

IGRE ZA MOZAK



Danijela Blanuša Trošelj
danijelabt@ufri.hr
24.ožujka 2014.



- Mnoge su igre potencijal kao “igre za mozak”
- Strateške igre isključuju mogućnost sreće, poput onih koje koriste kocke ili karte
- Apstraktne tradicionalne strateške igre na ploči

ODGOJNO-OBRAZOVNI POTENCIJAL



- Koncentracija
- Usmjereni pažnja
- Pridržavanje pravila
- Nošenje s neuspjehom
- Poštivanje protivnika
- Pronalaženje različitih rješenja problema...



- Kalkuliranje nekoliko poteza unaprijed
- Predviđanje protivnikovih poteza
- Apstraktno razmišljanje
- Razvijanje strategija
- Orijehtacija
- Kombinatorika
- Pojmovi više-manje, zbrajanje, oduzimanje, množenje, dijeljenje, nepoznanice, programiranje...



- Kreativno izražavanje
- Upoznavanje različitih kultura
- Pročavanje povijesti, tradicije I običaja...
- Timski rad
- Obiteljsko vrijeme

NIM



- Matematička igra
- Dugotrajnim igranjem I promišljanjem o kombinacijama unatrag mogu dovesti do pobjedničke strategije





- Kina
- 16.st. u Europi
- Može se igrati na dva načina - pobjednik tko zadnji ili gubitnik tko je zadnji



- Vrlo praktična
- Igrači određuju broj hrpica I broj elemenata u skupini (grah, šibice, kuglice, olovke, kamenčići...)
- Igrač mora uzeti barem jedan element iz jedne skupine, a najviše koliko ih ima u jednoj hrpici

MANKALA



MANKALA



- Jedna od najstarijih igara
- Pronađena I u egipatskim grobnicama (Luxor I Thebes)
- Sumerani, Grci...?
- Uglavnom AFRIKA I BLISKI ISTOK, no nalaze primjerke I na Hawajima te Kini



- Dva, tri, četiri do osam redova; 5 do 14 rupa u nizu
- Bao, oware, wari, wezo, katro, gobeta, conca, olinda, KALAHHA...



- Mankala je bila pristupačna svima
- U pijesku, u zemlji, u kamenu...
- Kamenčići, grah, školjke, sjemenka stabala...



MANKALA



- U Donjem Gradu Beogradske Tvrđave, 2006.god. pronađeni dokazi da su se I na Balkanu igrale igre Mankale





- Najvjerojatnije datiraju iz razdoblja Turske prevlasti
- Varijanta mankale spominje se u Bosni kao igra Ban-ban (16. I 17.stoljeće)



- Mankala su većinom igrali odrasli muškarci, bila je to “muška” igra
- U nekim zemljama korištena kao dio inicijacije dječaka (Congo)
- Na Maldivima, smatrana “ženskom” igrom I smjele su je igrati samo žene I djeca



- Posebne prilike (vjenčanja, sprovodi,...)
- Odabir poglavice
- Za prizivanje kiše, plodnosti...
- Igra se vani; društvena okupljanja

PRAVILA IGRANJA



- U svaku se rupicu stavljaju četiri kamenčića (postoji opcija i 6)
- Mankala/Kalaha s desne strane pripada igraču
- Onaj koji igra prvi uzima iz jedne rupe sve kamenčiće i stavlja ih po jedan u svaku slijedeću rupu u smjeru suprotnom od kazaljke



- Ne stavlja se u tuđu Mankalu
- Igra završava kada nema kamenčića na jednoj strani
- Pobjednik je onaj koji ima više kamenčića u svojoj Mankali

GO



- Badu, Wei-chi, Igo...
- Najmanje 4000 godina stara
- Najvjerojatnije potječe iz Kine
- Korea, Japan





- Ploče 19 X 19, 13 X 13 i 9 X 9
- 2 igrača ili 2 tima
- Crne i bijele figure
- Crni započinje
- Sačuvati svoj teritorij i zatvoriti protivnika





- “tako jednostavna, a tako duboka”
- “što je više igram, to mi je zanimljivija”

- Kompleksnija od šaha
- Nepromijenjena od njena početka
- Spora, a brza



- U Aziji se smatra sportom
- Nema jednostavnog , brzog recepta za pobjedu
- Važna konstantno dobra igra
- Drvo-kamen, crno-bijelo, linije-krugovi...sklad, ravnoteža...
- Ljepota i intelektualni izazov



- “Go je igra koja je poznata po svojoj dubini strategije, unatoč svojim jednostavnim pravilima. U usporedbi s mnogim drugim igrama, kao što su šah, cilj je stvaranje, a ne uništenje. Koncept ravnoteže je bitan u Go strategiji i vješt Go igrač mora uravnotežiti različite strateške potrebe. “



- Istraživanja pokazala da koristi obje strane mozga
- Važno u povezivanju obje strane
- Koristi se i kao trening za mozak

