
SZERENCSEKERÉK

12. modul

KÉSZÍTETTE: ABONYI TÜNDE

SZERENCSEKERÉK

A modul célja	<p>A tudatos észlelés, a megfigyelés, a figyelem és az emlékezet fejlesztése. Saját megfigyelések, megtapasztalások kifejezésének gyakorlása szóban, valamint tárgyi tevékenységgel. A tapasztalatok felhasználása a saját stratégia kialakításában. A kiscsoportos tevékenykedés gyakorlása, együttműködés, egymásra való figyelés, a társak tevékenységének értelmezése, erre válasz tevékenységgel. Szabály megértése, követése, betartása. Számolási készség fejlesztése Tapasztalatszerzés a mennyiségi tulajdonságokról, a megfigyelt tulajdonságok megnevezése, összehasonlítása. Párosítás az „ugyanannyi” reláció szerint. A számok nagyságviszonyainak mélyítése. Számok azonosítása különféle alakjukban. Számok sokféle neve, jele. Számok összeg-és különbségalakjai 2-től 12-ig. Összeadás 20-as számkörben. Több, kevesebb, ugyanannyi, valamennyivel több, kevesebb fogalmak használata. Műveleti tulajdonságok felismerése, felhasználásuk a játék során. Különböző lehetőségek keresése, közülük a legelőnyösebb kiválasztása.</p>
Időkeret	2x45perc
Ajánlott korosztály	6–7 évesek; 1. osztály; 20. héttől kezdődően eszközbővítéssel tanév végéig folyamatosan
Modulkapcsolódási pontok	M6. M10. M11. M13. M14. M15. M16. M20.

<p>A képességfejlesztés fókuszai</p>	<p>A megismerési képességek fejlesztése: megfigyelés, összehasonlítás, figyelem, emlékezet. A szám-és műveletfogalom bővítése, elmélyítése Tapasztalatszerzés a mennyiségi tulajdonságokról, a megfigyelt tulajdonságok megnevezése, összehasonlítása. Párosítás az „ugyanannyi” reláció szerint. A számok nagyságviszonyainak mélyítése. Számok azonosítása különféle alakjukban. Számok sokféle neve, jele. Számok összeg-és különbségalakjai 2-től 12-ig. Összeadás 20-as számkörben. Több, kevesebb, ugyanannyi, valamennyivel több, kevesebb fogalmak használata. Különböző lehetőségek keresése, közülük a legelőnyösebb kiválasztása. Verbális képességek, kommunikáció, szabálytudat fejlesztése</p>
---	---

AJÁNLÁS

Ahhoz, hogy egy készségfejlesztő játék célját ne tévessze, megfelelő mennyiségű előzetes tapasztalatra és alaposan megértett ismeretekre, fogalmakra van szükségük a gyerekeknek. Minden gyermek számára biztosítanunk kell az eredményes játékhoz (számára) szükséges időt és megfelelő eszközöket. Ilyenek lehetnek: korongok, golyós számoló, számegyenes stb.

A játék 2-től 12-ig a számok kéttagú összegalakjainak gyakorlására, 2-től 8-ig a számok két- vagy háromtagú összegalakra bontásának és kéttagú különbségalakjainak gyakorlására, illetve 20-ig az összeadás gyakorlására alkalmas.

A győzelem kedvéért a gyerekek szívesen vizsgálnak meg több lehetőséget, miközben rengeteget számolnak, hogy megtalálják a maguk számára legelőnyösebbnek tűnő megoldást. A játékok nagy előnye, hogy a gyerekek az egyre tágabb lehetőségek között igyekeznek egyre bonyolultabb, összetettebb megoldásokat találni, mégsem biztos, hogy az fog győzni, aki a legjobban számol fejben.

Szívesen ajánlom ezt a játékot, hiszen az egyes változatok között a különböző fejlettségi szinteken álló gyerekek számára lehet megfelelőt találni. Fontos, hogy egymással a hasonló szinten lévő gyerekek játsszanak, mert azok a gyerekek, akiknek nem megy jól a fejszámolás, vagy nem tudnak gyorsan és célszerűen dönteni, lelassíthatják, esetleg unalmassá is tehetik a többiek játékát.

