

A felgyorsult világ, az állandóan változó körülmények és a szülők igénye arra, hogy a gyerekek a nyári szabadidejüket hasznosan, jókedvűen töltsék, arra kényszerített bennünket, hogy létre hozzuk ezt a tábort. Nagyon jól bizonyítja ezt, hogy 50 tanulónk (1-4. oszt.) játszott velünk egy héten át, s idén is ugyanennyien jelentkeztek.

Délelőttönként új játékok tanulása, taktikák, stratégiák megbeszélése. Önálló játékok tervezése, elkészítése, bemutatása. A tábor zárásaként a tanult játékokból bajnokság rendezése, valamint utolsó délután a szülők-gyerekek közös játéka.

Délután sportversenyek, szellemi vetélkedők, túra, fürdés.

- A játékok közbeni tanulás azért lehet hatásosabb, mert a gyerek igényeihez, érdeklődéséhez igazodik.

- A tanítói és a tanulói motiváció folyamatosan és hatványozottan valósul meg.

- Megváltozik a pedagógus szerepköre, a pedagógus nem irányítója, hanem segítője a csoportnak.

Személyközi és állampolgári kompetencia.

A társas cselekvés, az együttműködési készség, problémamegoldás, egymás elfogadása, a társas viselkedés és alkalmazkodó képességeinek kialakítása.

Anyanyelvi kommunikáció.

A feladatok során a gyermekeknek lehetőségük van spontán megnyilatkozásokra, szókincsük gyarapítására, kreativitásuk kibontakoztatására.

A tanulás tanulása.

A közös gondolkodás révén a csoport által fejlődik az egyén is. A tanulás pozitív, az életet gazdagító tevékenységként való felfogása, belső készítés a tanulásra.

Matematikai kompetencia

Döntéshozatal, memóriatréning, problémamegoldás, logikus gondolkodás, matematikai gondolkodás, valószínűség-számítások, térbeli gondolkodás, csoportosítás és sorrendiség.

Vállalkozói kompetencia

Stratégiai szemléletmód kialakítása, tervezés-végrehajtás, a célok kitűzése, elérése, valamint a sikerorientáltság.





## A tábor programja és a játékok leírása

A reggeli kezdés, a délutáni zárás idejét a szülők kérésére munkaidejükhöz igazítottuk. A délelőtti három csoportot a pedagógusok alakították ki. Az utolsó délelőtt a gyerekek választása alapján a tanult játékokból bajnokságot rendeztünk.

A délutáni csapatokat a gyerekek maguk szervezték meg, nevezték el. Első nap elkészítették a csapatuk eredményjelző tábláját, amelyen egész héten figyelemmel kísérhették a pontozást. Hétfőtől péntekig Játék-országban éltünk, e köré csoportosítottunk minden tevékenységet. A Játékgvár"-ból kikerült játékok felragasztásával gyarapíthatták pontjaikat, amelyeket délután a feladatok azonnali értékelése után megkaptak.

### Általános napirend: hétfőtől csütörtökig

7:30-8:30 gyülekező  
8:30-9:30 1. foglalkozás  
9:30-10:00 tízórai  
10:00-11:30 2. foglalkozás

### Péntek délelőtt:

bajnokság - eredményhirdetés  
táborzárás – értékelés, oklevelek

12:00-13:00 ebéd  
13:00-14:00 pihi  
14:00-16:00 délutáni foglalkozások

hétfő: csapatok alakítása (4 db 8 fős, 2 db 7 fős csapat)  
csapatnév választása  
eredményjelző tábla elkészítése  
1. rejtvény  
Torpedó

kedd: kézműves foglalkozás – társasjáték önálló tervezése,  
készítése csapatonként

szerda: 2. rejtvény  
játékdélután – az előző délután elkészített játékok bemutatása, egymás játékaiknak forgószínpad szerű kipróbálása  
3. rejtvény

|            |  |
|------------|--|
| csütörtök: | sportdélután – strand vagy sorversenyek időjárástól függően<br>meglepetés - vízibomba<br>4. rejtvény |
| péntek:    | szülő – gyermek játékdélután<br>Anyát, apát, testvért meghívhatta, taníthatta, legyőzhette.          |

