



JESZTL JÓZSEF
LENCSE MÁTÉ

TÁRSASJÁTÉK-PEDAGÓGIA

TANÍ-TANI
KÖNYVEK

JESZTL JÓZSEF – LENCSE MÁTÉ

TÁRSASJÁTÉK-PEDAGÓGIA

Lektorálta: Gyarmathy Éva és Mészáros Mihály
Írta © Jesztl József, Lencse Máté, 2018

ISBN 978-963-88966-4-3
ISSN 2631-1682

Felelős kiadó: Galambos Rita igazgató
Sorozatszerkesztő: Lencse Máté
Tervezés és tipográfia: Pais Andrea
Tördelés: Győri Hanna

A DIA a külföldről támogatott szervezetek átláthatóságáról szóló 2017.
évi LXXVI. törvény alapján külföldről támogatott szervezetnek minősül.

JESZTL JÓZSEF – LENCSE MÁTÉ

TÁRSASJÁTÉK- PEDAGÓGIA

Demokratikus Ifjúságért Alapítvány
Budapest
2018

Tartalom

Megnyitás	11
Pszichológiai és pedagógiai alapok	14
Játék, társasjáték	19
Miért játszunk?	21
A társasjáték-pedagógia alapelvei	29
A társasjátékok fejlesztő hatásáról	32
Nincs kegyelem!	33
Modern Art	36
Szemponatok társasjátékos projektekhez	43
Kezdetek	43
Célok kiválasztása	44
Játékok kiválasztása	46
Játéktár kialakítása	50
Szabálymagyarázati kisokos	52
Esélykiegyenlítés	55
Játékos kódex	58
Mérési lehetőségek	64
Szociális és kognitív területek	64
Napló	67
Néhány konkrét játék bemutatása	89
Végjáték	96
Hivtkozott és ajánlott irodalom	98

„Nem tudom pontosan, miért élveztem olyan nagyon, de a napnak ezt a részét vártam leginkább. Lefoglalt. És pihentetőnek találtam, mert semmivel sem lehet befolyásolni a végeredményt. Tehát csak hátradőlsz, és figyeled, hogyan alakulnak a dolgok. És az a legrosszabb, ami történhet, hogy amikor egydobásnyira vagy a győzelemtől, a tábla leghosszabb kígyócsúszdáján landolsz, és vissza kell lépned a hármas kockába. De olyan sok partit játszottunk, hogy ez nem számított. Egyes estéken nekem jött be minden. Mindegyik dobás egyenesen a létrák lábához táncoltatott, átugratott az összes villódzó kígyónyelven, és beröpített a célba. De aztán akadtak olyan esték, amikor képtelen voltam feljebb jutni a harmadik sornál. Olyankor csak hátradőltem, és néztem, miként csúszom vissza a starthoz. Újra meg újra. De bizonyos szempontból ez ugyanolyan vicces volt, mint győzni. Felfedeztem, hogy a vereség elfogadása meglehetősen megnyugtató érzés.”

(Robert Williams: *Luke és Jon*)

„A dolgok állása szerint már a parti kezdeti szakaszában mattot kellett volna adnia az ellenfelének. Aki olyan siralmas lépést alkalmaz, amilyen az a nyitócsel volt a vezérrel, arról tesz tanúságot, hogy mit sem ért a sakkhoz. Az ilyen kezdőket Jean – pillanatnyi hangulata szerint – kíméletesen vagy kíméletlenül el szokta intézni, de mindenképpen hamar és anélkül, hogy pillanatig is kételkedett volna magában. Ezút-

tal azonban szemlátomást cserbenhagyta a szimata, és nem érezte meg, hol van az ellenfele igazán gyenge pontja. Vagy egyszerűen csak gyenge volt? Nem volt mersze ahhoz, hogy rövid úton elintézzze ezt a beképzelt sarlatánt, ahogy megérdemelte volna?”

(Patrick Süskind: *Viadal*)

„Nem valamiféle fényűzés, létpótlék a játékosság, hanem az egyik fő fegyverünk, amellyel eligazodhatunk az életben. Nem a biliárdjatszma vagy a futballmeccs játékosságáról, hanem egy látásmódról beszélek, amelyben elvesztik a szokott rendeltetésüket a dolgok. A játékos ember találékony, mindig új és új alakzatok világában él és alkot.”