TÁMOGATÓRENDSZER

C. Neményi Eszter – Sz. Oravecz Márta: Útjelző a 1. osztályos matematika tanításához

C. Neményi Eszter: A számolás tanítása

Csahóczi Erzsébet: Töprengő

Fábosné Zách Enikő: Te is szeretsz tanítani?

Radnainé dr. Szendrei Julianna – Makara Ágnes – Mátyásné Kokovay Jolán – Pálffy Sándor: Tanulási nehézségek a matematikában

ÉRTÉKELÉS

A modulban **folyamatos megfigyeléssel** követjük

az észlelés pontosságát;

a megfigyelés, emlékezet tudatosodását, irányíthatóságát,

az összehasonlítás képességét,

a pontos számolást,

a lehetőségek keresésének módját, a választás okát,

a segítség vagy segítő eszköz adásának szükségességét,

az együttműködés és a kommunikáció képességének alakulását;

a közös munkában való részvételt,

a szabályok betartását,

odafigyelést egymásra, illetve a tanítóra.

A játék során a győzni akarás motiválja a gyerekeket a sok számolásra, mégsem feltétele a játéknak, hogy minden gyerek kiváló fejszámoló legyen. Az „A” változatban az is sikeres lehet, aki még csak a dobott összegnek megfelelő 1 db számkártyát tudja felvenni, de úgy még nem képes két lapot felvenni, hogy azok összege megegyezzen a dobottakéval (hacsak nem a dobásnak megfelelő két kártyát veszi fel, azaz $6+2$ dobása esetén nem a 8-ast, hanem a 6-ost és a 2-est). Játék közben azonban megfigyelheti, hogy társai hogyan csinálják, így anélkül, hogy szükség lenne a tanító magyarázatára rájöhet, hogy más lehetőség is van. Ennek ellenére fontos, hogy – különösen a játék kezdeti szakaszában – a tanító megfigyelőként jelen legyen a játék során, és segítsen, ha szükség van rá. Beavatkozhat, ha a gyerekek számolási hibát vétenek, természetesen csak úgy, hogy pl. a tévedő gyerek eszköz segítségével ellenőrizve magát, korrigálhassa a tévedését. Jelenléte azért is fontos, hogy biztosítsa a játékban nélkülözhetetlen egymással szembeni türelmet, toleranciát. Eközben nagyon pontos képet kaphat az egyes gyerekek pillanatnyi fejlettségi szintjéről. Megfigyelheti, kik azok a gyerekek, akikkel érdemes kipróbáltatnia egy nehezebb, összetettebb válto-

zatot, s kik azok, akiknek abban kell segítenie, hogy a dobott összeget megállapítsák vagy megjelenítsék annak bontott alakjait. Utóbbiak pl. vegyenek elő annyi korongot, amennyit a két dobókockán látnak. A korongok átfordításával jelenítsék meg a szám egy-egy bontott alakját, majd ellenőrizték, hogy az ennek megfelelő két lap megtalálható-e az asztalon. Kezdetben, ha találtnak ilyet, vegyék fel, később azt is nézzék meg, nincs-e több jó megoldás. Több játék és más hasonló tevékenységek után fokozatosan képesek lesznek arra, hogy a választható lehetőségeket eszköz nélkül is felismerjék.

Minden tanulónk kapjon megerősítést, ha önmagához képest jól teljesített vagy támogatást, ha segítségre szorul.

A továbbhaladáshoz szükséges szempontok:

Kialakult illetve kialakulóban van-e az ugyanannyi kapcsolat állandóságának tudata? Képes-e számlálással vagy számlálás nélkül megállapítani a két dobókockával dobott szemek számát? Ennek hiányában a játék „A” változata sem játszható, hiszen a legegyszerűbb feladat a két dobókockával dobott szemek számának megfelelő számkártya felvétele.

