
7–8. FEJLESZTÉSI KERESZTMODUL

„A ZÁSZLÓ”

KÉSZÍTETTÉK: DR. PÁLI JUDIT, KOVÁCS ÉVA, VITÉZ GYÖNGYVÉR

MODULLEÍRÁS

Modul célja	<ul style="list-style-type: none"> • preventív célú képesség- és készségfejlesztés • tanulási nehézségek megelőzése • szocio-kognitív funkciók fejlesztése • szociabilitás fejlesztése
Időkeret	2×45 perc
Ajánlott korosztály	4 osztály A gyermekek funkcionális életkorához igazítottan.
Modulkapcsolódási pontok	Kapcsolódó modulok: Keresztmodulok, Fejlesztési keresztmodulok, különösen: „Pelota”, „Longaméta” Fejlesztési művészeti modulok
A képességfejlesztés fókuszai	<p>Motoros, koordináció alapfolyamatai Érzékelési, és észlelési folyamatok Figyelmi folyamatok Fantázia működések és képzeleti folyamatok Problémamegoldó gondolkodás folyamatai Beszéd produkció és a fogalmi gondolkodás folyamatai Metafolyamatok (tudatelmélet), testtudat Érzelmi, szociális és kapcsolati folyamatok</p>

AJÁNLÁS: FEJLESZTÉSI CÉLOK

Összetettebb, sokszereplős játékmertető-leírás megértése, a játék minden tervező és szervező funkciója, kipróbálása teremt gyakorló alkalmat arra, hogy a szabad játékhelyzetten túl strukturált, majd gyakorló és elemző játékokat játszhassanak a gyermekek, amelynek kötött szereposztásos dramaturgiája van. Ezzel a gondolkodás és viselkedés stratégiái együtt fejlődnek. A fegyelmezettség kialakulása szoros összefüggésben van az algoritmusok, szabályok megtanulásával és megtartásával. A játék feldolgozása során a szövegfeldolgozástól indulóan a gyermekek szétbontják, analizálják a megvalósítandó tevékenység sorrendet. Megtervezik és megszervezik (a szerepek kiosztásával), a megvalósítás során felmerülő nehézségek és konfliktusok megoldásával a szabály egyre tudatosabb követésén keresztül a játék metafolyamatait. Átélik a folyamattervezés és folyamatelemzés bonyolult elemző munkáját.

TÁMOGATÓRENDSZER

A modul feldolgozása előtt tanácsos a Függelékben a „SZEMLÉLETVÁLTÁS” tanulmány (alcím: „A matematikai kompetenciák fejlesztése célzott képesség-, készségfejlesztéssel FKM és BFMŰ modulokhoz”), a TÉRKÉPÉSZET I., II. modulból „javasolt módszerek, munkaformák”, és a PELOTA modulból „Néhány fontos kiegészítő gondolat a 4. osztályos gyermekeknek szóló Fejlesztési keresztmoduljainkhoz” szakmai anyagok áttekintése.

TOVÁBBÁ AZ ALÁBBI TANFOLYAMOK:

dr. Páli Judit – Kukucs Stúdió akkreditált pedagógus-továbbképző tanfolyama:

A játék (a közös játék) szerepe az idegrendszer fejlődésében és a szocializációban pal.judit@vnet.hu

Dyscalculiás, Dyslexiás Gyermekekért Alapítvány keretében:

A matematikai nehézségekkel/zavarokkal küzdő gyermekek fejlesztése matematika órán és azon kívül – pedagógus-továbbképzés, ismételt akkreditálása folyamatban. Kovács Éva, 06/70/3310808, koveva.dys@gmail.com)

Dyscalculiás, Dyslexiás Gyermekekért Alapítvány keretében:

A matematikai zavarokkal küzdő/fejlődési dyscalculiás gyermekek vizsgálata - 18 éves korig – pedagógus-továbbképzés, ismételt akkreditálása folyamatban.

