

LogIQka



DIENES JÁTÉKOK

LogIQka játékszabály

A „LogIQka” egy újabb játék, ami **Dienes Zoltán** matematikus munkája nyomán készült.

A Dienes-játékok különleges helyet foglalnak el az élménypedagógiai eszközök között.

Nemcsak szórakoztató és elmélyült kikapcsolódást kínálnak gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt, hanem a logikus gondolkodás fejlesztésének is hatékony eszközei. Már kisiskolás korban elkezdhető velük a játékos tanulás.

A **LogIQka** egy olyan kártyákkal játszható társasjáték, amely a szelektív hulladékgyűjtés szemléletét, a rendszerező gondolkodást és a logikai képességeket egyaránt fejleszti. A játék változatai akár 6 főig játszhatók, életkortól és tudásszinttől függően könnyíthetők vagy nehezíthetők.

A **Magyar Energetikai és Közmű-szabályozási Hivatal** támogatásával készült.

A játék tartalma

2 LogIQka kártyapakli 48 lap/pakli

A kártyák előoldalai:



2 Tiszta Föld lap
(a 6-os játékhoz):



A kártyák hátoldalai:



- **Anyagok:** műanyag, papír, üveg, fém
- **Állapotok:** üres, teli
- **Méretek:** nagy, kicsi
- **Színek:** kék, zöld, piros

Minden kártya bal felső sarkában láthatóak a tulajdonságok (anyag, állapot, méret, szín) az egyszerű azonosítás érdekében.

11 db tulajdonságkártya

- 4 db **Szelektív kuka** az anyagok jelzésére:



fém



üveg



műanyag



papír

- 3 db **Kukásautó** a színek jelzésére:



kék



zöld



piros

- 2 db **Földgömb** a méret jelzésére:



nagy



kicsi

- 2 db Szürke kuka az állapot jelzésére:

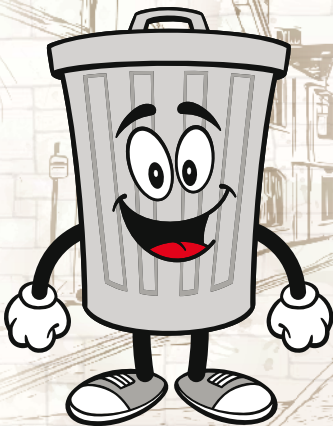


üres



teli

A tulajdonságkártyák hátoldala:



A játékok

Megjegyzés: Minden itt leírt játékban és játékvariációban a játékosok száma: 2–6 fő

1. játék: Találd meg a tulajdonságokat!

Cél: Ismerkedj meg a kártyákkal és közben találd meg egy LogIQka kártya összes tulajdonságát.

Előkészületek: Keverjétek meg az egyik LogIQka paklit és rendezzétek lefordítva egy húzópakliba.

Tegyétek a tulajdonságkártyákat egy körbe az asztalra, hogy láthatóak legyenek. Írjátok fel a játékosok nevét a pontozáshoz.

Példa a játéktér kialakítására, és a kezdőjátékos lépésére:



Játékmenet:

1. A kezdőjátékos húz egy kártyát a LogIQka pakliból, és középre teszi. *Pl.:*
2. A játékosnak meg kell találnia a LogIQka kártya tulajdonságainak megfelelő tulajdonságkártyákat.



Példánkban:



3. Amikor a játékos azt mondja, „Kész!”, a többiek ellenőrzik a kiválasztott kártyákat, majd felírnak a játékos neve alá 2 pontot minden helyesen kiválasztott kártyáért, és -1 pontot a hibásan választott kártyákért.
4. Készítsétek elő a játékot a következő játékosnak. Tegyétek vissza a tulajdonságkártyákat, a használt LogIQka kártyát pedig tegyétek ki a játékból.
5. A következő játékos a körét szintén úgy kezdi, hogy új kártyát húz a LogIQka pakliból, majd megpróbálja megtalálni a kihúzott kártyára jellemző tulajdonságokat.
6. Játsszatok annyi kört, hogy mindenki 4 alkalommal sorra kerüljön.

A játék vége és a győztes:

A megbeszélrt számú kör után a játéknak vége. Adjátok össze a játékosok neve alá felírt pontokat. Az a győztes, akinek a legtöbb pontja lett.

2. játék: Válogassátok szét!

Cél: Egy tulajdonság alapján válogasd ki a LogIQka kártyákat, hogy pontokat szerezz.