Képes-e a dobottaknak megfelelő összeg- vagy különbségalak felismerésére? Ha nem, akkor az „Értékelésben” leírt módon segítsük a lehetőségek megkeresésében. A különbségalak megjelenítése és leolvasása lényegesen nehezebb, ezért csak akkor próbálkozzunk vele, ha az összegalak felismerése eszköz nélkül is megy.

Képes-e összehasonlítani (eszközzel vagy anélkül) két szám összeg-és különbségalakjait? Felismeri-e a 4-et a 2+2-ben, a 3+1-ben ... illetve a 8-4-ben, a 7-3-ban ...? Ha igen, akkor kezd igazán érdekessé válni a játék, hiszen ekkor már komoly jelentősége lehet a végső győzelem szempontjából, hogy ezek közül a lehetőségek közül egy játékos melyiket választja. Mi viszont feltehetjük azt a kérdést, hogy „Miért?” Egy-egy jól sikerült indoklás – a mi beavatkozásunk nélkül is – meggyőzhet egy másik kisgyereket arról, hogy mi mindenre érdemes figyelni a döntés előtt, s legközelebb már ő is megpróbálja átgondolni ugyanezt.

MODULVÁZLAT

Időterv: 2x45 perc

Változat	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyagtartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
I. Ráhangolódás*, a játék előkészítése						
	Számok összegalakja 8-ig Kb. (15 perc).					
	Összegalak létrehozása tevékenységgel (a csoportok helycseréje után egymás kirakásait olvassák és jegyzik le)	Megfigyelőképesség, összehasonlítás, összefüggések felfedezése, számolási készség	Minden gyerek	Frontális, csoportmunka váltakozása	Megfigyelés, beszélgetés, tevékenykedtetés	Korongok, játékok, színes pálcikák
	Képről összegalakok leolvasása, párosításuk a szám jelével, szöveges feladat megfogalmazása a képek alapján	Megfigyelőképesség, összehasonlítás, összefüggések felfedezése, számolási készség	Minden gyerek	Frontális	Megfigyelés, beszélgetés, tevékenykedtetés	Képek, számkártyák
II. Ismerkedés a játékkal						
	A játék szabályainak és menetének megismerése, próbajáték	Megfigyelőképesség összehasonlítás, összefüggések felfedezése, számolási készség, emlékezet	Minden gyerek	Frontális	Megfigyelés, beszélgetés, tevékenykedtetés	1-től 8-ig számozott kártyalapok
III. Játék						
	Játék 2-4 fős csoportokban	Megfigyelőképesség, összehasonlítás, összefüggések felfedezése, számolási készség, emlékezet	Minden gyerek	Önálló kooperatív	Megfigyelés, beszélgetés, tevékenykedtetés	1-től 8-ig számozott kártyalapok

* a táblázat értelemszerűen bővíthető, az 1., 2., 3. pont átértelmezhető.

A MODULVÁZLAT MELLÉKLETE

Az alábbi részletes leírás célja elsősorban egyféle minta bemutatása. Nem lehet és nem szabad kötelező jellegű előírásnak tekinteni. A pedagógus legjobb belátása szerint dönthet a részletek felhasználásáról, módosításáról vagy újabb variációk kidolgozásáról.

A FELDOLGOZÁS MENETE

Szerencsekerék

„A” változat (1. osztályosok számára)

A játék 2-től 12-ig a számok kéttagú összegalakjainak gyakorlására, 2-től 8-ig a számok két- vagy háromtagú összegalakra bontásának gyakorlására, illetve 20-ig az összeadás gyakorlására alkalmas.

Eszközei: 2 db dobókocka, 1-től 8-ig számozott kártyalapok (1-1 db)

Nem szükséges játékkártyákat készíteni. Tökéletesen szolgálják a célt az 1. osztályosok számkártyái is, melyeken a pöttyök, az ábrák, négyzetek száma és a számegyenesen elfoglalt hely jelzése segítségül is szolgálhat.