Prof. Ph.Dr. Ladislav Košč CSc. Kalkulia III. tesztcsomag (DYS Alapítvány standardizálta magyarországi reprezentatív minta alapján. A tesztcsomag a DYS Alapítvány gondozásában van (1022 Bp., Rókushegyi lépcső 7/b). A dyscalculia vizsgálatok: Kovács Éva, 06/70/3310808, koveva.dys@gmail.com)

MODULVÁZLAT

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, kéességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
I. Ráhangolódás, a feldolgozás előkészítése						
	Kooperatív csoportok kialakítása, előkészületek 10 perc 1. Csoportok kialakítása, csoportszerepek kiosztása, megbeszélése <i>eszközfelelős</i> <i>szóvivő</i> <i>jegyző</i> <i>időfelelős</i>	Csoportmozgás tervezése, szervezése vita döntés kompromisszum konszenzus tolerancia	Csoportalakítási módok A csoportszerepek kiosztásának módja: önálló, irányított	Frontális		Szerepkártyák
	2. Szükséges eszközök kiosztása	Mozgás csoportos tervezése, szervezése, reakcióidő, észlelés, kategorizáció, mentális térkép, együttműködés		Csoportmunka	Csoportos feladatszervezés	1-1 ív csomagolópapír, vonalzó színes
	3. Figyelemfelhívás a játékra <i>A tanító ismerteti az alábbiakat</i> <i>A ZÁSZLÓ (Le drapeau).</i> A francia gyermekek körében közkedvelt, szabályszerű harci játék, amely egy földbe tűzött zászló birtoklásáért folyik. A harcnak szigorú szabályok szerint kell végbemennie. A játékban akárhányan részt vehetnek, akár az egész osztály (legalkalmasabb létszám csapatonként 15-15 fő).	Beszédészlelés, beszédértés, hallási figyelem, általános tájékozottság, képzelet, fantázia, szerep, beleélő képesség	<ul style="list-style-type: none"> Tanulói szövegfeldolgozás Korábban kiadott kutatómunka (vagy átadott leírás) alapján tanulói előadás(ok) a játék történetéről 	Frontális		

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
II. Az új tartalom feldolgozása						
	<p>II. Játékleírás értelmezése, bemutatás 35 perc</p> <p>4. A szöveges feladat értelmezése – Szövegértés A csoportok kapnak egy-egy játékleírást:</p> <p>A ZÁSZLÓ (<i>Le drapeau – francia játék</i>) „A támadók csapatában van egy különös játékos, a lovag (cavalier), akinek tilos a zászlót elrabolnia, akinek a játékban további speciális szerep jut. A támadók csapatában ugyanis csupán a lovagnak van joga a védők közül foglyot ejteni...” (a leírás folytatása a modulvázlat mellékletben).</p> <p>Közös feladat: Minden csoport megkapja a játék leírását.</p> <p>A Csoportfeladatok: „A” csoportok felkészülnek szereplőik bemutatására.</p>	<p>Grafomotoros koordináció, minta- és méret egyeztetés, figyelem tónusa, koncentrációja, figyelmi váltás, megosztás, a figyelem terjedelme, feladattartás, szabálykövetés, képzelet, ábrázoló-kifejező készség: irány, arány, szög, relatív pozíció, grafomotoros mozgás, képi megjelenítés rajz (síkbeli vonalas ábrázolási mód) által, , analízis-szintézis, a gondolkodás tervező, szervező funkciói, szövegfeldolgozás, összetett utasítások megértése, logikai egymásutánosságok megállapítása, a tárgyak, jelenségek különböző adatok alapján történő csoportosítása-meghatározása és leírás készítése,</p>	<ul style="list-style-type: none"> Játékleírás értelmezését segítik a szövegben jelölések (pl. vastag betű – szereplők kiemelése, lásd mellékletben) A játéktérre vonatkozó területkerületszámítási feladatok, esetleg kibővíthető a feladat a nézőtérre vonatkozó kérdésekkel is. Más arány alkalmazható A csoport feladatok a tanító által előre megfogalmazott kérdésekkel is megoldható 	Csoportmunka	Tervezés-szervezés	<p>Csoportonként: egy játéktér leírás csoportonként 1-1 ív csomagolópapír, színes, vonalzó</p> <p>csoport-feladatkártyák</p> <p>egy kis zászló</p>

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, kéesszések	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
		ok és okozati összefüggések felismerése eszköz-cél kapcsolatok, viszony megállapítása, adott szempont alapján lényegkiemelés, definiálás, szabályalkotás, téri tájékozódás a saját testtel összefüggésben, mások szándékállapotának megértése, többszempontúság, együttműködési készség				
	5. Prezentáció	motoros koordináció, mozgásszabályozás, mozgás szervezés: kiemelten: szem, kéz, láb koordináció, motoros koordináció, pantomim hallási figyelem, mechanikus rövid idejű emlékezet, képzelet, szabályalkotás, relációs szókincs (aktív, passzív), minőség-, mennyiség fogalmak, beszédészlelés, beszédmegértés, beszédprodukció, beszédfeldolgozás, saját tudásról való tudás, mások tudásáról való tudás			Prezentáció	

