

# Jó gyakorlatok

## LOGIC\_810BCD\_H

A szerző neve és intézménye:

**Farkasházi Csilla**, tanító, Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium

A probléma / gyakorlat leírása: **Quad vagy más néven Winner fourths / Nyerő negyedek (játék)**

Szükséges eszközök: két Poliuniverzum játék készlet, négyzet alapforma (24+24 db), feladatkártyák és akciókártyák (célszerű az akciókártyáknál háromszor-négyszer több feladatkártyát használni)

Játékosok száma: 3-4 fő.

Előkészületek: Összevegyítünk kétkészletnyi négyzetes elemet, majd két oszlopban elrendezve az asztalra helyezzük őket. A kezdő játékos az egyik torony tetejéről kitesz egy elemet az asztal közepére, majd mindenkinek oszt három-három lapot, melyet a játékosok maguk elé tesznek az asztalra. A feladatkártyákat és akciókártyákat jó alaposan összekeverjük, ez a pakli is az asztalra kerül, fejjel lefelé, melyből addig húz mindenki, amíg pontosan két feladatkártyája lesz (az esetlegesen felhúzott akciókártyák mellett). Ezeket a kis lapokat nem mutatják meg a játékosok egymásnak.

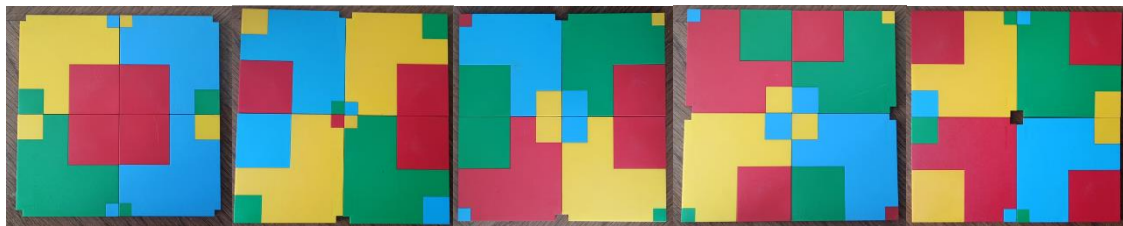
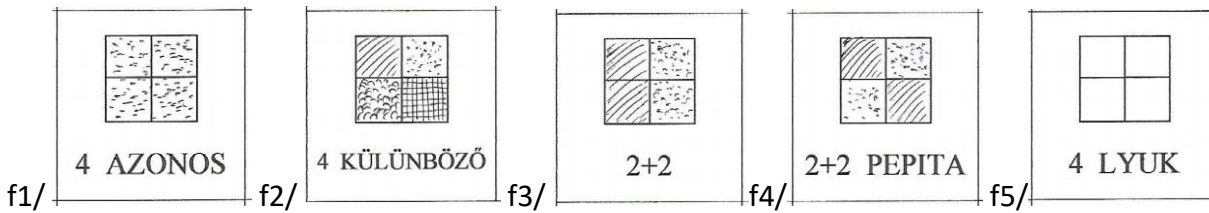
Cél: minél több feladatkártya megszerzése a játék során a mintázatok kirakásával.

A játék menete: A kezdő játékos letesz az indító laphoz illesztve egy négyzetes Poliuniverzum elemet a három sajátja közül választva, mégpedig úgy, hogy az érintkezésnél az azonos méretű minták találkozzanak egymással. Törekszik valamelyik feladatkártyájának kirakására, teljesítésére. A lerakott elem helyett levesz valamelyik torony tetejéről magának egy új lapot, mindig háromnak kell előtte lennie, hogy ezekből választhasson, amikor sorra kerül. Az óramutató járásának megfelelően következik a második játékos, és így tovább, mindenki a saját érdekében próbálkozik a lerakásokkal. Akkor tud megszerezni valaki egy feladatkártyát, ha ő illesztette be az utolsó, negyedik negyedet (négyzetet) a nagyobb négyes egységbe az utasítás szerint. A játék akkor ér véget, amikor mind a tornyokból, mind a játékosok elől elfogynak a négyzetlapok. Ezután következhet a begyűjtött feladatkártyák számolása, győztes, aki a legtöbbet megszerezte a játék során.