### **A tanult játékok leírása:**

Minden játék megtanulása a célok és szabályok tisztázásával kezdődik. Ismerkednek a gyerekek a játéktábla sajátosságaival, a figurák, dobókockák jellegzetességeivel, számával. A játék kipróbálását követően taktikák, stratégiák megbeszélésére kerül sor. Érdekes a foglalkozások végén megvitatni, hogyan sikerült a tanult stratégiát, taktikát alkalmazni. Felhívjuk a figyelmüket arra, hogy a saját hibáinkból is sokat tanulhatunk. Megkérdezhetjük zárásként, milyen érzelmeket éltek meg a sikerek és a kudarcok alkalmával.

### **Mancala:**

#### **A játék célja**

Több golyót összegyűjteni, mint az ellenfél.

#### **A játék szabályai**

1. Tegyünk minden árokba hat (vagy ha könnyíteni akarunk a játékon, négy) golyót. A játékos felőli hat árok a saját játéktér, a másik hat az ellenfélhez tartozik. A jobb oldali nagyobb árok a saját bázisunk (Kalaha), míg a bal oldali Kalaha az ellenfélé.
2. Egy-egy lépés alkalmával minden golyót kiveszünk valamelyik hozzánk tartozó árokból, és az óramutató járásával ellentétes irányban minden árokba rakunk egyet a golyókból.
3. Ha elérjük a saját Kalahánkat, egy golyót rakunk bele, és folytatjuk a golyók szétosztását egyesével az ellenfél oldalán, az ellenfél Kalahájába azonban nem rakunk golyót.
4. Ha az utolsó golyót pont a saját Kalahánkba tesszük be, akkor újra léphetünk.
5. Ha a kezünkben lévő utolsó golyónk egy saját, eddig üres árokba esik, az ellenfél azzal szemközti árkából kivesszük az összes golyót és a Kalahánkba rakjuk.
6. Ha egy lépés végén a játékoshoz tartozó árkokban egyetlen golyó sem maradt, az ellenfél árkaiban található összes golyót elveszi és saját Kalahájába teszi. Ezek után a játékosok összeszámolják a Kalahában lévő golyóikat, és akinek több van, az nyer.

### **Csúcsforgalom**

#### **A játék célja**

A piros kocsit ki kell vinni a forgalmi dugóból.

#### **A játék szabályai**

1. Előveszünk egyet a játékhoz való kártyák közül. (Tanácsos az 1. számú kártyával kezdeni, és a helyes sorrendben haladni a nagyobb számú kártyákig.) A járműveket a kártyán látható rajznak megfelelően helyezük el a játéktáblán.
2. Mindegyik kocsit mozoghat előre és hátra, az a fontos, hogy a piros kocsit a kijáráshoz jusson.

## Dámajáték

### A játék célja

Az ellenfél megakadályozása abban, hogy szabályos lépést tegyen (ez rendszerint a legtöbb bábu leütésével jár).

### A játék szabályai

1. A bábuk csak átlósan, csak előre (az ellenfél irányába) léphetnek, és csak egy mezőt (csak a fekete mezőkön).
2. Amikor az átló két szomszédos mezőjén találkozik egy világos és egy fekete bábu, akkor a lépésen levő fél köteles leütni az ellenfél bábuját, ha megteheti – ha az ellenfél bábuja mögötti mező üres –, és az ütő bábút az üres mezőre helyezni. Ütni hátrafelé is lehet és kell. Amikor lehetséges, mindig ütni kell, a „kiégett” bábu fogalma (hogy egy bábút leveszünk az elmulasztott ütés miatt), nem érvényesíthető.
3. Ha többszörös ütésre (sorozatra) van lehetőség, azt is végre kell hajtani: ha az ütő olyan mezőre érkezik, amelyről tovább tud ütni, minden leüthető bábút le kell ütni.
4. Ha két (vagy több) sorozat lehetséges, akkor a leghosszabb sorozatot kell végrehajtani.
5. Ha a játék során egy bábu eléri az utolsó sort, dámává változik. (Más változatokban nem dáma lesz, hanem király.) Ekkor erre a bábura (korongra) egy másik, azonos színű korongot helyezünk.
6. A dáma akárhány mezőt léphet átlósan, bármelyik irányba.
7. A dáma többszörös ütések (sorozatokat) hajthat végre, és az átló mentén lévő bármelyik üres mezőn elhelyezkedhet. Nem kell feltétlenül a leütött bábu mögötti mezőt választania, bárhova érkezik az átló mentén.
8. Ha egy bábu ütéssorozat közben eléri a tábla másik végét, dámává (királlyá) változik, függetlenül attól, hogy az ütés után milyen mezőre érkezik.