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
III. Ellenőrzés						
	<p>III. A játék lejátszása, javítás, a következtetések levonása 45 perc</p> <p>6. A játékot az osztály lejátszsa az udvaron</p> <p>7. A csoportok javítják saját csoportfeladatukra adott válaszaikat. Az ismételt játék során szerzett tapasztalatokkal a szabályok letisztulnak, a játék örömforrássá válik.</p>	<p>a másik mozgásállapotának észlelése, tudatosítása, saját és mások szándékállapotának megértése, saját tudásról való tudás, testtudat funkcióinak alakítása, két testfél integrációja, szintézis, ítéletalkotás, szocializációs és érzelmi összetevők, pl. frusztrációs tolerancia, szocializációs és érzelmi, gondolkodási és viselkedési stratégiák, ellenőrzés, frusztrációs tolerancia, vita, többszempontúság, szabály alkalmazása, problémamegfogalmazás, racionális hiba kiszűrése, ítéletalkotás, pozitív „énközlés”, tet-szésnyilvánítás, örömkifejezés</p>		<p>Frontális</p> <p>Csoportmunka</p>	<p>Játék</p> <p>Csoport- szóforgó</p> <p>Játék</p>	

A FELDOLGOZÁS MENETE

I. Ráhangolódás, a feldolgozás előkészítése	
Tanítói tevékenység	Tanulói tevékenység
<p>Az órai tanári feladat meghatározása A modul feldolgozása előtt tanácsos a „SZEMLELETVÁLTÁS” tanulmány, továbbá a „Térképészet I., II.” modulokban definiált munkaformák, módszerek és az „értékelés”-ről írtak áttekintése is.</p> <p>I. Kooperatív csoportok (nívócsoportok) kialakítása, előkészületek</p> <p>1. A tanító tudatosan, a gyermekek képességeinek, készségeinek ismeretében alakítja ki a csoportokat, kiosztja a munkához szükséges csoportszerepeket (szerepkártyán: <i>eszközfelelős, szóvivő, jegyző, időfelelős</i>) és tisztázza a szerepek tulajdonosainak feladatát</p> <p><i>eszközfelelős:</i> beszerzi az eszközöket, munka után visszaviszi a helyére, rendet rak az asztalon <i>szóvivő:</i> beszámol a csoport munkájáról, a csoporton belüli hangulatról, stratégiáról, közli a kapott eredményeket <i>jegyző:</i> főszereplője a rajzolásnak, az írásos csoportfeladatokat ő rögzíti a közös lapra <i>időfelelős:</i> a rendelkezésre álló időre figyelmeztet, betartatja a csoporttal a munkaidőt</p> <p>A csoport létszámának meghatározásakor mérlegeli az osztálylétszámot és a csapatok létszámát. Akár $2A \times 2B + 1C$ csoport is kijelölhető.</p>	<p>Az órai tanulói feladat meghatározása</p>
2. Szükséges eszközöket a tanító előkészíti	Az eszközfelelősök elviszik a kapott eszközöket a csoportasztalhoz
3. Figyelemfelhívás a játékra	A gyermekek figyelnek és elképzelik a játékot.
<p>A ZÁSZLÓ (<i>Le drapeau</i>).</p> <p><i>A francia gyermekek körében közkedvelt, szabályszerű harci játék, amely egy földbe tűzött zászló birtoklásáért folyik. A harcnak szigorú szabályok szerint kell végbemennie. A játékban akárhányan részt vehetnek, akár az egész osztály (legalkalmasabb létszám csapatonként 15-15 fő).</i></p>	

II. Az új tartalom feldolgozása

II. Játékleírás értelmezése

4. Figyelemfelhívás a játékra

A tanító ismerteti az alábbiakat

A ZÁSZLÓ (Le drapeau).

A francia gyermekek körében közkedvelt, szabályszerű harci játék, amely egy földre tűzött zászló birtoklásáért folyik. A harcnak szigorú szabályok szerint kell végbemennie. A játékban akárhányan részt vehetnek, akár az egész osztály (legalkalmasabb létszám csapatoként 15-15 fő)

A tanító közlése alapján:

Minden csoportnak értelmezni kell a játék leírását, és megérteni a játék menetét (lásd a leírást a mellékletben)

A csoportoknak meg kell oldaniuk a feladatkártyán levő feladatukat, azaz:

1. csoport feladata:

Értelmezni kell a „LOVAG” szerepét

- milyen feladatai vannak
- mit szabad csinálniuk
- mit tilos csinálniuk

2. csoport feladata:

Értelmezni kell a „VÉDŐK” szerepét

- milyen feladatai vannak
- mit szabad csinálniuk
- mit tilos csinálniuk

A gyermekek értelmezik a leírást, kigyűjtik, leírják a feladatuknak megfelelő adatokat, a válaszokat, elképzelik a játék „rajuk eső” részét.