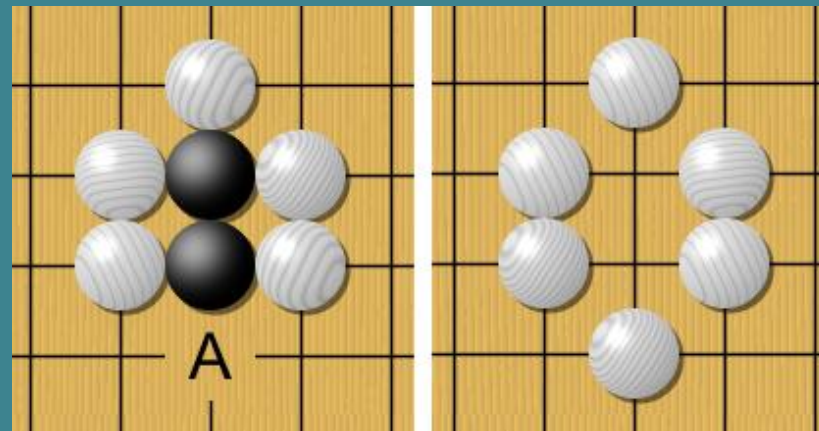


- “Na primjer, postavljanjem kamena u neposrednoj blizini zajedno pomaže im podržavati jedni druge i izbjeći zarobljavanje. S druge strane, postavljanje kamenja daleko jednih od drugih okružuje veće područje, ali ostavlja više slabosti. Ključ je pronaći ravnotežu između između napada i obrane.”

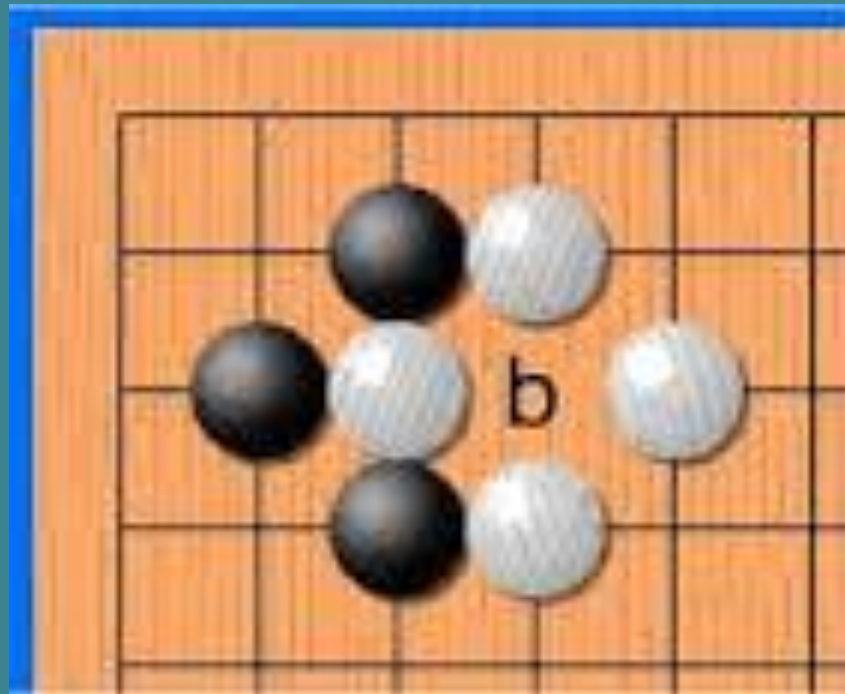


- Uspješno ga savladavaju djeca od 4 i 5 godina
- Najbolji rezultati kod šestogodišnjaka
- Poboljšava pamćenje, pomaže u zadržavanju upamćenog, pomaže koncentraciji i samokontroli