(Julio Cortázar: *Játékok*)

Megnyitás

Megérett a helyzet a társasjátékokkal kapcsolatos pedagógiai lehetőségek bemutatására. A társasjátékot ilyen-olyan pedagógiai célból használó kollégáinkkal (pl. tanárok, tanítók, szociális munkások, szociálpedagógusok) összegyűjtött tapasztalatok tömege és kipróbáltsága immár az eddig megtalált alapok rögzítéséért kiált. Érdemes ugyanis elnevezni, körülhatárolni a módszereket, eszközöket, amiket szívesen használunk magunk körül a pedagógiai munkánkban, mert ha nem tesszük, vagy nem tudjuk megtenni, akkor csupán egy nehezen reprodukálható tudás van a tarsolyunkban, mely túlságosan függ tőlünk, így nem tud széles körben elterjedni.

A kezdetektől a legnagyobb természetességgel mondjuk, hogy absztrakt¹ és társasjátékokat játszunk a ránk bízott gyerekekkel. Ezután sokszor hosszas magyarázkodás következik az egyéb módszerekkel nehezebben elérhető előrelépésekről,

1 „Absztrakt logikai vagy stratégiai játék (abstractstrategy game):
1. Téma nélküli játék. 2. Szűkített értelemben a kétszemélyes, teljes információs játékok, ahol a szerencsének nincs szerepe, a véletlenszerűségtől mentesek, és jellemzően nélkülözik a témát. Pl. sakk, dáma, Gípf, Quoridor.” (Magyar Társasjátékos Egyesület, <http://tarsasjatekos.hu/szojegyzek/#absztrakt-logikai-jatek>)

eredményekről. Szóval játszunk a gyerekekkel, ritkán maradunk kívül, ami sokszor szintén magyarázatot igényel, de az igazi zavart az okozza, amikor kiderül, hogy egy-egy tanulás kedvéért nem emeljük fel a játék közben mutatóujjunkat, és csak nagyon ritkán használjuk ki a játékok direkt edukatív lehetőségeit. Milyen pedagógus az ilyen? Ez a könyv egy vérbeli, átgondolt és megszerkesztett magyarázkodás.

Szeretnénk rögzíteni a társasjáték-pedagógia elvi alapjait, segítséget nyújtani mindazoknak, akik pedagógiai célokkal társasjátékokhoz fordulnának. Ugyanis meg kell védeni a játékot, hogy játék maradjon. Meg kell mutatni, mely területeken hogyan és miért fejlődik a gyerek, de egy időre felejtjük el a játékok készség- és képességfejlesztő hatásairól szóló laudációkat. Nem azért, mert nem igazak, hanem azért, mert tévútra vezethetnek a társasjátékok alkalmazásával kapcsolatban. Minden jó játék a játékon belüli probléma megoldására motiválja a gyereket. Teszi ezt úgy, hogy újabb és újabb problémák meghatározásához és megoldásához csinál kedvet. Mi tehát a játék általi, de játékon belüli fejlődés meghatározását tűztük ki célnak, ami persze közvetlen és közvetett módokon rengeteg mindenre hathat.

A könyv nem akadémikus munka, nyelvezetében sem szaktudományos, ugyanis nem tudósoknak vagy kutatóknak írjuk. Azt szeretnénk, ha pedagógusok olvasnák és használnák. Kipróbálnák a leírtakat és továbbgondolnák. Azt szeretnénk, ha egyre többen hinnék el, hogy van értelme társasjátékokkal foglalkozni és hagyni kicsit játszani a gyerekeket, akár direkt fejlesztési szituációk helyett is.