A csoportok megoldják a feladatkártyán levő feladatukat, azaz:

1. csoport feladata:

Értelmezi a „LOVAG” szerepét

LOVAG

- tilos a zászlót elrabolnia
- a védők közül foglyot ejthet
- a védők nem foghatják meg
- a játék kezdetén az ellenfél vára felé kell mennie, és a zászlót meg kell érintenie
- mivel a védők nem foghatják meg, ezért társait (a támadókat) úgy segítheti, hogy a legjobban veszélyben levő vagy a zászlóhoz már legközelebb jutott társához fut. Így érdemes elriasztania az ellenfelet, aki épp készül elkapni csapattársát.
- tilos a zászló és a védők közé állnia
- az elejtett zászlót mindig vissza kell helyeznie az eredeti helyére

2. csoport feladata:

Értelmezi a „VÉDŐK” szerepét

VÉDŐK

- a játék kezdetén a saját várukban, a védők várában állnak
- ha a lovag megérintette a zászlót, kijöhetnek a várukból
- céljuk: a zászló elrablásának megakadályozása
- nyernek, ha egy támadót zászlóval együtt fognak el
- a lovagot nem foghatják el
- a váron kívül bármelyik támadót elfoghatják

<p>3. csoport feladata: Értelmezni kell a „TÁMADÓK” szerepét</p> <ul style="list-style-type: none"> • milyen feladatai vannak • mit szabad csinálniuk • mit tilos csinálniuk <p>4. csoport feladata: Értelmezni kell a „FOGOLY” szerepét</p> <ul style="list-style-type: none"> • milyen feladatai vannak • mit szabad csinálniuk • mit tilos csinálniuk <p>és meg kell rajzolni a pályát (100:1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nem lehet játékos elfogniuk, ha az valamelyik várban van, vagy legalább egyik lábával a saját vagy akár az ellenséges tábor várába lépett <p>3. csoport feladata: Értelmezi „TÁMADÓK” szerepét TÁMADÓK</p> <ul style="list-style-type: none"> • a játék kezdetén a saját várukban, a támadók várában állnak • ha a lovag megérintette a zászlót, kijöhetnek a várukból • nyernek, ha a zászlót a várukba viszik • támadó játékosok mind börtönbe kerülnek a lovag segítségével • a zászlót el kell dobniuk, ha a váruk előtt megfognák őket • nem ejthetnek foglyot <p>4. csoport feladata: Értelmezi a „FOGOLY” szerepét, és megrajzolja a pályát (100:1). FOGOLY</p> <ul style="list-style-type: none"> • az a játékos, akit megfognak • nem maradhat a pályán, azonnal a börtönbe kell mennie
<p>5. Bemutató-prezentáció A tanító vezénylese mellett történik a bemutatkozás. Az utolsó prezentációval „összeáll” a játék. A plakát készítésének célja, hogy szemléletesebb legyen a csoportok prezentációja.</p>	<p>A 4. csoport bemutatja a játékteret, a plakát (játék pálya) a táblára (falra) kerül, majd a többi csoport bemutatja, elmagyarázza a plakáton a játékosok mozgását, feladatát.</p>
<p>III. Ellenőrzés</p>	
<p>III. A játék lejátszása, kiegészítés, javítás, a következtetések levonása 45 perc</p> <p>6. A játékot az osztály lejátssza az udvaron 7. A csoportok a játék tapasztalatai alapján kiegészítik a korábban mondottakat. A Csoport-szóförgőben a tanító irányítja a hozzászólásokat</p> <p>A játék során és az ismételt játék során (akár testnevelés órán, napköziben) megtörténik az ellenőrzés, javítás, a következtetések levonása A megértett játék öröme újabb játszásra ösztönöz, mely során a szabályok egyre jobban kikristályosodnak.</p>	<p>A 4. csoport előkészíti a pályát az udvaron vagy a játékra alkalmas más területen.</p> <p>Az osztály lejátssza a játékot.</p> <p>A játék után a csoportok javítanak, az ismételt játék után a Csoport-szóförgőben ismét javítanak.</p>

MELLÉKLET

A játék leírása

A játéktér téglalap alakú, 30×20 méter. Mindkét végén 5 méter széles sáv van: ez a két csapat vára. A védőcsapat vára előtt öt méterrel, a pálya szélességének közepén a földre egy zászló van tűzve, ennek megszerzéséért folyik a harc. A pálya hosszabbik oldalán egy téglalap alakú börtönt is ki kell alakítani.

