair - play szellem, udvariasság, empátia
- ◆ Sikerorientáltság – kudarcűrés, önfegyelem
- ◆ Kockázatvállalás, döntéshozatal
- ◆ Célkitűzés, tervekészítés
- ◆ Önjelesztés, vállalkozás
- ◆ Önbizalom, pozitív beállítottság
- ◆ Szabálykövető magatartás
- ◆ Beszédkészség, lényegre törő fogalmazás
- ◆ Önmenedzselés, önismeret
- ◆ Önkritika, kritikai gondolkodás
- ◆ Metakogníció, tanulásmódszertan

Magasabb szintű gondolkodás Bloom rendszere alapján

- Tervezd meg...!
- Készítsd el ...!
- Változtass...!
- Mit gondolsz...?
- Értékel...!
- Próbáld ki ...!
- Alkalmazd...!
- Hasonlítsd össze...!
- Egészítsd ki...!
- Találj ki...!
- Állíts össze...!

típusú kérdések, feladatok feladása.

A kreativitás részterületei

- ◆ Lényeglátás (nem elveszni a részletekben, mi a cél?)
- ◆ Problémaérzékenység (mi ér többet...?)
- ◆ Rugalmasság (változik a helyzet, módosul a terv)
- ◆ Eredetiség (változtass a szabályokon!)
- ◆ Ötletgazdagság (tervezz játékszabályt ehhez a táblához!)
- ◆ Újszerű kérdések felvetése (hogyan működne ezzel a szabállyal?)
- ◆ Divergens gondolkodás (keress minél több megoldást)
- ◆ Nyitott végű feladatok (tervezz, találj ki) stb.

Problémamegoldó gondolkodás (gondolkodási műveletek)

- Analízis – szintézis (pillanatnyi helyzet áttekintése)
- Analógia (sémák ismerete, ilyenkor mi is a teendő?)
- Összehasonlítás, megkülönböztetés (anyagi-helyzeti előny-hátrány)
- Elvonatkoztatás (jelhordozó, menetmód)
- Kiegészítés (milyen szabállyal egészítenéd ki?)
- Általánosítás – konkretizálás stb.

Játzmák közben, játékcsoportok tagjainak összevetése kapcsán stb.

Kognitív funkciók

- ◆ Érzékelés
- ◆ Észlelés
- ◆ Figyelem (egyhegyűség, megosztottság)
- ◆ Emlékezet (sémák, analógia)
- ◆ Képzelet (lépéssorrend, algoritmusok)
- ◆ Logikai következtetés (dedukció, indukció) (a „legjobb” lépés kiválasztása)
- ◆ Algoritmizálás
- ◆ Becslés (hány lépés után?)

Új ismeretek feldolgozása, olvasás, szövegértés

- ◆ Szabályértés, értelmezés
- ◆ Szabályok betartása
- ◆ Alkalmazás, begyakorlás
- ◆ Összefüggések feltárása
- ◆ Magasabb szintű alkalmazás

- ◆ Lényegkiemelés
- ◆ Beszédkésztség, lényegre törő fogalmazás (játéktanítás)

Viszonyítási pont: európai kulcskompetenciák – magyar kulcskompetenciák, élethossziglani tanulás, a sikeres élet alapelvei (személyiségfejlesztés, pozitív beállítottság, sikergondolkodás), a „nagy” (pl. keresztény) hagyományokon alapuló értékrend.

- Kreativitás, ötletbörze – Indirekt oktatás és tanulás: pl. Fogalmazd át a szabályt úgy, hogy minden szót cserélj másra! – feladatgyűjtemény, 1,2,3 pontot érő feladatok, sakkbábuk szétválogatása, kisebb létszámú csoportok alakítása
- Mottó: nem az eszköz a lényeg, hanem a célhoz való közelítés. Az eredményesség és hatékonyság. Motiváció!!! A „hogyan” a lényeg, nem a „mit”!
- Különösen fontos: a folyamat, a gyakorlás! Itt nem az ismeretek – sőt még az egyes játékfajták sem - a lényegesek, hanem a játékokkal, mint eszközökkel történő tevékenység! Ennek során fejlődnek ki azok a kompetenciák, amelyek a sikeres és értéket teremtő életvitel kialakításához jelentősen hozzájárulnak.
- Egyike a legfontosabb alapelveknek a motiváció! A játékok világa kitűnő terep a motiváltság, a lelkesedés felkeltésére és megtartására. Jelenlegi tapasztalataim alapján az alábbi szintek, fokozatok és legfőbb célok következetes betartása lényeges az eredményességhez:
 1. Követlenség, sokszínűség
 - Visszajelzés: egyfajta „marketingkutatás” ez a játékok népszerűségéről, nehézségéről, a gyerekek igényeiről, hozzáállásáról
 - Játéktanulási, tanítási szakasz: minél több játék
 - Külső rendezettség elérése: a rend, a rendszer, a szokások és a fegyelem kialakítása
 - Belső rendezettség elérése: tartós figyelem, önfegyelem, türelem, kitartás, előzékenység
 - Egyéni és közös célok kijelölése, a hozzávezető út megtalálása
 - A játszás dominál, kevés feladat
 2. Szűkebb körben, tapasztalati rendszerezés
 - Irányítottság, elmélyedés
 - Kedvelt játékok, játékcsoportok körének feltárása, főbb gondolatok
 - Elemzések
 - Játszás dominál
 3. Játék, rendszerezés, gondolkodás
 - A játék csak eszköz, segítség a problémák megoldásában
 - Játéksaládok, játékok: kapcsolatok
 - Magasabb szintű gondolkodás Bloom taxonómiája alapján
 - IQ, problémamegoldó gondolkodás fejlesztése feladványok, feladatok segítségével
 - Tantárgyi kapcsolódások

- Kreativitást ébresztő feladatok, ötletbörze, divergens gondolkodás
- Elértem a célomat? Mit kell még tennem érte?
- Új célok tervezése

4. Kapcsolat az étellel, önmagammal, az EQ fejlesztése

- A játék, mint kapcsolódási pont a hétköznapi élet kérdéseire
- Célok, életvitel, EQ
- Siker, kudarc
- Önismeret
- Elértem a célomat? Mit kell még tennem érte?
- Új célok tervezése

A fentiek nem választhatók szét mereven, egymásba csúsz(hat)nak a fokozatok, pl. az EQ fejlesztése minden órán megvalósul(hat) a célzott tevékenykedtetés révén.

- Alapelv, jellemzők: az alább megjelenő célok más tárgyak esetén legfeljebb mellékes célként tűnnek fel, itt főcélként. Önálló tantárgy, sajátos cél, módszer és eszköz rendszerrel, ellentmondásosnak tűnő módon: egyik tantárgyhoz sem kötődik szorosan, mégis valamilyen módon nagyon sokhoz: matematikához, magyarhoz, nyelvekhez, sporthoz, földrajzhoz, történelemhez, rajzhoz, technikához, informatikához, zenéhez.
- Előnyben részesített munkaformák:
 - Differenciált csoport – homogén
 - Alkalmazkodni a tanulók különböző intellektuális és tudásszintjéhez, hogy megfelelő terhelést kapjanak: se túl nehezet, se túl könnyűt
 - Az együttműködési készségek fejlődéséért
 - A homogenitás elősegíti a halványabban teljesítő, figyelem és tanulási zavarokkal küzdő gyerekek önállósodását, magára találását, felelősségvállalását önmagukért. A tanulásban jobban teljesítő gyerekek pedig a számukra adekvát közegben szárnyakat kaphatnak, teljesítményük és kreativitásuk nő.
 - Páros – homogén, heterogén
 - Mindkét típusra szükség van. A homogenitás előnyeit lásd fentebb, a heterogenitás szükségessége pl. megnyilvánul a játéktanulásban és tanításban: egymást taníthatják. Eredménye a sikerélmény, az önbecsülés, az önbizalom növekedése.
 - Egyéni
 - Minden megmérettetés egyénileg történik, legyen az dolgozat, felmérés, vizsga, felvételi, így nagyon fontos a gyerekek ilyen formában történő munkáltatása, szoktatása.
- Elmetorna, Táblajáték szakkör, Ifjú játékmesterképzés, Kompetenciafejlesztés – tervek, célkitűzések, módszerek, eszközök, anyagok.
 - Küldetés: megalapozni egy olyan magatartásformát, attitűdöt, amely a későbbi felnőtté válás folyamán lehetővé teszi a változó körülményekhez való alkalmazkodást, az önálló tanulásra és gondolkodásra való képességet, a

felelős döntéshozást, a kreatív problémamegoldást az élet bármely helyzetében, területén. Fontos a megfelelő csapatszellem kialakítása, a kölcsönös segítségnyújtás és a megoldásokra törekvés bármilyen nehézség esetén. Mindezek sikerre vitele egy könnyed, játékos hozzáállást feltételez, aminek a kifejtésében az alábbi választott eszközök segítenek.

