

# A TÁBLA TESÓK NAGY KALANDJAI

## bevezetés

### Célok

A most felnövekvő nemzedék számos új kihívással szembesül a jövőben, és többségük ma még nem létező munkakörökben fog dolgozni. A könyv célja ezért olyan feladatok és logikai játékok bemutatása, melyek a kreatív gondolkodást fejlesztve felkészítik a gyerekeket ismeretlen, váratlan problémák megoldására is.

A helyzetek modellezéséhez a sakktáblát választottuk, amely a gyerekek számára játékos és egyszerűen megismerhető környezetet biztosít. A sakktáblán felmerülő problémák kellően általánosak ahhoz, hogy a megoldási stratégiákat más területeken is sikerrel lehessen alkalmazni. A matematikai logika fejlesztése és a rendszerszemlélet kialakítása nagyban megkönnyíti a matematikai, természettudományos, műszaki és informatikai (MTMI) készségek fejlesztését is.

Könyvünk a készség- és képességfejlesztés hagyományos tantárgyait kiegészíti, azok tartalmának elsajátítását nagyban megkönnyíti. Az anyagok matematika órára éppen úgy beilleszthetők, mint a délutáni játékidőbe, sakk- és játékszakkörbe.

### LogiQ Tábla – Engedd szabadjárá a fantáziád!

A [LogiQ Tábla](#) egy változatosan felhasználható oktatási segédeszköz. A grafikus elemek széles tárházának köszönhetően alkalmas feladatok, rejtvények készítésére, megoldására, valamint új játékok tervezésére is. Egyik legnagyobb előnye, hogy minden feladat elmenthető és betölthető, ami a foglalkozásokra való felkészülést nagyban megkönnyíti.

### Javasolt előfeltételek:

- egyéni és kiscsoportos foglalkozáshoz számítógép internet eléréssel
- nagycsoportos foglalkozáshoz érdemes projektort vagy interaktív táblát is használni
- opcionális LogiQ Tábla hozzáférés (a könyvvel együtt megkapják a vásárlók)
- offline tanulás esetén sakktábla, és a digitális mellékletből kinyomtatott logikai elemek

A feladatok használatához a tanárnak és a gyerekeknek ismernie kell a sakktáblát, és a figurák alaplépéseit. Mindez könnyen és gyorsan elsajátítható a [Tábla Tesók 20 ingyenes, online leckéjéből](#). A szükséges alapokat – életkortól függően – az első néhány órán célszerű megtanítani a gyerekeknek. Ezután kezdődhet a könyvben szereplő játékok és feladatok feldolgozása.

## **Óratervezés**

Egy tanórát vagy délutáni foglalkozást ajánlott egy ráhangoló és egy nehezebb rejtvénnnyel kezdeni. A nehézségi szintet érdemes a csoport képességei szerint differenciálni, hogy a megoldási folyamat mindenki számára élvezetes legyen, ugyanakkor kihívást is jelentsen. A csoport méretétől függően a második feladat megoldása történhet egyénileg, vagy páros munkaformában. A két feladatra fordított idő összesen ne haladja meg az óra idejének felét, hogy a fennmaradó időt játékkal lehessen kitölteni. Az egyes részekre fordított becsült idő 45 perces órára vonatkozik, és gyakorlati tapasztalat alapján történt.

A digitális melléklet fájljai közvetlenül betölthetők a LogiQ Tábla felületre. Ehhez ki kell választani a felületen a Load opciót, majd a megfelelő fájlt. Ha a tanár vagy foglalkozásvezető a fizikai sakktáblákat részesíti előnyben, akkor a mellékletben található színes elemeket kell megfelelő számmal kinyomtatni a játékokhoz. Ebben az esetben érdemes előre összevetni az elemek és a rendelkezésre álló sakktáblák mezőinek méretét.