Játékszabály: A 8 db számkártyát arccal felfelé az asztal közepére tesszük. A résztvevők felváltva, egymás után dobnak két dobókockával egyszerre. A dobott pöttyök számát össze kell adni. Ha a két kockán összesen 9-nél kevesebb pötty van, akkor a dobó játékos felvehet egy vagy több kártyát, de csak úgy, hogy a rájuk írt számok összege azonos legyen a dobottakéval.

Ha a két kockán együtt a pöttyök száma

- 9: Add vissza a legkisebb számértékű lapodat!
- 10: Add vissza a legnagyobb számértékű lapodat!
- 11: Adj vissza egy lapot!
- 12: Dobj újra!

Az újra dobás lehetőségével a játékos jó esetben lapokat vehet fel, 9, 10, 11 dobása esetén viszont lapot kell visszaadnia.

Pl. Az 1. játékos $6+2$ -t dob. Nem a 8-ast, hanem a 6-ost és a 2-est veszi fel. A 2. játékos dobása $2+1$. Kénytelen felvenni a 3-ast, mert az asztalon már nincs ott a 2-es. Az 1. játékos dobása $4+3$. A 7-es még az asztalon van, de a 3-as hiánya miatt két lapot a dobott alakban már nem vehet fel ($4+3$). Akkor sem vehet fel két lapot, ha tudja, hogy a $6+1$ vagy a $2+5$ is jó lenne, hiszen már hiányzik a 6-os és a 2-es is. A 2. játékos akkor vehet fel egy lapot, ha 4-et, 5-öt vagy 8-at dob, kettőt viszont csak 5 vagy 6 dobásakor, hiszen az asztalon már csak az 1-es, 4-es, 5-ös, 8-as lapok vannak. Ha nincs szerencséje és 9-et, 10-et vagy 11-et dob, akkor vissza kell adnia a nála lévő 3-ast. Ekkor az 1. játékos számára nagyon kedvező helyzet alakul ki. Ennek ellenére nem lehet biztos a győzelmében, mert:

A játék akkor fejeződik be, ha középről minden lap elfogyott.

Az győz, akinek a kezében a legnagyobb a lapok értékének az összege.

Ilyen szabály mellett (szerencsés esetben, ha nem kell lapot visszaadnia) az a gyerek is nyerhet, aki a számokat nem vagy nehezen tudja összegalakra bontani. A játék során azonban sok erre vonatkozó tapasztalatot gyűjthet, s előbb-utóbb felismeri, hogy jobban jár, ha több lapot igyekszik felvenni. Ekkor a kezében valószínűleg (szerencse is kell hozzá) kisebb lesz a legnagyobb és a legkisebb lapja, mintha csak egyesével vette volna fel a lapokat. (Pl.: A játékos 8-at dob. Az ekkor asztalon levő lapok: 2, 3, 4, 5, 8. Felveheti a 8-ast vagy a 3-ast és az 5-öst. Utóbbival valószínűleg jobban jár, hiszen kisebb lapot kell visszaadnia, ha a következő dobása 9, vagy 10, 11 dobásánál pedig több lehetőség közül választhat.)

„B” változat (Ezt is játszhatjuk 1. osztálytól, de 2.- 4. osztályban is folytatható.)

A szabályok változatlanok.

A lehetőségek köre annyiban nő, hogy a játékos úgy is felvehet két lapot, hogy a lapokon levő számok különbsége legyen azonos a dobottak összegével.

Ez esetben a játék alkalmat teremt a kéttagú különbségalakok gyakorlására is.

A különbségalakok felhasználhatósága újabb problémát vet fel a játékosok számára. (A következő példa esetében több azonos értékű lap szerepel a játékban.)

