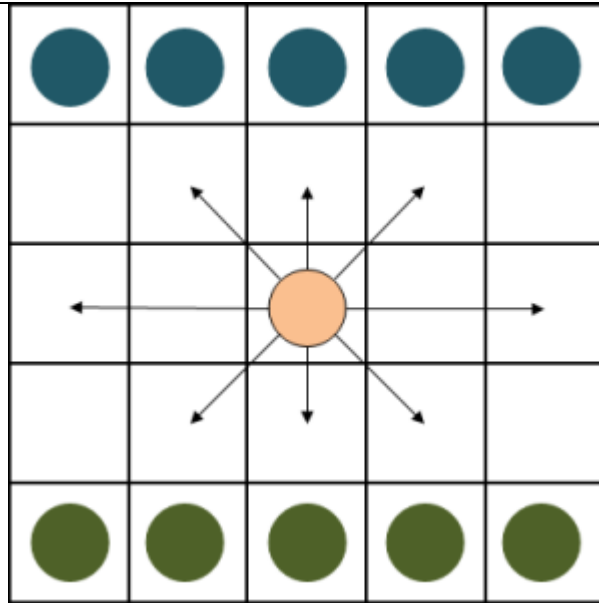


A villámgyakorlat megnevezése	Javasolt évfolyam	Fejlesztési célok	A gyakorlat eredete			Megjegyzés
Neutron	3-4.	<ul style="list-style-type: none"> logikus gondolkodás 	Saját fejlesztés	Adaptált és átalakított	Más személy kidolgozása (forrás?) https://meszaros-mihaly.hu/malacfogo-neutron/comment-page-1/	Páronként 1 tábla, 5-5 különböző színű jelölő, 1 harmadik színű jelölő.
A villámgyakorlat leírása Egyszerű, kétszemélyes, absztrakt játék. Alakítsunk párokat és osszuk ki az eszközöket. A játék nagyon rövid, így páronként 2-3 parti is belefér a szabálymagyarázat után öt percbe. A játék célja, hogy a semleges bábut (Neutron) a saját alapvonalra húzzuk be vagy beszorítsuk úgy, hogy az ellenfelünk ne tudjon lépni vele. Felváltva kerülünk sorra. A körünkben két lépésünk van: először lépünk a neutronnal, utána egy saját bábuval. A sorrend nem változtatható! Lépni vízszintesen, függőlegesen és átlósan is lehet, de nem állhatunk meg bárhol, ütközésig (másik bábuig vagy a tábla széléig) kell mozgatni a bábut. A képen az alapállás és a mozgásirányok láthatóak. (Táblát érdemes nyomtatnunk, laminálnunk, ha többször is elővesszük.)						A kipróbálás utáni értékelés, hibalehetőségek Figyeljünk a győzelem és a vereség feldolgozására és támogassuk a helyes folyamatokat.



Ha úgy érezzük, hogy a leírt játékszabály száraz és nehezen érthető a gyerekcsoportunkban, akkor az alábbi vagy ehhez hasonló mesére lehet lefordítani a játékot, közelebb hozva így a gyerekekhez.

Hosszú, hideg télben, Alsófalvát és Felsőfalvát elválasztó folyócska befagyott jegére keveredett egy MALAC.

A "ki lakik jól belőle?" kérdést 5-5 kiválasztott LEGÉNY dönti el igazságos küzdelemben: azé lesz, aki megfogja, vagy a saját partjára kergeti. A szurkolásra-buzdításra kivonul mindkét falu apraja-nagyja és halálra kacagja magát, mert igencsak mókás ez a kergetőzés. Bármilyen irányban is rugaszkodnak el a csúszós jégen, mindig ÜTKÖZÉSIG mozog a malac is, a legények is...

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.