Előkészületek: Megkeverés után felfordítva terítsétek szét az egyik LogIQka pakli lapjait az asztalra. Figyeljetek arra, hogy minden kártya látható legyen.

Példa a játéktér kialakítására:



Keverjétek meg a tulajdonságkártyákat és tegyétek őket lefordítva egy húzópakliba rendezve az asztal közepére, ahogy a fenti ábrán látjátok. Írjátok fel a játékosok nevét egymás mellé a pontozáshoz.

Játékmenet:

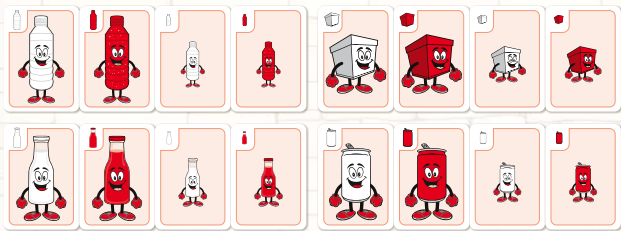
1. A kezdőjátékos felfordít egy tulajdonságkártyát (pl. ) , megmutatja, majd azt mondja, hogy „Rajt!”.

Példa egy játékos lépésére:



2. A „Rajt!” elhangzása után a többi játékos hangosan elkezd elszámolni 1-től 10-ig. A soron lévő játékosnak tehát 10 másodperce van arra, hogy minél több **olyan LogIQka kártyát** gyűjtsön, amelyik **megfelel a felfordított tulajdonságkártyának**.

Példánkban ez minden piros színű logIQka kártya kigyűjtését jelenti:



3. Amikor letelik az idő, a többiek ellenőrzik a kigyűjtött lapokat: Megszámolják a helyes kártyákat, és felírnak a játékos neve alá minden jó kártyáért 1 pontot. Minden nem megfelelő kártyáért pedig -1 pontot írnak fel a játékos neve alá.
4. Készítsétek elő a következő játékosnak a játékot. Keverjétek vissza a felfordított, illetve kigyűjtött lapokat.
5. A bal oldali szomszéd következik, új tulajdonságkártyát húz, és az eddig megismertek szerint lejátssza a körét.
6. Játsszatok annyi kör, hogy mindenki 4 alkalommal sorra kerüljön.

Tippek:

- Kisebb gyerekeknél adjatok több időt a lapok kigyűjtésére.
- Nehezítésként húzzatok két tulajdonságkártyát (pl. „Kék” és „Üres”), és csak a mindkettőnek megfelelő kártyákat gyűjtsétek ki (példánkban minden kék üres tárgy).

A játék vége és a győztes: A megbeszélrt számú kör után a játéknak vége. Adjatok össze a játékosok neve alá felírt pontokat. Az a győztes, akinek a legtöbb pontja lett.

Játékvariáció a 2. játékhoz – 2 fős párbaj

A 2. játék szabályai változatlanul érvényben maradnak a következő kiegészítőszabályokkal:

Előkészületek: Az előkészületek a 2. játékkal megegyeznek, csak most egy - egy LogIQa paklit kell szétterítenetek a párbajban részt vevő két játékos előtt az asztalon. Alkossatok 2 csapatot.

Játékmenet:

A játék menete megegyezik a 2. játékban írtakkal, a következő változtatásokkal:

1. A 2 fős párbaj során a csapatokból egy-egy játékos egyszerre gyűjti ki egy- egy pakliból a megfelelő kártyákat.
2. A játékosok a gyűjtés során egyszerre számolnak. 10 másodperc után a körük véget ér.
3. Ekkor kölcsönösen ellenőrzik az egymás által

összegyűjtött lapokat. Megszámolják a helyes kártyákat, és felírnak a nevük alá minden jó kártyáért 1 pontot, és minden nem megfelelő kártyáért -1 pontot.

4. Ezután előkészítik a játékot a következő párbajra. (Ha van másik pár, akkor a másik pár folytatja a játékot az eddig megismertek szerint. Ha pedig nincsen másik pár, akkor ők folytatják a játékot egy újabb párbajjal.)
5. A következő párbaj tagjai új tulajdonságkártyát húznak, és az eddig megismertek szerint lejátsszák a párbajt.
6. Játsszatok annyi kört, hogy mindenki 4 alkalommal sorra kerüljön.

A játék vége és a győztes: Miután mindenki 4 alkalommal sorra került, a játéknak vége. Adjátok össze a játékosok neve alá felírt pontokat. Az a csapat a győztes, akinek a tagjai több pontot gyűjtöttek.