A játékos kezében csupa nagy értékű lap van (pl. 8-as, 7-es), a dobása $2+2$. Az asztalon levő lapok értéke: 1, 2, 3, 4, 8. Tegyük fel, hogy a következő két lehetőség jut eszébe: $1+3$; $8-4$. Melyik előnyösebb számára? El kell döntenie, hogy a begyűjtött lapok összege ($8+4=12$ ill. $1+3=4$) a legfontosabb a számára, vagy a legkisebb értékű lapot akarja felvenni arra az esetre számítva, hogy 9-et dob.

Ezúttal látszólag (legalábbis számunkra) nem nehéz a döntés, hiszen ha a $8-4$ esetet választja az $1+3$ helyett, akkor a legkisebb lapja 1 helyett 4 lesz, így csak 3 ponttal „veszthet” többet 9 dobása esetén, de 8-at nyerhet, ha szerencséje van.

Persze korántsem biztos, hogy a játékos akár 3.-4. osztályos korában felismeri és tudatosítja magában ezt az összefüggést, mégis minden egyes döntésnél bővül azon tapasztalatainak köre, amelyek elvezethetik végül a nyerő stratégia megtalálásához.

A kártyalapok száma növelhető, azonos értékűekből 2-3 is lehet, de így a lapok értékének összege – kevés számú játékos esetén – valószínűleg minden játékos kezében meghaladja a 20-as számkört, s az elsős gyerekek az összeg meghatározására (általában) nem képesek.

A győztes személyének eldöntése ekkor az elsősök számára más módon is lehetséges.

Minden játékos tegyen maga elé annyi korongot, amennyi egy-egy lapjának az értéke, majd húzza egy „kupacba” a korongjait. Két játékos esetén párosítással eldönthető, kinek van több. Több játékos esetén minden „kupacból” azonos számú korongot elvéve (pl. mindig egyet-egyét) az győz, akinek még akkor is van korongja, amikor a többieké már elfogyott.

Használhatunk társasjáték táblát is, melyen a játékosok annyit lépnek előre, ahány pontot szereztek, hiszen arról, hogy az vezet, akinek a bábuja legelől áll, már az elsősöknek is sok tapasztalatuk van.

Jól szemlélteti a megszerzett pontokat a golyós számológép is. Érdeemes használni, ha minden játékosnak tudunk biztosítani egyet-egyét.

Ha a gyerekek úgy érzik, hogy rájöttek, mi szükséges a győzelemhez, s kezdik elveszíteni a játék iránti érdeklődésüket, érdemes szabályt módosítani. Legyen ekkor a győzelem feltétele a lehető legkevesebb összpontszám.

A számolási készség fejlődése szempontjából ez a változat kevésbé értékes, hiszen előnyösebb, ha a dobott összegnek megfelelő értéket egyben vesszük fel, azaz pl. 2+3 dobása esetén az 5-ös kártyát, gondolva a lapok esetleges visszaadására. Minél kevesebb lapból, minél nagyobb visszaadni 9, 10, 11 dobása esetén, ez lehet a cél, így semmi sem ösztönzi a játékosokat arra, hogy a dobott értéket összeg-, de különösen különbség alakban vegyék fel. Ám amíg ezt nem „tudják”, rengeteg lehetőséget gondolnak át, s ezek a gondolatok rendkívül értékesek!

„C” változat (1. osztály végétől)

A játékos e változatban az összeadást és kivonást együttesen is alkalmazhatja, azaz felvehet 3 vagy több lapot úgy, hogy a belőlük létrehozott összetett alak nagysága azonos legyen a dobottak összegével (pl. a dobás 2+4, a középen levő lapok alapján lehetséges volna akár 4 lap felvétele is: 8-6+1+3).

Megpróbálhatják a játékosok az elgondolás magyarázatát, de kérjük a lassú, szóbeli számolást, hogy az a többi játékos számára érthető és ellenőrizhető legyen. (Legyen mód arra, hogy akinek ez nehéz, pl. golyós számoló segítségével ellenőrizhesse játékostársát!)

Azonos értékű lapokból feltétlenül többet is használjunk, mert ez nem csak az összetett alakok létrehozását segíti. A több lap több lehetőséget teremt és sokkal több számolásra készíti a gyerekeket ahhoz, hogy megtalálják a számukra legjobb megoldást.

