


A villámgyakorlat megnevezése	Javasolt évfolyam	Fejlesztési célok	A gyakorlat eredete			Megjegyzés
Lahti	3-4.	<ul style="list-style-type: none"> logikus gondolkodás 	Saját fejlesztés	Adaptált és átalakított	Más személy kidolgozása (forrás?) https://meszaros-mihaly.hu/damavarik-1-vilbergen-es-lahti/	Páronként 1 tábla, 4-4 különböző színű jelölő. (Tábla rajzolható, bábunak bármi megteszi.)
<p>A villámgyakorlat leírása</p> <p>Kétszemélyes, absztrakt játék. Mindenkinek 4 bábuja van, amit felváltva pakolnak fel a 2X5 mezős pályára, akár az eltérő színű mezőre is. Ezután felváltva lépnek a játékosok: oldalszomszédosan vagy átlósan, viszont ütésenkényszer van: amennyiben egy bábud mellett úgy áll az ellenfél bábuja, hogy üres mező van mögötte, akkor át kell ugrani, ezzel leütve adott bábud. (Ha érkezéskor lehetséges a további ütés, akkor ez is kötelező.) A játékot kétféleképpen lehet megnyerni. 1) Leütöd az ellenfél összes bábuját; 2) Ha már csak egy bábud van és belépsz az eltérő színű mezőre, akkor nyertél.</p> 						<p>A kipróbálás utáni értékelés, hibalehetőségek</p> <p>Figyeljünk a győzelem és a vereség feldolgozására és támogassuk a helyes folyamatokat.</p>

Összefoglalás

Az ilyen gyors és egyszerű játékok egyik legnagyobb előnye, hogy rövid idő alatt sok partit lehet játszani: könnyebb feldolgozni a vereséget; el lehet sajátítani a játékot. Sok ilyen játék ismerete utat mutat a komplexebb játékok irányába.