A továbbiakban tehát magyarázataink olvashatók. A pedagógiai és pszichológiai alapoktól indulva, a játék meghatározásán át a társasjáték-pedagógiai alapvetésekig. Az alapok letétele után arra vállalkozunk, hogy bemutassuk az általunk tapasztalt fejlesztő hatásokat, illetve kísérletet teszünk arra, hogy létrehozunk egy olyan eszközt, mely képes mérni és értékelni gyermekeink játékban nyújtott teljesítményét. A könyvet az összegzés mellett egy játékaajnló zárja, ahol néhány megkerülhetetlen társasjáték pedagógiai elemzésére kerül sor.

(És hogy mi az azonosság és mi a különbség Zénó, a matekversenyre trenírozott és Jakab, a társasszakkörös gyermek között? Azon túl, hogy mindketten bonyolult feladatokat oldanak meg, Zénó élvezi a halmazokat, Jakab pedig halmozza az élvezeteket. Jakab az élet számtalan, játékba sűrített területén szerez tapasztalatokat. Nélkülünk – bár ott vagyunk vele.)

Pszichológiai és pedagógiai alapok²

A pszichológiában a játék megismerése, megértése és elemzése kulcsfontosságú (Millar, 1997; B. Lakatos, 2001; Benedek, 2005). Nem egyszerűen egy tevékenységként tekintenek rá, hanem – 7 éves kor alatt – elsődleges életkategóriaként (Stöckert, 1995). Piaget-nál az érzékszervi-mozgásos értelem szintjének megfelelő gyakorló játék jelenik meg először. Ez a legegyszerűbb forma, ahol a hangsúly annak örömén van, hogy mindezt én csinálom. A második életév második felében ez háttérbe szorul, és megjelenik a szimbolikus játék, melyet a valóság, a tapasztalatok feldolgozása, belső megélése jellemez. Természetesen a játék fejlődése nem ér itt véget, de más tevékenységek jelennek meg: utánzó-, szerep-, végül szabályjátékok (Mérei, 1995). A játéktevékenység fontos jellegzetessége továbbá, mely elkülöníti a többi tevékenységtől, hogy nem

2 Jelen fejezet nagyban támaszkodik az egyik szerző korábban megjelent munkájának *Játékpszichológiai és játékpedagógiai vonatkozások* c. fejezetére, így szövegazonos részeket is tartalmaz, melyeket nem jelölünk külön. A könyvfejezet, melyről szó van: Lencse Máté (2015): *Játékpedagógiai alapvetések*. In: Seresné Busi Etelka – Hegedűs Judit (szerk.): *Módszertani kézikönyv a pedagógia szakos tanári képzéshez*.

komoly (Millar, 1997). „Olyan mintha, de mégsem.”. Ez a jellemző nagyon fontos a pedagógiai megközelítés oldaláról, hiszen „a játékos szituációban az egyed cselekvéseinek következményei minimálisak, és így lehetőséget nyújt arra, hogy kevésbé kockázatos helyzetekben tanuljon.” (Bruner, 1995). A társasjáték ráadásul itt egygel meghaladja a fenti helyzetet. Míg a játékok jó részében fizikai valónkkal és annak összes kockázatával vagyunk jelen (pl. a szerep-, sport-, szimulációs játékokban), addig a társasjátékokban egy bábu vagy jelölők összessége képvisel minket. Sikertelenség esetén tehát könnyebb távolítani. A buta bábu keveredett rossz helyre, nem mi ácsorgunk reménytelen helyzetben egy sportpályán.

Ahhoz, hogy képessé váljunk valamire, tanuljunk és a kíváncsiságunk is kielégüljön, bizonyos feltételeknek teljesülnie kell. Stöckert ezeket az ún. „optimális helyzeteket” így jellemzi: többé-kevésbé bizonytalan szituációk, kevés korlátozottság, nagyfokú szabadság, közepesen erős motiváció. Úgy látja, hogy ezek kizárólag a spontán, szabad játékban valósulhatnak meg teljesen (Stöckert, 1995). A pedagógia elsődleges kérdése tehát az lesz, hogy miként élhet a játékban rejlő motivációs lehetőségekkel, hogyan használhatjuk fel pedagógiai célok eléréséhez a spontaneitást és a szabadság további biztosításával.