## Blokus

### A játék célja

Minél több négyzetből álló forma felhasználása a négyzethálós játéktéren.

### A játék szabályai

1. Mind a négy játékos választ egy-egy színt, és abból a színből kap 21 alakzatot. Mind a 21 alakzat különböző formájú. Ezek az alakzatok egy és öt közötti számú négyzetet tartalmaznak: egy-egy színben van egy darab 1 négyzetes, egy darab 2 négyzetes, két darab 3 négyzetes, öt darab 4 négyzetes és tizenkét darab 5 négyzetes forma. A formákat a szabályok által engedélyezett módon lehet egymáshoz illeszteni.
2. A játékosok egymás után helyezik el formáikat a játéktáblán. Az első kijátszott alakzatát minden játékos saját térfele saroknégyzetére teszi. A kék színnel játszó játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyezően a sárga, a piros, végül pedig a zöld következik.
3. Minden újonnan elhelyezett formának érintenie kell legalább egy másik azonos színű formát, de csakis a sarkoknál, az oldalak mentén nem. Az eltérő színű formák egymáshoz kapcsolódására nincs semmilyen megszorítás.
4. Amikor egy játékos nem tud feltenni formát a táblára, kimarad, és a következő játékos kerül sorra. A játék akkor ér véget, ha már egyik játékos sem tud több formát a táblára rakni.

5. Ezek után minden játékos megszámolja, hogy a játékban részt nem vett, megmaradt formái hány négyzetből állnak (1 négyzet = 1 pont). A legalacsonyabb pontszámú játékos (csapat) a nyertes.
- A játék párosan is játszható (2 vagy 4 játékosal), amikor is a piros a késsel párban játszik a sárga–zöld pár ellen.

## **Abalone**

### **A játék célja**

Az ellenfél gömbjeiből hatot letolni a tábláról.

### **A játék szabályai**

A lépések szabályai: minden lépésnél egy, kettő vagy három gömbbel egy lépést tehetünk meg.

1. Egy gömbbel minden irányba léphetünk.
  2. Két gömbbel előre, hátra és oldalirányba léphetünk a hátsó gömb megmozdításával, amelyik az előtte lévő megolja.
  3. Három gömbbel előre, hátra és oldalirányba léphetünk a hátsó gömb megmozdításával, amelyik az előtte lévő kettőt megolja.
- Az ellenfél gömbjeinek megtolási szabályai: csak akkor tolhatja meg az ellenfél gömbjeit, ha számszerűen több gömböt tud egyszerre megmozdítani (ha a saját gömbjeink száma meghaladja az ellenfél megtolni szándékozott gömbjeinek számát).
    1. Két gömb eltolhat egy gömböt,
    2. Három gömb eltolhat két gömböt,
    3. Három gömb eltolhat egy gömböt.

## **Kínai sakk**

### **A játék célja**

A játék célja, hogy a saját kilenc bábunkat a tábla másik oldalára toljuk, oda ahol az ellenfél bábuja a játék kezdetekor voltak. A győztes az, akinek ez a feladat elsősre sikerül.

### **A játék szabályai**

1. A játékot ketten játsszák.
2. A lépések szabályai:

- Minden bábu egy lépést tehet fel, le, oldalirányba (átlósan nem), feltéve hogy a megcélzott négyzet üres.
- Egy bábu át is ugorhat egy másik felett, fel, le, oldalirányba, feltéve hogy a megcélzott négyzet üres. A bábuk nem foghatják el egymást.
- Egy bábuval többszörös sorozat-ugrást is léphetünk egy lépésen belül.
- Egy bábuval a saját és az ellenfél bábu fölé is átugorhatunk.