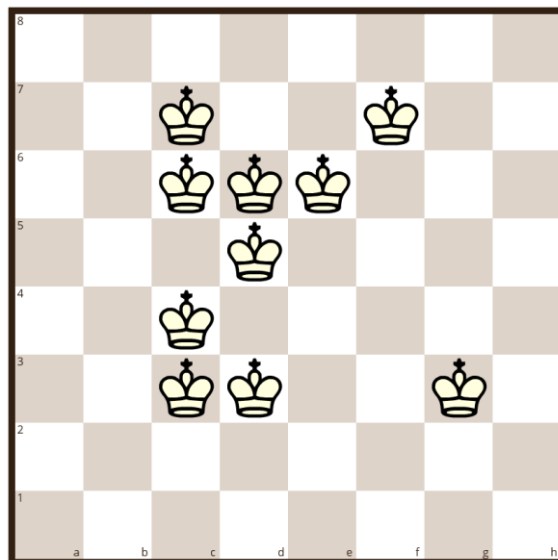
# Óraterv

## A Tábla Tesók Nagy Kalandjai példáiból alsós korosztály számára

### Ráhangoló egyéni feladat: Betűkirakós (5–10 perc)

A gyerekeknek fel kell ismerni a feladatban szereplő figurát, és megállapítani a kezdőbetűjét. Ezután, a megadott lépésszámban úgy kell szabályos lépéseket tenni, hogy az adott kezdőbetűt a figurák együtt kirajzolják.

### Példafeladat: 3 lépés



### Tippek

Idézzük fel először a király menetmódját. A betű kirakását megkönnyítheti, ha magát a betűt kivetítőn vagy táblán láthatják a gyerekek. Az is segít, ha a kialakítandó K-betű üres mezőit kiszínezzük. A feladványt lehetőleg fejben, a figurák mozgatása nélkül kell megoldani.

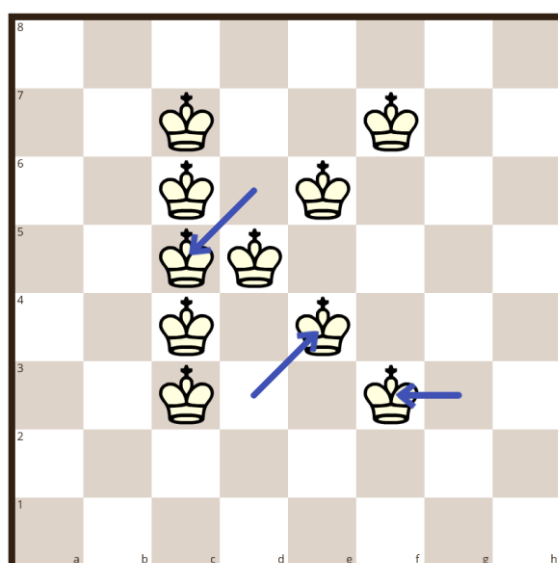
### Fejlesztési területek: absztrakció

síkbeli tájékozódás

mintafelismerés

analizáló, szintetizáló készség

**megoldás:**



### Variációk

A feladattípus természetesen bármely nyomtatott nagybetűvel használható, és a betű nagysága, a felhasznált figurák száma tetszőlegesen változtatható. Új feladat elkészítéskor szem előtt kell tartani, hogy a betűt kirajzoló figuráknak lehetőleg legalább a fele legyen az eredeti helyén, és a megoldás lépésszámát is meg kell adni.

Játék négyfős csoportokra: a csoportok választanak egy négybetűs titkos jelszót, a csoport minden tagja a jelszó egy betűjét a feladattípus szerint „kódolja”. A csoportok forgószínpad-szerűen helyet cserélnek. Az a csoport nyer, amelyik a leggyorsabban megfejtette a másik jelszavát. Ez a változat hosszabb ideig tart (15 + perc), ebben az esetben a következő feladat tetszés szerint kihagyható.

Ha valakinek a feladat a kelleténél nagyobb nehézséget okoz, a tanár a LogiQ Tábla felületén gyorsan tud könnyebben generálni, amely kevesebb figurát, vagy kevesebb lépést tartalmaz.

### Egyéni vagy páros feladat: Árvíz (10–15 perc)

A figurák átrendezésével el kell juttatni a huszárt a vele szemközti sarokba, a vízzel körülvárt táblarészen belül. Innen ezután ki kell ugrania a zöld területre. Az átrendezés szabályos sakklépésekkel történik. A körülvárt területről a figurák nem léphetnek ki, kivéve a huszár legutolsó lépését. Ezt a lehető legkisebb lépésszámban kell megtenni.