Pedagógusként fontos cél, hogy akivel dolgozunk, hatékonyan, eredményesen tanuljon. Ehhez elengedhetetlen feltételnek tűnik a motiváció. A játék egy olyan tevékenység, melyben motiváltan veszünk részt, ráadásul különböző területeken fejlődünk is közben. Innentől már csupán az a kér-

dés, hogyan tudjuk mindezt pedagógiai céljaink megvalósulásának szolgálatába állítani.

Leginkább azért játszunk, mert játszani szeretnénk és nem azért, hogy megtanuljunk valamit. A tanulási folyamat, a fejlődés rejtetten, indirekt módon van benne a játékban. Amennyiben a játékot hívjuk segítségül pedagógiai céljaink eléréséhez, egy ellentmondás vetődik fel. A jellemzően önkéntesen vállalt játékkal szemben ilyenkor a játék egy tanulási szituációba beemelt tevékenység, mely inkább kötelező jellegű. Úgy tűnhet, hogy éppen a játék lényege vesz el. Ezt a problémát valamelyest feloldja, ha megnézzük, hogy a játék pedagógiai felhasználásában milyen különböző szinteket azonosíthatunk.

A játék önkéntes alapú, tisztán belső motivációra épülő használata is megvalósulhat olyan szituációkban, ahol a pedagógus nagyfokú szabadsággal rendelkezik. Ebben az esetben a legfontosabb feladat a megfelelő környezet biztosítása, például azzal, hogy olyan játékok hozzáférhetőek, melyek a céloknak megfelelőek. A folyamatban résztvevők nincsenek kötelezve semmire, és szabadon választhatnak a repertoárból. Itt csak nagyon minimálisan, indirekt módon irányít a pedagógus. Ilyen szituációk megteremtése jellemzően extrakurrikuláris tevékenységek során képzelhető el, de tanodák működésébe, pedagógiai filozófiájába már most jól illeszkedik.

A játékok kevésbé szabad, akár tanórai keretek között való használata is megvalósulhat, ráhangoló, lazító céllal. Ilyenkor nem közvetlenül a tanulási folyamathoz kapcsolódva kerülnek elő, de ettől a játékok még játékok maradnak. Hatásuk közvetlenül elhanyagolható, ugyanakkor közvetve rengeteg pozitívum származhat ezekből a tevékenységekből.

A játékok átalakítva, szabályaik elhagyásával, esetleg nagyobb változtatásokkal közvetlenül eszközként is használhatóak. Jó példa erre a *Dixit* (Jean-Louis Roubira)³ nevű játék, melynek kártyái nagyon alkalmasak arra, hogy asszociációkat hozzanak elő, így kiegészítik a metaforagyakorlatokat és biztosítják a változatosságot. Vannak kifejezetten fejlesztő játékok is, melyekre az jellemző, hogy a fejlesztő tulajdonságuk erősebb, mint a játékos, az utóbbi csupán keret. Ezek a játékok konkrét céllal, direkt módon közelítenek a fejlesztéshez. Jellemzően gyerekeknek készülnek, de az idősebb korosztály is lehet célcsoport, például: *Mentortársas* (Motiváció Műhely), *Szociopoly* (Gyerekesély Közhasznú Egyesület).

A játékos taneszközökkel, módszerekkel még tovább távolodunk a játékok világától, hiszen az ellentétes oldalról közelítenek, csupán játékstruktúrákat emelnek át, például a versengést egy kvíz során.

Külön kategóriaként érdemes kezelni a gamifikációt, hiszen itt a teljes folyamat játékosítása zajlik (Rab, 2013). Megvalósulhat teljes apparátussal is, de dönthetünk úgy, hogy csupán az értékelési rendszerünket alakítjuk át, bevezetve egy pontrendszert, amely biztosítja a célhoz való elérés sokféle útvonalát és a feladatok közül való szabad választást (Prievara, 2015).

3 Úgy érezzük, hogy még mindig kevésbé él a köztudatban, hogy a társasjátékoknak ugyanúgy vannak szerzői, mint a filmeknek és a könyveknek. Stílusuk felismerhető, vannak jellemző műfajaik stb. Ha valakinek tetszik egy játéka, akkor érdemes megismerni a többivel, lehet várni izgatottan az új megjelenéseit. Ahogy filmeknél és könyveknel is. Éppen ezért minden játéknál feltüntetjük a szerző(ke)t.