3. játék: Keresd a közös tulajdonságot!

Cél: Határozd meg villámgyorsan két kártya közös tulajdonságait, vagy állapítsd meg, ha nincs ilyen.

Előkészületek: Keverjétek meg az egyik LogIQka paklit és rendezzétek lefordítva egy húzópakliba. Tegyétek le a tulajdonságkártyákat az asztal közepére egy kört kialakítva a lapokból.

*Példa egy
játékos lépésére:*



Játékmenet:

1. A kezdőjátékos húz két kártyát a LogIQka pakliból, és felfordítva leteszi a kialakított kör közepére.
2. Ettől a pillanattól a játékosok egyszerre keresik a közös **tulajdonságokat**. Aki talál olyan tulajdonságot, amelyik **mindkét kártyára igaz**, az villámgyorsan rácsap arra a kártyára.

Példánkban a megfelelő lapok:



Ha az állítása **igaz**, akkor **elvehet 1 lapot a másik LogIQka pakliból**, és lefordítva maga elé teheti pontként.

Ha az állítása **hamis**, akkor az addig összegyűjtött pontlapokból **vissza kell tennie 1 lapot a másik LogIQka paklira** (ha még nincsen neki, akkor nem tud visszaadni pontot).

- Amikor már senki nem akar lecsapni egy lapra sem, a kör véget ér. A játékot a kezdőjátékos bal oldali szomszédja folytatja úgy, hogy egy dobópaklira dobja a két felfordított lapot, majd húz két új kártyát a LogIQka pakliból, és felfordítva kiteszi a kör közepére.

A játék vége és a győztes: A játékot így folytatjátok addig, amíg el nem fogynak a lapok az egyik LogIQka pakliból. Az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot (lapot) gyűjtötte.

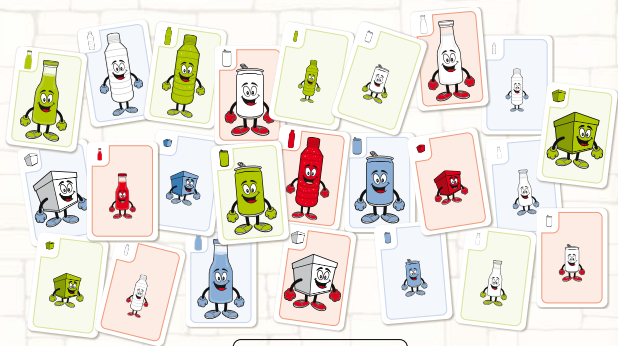
4. játék: Átfedés kihívás

Cél: Csoportosítsd a LogIQka kártyákat három csoportba: csak az egyik tulajdonságnak megfelelő, csak a másik tulajdonságnak megfelelő, és mindkettőnek megfelelő tárgyak.

Előkészületek: Terítsétek ki az egyik LogIQka pakli lapjait az asztalra. A tulajdonságkártyákból alakítsatok ki egy húzópaklit az asztal szélén. Írjátok fel a játékosok nevét a pontozáshoz.

Játékmenet:

- A kezdőjátékos húz két tulajdonságkártyát, és felfordítva középre teszi őket.



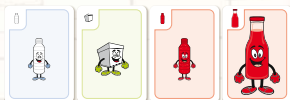
Példánkban ez kicsi és fém:



2. Indítsatok el 1 perces időmérést. A játékosnak 1 perce lesz, hogy három csoportba (A, B és C) válogassa a LogIQka kártyákat:

A.) Kicsi, de nem fém.

Pl.:



B.) Fém, de nem kicsi.

Pl.:

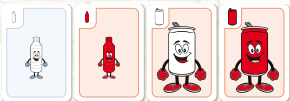
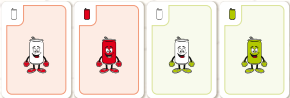


C.) Kicsi és Fém egyszerre. Pl.:



3. Amikor letelik az idő, vagy a játékos azt mondja, „Kész!”, a többiek ellenőrzik a csoportokat.
4. A pontok kiosztása: 2 pont minden helyesen válogatott kártyáért az adott csoportban, és -1 pont minden hibás kártyáért.