A támadók csapatában van egy különös játékos, a lovag (cavalier), akinek tilos a zászlót elrabolnia, akinek a játékban további speciális szerep jut. A támadók csapatában ugyanis csupán a lovagnak van joga a védők közül foglyot ejteni. A védőjátékosok a váron kívül bármelyik támadót elfoghatják – kivéve a lovagot.

Nem lehet a játékost elfogni, ha valamelyik várban van, vagy legalább egyik lábával a saját vagy akár az ellenséges tábor várába lépett.

Ha egy játékost megfognak, fogoly lesz. A foglyok a pályát azonnal elhagyják, és egy külön elkerített helyre, a börtönbe állnak.

A támadó és a védekező csapat is kezdéskor a maga várában áll.

A játék úgy kezdődik, hogy a sérthetetlen lovag az ellenfél vára felé megy, és a zászlót megérinti. Erre a támadók mind kijönnek a várból, és a zászló felé futnak, cél, hogy azt elrabolják, és saját várukba vigyék.

A védők is kijönnek, hogy a zászló elrablását megakadályozzák. Akit megérintenek, az fogoly lesz. Ha a támadót a zászlóval együtt fogják el, nemcsak ő esett ki a játékból, de az egész támadó csapat vesztett.

A lovag dolga ebben a játékrészben az, hogy támadó társait segítse oly módon, hogy a legjobban szorongatott vagy a zászlóhoz már legközelebb jutott támadó mellé lép, és így a közelében levő védőjátékost elriasztja. Ezzel megakadályozza, hogy társát megfogják. Tilos viszont a zászló és a védők közé állnia.

Ha egy támadó a már elrabolt zászlót a pályán elejti, a lovagnak azonnal oda kell mennie, hogy visszahelyezze azt az eredeti helyére. Erre akkor kerül sor, amikor a zászló birtokába jutott támadó játékost hazafelé futtában egy védő veszélyesen megközelíti. Ha ugyanis a támadót a zászlóval együtt fogják el, nemcsak ő esett ki a játékból, de az egész támadó csapat vesztett. Miután a támadók végcélja az, hogy a zászlót a saját várukba vigyék, ezért kritikus helyzetben a támadó játékos inkább ledobja a zászlót, semhogy csapata veszítsen. Ilyenkor a lovag a zászlót eredeti helyére visszahelyezi, és új menet kezdődik, amelyben a támadók új esélyhez jutnak.

A támadók tehát akkor nyernek, ha a zászlót a várukba viszik, a védők viszont csak akkor nyernek, ha egy támadót a zászló birtokában elfognak. Természetesen úgy is véget érhet a játék, ha minden védőjátékost megfogott a lovag, akik így foglyok lettek, vagy ha a támadó játékosok mind börtönbe kerültek. Minthogy a sérthetetlen lovag a zászlót haza nem viheti, így egymagában a pályán már mit sem ér.

MELLÉKLET

A játék leírása – (differenciálásra alkalmas módon)

A játéktér téglalap alakú, 30×20 méter. Mindkét végén 5 méter széles sáv van: ez a két csapat vára. A védőcsapat vára előtt öt méterrel, a pálya szélességének közepén a földre egy zászló van tűzve, ennek megszerzéséért folyik a harc. A pálya hosszabbik oldalán egy téglalap alakú börtönt is ki kell alakítani.

A támadók csapatában van egy különös játékos, **a lovag (cavalier), akinek tilos a zászlót elrabolnia**, akinek a játékban további speciális szerep jut. A támadók csapatában ugyanis **csupán a lovagnak van joga a védők közül foglyot ejteni**. **A védőjátékosok a váron kívül bármelyik támadót elfoghatják – kivéve a lovagot.**

Nem lehet a játékost elfogni, ha valamelyik várban van, vagy legalább egyik lábával a saját vagy akár az ellenséges tábor várába lépett.

Ha egy játékost megfognak, fogoly lesz. A foglyok a pályát azonnal elhagyják, és egy külön elkerített helyre, a börtönbe állnak.