Játék, társasjáték

A játék holisztikus szemlélete a gyermek biológiai fejlődését, családi-érzelmi beágyazottságát és a tágabb társadalmi beágyazódás szociális vonatkozásait egyaránt figyelembe veszi (Páli, 2011, 305.). Fontos azonban kiemelni azt is, hogy ezek a folyamatok teljesen nem zárulnak le kisgyermekkorban. A játék pozitív hatásai később is értelmezhetőek, jelen kötet pedig arra tesz kísérletet, hogy ezeket a társasjátékokon keresztül mutassa meg. Ehhez azonban szükséges vázolni a fogalmi kereteket.

A játék mint fogalom vonatkozhat a cselekvésre, a tárgyra, a játszámára (Páli, 2011). A társasjáték-pedagógia megnevezés mind a játékeszközt, mind a konkrét cselekvést kijelöli, másról nem is kíván szólni, még ha könnyen felfedezhetőek is párhuzamok más játékokkal, más játékcselekvésekkel. Nézzük meg, hogy a szerzők számára hogyan írható le a játék, a társasjáték fogalma.

„Nem a játékból ered-e minden képességünk? Először izmaink és tagjaink játéka válik céltalan kapálódzásból pontosan koordinált mozgásfolyamatokká. Majd az érzékszervek játéka alakul játszi kíváncsiságból mélyreható tudássá, a színekkel, formákkal, hangokkal való játék halhatatlan műre-

mekké.” (Eigen és Winkler, 1981, 23.). Valami ehhez nagyon hasonlót ír Bús Imre is, amikor arról beszél, hogy a játékkal kezdődik minden, ezen keresztül tanuljuk meg a saját működésünk, de a világét is. Újrateremtjük magunknak a világot, és ezáltal tanulunk szabályokat, szerepeket (Bús, 2013).

Úgy tűnik, hogy a játékot úgy a legkönnyebb definiálni, ha azt próbáljuk megérteni, hogy miért játszunk, miért jó ez nekünk, hiszen ha ezt megértjük, akkor elkezdenek gyűlni a válaszok, melyek a játékot magát jellemzik. Innen indul ki Aczél Zoltán is, de talán kicsit messzebb jut, amikor a játék résztvevőit és elemeit is definiálja: „A játék alanya a játékos, cselekménye a játékötlet működtetése, és tárgya a játék élménye. A játékötlet egy kitalált feladat megoldási alternatíváinak közös elve. A játék célja egy fejlődési szintet jelképező állapot elérése. A játékelmény a játéktevékenység öröme, amelyet az átélés intenzitása és minősége határoz meg.” (Aczél, 2015a).

A definíciók szerepe elsősorban a közös hang megtalálásában kiemelkedő, de a játék nehezen adja magát, hiszen nehéz elképzelni olyan olvasót, akinek ne lenne valamiféle – elsősorban saját élményekhez köthető – képzet a fejében. Nekünk azonban a játék meghatározásán túl meg kell kísérelnünk azon belül a társasjáték megragadását is, melyről feltehetően szintén mindenki tudja, hogy mi az, éppen ezért oly nehéz pontosan megfogalmazni.

Aczél Zoltán így határozza meg a köznapi értelmét: „a társasjáték két vagy több játékos által játszott beltéri játékot jelent, jellemzően táblás játékot, és emellett (vagy akár helyette) az elemei kártyák, lapkák és jelölők is lehetnek. Jel-

lemzője, hogy a játékosok a játék szabályait követve valamilyen cél elérésére törekednek.” (Aczél, 2015b).

Ennél közelebb nekünk most még nem érdemes menni. A könyv további részeiben természetesen tovább árnyalódik a kép, de az induláshoz az olvasó már tudja, hogy körülbelül miként használjuk majd a játék és társasjáték szavakat.

Miért játszunk?⁴

– Miért ne?! – Maradhattunk volna ennyiben, de nem sikerült, pedig a választ remeknek gondolom.

Kezdjük hát akkor előlről.