„D” változat (2. osztálytól)

A játék némi szabálmódosítással a szorzás gyakorlására is alkalmas. Ehhez új kártyalapok készítésére van szükség. Készíthetünk 13 lapos kártyát (két kockával játszva: a lapok értékét a 20-nál kisebb előforduló szorzatok adják) vagy 19 laposat (1-től 19-ig).

Szabály: A két kockán látható számot összeszorozzuk. A szorzat értékének vagy a szorzat különféle összeg- és különbségalakjainak megfelelő lapok vehetők fel.

Ha a szorzat:

20: Add vissza a legkisebb értékű lapodat!

24: Egy lapodat kicserélheted egy asztalon levővel!

25: Adj vissza egy lapot!

30: Add vissza a legnagyobb értékű lapodat!

36: Dobj újra!

Az nyer, akinek a kezében a lapok értékének összege a legnagyobb. A másodikosok csak akkor kezdjék el játszani, ha már megértették, hogy mit jelent a 6×4 , ha megtanulták le is írni, elkezdődhet a bevésés.

Kezdetben a szorzat kiszámításához használjanak eszközt! Másodikosok esetében, különösen, ha le is akarjuk jegyeztetni a dobásokat, érdemes különböző színű kockákat használni és meghatározni, melyik a szorzó, melyik a szorzandó.

Mindegyik játéknál, de a „D” változatnál különösen fontos (11 illetve 25 dobása esetén) szabály: *Adj vissza egy lapot!* Mit érdemes visszaadni? A legkisebbet vagy (ha csak 1-2 lap van az asztalon) egy olyan lapot, ami elég kicsi, de segítségével az asztalon levőkből nem lehet egy szorzatnak megfelelő számhoz jutni.

Pl. Az asztalon van a 13 és a 17. A játékos kezében ott van az öt legkisebb lap. Ha az 1-est adja vissza, lehetőséget teremt lapok felvételére 12, 16, 18 dobása esetén. A 2-es visszaadásakor a 15 dobásánál, a 3-as visszaadásakor a 10 és a 16 dobásánál, az 5-ös visszaadásakor a 8, a 18 és a 12 dobásánál tudna lapokat felvenni a következő játékos.

Ha a 4-est adja vissza a játékos, akkor csak 9 dobásakor vehető fel lap ($13-4=9$, illetve $13+4=17$, $17-4=13$, $17+4=21$, ám ezek szoratzként a játék során nem állíthatók elő). A 9 dobásának valószínűsége a lehető legkisebb ($1/36$). Ha az a célunk, hogy az utánunk következő játékosnak minél kevesebb legyen a lehetősége lapok felvételére, akkor érdemes a 4-est visszaadni, ám ez egyben azt is jelenti, hogy a magunk számára is nehéz helyzetet teremtettünk. Ha a lapot visszaadó játékos jelentősen vezet (pl. 30-35 ponttal), akkor inkább az az érdeke, hogy megkönnyítse a lapok felvételét és a játék befejezését. Ekkor az 1-es visszaadása segítheti közelebb a győzelemhez. A jó gondolat persze nem elég a győzelemhez, mert szerencsére semmi sem biztos, csupán valószínű vagy lehetséges.

Új megkötés a 6x4 vagy 4x6 dobása esetén a *csere*. A csere lehetőségét az esetek egy részében előnyösen ki lehet használni. Szerencsés esetben a játékos 18 pontot is szerezhethet (ha az egyet érő lapját 19-esre cseréli). Azt, hogy a keveset érő lapot minél nagyobbra érdemes cserélni (legalábbis a pontszerzés érdekében) hamar felismerik a gyerekek. Van azonban olyan eset is, amikor a csere veszteséggel jár (ha a játékos kezében csak nagyobb lapok vannak, mint az asztalon). A gyerekeknek fel kell ismerniük azt az összefüggést, hogy akkor legkisebb a veszteségük, ha a kezükben levő legkisebb lapot az asztalon levő legnagyobbval cserélik ki. Akkor legérdekesebb a helyzet, ha az asztalon és a kezükben is több kisebb-nagyobb lap van. Ilyenkor ugyanis nagyon sokféleképpen dönthetnek. Ha megfogalmazták már maguk számára, hogyan lehet a legelőnyösebben cserélni, máris sokat tanultak. Ha pedig még nem tudják, nagyon sokat próbálkoznak, számolnak, hogy rátaláljanak a legjobb megoldásra.