A támadó és a védekező csapat is kezdéskor a maga várában áll.

A játék úgy kezdődik, hogy a sérthetetlen **lovag** az ellenfél vára felé megy, és a **zászlót megérinti**. Erre a támadók mind kijönnek a várból, és a zászló felé futnak, cél, hogy azt elrabolják, és saját várukba vigyék.

A védők is kijönnek, hogy a zászló elrablását megakadályozzák. Akit megérintenek, az fogoly lesz. Ha a támadót a zászlóval együtt fogják el, nemcsak ő esett ki a játékból, de az egész támadó csapat veszített.

A **lovag** dolga ebben a játékrészben az, hogy **támadó társait segítse** oly módon, hogy a **legjobban szorongatott vagy a zászlóhoz már legközelebb jutott támadó mellé lép**, és így a közelében levő védőjátékost elriasztja. Ezzel megakadályozza, hogy társát megfogják. **Tilos viszont a zászló és a védők közé állnia.**

*Ha egy támadó a már elrabolt zászlót a pályán elejti, a lovagnak azonnal oda kell mennie, hogy visszahelyezze azt az eredeti helyére. Erre akkor kerül sor, amikor a zászló birtokába jutott támadó játékost hazafelé futtában egy védő veszélyesen megközelíti. Ha ugyanis a támadót a zászlóval együtt fogják el, nemcsak ő esett ki a játékból, de az egész támadó csapat veszített. Miután a támadók végcélja az, hogy a zászlót a saját várukba vigyék, ezért *kritikus helyzetben a támadó játékos inkább ledobja a zászlót, semhogy csapata veszítsen. Ilyenkor a lovag a zászlót eredeti helyére visszahelyezi*, és új menet kezdődik, amelyben a támadók új esélyhez jutnak.*

A támadók tehát akkor nyernek, ha a zászlót a várukba viszik, a védők viszont csak akkor nyernek, ha egy támadót a zászló birtokában elfognak. Természetszerűen úgy is véget érhet a játék, ha minden védőjátékost megfogott a lovag, akik így foglyok lettek, vagy ha a támadó játékosok mind börtönbe kerültek. Minthogy a sérthetetlen lovag a zászlót haza nem viheti, így egymagában a pályán már mit sem ér.

Az alábbi lista önellenőrzésre is alkalmas

1. csoport feladata:

Értelmezi a „LOVAG” szerepét

LOVAG

- **tilos a zászlót elrabolnia**
- **a védők közül foglyot ejthet**
- **a védők nem foghatják meg**
- **a játék kezdetén az ellenfél vára felé kell mennie, és a zászlót meg kell érintenie**
- **mivel a védők nem foghatják meg, ezért társait (a támadókat) úgy segítheti, hogy a legjobban veszélyben levő vagy a zászlóhoz már legközelebb jutott társához fut. Így érdemes elriasztania az ellenfelet, aki épp készül elkapni csapattársát.**
- **tilos a zászló és a védők közé állnia**
- **az elejtett zászlót mindig vissza kell helyeznie az eredeti helyére**

2. csoport feladata:

Értelmezi a „VÉDŐK” szerepét

VÉDŐK

- *a játék kezdetén a saját várukban, a védők várában állnak*
- *ha a lovag megérintette a zászlót, kijöhetnek a várukból*
- *céljuk: a zászló elrablásának megakadályozása*
- *nyernek, ha egy támadót zászlóval együtt fognak el*
- *a lovagot nem foghatják el*
- *a váron kívül bármelyik támadót elfoghatják*
- *nem lehet játékost elfogniuk, ha az valamelyik várban van, vagy legalább egyik lábával a saját vagy akár az ellenséges tábor várába lépett*

3. csoport feladata:

Értelmezi „TÁMADÓK” szerepét

TÁMADÓK

- *a játék kezdetén a saját várukban, a támadók várában állnak*
- *ha a lovag megérintette a zászlót, kijöhetnek a várukból*
- *nyernek, ha a zászlót a várukba viszik*
- *vesztenek, ha egyik játékosukat a zászlóval együtt elfogják*
- *vesztenek, ha mind börtönbe kerülnek*
- *a zászlót el kell dobniuk, ha a váruk előtt megfognák őket*
- *nem ejthetnek foglyot*

4. csoport feladata:

Értelmezi a „FOGOLY” szerepét, és megrajzolja a pályát (100:1).

FOGOLY

- **az a játékos, akit megfognak, nem maradhat a pályán, azonnal a börtönbe kell mennie**