– Miért játszunk? – kérdezte szemrehányóan.

– Miért ne?! – feleltem flegmán. Hiszek az odavetett válaszok erejében, időnként tényleg működnék.

– Nincs rá idő – folytatta kérlelhetetlenül. Úgy közölte, mint egy megfellebbezhetetlen igazságot, de hallatszott a hangján, hogy felkészült arra, hogy megfellebbezem, így éreztette azt is, hogy sebaj, lesznek még érvei.

– Miért, mi lett az idővel? Lemaradtam valamiről? Megette valaki vagy valami egy részét? – Ha flegmán nem megy át, hát jöhet a humor, néha az is segít átlendülni.

Válaszként egy értetlenkedő tekintetet kaptam. Ki tudja, miért, meg azt, hogy számít-e. Folyamatosan kattogott az

4 A fejezet *Párbeszéd a pedagógiai játékról* címmel már korábban is megjelent, de úgy érezzük, hogy a benne megfogalmazottak szervesen kapcsolódnak jelen munkához is, bár megírásának motiválói a tréningeken megjelenő játékok voltak. Bár ez egy fiktív párbeszéd egy külsős tréner és egy az iskolában dolgozó pedagógus között, valós tapasztalatokra épül. Korábbi megjelenés: <https://kozterem.com/2018/01/28/parbeszed-a-pedagogiai-jatekrol/>

agyam, hogy mégis mit lehetne kihozni egy ilyen beszélgetésből, mert az látszott, hogy nem tudom megúszni. Hetek óta engedtem el a fülem mellett a megjegyzéseket, némelyiket olyan nehezen, hogy le is horzsolta a bőrt, olyan közel suhant tova. Például, hogy ne foglalkozzunk vele, csak játszunk. Igen, ez ilyen. Hol felszólítanak rá, hol számon kérik. Persze nincs nagy különbség a kettő között, ha jól odafigyelünk a játék szóhoz társuló verbális és nem verbális jelekre, melyek a földre tiporják. És ehhez nem volt semmi kedvem.

Álltunk az iskola folyosóján, a gyerekek díszletként körülöttünk, ahogy a falon az üvegek mögé zárt mindenféle múltak. Olyan volt az egész, mint egy sokszor mosott ruha, mint egy sokszor lejátszott VHS-szalag, amit nézve már abban sem vagy biztos, hogy színes filmről van-e szó. Persze arról is lehetne vitatkozni, hogy valaha színes volt-e. De nem most. Magamat próbáltam színesnek látni és elidegeníteni a helyzettől, hogy részt vehessek benne.

– Próbáljuk máshogyan – kellett az ironikus felütés, vereségből indulva nehéz. – Mérőnél olvastam nemrég egy frappáns megfogalmazást, melynek az volt a lényege, hogy a játék nem létfontosságú, az viszont igen, hogy néha olyasmit csináljunk, ami nem létfontosságú.

– Ezt akár el is tudom fogadni, de nem hiszem, hogy erre az iskolában kellene időt szakítani. A néha bőven elég iskolán kívül, a barátokkal, a családdal, bárhol.

– Bele lehetne menni abba, hogy vajon egy iskolásnak van-e értelmezhető iskolán kívüli élete, de most nem erről beszélünk. Leegyszerűsítve, továbbvívva Mérő állítását azt emelném ki, hogy szívesen játszunk és ezt miért ne lehetne felhasználni.

– Hogyan?

– Úgy, hogy játszunk. Ez egyébként egy lépéssel messzebb van, mint amiről Mérő beszél, mert ő a játékosítást elemzi, kissé összemossa a játékos tanulással, ami sok-sok tanórán jelen van.

– De az más.

– Így van, ezért is lépnék tovább, egészen oda, hogy a tiszta játékból mi mindent lehet tanulni. Szórakoztatásra szánt játékokból. És hogy ebből mit tanulhatunk mi, pedagógusok. Süskind írt egy remek novellát A viadal címmel, ami egy sak-kpartiról szól. Olvasta?

– Nem.