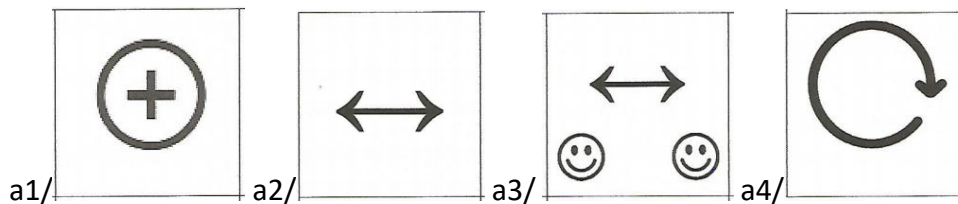
A feladatkártyákon szereplő feladványok: f1/négy azonos négyzet; f2/négy különböző színű négyzet; f3/egymás mellett két-két azonos színű négyzet; f4/átlós elhelyezkedésben két-két azonos színű négyzet; f5/a négy négyzet a lyukas oldalával találkozik egymással, a szín itt nem számít.

Az akciókártyák izgalmas fordulatot hozhatnak a játékba, körönként egy használható fel belőlük az alábbiak szerint: a1/ bármely, már az asztal közepére kirakott lapra ráhelyezhető egy másik elem; a2/ az összefüggő kirakásban kicserélhető egymással két tetszőlegesen választott elem; a3/ húzatsz egy feladatkártyát valamelyik játékosársad lapjai közül, majd odaadhatod a sajátjaid közül azt, amelyik neked kevésbé tetszik; a4/ mindenki továbbad egy általa kiválasztott feladatkártyát az óramutató járásával egyező irányban a következő játékosnak, így mindenki kap egy új kártyát. A felhasznált akciókártyákat használat után félretesszük, helyettük újat húzunk (mindig kettő van nálunk).

Feladatkártyák:



Akciókártyák:



Játék változatok:

- a/ A játékot játszhatjuk párban is;
- b/ Képezhetünk több vagy kevesebb oszlopot, ezzel variálva, hogy hány lehetőség legyen a választásra;
- c/ Húzhatjuk az elemeket zsákból is, bár ekkor a szerencse jóval nagyobb szerephez jut a taktikázásnál;
- d/ Megadhatjuk a lehetőségét annak, hogy ha valaki nem szeretne rakni, a saját körében egy/két/három elemét becserélheti új(ak)ra;
- e/ Megváltoztathatjuk a játékosoknál levő feladatkártyák, illetve az elemek számát;
- f/ Adhatunk különböző pontszámokat a feladatkártyáknak, minden játék előtt a csoport egyeztessen az értékeket illetően attól függően, hogy szerintük melyiket milyen nehéz teljesíteni! Nyilván a négy lyuk megszerzése ér majd a legkevesebbet, a tanítványaim ezt Joker-nek is nevezik.
- g/ Négy vagy hat játékos esetén az egymással szemben ülő játékosok összedolgozhatnak. Ekkor a feladat- és akciókártyákat is láthatóvá tesszük az asztalon, az aktív játékos pedig a társa elemei és feladatkártyái közül is választhat, több esély van a mielőbbi sikeres kirakásokra. Előrelátóan kalkulálhatunk a 3 helyett 6 lap lehetőségeit figyelembe véve. A játék végén az együttműködő játékosok által gyűjtött feladatkártyákat együttesen számoljuk meg;
- h/ A négyzetek helyett két háromszöges készlet használata esetén a feladatkártyákon egy fél szabályos hatszög (három háromszög/egy trapéz) kirakása lehet a cél hasonló kitételekkel.

- *Miért jó ez a gyakorlat:* Fejleszti a taktikai gondolkodást, a vizuális figyelmet, a kommunikációs készséget, a g/ változatnál a kooperációt is.
- *Milyen szinten alkalmazható:* Általános iskolai korosztály (10 éves kortól), de gimnazisták vagy felnőttek is nagyon szívesen játsszák.
- *Iskolai tantárgy(ak):* Matematika, logika
- *Megjegyzések:* Találjanak ki a diákok saját játékszabályt, tervezzenek közösen feladat- és akciókártyákat!