➤ Célkitűzések

- Olyan tanulói kompetenciák (ismeretek, készségek, képességek, attitűdök, „hozzáértések” rendszere) fejlesztése, amelyekre a hagyományos tanórákon nem, vagy alig kerül sor:
 - ❖ Problémamegoldó gondolkodás: elemzés, összegzés, összehasonlítás, analógia, elvonatkoztatás, modellezés, konkretizálás, általánosítás stb.
 - ❖ Kritikai gondolkodás, értékelés, véleménynyilvánítás, vitakészség: ellenőrzés – önellenőrzés, kritika – önkritika, érvelés.
 - ❖ Kreativitás: sokoldalú feladatok, nyitott végű feladatok, divergens gondolkodás, a kreativitás részterületei, mint lényeglátás, - kiemelés, problémaérzékenység, hajlékonyság - rugalmasság, újszerű kérdések felvetése, többoldalú megközelítésmód, kísérletezés, ötletelés stb.
 - ❖ Stratégiai gondolkodás, taktikai érzék
 - ❖ Célkitűzés, tervezés tudománya
 - ❖ Alkalmazkodás tudománya
 - ❖ Önbizalom növelése, önbecsülés, önértékelés, önállóság, döntés, felelősségvállalás
 - ❖ Időgazdálkodás: fontossági sorrend, egyszerre csak egyet stb.
 - ❖ Tanulási módszerek eredményességének és hatékonyságának a javítása: elmetérkép, tanulási módszerek stb.
 - ❖ Érzelmi intelligencia, pszichikai készségek, képességek: önfegyelem, siker – kudarc elviselése: szabad tévedni, a kudarc hasznos, ha tanulunk belőle! Sőt: a siker előfeltétele sokszor a kudarc!, emlékezet, képzelet, fantázia, figyelem, udvariasság, fair – play szellem, segítőkészség, közösségi érzés, kapcsolatteremtés (kommunikáció), kitartás, emberekhez értés, szociális érzékenység stb.
 - ❖ Matematikai érdekességek: pl. bűvös négyzetek, topológia, gráfok, játékelmélet, nyerő stratégiák, szöveges feladatok, „történetes” feladatok, labirintusok, titkosírás stb.
 - ❖ Magasabb szintű, összetett gondolkodást igénylő feladatok megoldása Bloom taxonómiája alapján:

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

- ✓ Találj ki ...! Gondolj ki ...!
- ✓ Keress összefüggést! Hasonlítsd össze!
- ✓ Építsd meg ...! Rakd össze ...!
- ✓ Egészíts ki! Változtasd meg!
- ✓ Vizsgáld meg! Próbáld ki! Stb.

- ❖ Ismeretek bővítése a kultúra és a hétköznapi élet területén.
- Olyan tanulói kompetenciák fejlesztése, amelyekre a tanórákon ugyan sor kerül olykor, de fejlesztésük nélkülözhetetlen, ezért előnyös minél gyakrabban használni őket:
 - ❖ Logikai következtetések: igaz – hamis állítások, és, vagy, ha, ..., akkor helyes használata, ok – okozat megkülönböztetése a valós életben.
 - ❖ Olvasás - gyorsolvasás, szövegértés, - értelmezés, lényegre törő fogalmazás, fogalmazó készség
 - ❖ Számítógép és internet célirányos használata
 - ❖ Matematikai gondolkodás: kombinatorika - kombinatorika, valószínűség, számolás, számlálás, becslés, rendszerszemlélet, rendezés – osztályozás, halmazszemlélet, algoritmizálás, térlátás, térszemlélet, statisztika, grafikonok, diagramok, szöveges feladatok, alakzatok, tulajdonságok stb.
- Eszközök, módszerek, tananyag:
 - Táblás játékok: a legsokoldalúbban kiaknázható eszközök, amelyek nemcsak a gondolkodás széleskörű alkalmazását igénylik, hanem alkalmasak a személyiséget egészében átfogó fejlesztésre is. Például a fentebb, az érzelmi intelligenciánál felsorolt tényezők központi szerepet játszanak itt, talán csak a sportok esetén beszélhetünk hasonló jelentőségről.
 - ❖ Vonalnyerők: mi a közös bennük és miben térnek el egymástól? Milyen összefüggést fedezel fel a játékokban? Csoportosítsd őket ez alapján! Milyen sorrendben tanítanád őket? Miért? Rakj fel egy biztosan nyerő feladványt (állást)!
 - ✓ Tőtikék, „potyogtatós”, „begurítós” Amőba: miért 4 a nyerő?
 - ✓ Amőba – Pente: miért 5 a nyerő? Hol érdemes kezdeni, miért?
 - ✓ Tamba: találj ki egy matek feladatot hozzá!
 - ✓ Gobblet: átlátszóval, vagy átlátszatlanul működik jobban?
 - ✓ Quarto: mi a nagy ötlet benne szerinted?
 - ✓ Teeko: működne – e az Amőba szabálya ezen az 5x5 – ös táblán?
 - ✓ Quints: ebben a játékban miért van tiltva az átló?
 - ❖ Hídépítősök:

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

- ✓ Hex: hol érdemes kezdeni, miért?
- ✓ Trax: mivel kezdenéd a játék tanítását?

- ❖ Ütésesek: Melyik tetszett legjobban? Mi tetszett benne?
 - ✓ Mancala: próbáld ki a fokozatokat! Más szabállyal is játssz! Milyen matematikai összefüggéseket fedezel fel? Melyik működik a legjobban?
 - ✓ Kono: találj ki hozzá egy nyelvi játékot!
 - ✓ Fanorona: merre van Madagaszkár? Keresd meg a térképen!
 - ✓ Surakarta: szerinted mi a legérdekesebb ebben a játékban?
 - ✓ Haszami Shogi: mit tudsz Japánról? Melyik csoportba sorolhatnád még a játékot?
 - ✓ Toronyjátékok: mi a közös ezekben?
 - ✓ Loa: mit jelent az, hogy esélykiegyenlítés? Ebben a játékban szerinted mi az? Módosíts a szabályokon!
 - ✓ Áttörés: „Itt áldozattal is lehet nyerni.” Mit jelent ez a mondat? Mit jelent ez a szó, hogy áldozat? A hétköznapi életből, vagy a történelemből mondj példát rá!
 - ✓ Centuriók csatája
 - ✓ Négyzetek és kereszték

- ❖ Cél, vagy lépéskombinációsok (kettős lépésűek):
 - ✓ Isola: Könnyű volt, vagy nehéz a játék? Mi lenne, ha a két mozgás helyett csak az egyiket választhatod?
 - ✓ Amazons: milyen típusú játéknak nevezhetnénk még el? Mit jelent az a szó, hogy amazon? Nézz utána!
 - ✓ Neutron: miben tér el az előző kettőtől?
 - ✓ Quorridor: miben tér el az előző háromtól?
 - ✓ Lahti – Vilbergen: miben tér el az előzőektől? (2) Miben nyilvánul meg az esélykiegyenlítés?

- ❖ Előnyadósok: mit jelent a csoportnév? Mi biztosítja a hasonló nyerési esélyeket? Próbáljátok ki mindkét oldalt! Melyik oldalon nagyobb a nyerési esélyed? Életszerűek – e szerinted a játékok? Indokold meg a válaszodat! Milyen közmondás juthat eszünkbe e játékok kapcsán? „Sok lúd disznót győz.” Mit jelent ez? Milyen hasonló jelentésű mondásokat ismersz még? A mindennapokban találkozunk – e esélykiegyenlítésre törekvéssel?
 - ✓ A farkas és a kutyák
 - ✓ Pókháló
 - ✓ Róka és a libák
 - ✓ Várvédelem: voltál már valamilyen várban? Hol? Tudsz róla valamit? Melyik Magyarország leghíresebb vára szerinted? Milyen híres regényben van szó várostromról? Ki írta? Milyen várak vannak a közelünkben? Sorold fel!
 - ✓ Tablut: vikingek játéka. Kik voltak a vikingek? Kik az utódaik?