– Megpróbálom nem lelőni a poént, de arról van szó, hogy az írónak sikerült feszültséget teremtenie egy teljesen egyoldalú parti körül – a szereplők, de az olvasó számára is. És így nem is volt egyoldalú. (Talán mégis lelőttem a poént, elnézést.) A lényeg, hogy ez egy olyan játék kapcsán történt, ahol egyértelműen kiszámolhatóak a megfelelő lépések. Ha sötét ezt lépi, akkor világosnak ezt kell, majd amaszt, és végül nyer. Nagyon leegyszerűsítve. Ezen látszólag nem lehet változtatni, a sakk szabályaiból következik. Ami mégis változtat – például ebben az elbeszélésben is –, az az, hogy emberek játszanak egymással egy adott környezetben, ahol emberek nézik őket. Tehát nem csak a játékot, de a helyzetet is meg kell oldani. És szép, hogy a végkifejlet a játék sajátosságaira épít, egy biztonságra, amit ezernyi bizonytalanság előzött meg.

– De hogy jön ez ide?

– Mindjárt.

– Oké, de lassan becsöngetnek.

– Ugyan, mi is imádtuk a késős tanárokat. Még egy gyors példa. Egy rövid kis rész egy regényből, mégis egy hasonlóan mély elemzés egy játékról. Robert Williams szereplői Kígyók és létrákat játszanak. A sakk tökéletes ellentéte, egy olyan játék, amire semmilyen hatással nincsenek a játékosok, fordítva viszont nincs így. Éppen ennek a kiszolgáltatottságnak a megélése, elfogadása, az ebben való részvétel nyújt egy utánozhatatlan élményt. Egy játék kereteinek a biztonságában. De nagyon szépen van leírva és a könyv is jó, érdemes elolvasni, most elég ennyi.

– Mire?

– A játékokban való mélység megmutatására. És szándékosan nem onnan közelítettem a sakkot, hogy sakkozni megtanulni, jól sakkozni milyen értékes és milyen nehéz, mert ezt el szoktuk fogadni. Játékhelyzetek sajátosságáról próbáltam mondani valamit. A társasjátékozás pedig azért jó példa, mert hihetetlenül messze van az iskolai hétköznapioktól, de még ennek a helye is bőven indokolható a pedagógiai eszköztárban: leültetni a gyerekeket pár jó játék mellé és hagyni, hogy játsszanak. De mi most a tréningjátékok mentén nem értettünk egyet, ami jóval egyszerűbb kérdés, hiszen ezek pedagógiai céllal születtek meg – de ha társasjátékot választunk tréninggyakorlatnak, ott is adaptáció történik, még akkor is, ha nem alakítunk semmit a játékon, hiszen új kontextusba helyezzük.

– Kezdem elveszíteni a fonalat. Mármint értem, hogy miről beszélsz, de azt nem, hogy mi köze mindennek ahhoz, hogy egy iskolában egyszerűen nem érünk rá játszani, mert tanulni kell. Jegyeket kell szerezni, versenyekre megyünk,

készülünk az érettségire és a többi. Ezek egyszerűen előrébb vannak a sorban és nem sok helyet és időt hagynak.

– Oké, már itt van egy jelentős különbség a felfogásunkban. Én nem tudom pedagógiai célként értelmezni a felsoportoltakat. Szelekciós eszközök, mérőeszközök, érdekességek, ennyi. Ennél tágabb és összetettebb, hogy mit is szeretnénk, amihez máris jobban kapcsolódhat a játék. Igen, leosztályozni szerencsére nem lehet, ráadásul érettségizni sem kell belőle – huh –, de tanulásra, a fejlődés támogatására ettől még lehet alkalmas. Még egy olyan folyamatban is, amit a végén minősítünk, hiszen magát az utat elég támogatni, még ha ezzel látszólag kevésbé is van tisztában az oktatási rendszerünk. A kulcs, hogy nem a visszamondható tudással dolgozik a játék, hanem kompetenciaszinten értelmezhető. De ha megijedünk ettől a szótól, akkor közelíthetünk megint Mérő felől, aki a kompetencia mellett a konvertálható tudás kifejezést is használja, sőt, a szellemi rugalmasság fejlesztése egyenesen egy olyan könyvének alcíme, mely a játékról szól. Cortazar szép megfogalmazással kapcsolódik ehhez, és egyenesen játékos emberről ír, akit találékonynak jellemez, aki eligazodik az életben, aki alkot. Szóval jó sok dolgot lehet gyakorolni egy motiváló, védett közegben, tehát játék során, ami képessé tesz minket rengeteg mindenre. És ezt már sokkal könnyebben tudom pedagógiai célként értelmezni.