Példa egy pontozásra: A játékos által kigyűjtött lapok a három csoportban, és az értük kapható pontok:

- A.)  $2+2-1-1 = 2$ pont
- B.)  $2+2 = 4$ pont
- C.)  $2+2+2+2 = 8$ pont

5. A játékot a kezdőjátékos bal oldali szomszédja folytatja úgy, hogy visszakeveri a kiválogatott lapokat, majd húz két új tulajdonságkártyát, és felfordítva kiteszi a kör közepére.
6. Játsszatok annyi kört, hogy mindenki 4 alkalommal sorra kerüljön.

Tipp: Kisebb gyerekeknél ne használjátok az időmérőt.

5. játék: Sorozatépítő

Cél: Hozz létre vagy folytass egy LogIQka kártyákból álló sorozatot egy ismétlődő tulajdonságminta alapján.

A tulajdonságminta logikája:

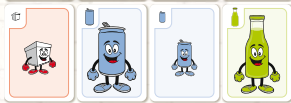
A tulajdonságminta egy tulajdonságtípuson belül 2 változót tartalmaz.

Például:

Szín: kék-piros:



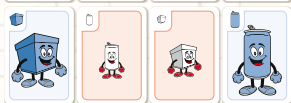
Méret: kicsi-nagy:



Állapot: üres-teli:



Anyag: papír-fém:



- Egy „ismétlés” a minta egy teljes ciklusa (pl. Kék-Piros egy ismétlés).
- A sorozatoknak legalább két ismétlést kell tartalmazniuk kezdetben a kialakításukkor pl. Kék-Piros-Kék-Piros.

Előkészületek: Alaposan keverjétek meg az egyik LogIQka pakli lapjait. Írjátok fel a játékosok nevét a pontozáshoz.

Játékmenet: A kezdőjátékos a kezébe veszi a LogIQka pakli lapjait, és **kiválaszt 4 lapot**, amiket kitesz középre.

Például:



A kirakott lapokkal a játékos egy **sorozatot alkot egy minta alapján** úgy, hogy nem mondja meg a többieknek a **sorozatában ismétlődő egy tulajdonságot** (példánkban üres és teli váltakozik). Továbbadja a paklit a következő játékosnak, akinek fel kell ismernie a sorozatban ismétlődő mintát és a pakliból ki kell keresnie, és le kell tennie **2 olyan lapot**, amikkel a megkezdett **sorozatot folytatja**.

Például:



majd tovább kell adnia a bal oldali szomszédjának a paklit, akinek szintén fel kell ismernie a sorozatot, és további 2 lappal kell bővítenie, és így tovább.

A játék vége és a győztes: Amikor a soron lévő játékos nem talál a pakliban olyan lapokat, amikkel a sorozatot bővítené, akkor továbbadja a paklit. Ha a következő

játékos sem talál, ő is továbbadja, egészen addig, míg a pakli vissza nem ér a soron lévő játékoshoz. Ekkor a játéknak vége.

Pontozás: Aki nem ismerte fel a mintát, és nem megfelelő lapokkal bővítette a sorozatot, 1 mínuszpontot kap. Mindenki, aki jól bővítette a sorozatot 1 pontot kap minden helyesen lerakott lappárért.

6. játék: Tiszta Föld!

Cél: Elsőként tedd le, vagy dobd el az összes kártyádat, gyűjts sok párt és tartsd meg valamelyik **Tiszta Föld** kártyát.

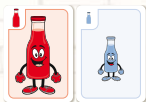
Előkészületek: Keverjétek két LogIQka pakli lapjai közé a 2 **Tiszta Föld** lapot, majd osszatok minden játékosnak lefordítva 6 lapot a kezébe. A maradék lapokból alakítsatok ki középen lefordítva egy húzópaklit.

Játékmenet:

1. Amikor rád kerül a sor:

leteszel magad elé 2 olyan **kártyát**, amelyeknek legalább két tulajdonsága azonos,

Például:



majd húzol 2 kártyát a húzópakliból, vagy **eldobsz 1 kártyát a dobópaklira**, és húzol 1 lapot a húzópakliból.

2. Amikor elfogynak a húzópakli lapjai, akkor a bal oldaladon ülő játékostól húzol 1 kártyát.
3. Folytassátok, amíg egy játékos kezéből el nem fogynak a LogIQka lapok, vagy csak **Tiszta Föld** lap marad valakinél.

Pontozás:

- Számoljátok meg mindenki előtt a lerakott párokat. Közben ellenőrizzétek azt is, hogy megfelelőek-e a lerakott párok.
- Minden helyesen lerakott pár +2 pont
- Minden hibás pár -1 pont
- Akinek a kezében Tiszta Föld lap maradt +3 pont
- Aki elsőként tette le a lapjait +3 pont

Az lesz a **győztes**, akinek a legtöbb pontja lett.