- ❖ Sakkok
 - ✓ Dzsungel: az erőssorrend megfelel – e a valóságnak? Szereted – e az állatokat? Melyik a kedvenced? Van – e otthon? Mit tudsz róluk? Miért védett az állatok egy része? Miért léteznek mégis a vadászat, mint tevékenység? Hallottál már a vadgazdálkodásról? Mi lehet a lényege?
 - ✓ Sakkvarik: sorolj fel híres magyar sakkozókat! Mit jelképez a sakk szerinted, mire emlékeztet?

- ❖ Dámák: szerinted melyik a legérdekesebb és miért? Hogyan lehetne megfogalmazni egyetlen mondatban a dámák lényegét?
 - ✓ Seth: isteneket is illettek ezzel a névvel. Hol és kiket? Járj utána!
 - ✓ Alquerque (Ősdáma): „középkor” – mit tudsz róla? Láttál már ilyen filmet, vagy olvastál ilyen témában könyvet? Milyen más játék volt még népszerű a középkorban?
 - ✓ Paraszt: itt mit takarhat a „paraszt” elnevezés? Kik azok a parasztok? Kikre használják még ezt a kifejezést?
 - ✓ 8x8 – asok
 - ✓ 10x10 – es „nemzetközi”
 - ✓ Camelot: ez a játék szerintetek minek a modellje, azaz milyen valós dolognak a megfelelője? Honnan lehet ismerős e név? Ki volt Artúr király? Milyen – magyar - mondákat, regéket ismersz? Miről szól? – felolvasás, megbeszélés, feldolgozás - Ki volt Capablanca?

- ❖ Dobókockások: a nyeres tudás - ügyesség, vagy szerencse kérdése?
 - ✓ Akármelyik: miért unalmas egy idő után?
 - ✓ Backgammon (Ostábla): becslésed szerint a sikerességben mennyi a szerepe a szerencsének és mennyi a gondolkodásnak? Add meg arányban (százalékban)! A siker az életben tudás, vagy szerencse dolga? Szerinted mi az arány?

- ❖ Színváltósok
 - ✓ Gomullo
 - ✓ Reversi: melyek a legértékesebb mezők?
 - ✓ Back&back: próbáld ki különböző méretű, alakú és takart mezős táblákon is! Értékelj (osztályozd) 1 – től 10 – ig terjedő skálán! (a 10 – es a legjobb) Rendezd sorba a tetszési indexed szerint!

- ❖ Lerakosgatósok
 - ✓ Kutya – macska
 - ✓ Kék – Nílus
 - ✓ Dots
 - ✓ Pentominó – Hungariqa pentominó: melyik tetszik jobban? Sorold fel az előnyeit, hátrányait!
 - ✓ Füre lépni tilos: fontos – e a játékosok sorrendje?

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

- ✓ Blokus: milyen stratégiai lépéseket érdemes követned?
- ❖ Helycserélősök
 - ✓ Halmák: tegyük fel, tetszik a játék. (különösen a „tükrözéses”). Hogyan ajánlanád a társadnak, a barátodnak, aki nem ismeri? Vagyis ismertesd a játék előnyös vonásait! Mivel lehetne még „megbolondítani”, azaz még érdekesebbé tenni?
 - ✓ Traffic Jam
- ❖ Területfoglalósok
 - ✓ Atari gó
- ❖ Malmok: tervezz te is malomábrát!
 - ✓ Egyszerű
 - ✓ Varik
- ❖ Spórolósok: melyik tetszik jobban? Melyikben vagy sikeresebb? Mit gondolsz miért?
 - ✓ Pylos: vitassuk meg! A kezdőnek, vagy a másodiknak van előnye? Pro, kontra érvek hangozzanak el, mindkét csapat mondja el az érveit!
 - ✓ Cubicup
- ❖ Csoportos elmozdulásúak:
 - ✓ Pikkpakk
 - ✓ Akiba
 - ✓ Tologatós amőba – Letologatósok
- ❖ Egyszemélyes feladványok
 - ✓ Táblabejárósok: Knights Tour, Joust stb.
 - ✓ Szoliterek:
 - ✓ Egyéb
- Általános kérdések, feladatok
 - Melyik tetszett jobban? Melyik nem tetszett? Meg tudnád mondani, hogy miért?
 - Mi a közös gondolat e játékokban?
 - Mivel egészítenéd ki a szabályokat? Mit vennél el belőle? Hogyan módosítanád őket? Próbáld ki!
 - Melyiket tanítanád meg szívesen otthon, vagy a barátaidnak?
 - Találj ki hasonló játékot!
 - Módosítsd a tábla méretét, esetleg formáját! Vezess be kitüntetett mezőket! Előnyére, vagy hátrányára változott a játék?

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

- Mi a stratégiád? Magyarázd el a taktikádat erre és erre az esetre!
- Rakj fel nyerő állásokat! Bizonyítsd be, hogy azok!
- Miből és hogyan készítenéd el a játékot?
- Foglald össze röviden a játék célját és szabályait, majd írd le!
- Válassz ki egy játékot, tanulmányozd át a szabályát, és tanítsd meg a társadnak!
- Találj fel egy játékot! Mi a különbség a feltalálás és a felfedezés között? Mondj rájuk példákat!
- Találj a játékhoz egy történetet!
- Találj ki szabályokat ehhez a táblához!
- Nehéznek, vagy könnyűnek találtad ezt a játékot? Miért?
- Mi volt nehéz a játékban? (ha ilyen volt)
- Nevezzétek át a játékokat, legyen találóbb, mint az eredeti!
- Az idegen elnevezés helyett találjatok alkalmas magyar megfelelőt!
- „Homo ludens”. Mi a jelentése?
- Írjátok a játszmat! Ebből játsszátok vissza, keressétek meg a hibá(ka)t! Beszéljétek meg!
- Válasszatok játékot, tanítsátok meg rá egymást!
- Mi a szabálya, a menetmódja ennek a játéknak?
Mit nevezünk szabálynak? Miért van szükség szabályokra? Minden szabályra szükség van? Jó minden szabály? Sorolj szabályokat a mindennapi életből!
- Játék előtt: tippelj! Ki fog nyerni? Játék közben: becsléseid szerint ki fog nyerni? Mire alapozod a véleményed?
- Mi a különbség a becslés és a tippelés között?
- Ismersz más, hasonló játékot?
- Kísérletezés: Hosszabb gondolkodási idő esetén nagyobb a nyerési esélyed? Figyeld magad! Először legyen 5, majd 15 perc a gondolkodási idő! Mit tapasztalsz a gondolkodásodat illetően?
- Válassz ki egy téglalakú táblán játszható játékot! (a négyzet is az) Vizsgáld meg a következőket: a) add meg a legkisebb és a legnagyobb méretét, hogy működőképes maradjon, ne váljon unalmassá, érdektelenné stb.! b) ültess át más alakú – esetleg mezőjű – táblára, hogy élvezetes maradjon! – A siker érdekében módosíts a szabályokon!
- Alkossatok játéktáblákat! Tegyétek „piacra”! Csináljatok árverést, aki nyer, szabályt, játékot ötlölhet ki rá! A legjobbak díjazásban részesülnek! Akié nem „kel” el, az sajátjára készít szabályokat!
- Mire tanít(hat) téged ez a játék? Mi a haszna az életben? Mennyire áll az élethez közel?
- Milyen nevet adnál a játéknak? (sajátnak, vagy átnevezés)
- Kifejező – e a játék neve? Mire utalhat?
- Milyen a jó (játék)név?
- Egyedül, csoportban, vagy párban szeretsz a legjobban játszani?
- Mi a célja ennek a játéknak? Fontos, hogy célja legyen? Mit jelent, hogy valakinek az életben célja van? Neked vannak céljaid? Említenél ezek közül néhányat?
- Mit jelentenek a következő szavak: pókerarc, blöff? Milyen játékokban fontosak? Miért? A táblás játékokban van szerepük? Miért?