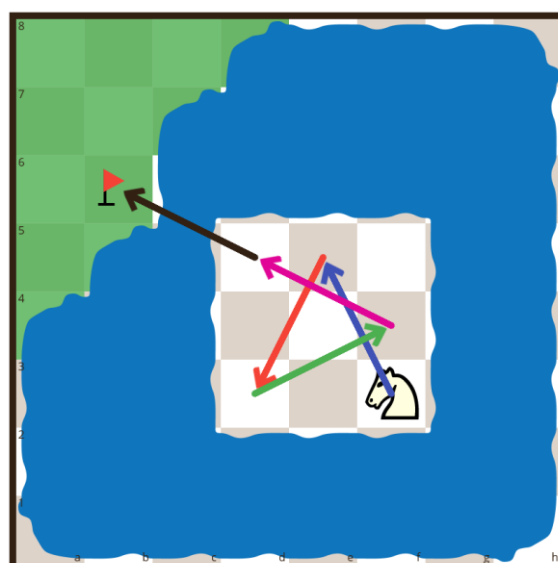
### kiinduló állás



### Tippek

Az írni még nem tudó gyerekek rakják ki olyan sorrendben a figurákat (akár a LogiQ Tábla 1. sorába), ahogy azok ellépnek a ló elől (tehát a ló maga kihagyható). A megoldás lejegyzése fontos, mert így el lehet kerülni, hogy egy sikertelen próbálkozás után teljesen előlről kelljen kezdeni a feladatot.

A feladat visszavezethető egy egyszerűbb problémára. Ha csoport számára nehéz a feladat, ennek bemutatása rávezethet a megoldásra. Hogyan éri el a huszár a tőle átlós irányban lévő második mezőt? Ez üres táblán négy lépésből áll:



Mivel a feladatban a huszár minden lépésének először helyet kell csinálni, a teljes probléma megoldásához több lépés szükséges.

**Fejlesztési területek:** tervezés

probléma részekre bontása  
szeriális gondolkodás

**Variációk**

A figurák számának és a felhasznált terület növelésével a feladattípus szinte hatványozottan nehezedik. Lehet viszont aszimmetrikus területet is kialakítani, így a feladat nehézsége alig változik.

**Megoldás:** K-H-B-B-H-F-H-V-K-H és ugrás a zöld mezőre

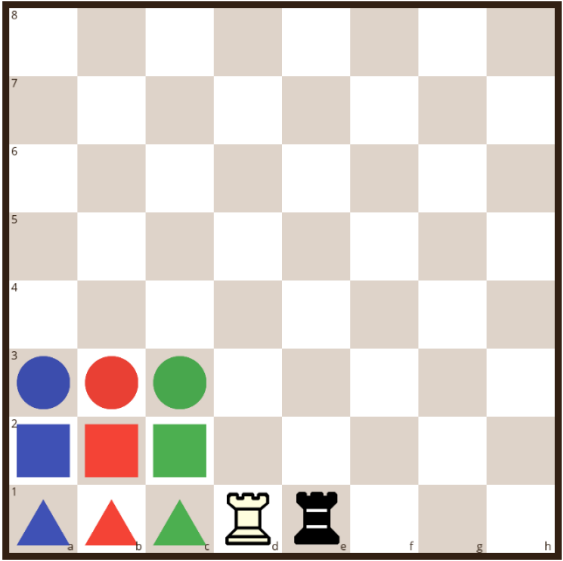
**Páros játék: Leleményes lépések (20–25 perc, vagy az óra fennmaradó része)**

A játék első felében a két játékos felváltva elhelyez egy-egy színes síkidomot a megadott készletből. Ha a készlet a táblára került, akkor egymás (!) figuráját helyezik üres mezőkre. A két játékos ezután felváltva lép, a megadott szabályok szerint:

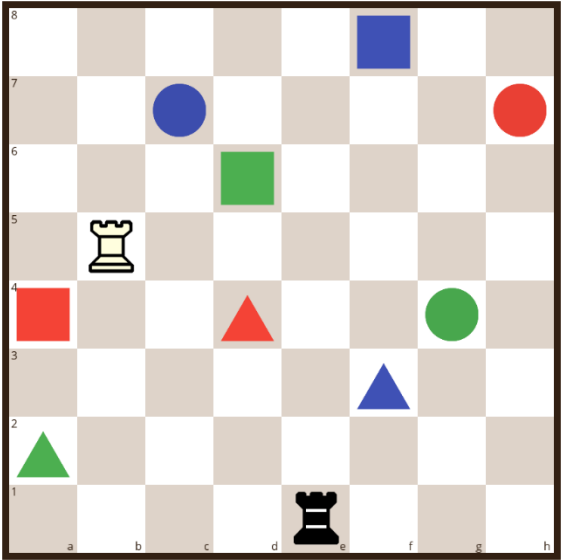
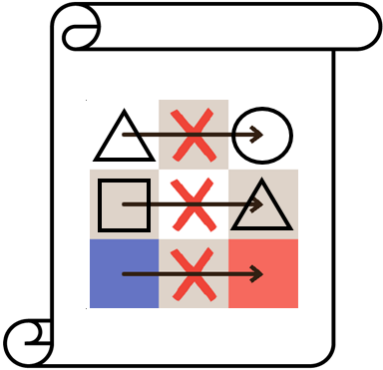
A bástyák nem léphetnek:   háromszög után körre  
                                      négyzetről háromszögre  
                                      kék síkidomról pirosra

A játékot az nyeri, aki több síkidomot gyűjt be. Eközben üres mezőre is lehet lépni. A figurák nem léphetnek egymás helyére (vagyis nincs ütés). Nem kötelező minden lépésben síkidomot begyűjteni. Az üres mezőre lépés nem számít „tisztá lappal indulásnak”, vagyis mindig a legutoljára begyűjtött síkidom határozza meg a játékos további lehetőségeit.

készlet:



A szabályok és példa a kiinduló állásra:



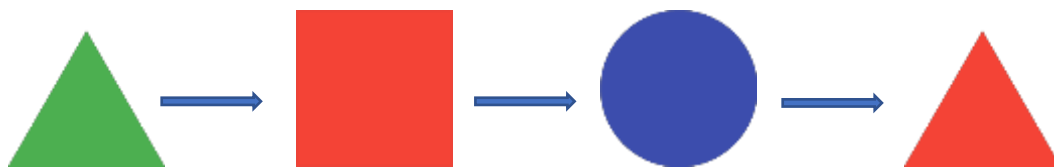
## Tippek

Fizikai sakktábla használata esetén a játékhoz használhatók a digitális melléklet kinyomtatott ábrái is, vagy a klasszikus logikai készlet.

A játékosoknak minden egyes forma begyűjtésekor ellenőrizniük kell egymást. Az alapjáték után a párok saját szabályokat is alkothatnak és azzal kezdenek új játékot. Ha a gyerekek már tanulták az ütést, tegyük hozzá, hogy a figurák nem üthetik egymást.

Érdeemes egyszerre legalább két formához vezető utat megtervezni. Kialakulhat olyan döntetlen helyzet, ahol az egyik figura nem engedi hozzáférni a másikat az utolsó elemhez.

A csoport életkorától és képességeitől függően a játék az alábbi rövid feladattal is bevezethető. A játék szabálya alapján meg kell állapítani, hogy egy játékos szabályosan gyűjtötte-e össze a következő elemeket. A játékszabály szerint a harmadik elem után a negyedik begyűjtése nem érvényes, mert kék elem után nem következhet piros.



**Fejlesztési területek:** szabálykövetés

útvonal tervezése

fenntartott figyelem – koncentráció

## Variációk

Ellentétes színű huszárokkal és vezérekkel is játszható. A szabály logikája többféleképpen is változtatható, például egy adott színről csak egy adott formára lehet továbbmenni. A szabályok kialakításánál ügyelni kell rá, hogy bármelyik elsőként begyűjtött elem után hozzá lehessen férni további elemekhez is. Elhelyezhető néhány, páronként egyforma színű zászló is üres mezőkön. Ezek teleportálási pontok, ha valaki az egyikre rálép, a figurája azonnal arra a mezőre kerül, ahol a zászló párja van.