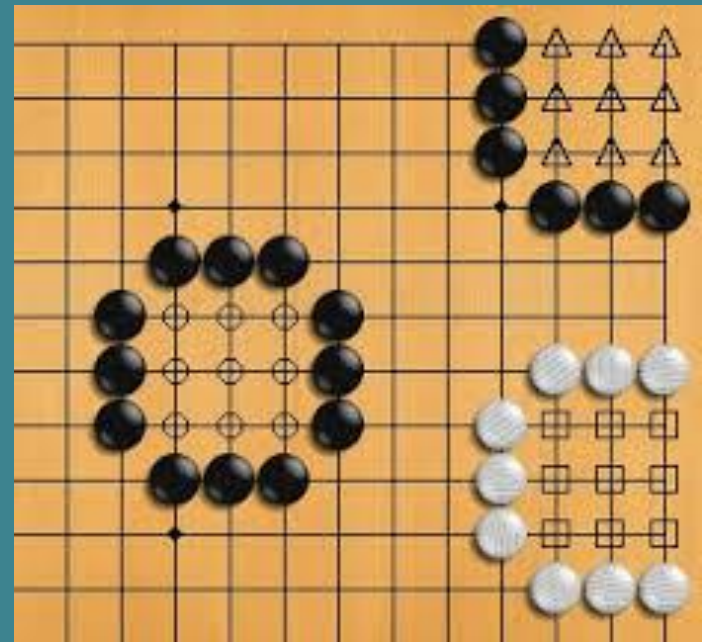
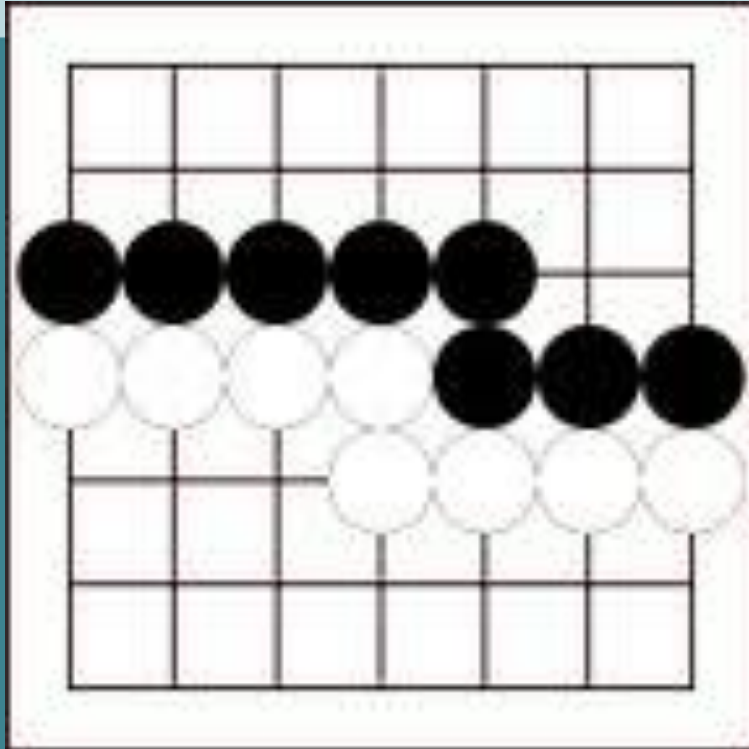
HVATANJE



“SAMOUBOJSTVO”



OSVAJANJE TERITORIJA



ACHI



- Varijanta tic-tac-toe
- Potječe iz Afrike
- Jednostavna za korištenje
- Najčešće na zemlji
- Priručni materijal





- Igra se slično kao tic-tac-to (kružić-križić)
- Naizmjenice igrači stavljaju svoje figure (četiri) na ploču.
- Ukoliko posloži tri u nizu pobjednik više “Achi”
- Ukoliko nakon pozicioniranja sve četiri figure nema pobjednika, prvi na potezu pomiče figuru na prazno polje I tako dok se ne dobije pobjednik

TRILJA



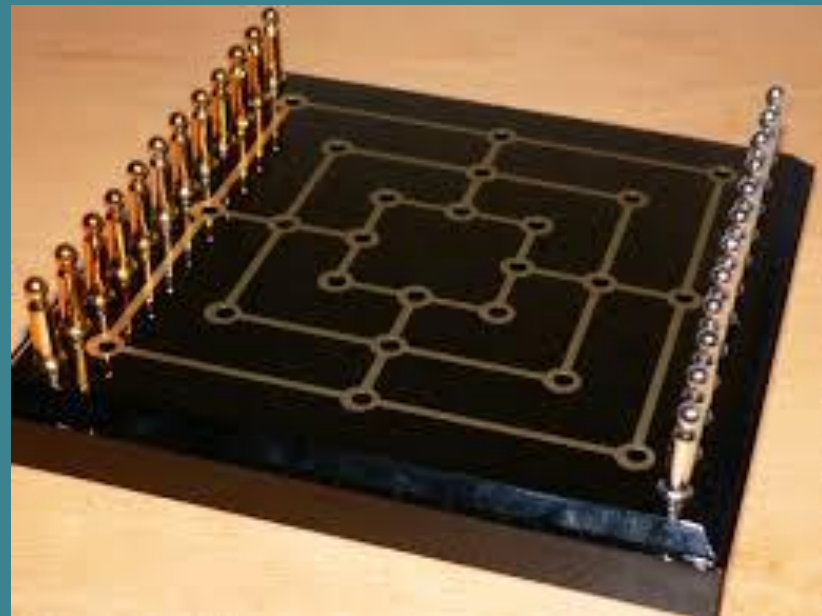


- Mlin
- Dalmatinska tradicionalna igra
- Varijante pronađene u Egipti cca 1400 g.pr.Kr.
- Atena, Irska, Shi Lanka, Kina...





- 9 Morisovih Ijudi...
- Morabaraba (12 Ijudi) – Afrika
- 3 Morisovih Ijudi





- 9 žetona se raspoređuje po ploči I nastoji se formirati trilja (tri u nizu)
- Tko postigne trilju pomiče jednu figuru protivnika s ploče
- Kome ostanu tri figurice može preskakati, inače ne
- Dva načina pobjede - blokiranje ili premalo figura



- Rimsko carstvo
- Velika Britanija

- Ponegdje služila u svrhe tjeranja zla

TRADICIONALNE STRATEŠKE IGRE



- Igra ne treba posebnu motivaciju!
- “traže” malo, a daju mogo
- Mogu se igrati svugdje I uvijek

- Pokažimo djeci da postoje I strateške igre
“izvan” računala

Hvala na pažnji!