## **Kockapóker**

### **A játék célja:**

Minél több pontot elérni úgy, hogy különböző kategóriákat hozunk létre a dobókockákon lévő számok használatával.

### **Játékszabályok:**

1. A játékot kettő-négy játékosra tervezték.
2. Minden soron következő játékos dob az öt kockával.
3. Ha van olyan kategória, amit a dobójátékos ki akar használni, és ami még eddig nem volt beleírva a táblázatba, akkor a táblázatban a megfelelő helyre kell beírni a pontszámot.
4. Ha a kockadobás szerint nem jött ki olyan kategória, amit felvettünk a táblázatba, akkor a játékos felvehet bármennyi kockát, akár az összeset is, és dobhat velük újra. Ezután megnézzük, hogy valamelyik, a játékban szereplő kategória kijött-e neki.
5. Körönként három a legtöbb megengedhető próbálkozás.
6. Ha egy játékos nem tudja a dobását egy kategóriába sem beírni, akkor a pontozólap egyik üres mezőjébe nulla pontot kell beírnia.
7. A játékot az óra járásának megfelelő irányban folytatják. 15 kör után a pontozólap megtelik, és vége a játéknak. Az a játék győztese, aki a legnagyobb pontszámot érte el. Észre kell itt vennünk, hogy a dobójátékosnak minden menetben fel kell írnia a pontszámát a pontozólapra. Minden kategóriát csak egyszer lehet felhasználni.

## **Görgi**

### **A játék célja:**

Az ellenfél minél több golyóját a saját színünkre váltani azzal, hogy mellé tesszük a saját golyónkat és bekerítjük úgy, hogy a játék végére nekünk legyen a játéktáblán több játékgolyónk, mint az ellenfélnek.

### **Játékszabályok:**

1. A játékot két játékos játssza. Mind a kettő játékos kiválasztja a színt, amivel a továbbiakban játszani szeretne.
2. A játék kezdetekor mind a kettő játékos 2-2 golyót helyez el a játéktábla közepén egymással átlóban szomszédos mezőre.
3. A játékosok eldöntik, melyikük kezdje meg a játékot.

4. Minden lépésnél a soron következő játékos elhelyez egy golyót oly módon, hogy az ellenfélnek legalább egy golyója az újonnan feltett és már a táblán lévő egyik saját golyója közé kerüljön szendvics módjára. Minden olyan golyót, amit így bekerítettünk (közrefogtunk), átfordítunk és így átváltjuk a színét a sajátunkéra.
5. Az ellenfél játékgyolyóját bármelyik vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban közre lehet fogni.
6. A játékgyolyót egyszerre több irányban is közre lehet fogni.
7. Minden lépésnél kötelező közrefogni az ellenfél játékgyolyóját, ha lehetséges. Ha nem tudunk egyet sem, akkor kimaradunk a lépésből.
8. Az ellenfél golyójának a közrefogása, és színének átváltása csak akkor szabályos, ha az egy újonnan letett és már a játéktáblán levő saját golyó között van.

## **Catan telepesei:**

### **A játék célja:**

A feladat, hogy a mezőkre helyezett kis kolóniánkat (amelyet fapálcikák és házacskák képviselnek) felvirágoztassuk. Jóravaló telepesekként földet művelünk, állatokat tenyésztünk, bányászunk, attól függ, falkáinkat búza-, ércmezőre, erdőre vagy legelőre tettük-e, és az időjárás viszontagságainak függvényében (dobókocka) terem búza, bővül a nyáj, és gyarapodik a fakészlet. Ha jó évünk volt, sok a termés, lesz forrásunk új utakat építeni, falvakat alapítani, így gyűjtjük a pontokat. A cél minél előbb elérni a 10 pontot.

### **A játék menete:**

- a sziget felépítése
- előkészítés: alapítási szakasz
- Az első játékos kezd. Minden soron következő játékosnak három (kötött sorrendben elvégezhető) cselekvési lehetősége van.
  1. dob a nyersanyagbevitelért
  2. kereskedik
  3. építkezés
- a baloldali szomszédja ugyanígy folytatja a játékot

Ezek a játékok csak ajánlatok, természetesen bármelyik társasjáték, vagy kártyajáték tetszés szerint alkalmazható.