Felmerülhetnek a csere kapcsán *érdekes gondolatok* is. Előfordulhat, hogy bizonyos tapasztalatok alapján a gyerek téves következtetéseket von le, s egy darabig ez a következtetés határozza meg taktikáját.

Figyeljük meg ezt egy példán!

A játékos kezében csak egyetlen lap van, a kettős. A játék elején vagyunk, így az asztalon még sok kártya található, köztük a 18-as is.

A játékos dobása 6x4, tehát cserélhet. Lapját a 18-asra cseréli és nagyon boldog, mert 16 pontot szerzett a cserével. A következő fordulóban azonban véget ér a boldogsága, 5x4-et dob (ugyanaz a helyzet, ha dobása 5x5, 6x5, 5x6, 4x5). Vissza kell adnia egyetlen lapját, semmije sem maradt. Úgy érzi, súlyos hibát követett el. Ha a 18-asnál kisebb lapra cserélt volna, akkor kevesebbet veszített volna.

A következő cserénél már „taktikusabb” lesz, nem veszi fel a legnagyobb értékű lapot, mert nem akar sokat veszíteni. Ezután azonban hosszú ideig nem dob 20-at, 25-öt, 30-at, így nem kell lapot visszaadnia. Már több lapja van, mikor újra sor kerül erre, de még ekkor is úgy érzi, jól taktikázott.

Valóban jól gondolkozott? Természetesen nem. Ha csak egyetlen lapja van, s azt vissza kell adnia, teljesen mindegy, mi van a kezében. Ha csak 8-ast kell visszaadnia, akkor éppúgy semmije sem marad, mint ha a lap értéke 18 volt. Ha viszont nem dob 20-at, 25-öt, 30-at, akkor a győzelem szempontjából korántsem mindegy, hogy 8-as vagy 18-as lapot tartja-e a kezében.

Ennek felismerése azonban viszonylag hosszú ideig tarthat. A téves következtetések ez esetben nem okoznak súlyos károkat, sőt gyakran további gondolkodásra serkentenek.

No igen, de mire jó, ha a gyermeknek ilyen gondolatai vannak?

A felnőttek naponta találják magukat olyan problémahelyzetben, amelyben ezekre (vagy ilyen) tapasztalatokra van szükségük, ilyen gondolatok segítségével kell dönteniük. Egy élelmiszerbolt vezetőjének például naponta el kell döntenie, hány liter tejet, kenyeret rendeljen másnapra. Tudnia kell felmérni a várható igényeket, s előre kiszámítani a lehetséges következményeket. Ha nem sikerül pont a szükséges mennyiséget rendelni, mi a jobb? Vajon az, ha többet rendelünk, vagy éppen az az előnyösebb, ha kevesebbet?

Mennyi tapétát vetessen a mester a családdal, ha a szoba kitapétázásához éppen 8 tekercsre van szükség? Nyolc vagy kilenc tekercest? Mi az előnyösebb? Ha a kilencből egy megmarad, bosszantó. Igaz, jó lehet egy későbbi javításhoz vagy bármi másra.

De mi van akkor, ha a tapéta mintás? Ezek összeillesztése miatt hulladék is van. Így aztán a 8 tekercs kevés. Mire ez kiderül, már nem lehet ugyanolyan kapni, s talán ez még kellemetlenebb.

Ha ez a játék csak abban segít, hogy gyerekeink felnőttként könnyebben tudnak dönteni ilyen helyzetekben, már haszonnal játszottunk.