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

- Fedezd fel a játéktáblán a következő számokat: 4,5,6,8,10,16,25,32,64,100 ! miből van ennyi? Hogy mondják angolul, vagy (németül) ezeket a számokat?
- Találj ki olyan matek feladatot, amelyben a fenti számok szerepelnek!
- Alapműveletek segítségével állítsd elő az 5 – öt a tőle kisebb pozitív egész számokból! Tedd ezt meg a 10 – zel is!
- Tudsz mondani olyan dolgokat, ami éppen 32, vagy 100?
- Írj annyi kérdést, vagy feladatot, hogy 25 legyen a végeredmény!
- Miért fontos számok a 10, a 100?
- Számít az, hogy ki kezdi a játékot? Általában kinek van egy picit előnye? Az egyes játékokban hogyan csökkentened a kezdő előnyét? Mi a sportszerű módja a kezdő kiválasztásának?
- Szerencse, vagy tudás kell ehhez és ehhez a játékhoz?
- Tegyé fel kérdéseket a játékkal kapcsolatban!
- Az egyes játékok esetén hogyan adnál előnyt az ellenfelednek?
- Milyen készségekre van szükség az eredményes játékhoz?
- Mi a győzelemhez vezető stratégia szerinted? Mire törekszel?
- Mire jöttél rá, vagy mit tanultál a játék során?
- Igaz – e, hogy a játék valójában problémamegoldás? Magyarázd meg! Az életben minden problémára van válasz? Mondj példát!
- Melyik játék megy neked jól? És gyengébben? Mit gondolsz miért?
- Hogy érezted magad játék közben?
- Mit gondolsz, mit tehetnél azért, hogy jobban menjen a játék?
- Milyen hibát követtél el, hogyan lehetne ezt a jövőben kiküszöbölni?
- Mit tanultál?
- Mire tanít téged ez a játék, mikor, hol tudod hasznosítani?
- Mutass be egy játékot, ajánld valakinek!
- Nehéz döntést hozni egy – egy lépés megtételekor? Nehezebb lenne versenyen? Mi lenne akkor, ha komolyabb volna a tét: pl. felvételi egy jó iskolába, vagy egy értékes nyereség?
- Rossz döntést hoztál, veszítettél. Kit hibáztathatsz? Érdemes haragudni, vagy vívódni sokáig emiatt? Mi a teendő?
- Nagy baj, ha kudarc éri az embert? Mit kell tennie szerinted ilyenkor? Ért már kudarc téged? Mit tettél utána? Mit mondanál egy – valamilyen téren - kudarcot vallott társadnak, barátodnak?
- Kudarc esetén hogyan javíthatsz a teljesítményeden?
- A kudarcok ellenére szereted, amit csinálsz. Mit tehetsz?
- Szerinted mi a helyes sorrend: jobban, másképpen, többet?
- Képzeld el, elkezdted valami nagyszabású dolgot végezni! Pl. valamilyen sportot teljes lelkesedéssel űzni.
 - ✓ 1. eset: Hatalmas sikereket aratsz a versenyeken. Mindenki téged ünnepel. Milyen veszély leselkedhet rád?
 - ✓ 2. eset: A versenyeken sorra vereség ér. Ezután milyen választási lehetőségeid vannak?
- Melyik (melyek) játszható(k) ceruzával, vagy tollal, papíron? Mi az oka?
- Sorold fel a játékok neveit! Írj mindegyikhez egy jellemző vonást!
- Melyik játék értékes számodra? Miért értékes számodra ez meg ez a játék?

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

- Melyik a jobb, a hasznosabb játék? Érveket vonultassatok fel, győzzétek meg egymást! A) a két csapat, vagy egyén vitázik B) egy kívülálló meggyőzése, hogy melyiket válassza!
 - Csináld, kérdezd!
 - Kérdezz meg valakit, aki ...!
 - Keress valakit, akinek megtanítanád a tanult játékot! Tanítsd is meg!
 - Forgás! 1 ember marad, aki tanít! A következőben viszont megy tovább!
 - Állj fel, keresd meg a ...!
 - Értékelj a játékokat! Állítsd őket sorrendbe nehézségi és népszerűségi szempontok alapján!
 - Képzeld el, hogy valakit meg kell győznöd arról, hogy ez és ez a játék (kedvenc is lehet) mennyire jó! Hogyan csinálnád, mutasd be!
- Kártyák: mi a blöff és a pókerarc szerepe? Mennyiben múlik szerencsén, mennyiben ügyességen a sikeres játék, a győzelem? Milyen követésre méltó stratégiát, vagy taktikát leltél fel az egyes játékoknál?
 - ❖ Magyar kártya: Huszonegyezés, Makaó, Ötös leadás, Durák stb.
 - ✓ Hányféleképpen jöhet ki 21?
 - ❖ Francia kártya: Kanaszta, Römi stb.
 - ❖ Kártyatrükkök: tanulj meg egyet és mutasd be a többieknek! Mi lehet a magyarázat?
 - Kockajátékok
 - Nyerő stratégiás játékok
 - ❖ Nim
 - Logikai játékok
 - ❖ Síkbeli kirakók – pl. Tangram
 - ❖ Térbeli kirakók – pl. Szóma, Bűvös kocka
 - ❖ Ördöglakatok
 - ❖ Mastermind
 - ❖ Tologatók, fordítgatók – pl. 15 – ös játék
 - Egyéb játékok
 - Gyakorlati matematika – valós élethez köthető feladatok
 - Szerepjáték – könyvek, beleélés, szóbeli közlés, kifejezés, metakommunikáció
 - Rejtvények, feladványok: „feladvány, rejtvény, probléma”. Mit jelentenek ezek a szavak? Mi a különbség közöttük? Mi a hasonlóság, a megegyezés? Igaz – e, hogy a feladvány és a rejtvény egy problémamegoldás?
 - ❖ Keresztrejtvények

- ❖ Betűrejtvények
 - ❖ Képrejtvények
 - ❖ Táblajáték feladványok
 - ❖ Számrejtvények, Sudoku
 - ❖ Számkeresztrejtvények
 - ❖ Találós kérdések stb.
- Történetek – elemzések, összegzések, tanulságok
 - Kvíz – gyorsaság, tudás
 - Tanulás módszertani fogások – módszerek, eszközök
 - Rajzeszközök: pl. rajzlap, karton, vonalzó, olló stb.
 - Audio – vizuális: CD lejátszó, számítógép
 - Kiscsoport, nagycsoport, párok, egyéni
- Tanfolyami tervek – szakköri anyagok.
 - A „mindennapi életre” nevelés
 - Asszociációk, fogalmak konkrét és átvitt értelmű jelentése
 - Táblajátékos fogalmak kiterjesztése, általánosítása az élet különböző területeire
 - Kapcsolat a mindennapi élettel: csoportalkotás, csoportmunka, egyéni felelősség, szabálykövető magatartás, játéklapok vezetése stb.
 - Gyakorlatok, feladatok: önbizalom fejlesztésre, „mindenki jó valamiben” elv alapján, játéktanítás, tanulás, beszámoló az órán végzett munkáról stb.
 - Társas kapcsolatok, közösségteremtés
 - Önismeret, önértékelés
 - Célorientáltság, tervszerűség, értékelés, sikerélmény

A délelőtti órarendbe beépített táblajátékos óra, az Elmetörő (Elmetorna)

Fejlesztő céllal már évekkel ezelőtt megjelent iskolánkban a délelőtti órarendbe iktatott táblajátékos óra. Elsődleges célja a gyerekek problémamegoldó gondolkodásának és matematikai kompetenciáinak fejlesztése volt. A 2010/2011 tanévben „indítottuk útjára” az Elmetörőt. Hiánypótló szerepet tölt be: elsősorban olyan gyakorlati, a mindennapokban használatos kompetenciák fejlesztését célozza meg, amelyekre a hagyományos tantárgyi oktatás keretein belül ritkán van alkalom. A következőkről van például szó: a kreativitás részterületei, érzelmi intelligencia – belefoglalva az inter – és intraperszonális oldalt -, magasabb szintű, összetett gondolkodás stb. A gyermekek komplex, teljes spektrumot átfogó fejlesztésére leginkább ilyen foglalkozás keretében nyílik lehetőség.

A táblajáték tantárgyként, délelőtti keretbe ágyazva több előnnyel is kecsegtet a délutáni szakkörrel szemben. Kötelező jellegénél fogva mindenkire elér, kifejtve áldásos hatásait. Több olyan gyermekhez volt szerencsém az elmúlt időszak alatt, akik az Elmetörő órákon ébredtek rá, hogy milyen jó is észjátékokat játszani! Ez a jelenség a regionális versenyre jelentkezők számában is megmutatkozott: jelentősen növekedett a tavalyi évhez képest, holott

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

az sem volt csekély! E tanévben átlagosan az iskola tanulójának 30 – 35 % - a vett részt a regionális versenyeken.

Természetesen ez csak az egyik oldala az Elmetörő pozitív vonásainak. A másik oldal a komplex jelleg, amely jellemzi ezt a tárgyat. Hihetetlen, milyen sokoldalú fejlesztési lehetőségeket rejt magában!