7. játék: LogIQka kártyalerakó játék

Cél: Elsőként letenni az összes kártyát a kezedből.

Előkészületek: Keverjétek meg a két LogIQka pakli lapjait, majd osszatok minden játékosnak lefordítva 5 lapot a kezébe. A maradék lapokból alakítsatok ki középen lefordítva egy húzópaklit. Fordítsátok fel a pakliról a legfelső kártyát, és tegyétek a pakli mellé. Ez lesz a lerakópaklitok első lapja. Válasszatok kezdőjátékost.

Példa a játéktér kialakítására 4 játékos esetén:



Játékmenet:

1. Amikor rád kerül a sor, letehetsz a kezedből 1 olyan kártyát a lerakópaklira, amelyiknek legalább 1 tulajdonsága megegyezik a lerakópakli legfelső kártyájával.

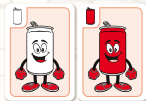
Példánkban rátehetsz például egy kék dolgot:



...vagy rátehetsz például egy teli dolgot:



...vagy rátehetsz például egy fém dolgot:



*...vagy rátehetsz
például egy kis dolgot:*



2. Amikor nem tudsz letenni egy lapot sem, akkor húznod kell egy kártyát a húzópakliból.
3. Folytassátok, amíg egy játékos le nem teszi az összes kártyáját.

Pontozás: Az a győztes, aki elsőként teszi le az összes kártyát a kezéből.

Ismerd meg az eddig megjelent Dienes játékokat!

ERDŐK JÁTÉKA

Az **Erdők játéka** logikus gondolkodásra készítet! Rendezzétek a prizmákat a rajtuk lévő facsoportok megfigyelésével és a közös tulajdonságaik megtalálásával, vagy válasszátok ki azokat a tulajdonságkártyákat, amik igazak a felállított facsoportokra!



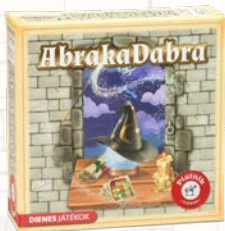
KI JUT A VÁRBA?

Mondjátok meg: **Ki jut a várba?**
Tegyétek a célvándorokat a várba
vagy az erdőbe – ezzel meg-
határozható, hogy melyik vándornak
hova kell érkeznie –, majd az
útszakaszok kiválogatásával és
a megfelelő útjelzők felrakásával
juttassátok el az összes vándort
a kijelölt céljához.



ABRAKADABRA

Ebben a játékban **AbrakaDabra**
országba látogatunk el. Itt
mindennek két oldala van: az egyik
az ABRAKA, a másik a DABRA. Fel-
kell ismernetek a lapok oldalai
közötti összefüggéseket. Ha
figyelték és gondolkodtok, akkor az
ABRAKÁBOL kitalálhatjátok a
DABRÁT és a DABRÁBÓL az
ABRAKÁT. Minden Dabrához
pontosan egy Abraka tartozik, és
nektek kell megtalálnotok, hogy
melyik Dabrához melyik Abraka
passzol.



IGAZ?GYÖNGYÖK

A játék 7 variációt tartalmaz, amiben gyönyörű kagylók szerepelnek igazgyönggyekkel. A korongok és tulajdonságkártyák közötti összefüggéseket kell felismernetek és megmondanotok, hogy igaz-e egy állítás? A korongok haladva a kagylóból – gyöngy lesz, a gyöngyből – gyöngykagyló, majd a gyöngy-kagylóból újra kagyló. Minden korongon 5 tulajdonság áll és minden tulajdonsághoz 5 korong illik.



VÍZI-MÓKA

A Vízi-móka a „Ki jut a várba?” Dienes-játék megújult változatában kis papírcsónakok indulnak útnak egy folyócskán, hogy eljussanak a hódvár biztonságos öblébe. A játéktér most izgalmas vízi környezetben elevenedik meg, ahol a logikai kihívások mellett a természet szépségeire is rácsodálkozhattok.



Készítették:

dr. Klein Sándor, Nemes-Wéber Zsófia,
dr. Nemeskéri Zsolt, dr. Zádori Iván

Grafikai tervezés és kivitelezés:

Piatnik Budapest Kft. és Co-Libri Bt.

Kiadó: Piatnik Budapest Kft.