A szakkörrel ellentétben, ahol a játéktevékenység dominál, az Elmetörőn a játék, mint eszköz van jelen elsősorban. Ez a tárgy egy fokozatosságra épülő munkafolyamatot takar. Fontos az alapok lefektetése, ami nemcsak a játékszabályok elsajátítását, a játékos rutin megszerzését jelenti, hanem ehhez a megfelelő lélektani hozzáállást is. Ilyen például a rend - és játékszabályokat tisztelő – ugyanakkor az utóbbiakat kritikusan is szemlélő - magatartás, önfegyelem, sportszerű viselkedés, rendszeret, utasítások elfogadása és végrehajtása, figyelem stb. Az egészzet át kell, hogy hassa a motiváció, amit – a csoport számára szükséges ideig – a tág keretek, a sokszínűség, a szabad partner és játékválasztás biztosít. Nagy hangsúlyt fektetnek az önbizalom erősítésére, aminek egyik eszköze a „bátorságpróba”. Ez valamely játék velejének, szabályának lényegre törő ismertetését jelenti egy (kimért) percben.

A tantárgy bevezetésének első szakaszában fontos szerepet tölt be a játéklapok vezetése. Több funkciója van: egyszerre munkanapló, visszacsatolás, sikerlista, megfontoltságra ösztönöz, állandó számvetésre készítet, folytonos olvasás – szövegértési gyakorlat, az elvégzett feladat megelégedettség érzetét adja - metakognitív funkció -, szociometria a pedagógus számára.

Az első szakasz kifejezetten folyamat centrikus. Lényege a gyakorlás, a kulturált játék, a játékok tanulása és tanítása.

A későbbi szakaszokban egyre fontosabbá válik az eredményesség is. Irányított játék, játékokhoz kötött gyakorlatok és feladatok veszik át a szerepet. Természetesen nagyon fontos az életkori sajátosságok és az egyéni képességek figyelembe vétele! Bizonyos diákok esetén már az is nagy eredmény, ha játékokat tanulnak meg – sőt, másokat tanítanak -, önfeledten, önállóan tudnak játszani, képesek hosszabb ideig figyelni, nincs gond a viselkedésükkel! Ám természetesen olyanok is léteznek, akikkel messzire eljuthatunk a problémamegoldó, magasabb szintű gondolkodás terén. Bennük és - minél több gyereket felemelve erre a szintre – másokban is elültethetjük az eredményes és sikeres életvezetés csíráit.

A fentebb említetteken kívül – a teljesség igénye nélkül – szóba jöhető fejlesztési, alkalmazási területek „távirati stílusban”:

- A célkitűzés, tervekészítés tudománya, értékelés
- Rendszerben látás, halmazszemlélet, kombinativitás
- Érzelmi, szociális intelligencia, kapcsolatépítés, közösségi szellem, empátia, „nyer – nyer” álláspont kialakítása
- Európai, hazai kulcskompetenciák – élethossziglani tanulás
- Életismeret, életmodell, vitakultúra, beszéd-készség, szervezés, asszociációk
- Kognitív készségek, képességek – tanulásmódszertan - metakognitív
- Stratégia, taktika
- Problémamegoldó gondolkodás: elemzés, analógia, összehasonlítás stb.
- Kritikus látásmód, önkritika

- Kreativitás részterületei (lényeglátás, problémaérzékenység, rugalmasság stb.), összetett, magasabb szintű gondolkodás, találékonyság
- Jobb – bal agyfélteke kiegyensúlyozott használata, analitikus és globális szemlélet
- Módszertani sokszínűség
- Szerepjátékok, fantázia, képzelet
- Önbizalom, magabiztos, fegyelmezett viselkedés, önuralom, optimizmus, sikerorientáltság
- Művészi készségek, képességek
- Önállóság, döntési készség, felelősségtudat, önismeret, önértékelés
- Sportszerűség, fair – play szellem, szabálykövető, kulturált viselkedésmód
- Időérzékelés, időgazdálkodás
- Konfliktuskezelés, nyugalomterápia, stressz kezelése
- Kísérletezés, tapasztalás
- Folyamatos jelenlét, jegyzetelés, önellenőrzés

Természetesen az egyes területek között sok helyen átfedést találunk. Amint látható, elsősorban gyakorlatias jellegű tevékenységről van szó: olyan kompetenciák – ismeretek, készségek, képességek, attitűdök - elsajátításához, gyakorlásához járul hozzá, amelyek használata a mindennapi életben a hatékony, eredményes és sikeres életvitelhez nélkülözhetetlenek.

Nem felejtkezhetünk el arról sem, hogy „égetően” szükség van a játékkultúra fejlesztésére a családokban, az iskolákban, sőt a felnőtt társadalomban is. Még a kötetlen játék is erősíti az emberi kapcsolatokat, oldja a feszültséget, akár terápiás célra is használható. Pihentet, kikapcsol, szórakoztat. Így az Elmetörő célja - nem utolsó sorban – olyan generáció felnevelése, amely ismeri és szereti az észjátékokat. Ezek után joggal remélhetjük majd, hogy a játékok a családokban ki fogják fejteni áldásos hatásukat.

Végül a módszerekről. A legkorszerűbb tantárgyi módszerek használhatók az Elmetörő órákon. Kitűnő terepe a kísérletezésnek. A kiscsoportos (páros) tevékenység, a differenciált egyéni és csoportmunka, a KIP, sőt a projekt módszer is egyaránt alkalmas az Elmetörő órákon kitűzött célok megvalósítására.

Minden órán fejlesztő alaptevékenység:

- Játéklap kérdéseinek megválaszolása: olvasás-szövegértés, visszajelzés funkció a saját tevékenységre
- Az órai tevékenység megtervezése, a végén értékelés
- Szóbeli és írásbeli kifejezőkészség fejlesztése: vita (nézőpont váltás), fogalmazás, játéktanítás, tanulás, kommunikáció, „bátorságpróba”
- Kapcsolatteremtés gyakorlása
- Előzékenység, fair-play szellem

Az 5. - 6. és a 7. – 8. osztály követelményrendszere némileg eltér egymástól az életkori sajátosságok miatt. Figyelembe kell venni az egyéni eltéréseket is, amely megoldható differenciálással, heterogén összetételű csoportokkal

Az első korosztály esetén dominál a kísérletezés, a próbálgatás, tehát a gyakorlati jellegű tevékenység. Sok – sok játék, többféle táblán, változatos szabályokkal. Fontos, hogy a gyerekek belekóstoljanak a felfedezés izalmába. A különféle játéktevékenységen keresztül

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

ismerjék meg a gondolkodási sémákat, végezzenek alkotó jellegű problémamegoldást, gyakorolják az egymás közötti párbeszédet és tegyenek jelentős lépéseket önmaguk megismerése felé.

A második csoport tevékenységében már sokkal nagyobb hangsúlyt kapnak a feladatok, amelyek vagy közvetlenül a játékokhoz köthetők (gyakorlatok), vagy a játékok által, közvetve életbeli szituációkat jelenítenek meg (modellezés). Mindezek célja olyan szemlélet, hozzáállás, attitűd kialakítása, fejlesztése, amely által a későbbi élete folyamán a gyerek képes lesz megbirkózni az eléje kerülő problémákkal.

A következő oldalakon részletes követelmények osztályonkénti lebontásban.

5. osztály

TANANYAG	NEVELÉSI, FEJLESZTÉSI FELADATOK	TEVÉKENYSÉGEK
<p>DOBÓKOCKÁSOK 2 óra Bármilyen dobókockás társasjáték Szerencse a játékban: mitől függ az eredményes játék? Van-e szerepe a tudásnak, az észnek? Miért unalmas egy idő után? Kígyók és létrák Mi a létra és a kígyó szerepe? Miért éppen létra és kígyó? Ki nevet a végén? Mennyi benne a stratégia? Két dobókocka jobb, mint egy! Melyek a leggyakrabban előforduló értékek? Pachisi Mi helyettesíti a kockát? Miért éppen ezek az elérhető pontértékek? A valószínűség számítás alapjainak gyakorlati megtapasztalása. A fáraó játéka Kis egyiptomi történetiség, felolvasás, érdekességek (Miről híres Egyiptom, mely játék juthat eszünkbe róla stb.?) Melyik tetszik?</p>	<p>„Kivárom a sorom” türelem, önuralom Annak megláttatása, hogy ezekben a játékokban nincs, vagy minimális szinten van szükség gondolkodásra, tehát nem rajtunk múlik a játék sikeressége. Igény kialakítása olyan játékok irányában, amelyekben a szerencsetényező nincs jelen. Kritikai gondolkodás Vitakultúra</p> <p>A becslési érzék fejlesztése</p> <p>Értékelési készség, véleménynyilvánítás</p>	<p>Csoportos foglalkozás Rotáció Párbeszéd, vita</p>
<p>LERAKOSGATÓSOK 5 óra Kék Nílus Játék ugyanazzal a jelhordozóval Kutya-macska Játék két, különböző jelhordozóval, változatos táblákon Nyerő stratégia keresése: próbák kisebb táblákon Coloring</p>	<p>Tér- és irányérzékelés</p> <p>Kísérletező készség Elemző készség</p> <p>Analógia, kreatív</p>	<p>Játék párokban</p>

<p>Az inverz játék. Melyik érdekesebb? Találj egy ismert játékhoz inverzet! (pl. Blokus) Játszható így? Pentomino Mire használható, milyen játékok játszhatók vele? Feladványok-kirakók, két személyes játékok Itt már az észnek, a gondolkodásnak van szerepe. Próbáljuk meg kitalálni az eredményes játékhoz szükséges stratégiát! Miért „lerakogatósok” e játékesalád neve?</p>	<p>gondolkodás: lényeglátás, problémaérzékenység, a szemléletváltás rugalmassága Kritikus szemlélet Türelem, kezűgyesség Udvarias viselkedés Rendszerszemlélet, összehasonlítás: mi a közös bennük? Miben térnek el? Miért ilyen sorrendben tanultuk?</p>	
<p>MALMOK 4 óra Tic-Tac-Toe papíron-ceruzával és kövekkel táblán Melyik a legfontosabb mező? 3x3-as tábla kétféleképp „egyszerű” („ős”) Malmok Három változat: fokozatok, kövek száma Újabb fázis a lépés! Kényszerítő lépés, algoritmus A közös gondolat és az eltérések „klasszikus” Malom A három játékszakas és a két győzelmi lehetőség. Stratégia, taktika alapfokon: csiki-csuki helyzetek, előnyös nyitások Algoritmusok felismerése Malomvarik Melyik tetszik, melyik a legsikerültebb? Két különleges „rokon” malom: Római Kőrmalom, Mu-Torere Mi a közös bennük? Malomtáblák tervezése Kísérletezés, próbálgatás</p>	<p>Szemléletváltás gyorsan: rácspont, vagy négyzetmező, egyre megy Rajzkészség Figyelem: minél kevesebb legyen az „elnézés”-ből származó vereség Rendszerszemlélet, lényeglátás: lássák a három vari között a kapcsolatot, az eltérést! Stratégiai, taktikai gondolkodás: ismerjék a három játékszakas sajátosságait, tudják alkalmazni a játékban. Kritikai készség Eszztétikai érzék Lényeglátás: észrevegység az egymástól időben is, térben is távol keletkező játékokban a közös alapötletet! Képzelőerő, kreativitás, rajzkészség: képesek legyenek megtervezni és megvalósítani egy pontokból</p>	<p>Páros játék Játéktáblák rajzolása</p>

<p>VONALNYERŐK 3 óra Amőba Nyerő állások, nyitott négyesek, nyitott hármások Megnyitások, kényszerítőzés: támadás-védekezés „potyogtatós” Amőba Miért négy a nyerő? Tőtikék Változatok: táblájában, nyerő-vesztő Tervezz táblát! Gobang Megjelenik az ütés! Az ütés funkciója „lépéses” Amőba Megjelenik a lépés! Próba, kísérlet: mennyire más? Nyerővonal csak ütést eredményez! – kapcsolat a malmokkal</p>	<p>és vonalából álló alakzatot!</p> <p>Nyerő algoritmusok felismerése, alkalmazása Kombinatívitas</p> <p>Összefüggések felismerése a játékszabályban és a célban</p> <p>Összefüggések felismerése a szabályokban: rendszerben látás</p> <p>Fedezzék fel a játékok ráépülését az alapjátékra, az Amőbára: ezek az Amőba-típusúak! Szabálybővítések logikája</p>	<p>Páros játék, táblák tervezése</p>
<p>HÍDÉPÍTŐSÖK 1 óra Bridges Játékszabály, folytonos vonal Connections Hurok fogalma</p>	<p>Rokon vonások, egymásra épülés észrevétele Finom motorikus tevékenység</p>	<p>Ceruzával, papíron</p>
<p>SPÓROLÓSOK 2 óra Pylos A két spórolási szabály Önmagában melyik ér többet? Házilag miből készítenéd el? Cubi Cup A spórolási szabály</p>	<p>A játékok taktikáinak eredményes alkalmazása Összehasonlítás: megegyezőségek és különbözőségek felismerése Ötletelés: kreatív gondolkodás</p>	<p>Páros játék</p>
<p>DÁMÁK 2 óra Seth A dámák alapjátéka Cél: rokon vonás a halmákkal Találj ki másik táblát! Alquerque (modern változat) A lépések és ütések gyakorlása</p>	<p>Lényegfelismerés: A dámák alapgondolatának a megértése</p> <p>Fantázia, képzelet</p> <p>Kombinatívitas, algoritmusok begyakorlása</p>	<p>Párosan</p>
<p>HALMÁK 1 óra Csillaghalma</p>	<p>Együttműködési készségek Az ugrások előnyeinek a</p>	<p>Játék párban, hárman,</p>

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

Ismét egy vonalas tábla! A játék célja és lépésszabályai	felismerése Tudatos bakfelállítás Rokon vonások felismerése a dámákkal Kombinatívitas: sokféle megoldás felépítése, észrevétele	négyen, hatan
CSOPORTOSULÓK 1 óra Akiba Miben tér el az eddigiektől?	Emlékezet, képzelőerő Algoritmizálás	Páros játék
ELŐNYADÓSOK 2 óra Az előnyadás mibenléte Pókháló Rókadadászat Róka és libák Várvédelem Melyik tetszett a legjobban?	A finom különbségek észrevétele Lényeglátás, fogalmazási készség Véleménynyilvánítás, értékelés	Páros játék
LÉPÉSKOMBINÁCIÓSOK 1 óra Isola Állapítsd meg a legvége előtt: ki nyer? Játék korongokkal, vagy lapocskákkal: nem blokkot teszünk, hanem lapot veszünk el.	Kombinatívitas: lépés-, lerakási lehetőségek felismerése	Párban
ÜTÉSESEK 2 óra Mancala Alapszabállyal Próbáljuk ki más szabályokkal is! Változtassuk a táblát! (rekeszek száma)	Újszerű kérdések megfogalmazása és felvetése: szabálmódosítások, kísérletezés, táblaméret. Meddig előnyös a változtatás?	Párban Differenciált munka
TERÜLETFOGLALÓSOK 2 óra Atari Gó Dots Területek lezárása más-más céllal Dots különböző táblán: háromszögmezőkkel is.	Elemző és szintetizáló gondolkodás: egyszerre látni a részleteket és az egészet!	Párban
TORONYÉPÍTŐSÖK 2 óra Füre lépni tilos (1. szakasz) 3-féle változat Stratégia, taktika keresése	Újszerű kérdések felvetése: szabálmódosítás, kiegészítés	Csoportos tevékenység

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

Milyen családba sorolhatnánk még be? Milyen korlátozást vezethetnénk még be?	Együtműködési készség Stratégiai, taktikai gondolkodás: milyen terv elképzelés vezérli a lépéseimet? Hogyan próbálom ezt a konkrét helyzetekben alkalmazni? Hogyan alkalmazkodom a helyzetekhez?	
SZABAD FELHASZNÁLÁS 7 óra	Például új játékok tanulása, lásd alul az ajánlatot	

ÖSSZESEN: 37 ÓRA

6. osztály

TANANYAG	NEVELÉSI, FEJLESZTÉSI FELADATOK	TEVÉKENYSÉGEK
<p>„speciális” MALMOK 1 óra „lóugrásos” Malom és más „különcségek” Másfajta gondolkozás, másfajta szemlélet, szokatlan nézőpont</p>	<p>A gondolkodás rugalmassága</p>	<p>Csoportos ténykedés</p>
<p>VONALNYERŐK 5 óra A játékok egymásra épülésének a láncja Teeko Egy speciális „lépéses” Amőba játék Pente Egy sajátos „ütéses” Amőba játék. Kapcsolat a Gobanggal Quints Itt már van lépés is, ütés is! Gobblet Egy teljesen más Vonalnyerő: a menetmód sajátos! Mindkét változat: átlátszó és átlátszatlan Melyikben mi a domináns: emlékezet, kombináció. Quarto Miben más? A jelhordozó sajátos! Két fokozat</p>	<p>Rendszerszemlélet: tulajdonságok, fokozatok jelhordozókban és tulajdonságaikban, mégis egy család, mert a cél ugyanaz!</p> <p>Kreatív gondolkodás: találj ki új szabályt!</p>	<p>Differenciált csoportmunka Páros tevékenység</p>
<p>HÍDÉPÍTŐSÖK 2 óra Trax Kirakósok előbb, majd a szabállyal Hex 7x7 és 11x11 Milyen stratégiát kövessünk?</p>	<p>Stratégiai gondolkodás, kombinativitás Elemzés, következtetés: 7x7 –est ki nyeri? Kezdő, vagy a második?</p>	<p>Differenciált páros munka: homogén</p>
<p>TERÜLETFOGLALÓSOK 1 óra Cascades Követendő stratégia, taktika keresése Állapítsd meg a játék vége előtt, hogy ki nyert?</p>	<p>Mérlegelési, döntési készség: melyik lépést célszerű választanom? Mit nyerek és mit vesztek ezzel és ezzel?</p>	<p>Párban</p>

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

<p>SZÍNVÁLTÓSOK 2 óra</p> <p>Reversi Változatok sokasága: szabály, irány, méret, forma, kitüntetett mező (takart) stb.</p> <p>Gomullo Speciális Reversi</p>	<p>Rendszerszemlélet: változatok rendszere Átlátni a kapcsolatokat</p> <p>Értékelés: Nehezebb, vagy könnyebb?</p>	<p>Differenciált páros munka: homogén, heterogén</p>
<p>DÁMÁK 3 óra</p> <p>Alquerque (Ósdáma) Régi korok játéka, a középkor, a játékszabály „paraszt” Dáma „sarkos” Dáma Kezdőállás más, a szabály ugyanaz</p>	<p>Összevetés a „nemzetközi” dárával: különbségek, azonosságok felismerése</p>	<p>Differenciált csoportmunka</p>
<p>HALMÁK 2 óra</p> <p>„négyzetes” változat Építés a csillaghalmára Különböző kezdőállások kipróbálása. Eltérő méretű, formájú táblák</p>	<p>Kombinatívitas: mozgatósi lehetőségek teremtése és észrevétele Térérzékelés</p>	<p>Csoportos, páros tevékenység</p>
<p>CSOPORTOSULÓK 1 óra</p> <p>„kiütős” Pikpakk Mi az új e játékban: Egész sor mozdul Kapcsolat: Akiba</p>	<p>Képzelőerő, emlékezet, térlátás, figyelem: a tábla változásai Lényeglátás: a golyó közrefogása a cél, nem az ütés</p>	<p>Páros tevékenység</p>
<p>LÉPÉSKOMBINÁCIÓSOK 2 óra</p> <p>Malacfogó Stratégia: irányok lezárása egyrészről, nyitás másrészről Kettős lépés Győzelmi alternatívák Quorridor Alternatív mozgató</p>	<p>Taktikai gondolkodás: helyzetfelismerés Optimális stratégia megfelelő helyen való alkalmazása</p> <p>Mérlegelés, döntés</p>	<p>Egymás tanítása Páros tevékenység</p> <p>Kettes, négyes játék</p>
<p>EGYSZEMÉLYES FELADVÁNYOK 1 óra</p> <p>Szoliterek Egyszerűbb alakzatok Fokozatok: átló ér, nem ér Összetettebb formák Algoritmizálás</p>	<p>Algoritmikus gondolkodás</p>	<p>Egyéni játék</p>
<p>ELŐNYADÓSOK 2 óra</p> <p>Tablut A vikingek játéka Az előnyados játékok lényege Bagh Call, Rabló és pandúrok</p>	<p>Rendszerlátás Csere: nézőpont váltás – rugalmas gondolkodás</p>	<p>Párban</p>

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

Próbáld ki mind a két oldalt!		
ÜTÉSESEK 5 óra Haszami Shogi Áttörés Kono Surakarta Fanorana Változatok megismerése, kipróbálása, kinek melyik a kedvence?	Lényeglátás, rendszerszemlélet: ütés a középpontban Osztályozás: melyik „üsd le mind!” típusú, melyiknél van más alternatíva a győzelemre?	Csoportos együttműködés Szövegértelmezés, tanulói magyarázat tanári segédlettel
TORONYÉPÍTŐSÖK 1 óra Awalam (Rá-rá-rá) Milyen „toronyépítőt” ismersz már? Maximalizáljuk a tornyok magasságát! Játsszuk többen!	Problémaérzékenység, lényeglátás: milyen találó nevet lehetne adni e játékok családjának?	Páros, csoportos együttműködés
TÖBBSZEMÉLYESEK 1 óra Láncépítés (Földönfutók)	Vélemény, értékelés: mi a jó ebben a játékban? Kombinatívitas, térérzékelés: milyen irányban lenne jó? Türelem fejlesztése	Csoportos tevékenység
TÁBLABEJÁRÓSOK 1 óra Ratsuk Joust Változatok: van ütés, nincs ütés Az elpotyogtatott kövek életre kelnek: pl. ló, királynő stb. lehet belőlük.	Olvasás, szövegértelmezés Újszerű gondolatok: tedd érdekesebbé, egészítsd ki a szabályt mással!	Játék csoportban, leírás alapján
SZABAD FELHASZNÁLÁS 7 óra	Új játékok, ajánlat: Táblajátékos CD	

ÖSSZESEN: 37 ÓRA

7. osztály

TANANYAG	NEVELÉSI, FEJLESZTÉSI FELADATOK	TEVÉKENYSÉGEK
<p>FELADVÁNYJÁTÉKOK, REJTVÉNYEK 2 óra Mastermind Játék színekkel, számokkal, betűkkel Logikai rejtvények e témában A szabály megértése mindkét oldalról Szókratesz 6x6-os tábla, majd lehet más méret is</p>	<p>Logikus következtetés, dedukció</p> <p>Kombinatívitas, szóismeret: mit, hová tegyek?</p>	<p>Páros és/vagy csoportos tevékenység</p>
<p>„SORMOZGÁSOS” VONALNYERŐK 2 óra (Le)Tologatós Amóba Mindhárom változat Gipf Csak az 1. fokozat</p>	<p>Rendezés, osztályozás, rendszerszemlélet: mely családokba helyezhetők el a játékok? Mi a különbség és a hasonlóság a két játék között? Hasonlítsd össze! Értékelés, kritika, önkritika: melyik tetszik jobban? Mi fogott meg ebben a játékban? Melyikben vagy sikeresebb? Mi lehet az oka?</p>	<p>Csoportos tevékenység, váltott ellenfelekkel Differenciálás</p>
<p>SZÍNVÁLTÓSOK 2 óra Blobs - Back&back varik (Hexxagon) Variációk egy témára: táblák (méret, forma), takart mezők, szabályok stb.</p>	<p>Véleményalkotás: miért izgalmas és ezért népszerű ez a játékcsalád? Végezz összehasonlítást, melyik fordulatosabb ez: vagy a Reversi? Mit gondolsz, miért? Fantázia, képzelet, ötletelés, kreativitás: hogyan lehet még változtatni e játékot?</p>	<p>Csoportos, páros munka</p>
<p>DÁMÁK, DÁMAFÉLÉK 4 óra Vilbergen – Lahti A játék fő érdekessége</p>	<p>Lényeglátás, probléma érzékenysége: miért nevezhetjük esélykiegyenlítő játékknak? Miért igazi taktikai játék?</p>	<p>Páros, csoportos, rotációs munkaforma</p>

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

<p>Brazil – Nemzetközi Orosz Ezek a versenydámák!</p>	<p>Melyik tetszik? Mi a különbség közöttük? Összetett gondolkodás, értékelés: Változtass a szabályokon! Pl. ne legyen ütékényszer. Működik?</p>	
<p>HALMÁK 1 óra Feladványok Különböző méretű és formájú cserélősök: egysorú, négyzetes, huszárokkal stb. Fokozatosság: könnyítés, kövek számának csökkentése</p>	<p>Olvasás, szövegértés Kísérletezés, próbálgatás: kombinációk, algoritmizálás: hogyan lehet egyáltalán és milyen sorrendben?</p>	<p>Egyéni, önálló Páros Leírás alapján</p>
<p>CSOPORTOSULÓK 2 óra Abalone Híres és többszörös díjas Alapszabályok, változtatások</p>	<p>Képzelőerő, kreativitás: Készítsük el! Mivel helyettesíthetjük a golyókat? Értékelés, alkotó, magasabb szintű gondolkodás: Miért méltán népszerű? Keresd meg a gyengéit! Változtasd előnyére! Változtasd meg a célt! Változtass a szabályokon! Mitől függ egy játék (termék) sikere?</p>	<p>Csoport, páros Egymás tanítása, olvasás, szövegértelmezés</p>
<p>LÉPÉSKOMBINÁCIÓSOK 3 óra Amazons Alcazar Kétféle lépéskombináció: kettős lépésű, alternatív lépéses</p>	<p>Próbáld ki hatszögtáblán is! Értékelés: Melyiket tartod sikerültebbnek? Vitakészség: győzd meg a másik csoport tagjait az igazadról! Találj érveket magad mellett és kifogásokat az övékében!</p>	<p>Csoportos, vita</p>
<p>ÜTÉSESEK 1 óra Négyzetek és keresztek Kétféle jelhordozó, kétféle lépés - ütés</p>	<p>Olvasás, szövegértés Összetett gondolkodás: tetszik, nem tetszik? Írj reklámszöveget a játékhoz! Sorold fel az előnyeit! Rendszerlátás, gondolkodás: kétféle jelhordozó, a másik ütése Elemzés, analógia: Miért léphet két mezőnyit is az átlósan lépő? (kereszt)</p>	<p>Páros, egyéni Leírás alapján</p>
<p>TORONYÉPÍTŐSÖK 3 óra Toronyjáték Dwon</p>	<p>Lényeglátás, rendszerezés: mi a toronyépítő játékok</p>	<p>Csoportos</p>

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

Kapcsolat az Awalammal Próbáld ki: maximalizáld a tornyok magasságát!	legfőbb gondolata?	
SAKKOK 4 óra Dzsungel Erősrend „klasszikus” Sakk Alapok	Összevetés, kritikai gondolkodás: Valóságnak megfelelő az erőssorrend? Azon a bizonyos ponton miért van szükség az eltérésre? Mire emlékeztet a valóságból?	Párosan
BLÖFFÖLŐS 1 óra Szellemes A játék és a blöff	Osztályozás: „pókerarcú” játékok Beszédkészség, lényeglátás: Mi a siker alapja ebben a játékban?	Páros
TÖBBSZEMÉLYESEK 1 óra Füre lépni tilos (2. szakasz)	Stratégia, taktika: terv és a helyzethez történő változtatásai Magasabb szintű, analógiás gondolkodás: Mondj, írd példákat rá a valós életből!	Csoport, önálló
SZABAD FELHASZNÁLÁS 11 óra	Új játékok elsajátítása, rendszerezés pl. lépések, ütések típusai szerint stb.	

ÖSSZESEN: 37 ÓRA

8. osztály

TANANYAG	NEVELÉSI, FEJLESZTÉSI FELADATOK	TEVÉKENYSÉGEK
VONALNYERŐK 5 óra Susan Havannah Hexade Spangles Tamba	Lényeglátás, összehasonlítás, különbségek felismerése: miben mások, különlegesek, mint a többi? Melyikben, mi az eredeti? Melyik volt könnyű és melyik nehéz? Neked mi volt benne nehéz?	Rotációs módszer, csoportokban Egymás tanítása, lényegre törő fogalmazás
SZÍNVÁLTÓS 1 óra Am – Dá – Re Három népszerű játék „egyvelege”, szabály begyakorlása	Beszédkésztség: Miért érdekes? Miért igényel nagy figyelmet? Magasabb szintű gondolkodás: találj ki hasonlót!	Páros tevékenység
DÁMÁK 3 óra Török Camelot Két különleges játék	Miért más a Török dáma az eddig megismertektől? Előnyt jelent-e ez számára? Tetszik-e? Újszerű kérdések felvetése: Vegyítsd a kétféle lépés és ütésmódot! Vajon játszható így? Kutass utána: létezik már ilyen játék? Melyik család „oszlopos” tagja lehetne még a Camelot?	Páros – csoportos, csere Egymás tanítása, magyarázat
HALMÁK 3 óra Tükrözéses Vonalak megláttatása, ugrások észrevétele Átmenetek az egyszerű tükrös Halmából a platonikusba Platonikus Egy „nehezebb” tükrözéses változat	Eredetiség, rugalmas gondolkodás: változtass, újíts rajta! Vezess be kitüntetett mezőt, figurát, eltérő lépés-ugrás, ütésmódot! Próbáljátok is ki! Vizsgáld meg más táblán is: működik-e jól? Miért nehezebb?	Kettes, négyes játék Egymás tanítása, magyarázat

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

<p>CSOPORTOSULÓS 1 óra Rotary Átláthatóság, előretervezhetőség, mint a stratégia része Taktika: alkalmazkodás a helyzethez</p>	<p>Lényegkiemelés: mi jelent(het)i ebben a játéksaládban a nehézséget? Éppen ezért inkább milyen típusúak?</p>	<p>Páros</p>
<p>LÉPÉSKOMBINÁCIÓS 2 óra Karaman Mivel rokon? Entrapment Mire emlékeztet?</p>	<p>Kísérlet, értékelés Próbáld ki hatszög táblán! Milyen? Házilag hogyan készítenéd el?</p>	<p>Páros, csoport</p>
<p>TORONYÉPÍTŐSÖK 2 óra Guard & Towers Toronyjáték kétféle jelhordozóval</p>	<p>Vélemény, értékelés: Könnyebb, vagy nehezebb? Újszerű kérdés felvetése: Találj ki hasonlót háromféle jelhordozóval! Szokatlanság, eredetiség: Találj ki feladatot a játékhoz!</p>	<p>Egyéni, páros, csoportos</p>
<p>MODERNEK 3 óra Loa Szokatlan játék, szokatlan szabály Tér – idő – anyag - szerkezet változásai Logi - foci</p>	<p>Optimális stratégia: ütni jó, vagy üttetni? Milyen esélykiegyenlítésre való törekvés van benne? Hatékonyság, eredményesség: ugyanaz? Mindig kéz a kézben jár? Analógia, rendszerszemlélet, lényegkiemelés: Melyik típushoz kerülhetett volna? Mondj még olyan játékot, ahol kettős lépésalternatíva létezik? Miben tér el a valódi focitól? Melyik másik csapatjátékra emlékeztethet bennünket?</p>	<p>Párban</p>
<p>SAKKOK 4 óra Féltáblás Mini (5x5, 5x6, 6x6) Nagyon is bevált, élvezhető kis táblás sakkok Hordasakk A Maharadzsa és a</p>	<p>Vélemény, értékelés, beszédkészség: Melyik lett a kedvenced? Kutatómunka: Kutass szokatlan, más sakk variánsok után! Mutasd be! Értékelj a kezdőállást: mitől lesz izgalmas a játék?</p>	<p>Önálló kutatómunka, párosan, csoportban</p>

Tanterv – Elmetörő 5. – 8.

szipolyok Előnyadó(á)sok a sakkban.	Becslés, esélylatolgatás, érvelés: szerinted kinek van nagyobb esélye a győzelemre? Mire alapozod a véleményed?	
DOBÓKOCKÁSOK 2 óra Ostábla Egy több száz éves „bestseller” játék, a Backgammon Dobókockásokkal kezdtük, azzal is fejezzük be: csak egy „kicsit” mással.	Véleményalkotás, érvelés: szerencsejáték? Mi benne a több: a stratégia, vagy a szerencse? Lényeglátás, analízis- szintézis: foglald össze a leglényegesebb stratégiai lépéseket!	Egymás tanítása párban és csoportban
SZABAD FELHASZNÁLÁS 11 óra	Új játékok, rendezés, osztályozás különböző – a gyerekek által megadott – szempontok szerint	

ÖSSZESEN: 37 ÓRA

A szabad felhasználás alkalmas számonkérésre, rendszerezésre, gyakorlásra, további kísérletezésre, gyakorlatias problémák kivésésére, szerepjátékokra, új játékok megtanulására.

Ajánlott játék(család)ok: Sakkvarik, Dámák, Yinsh, Terra Nova, Centúriók csatája, Keresztrejtvény készítő, Zoki, Tili-tolík, táblabejárósok, kártyajátékok, kirakók, logikai feladványok, matematikai érdekességek stb.

FELJEGYZÉSEK