– És hol vagyunk ebben mi, pedagógusok?

– Egyszerűen csak hagyjuk, hogy történjenek a dolgok egy olyan helyzetben, amit mi hoztunk létre. Ez talán egyszerűnek és kevésnek tűnik, miközben fantasztikusan nehéz.

– Rendben, de akkor miért olyan felháborító, ha azt mondjuk, hogy nosza, játsszatok.

– Mert máshogy viszonyulunk a játékhoz. Ahogy egy klasszikus pedagógiai tankönyv is, ahol a komoly tanulással van szembeállítva. És ez nem jó.

– Dehogynem. Ha jól értem, amit eddig mondtál, akkor a játék más, és ez egy fontos másság. A játék nem lehet komoly, mert akkor elveszíti azokat a sajátosságait, amik miatt hatékonynak gondoljátok.

– Jogos. De itt a kulcs is. Ha a másságot el tudjuk fogadni valóban fontosnak, akkor tud működni. Egy olyan iskolai környezetben, ahol degradálunk, sorbarendeüzünk, ott a gyerek sem tud megfelelően részt venni a játékban. Arra gondolok, hogy nagyon más feszülten, feleslegesnek, oda nem illőnek érezve játszani valamit, mint jó kedvvel, lazán nem tulajdonítani neki jelentőséget. A súlytalanság fontos, de csak akkor tud működni, ha közben nem cipel ezer más súlyt a gyerek. A tréningeken azon dolgozunk, hogy meg tudjanak érkezni, bele tudják engedni magukat, de nem mindegy honnan indulnak. A játék nem egy tudatosított folyamat, ritkán pörgünk azon, hogy épp játszunk, hiszen éppen játszunk, nem érünk rá. És erre az állapotra szükség van ahhoz, hogy működjön. Éppen ezért mondtam azt, hogy az is egy fejlődési folyamat támogatása, ha kiválasztok pár társasjátékot, lerakom egy asztalra, a gyerekeket behívom, elmondom az általuk választott játékok szabályait és játszunk pár órát.

– De itt nem erről van szó.

– Nem, de ettől a játék még maradhat játék, ha elég ügyesek vagyunk. Ha megérkeztettük, ráhangoltuk a srácokat,

megteremtettük a kereteket, akkor bele tudnak süppedni a játékba, de utána ki is tudjuk őket húzni onnan, hogy reflektáljunk a történetekre. Ez már megint a direktebb irányba tesz lépéseket, de nem feltétlenül erőszakolja meg magát a játékot. Igazából szívesen beszélgetünk arról, amiben jól éreztük magunkat, amiben együtt voltunk jelen, de ha rendben van a bizalom, akkor azt is szeretjük feldolgozni, ami nehéz volt, amiben kényelmetlenül éreztük magunkat. Ez jellemzően jön magától, leszámítva, ha elvárják tőlünk. Ezért is próbáljuk a folyamat részévé tenni. Szóval semmi különös, csak játszunk kicsit és beszélgetünk róla.

– 10 perce megy az óráim, tényleg mennem kell. De azt hiszem értem, amit mondasz, bár a tananyag attól még ott van, azt meg kell tanítani.

– Ez egy másik beszélgetés, ebbe most nem akartam beleszólni. Sőt. Igazából az sem volt cél, hogy másokat rábeszéljek a játékra. Nekem csak az a fontos, hogy minket hagyjanak játszani anélkül, hogy leszólnák valami felesleges, gyerekes dolognak, hiszen egy felesleges, gyerekes dolog.

Mosolyogtunk, ahogy beszélgetések végén szokás. Elmondtam, elmondtam, megtörtént. Már csak néhány diák lézengett itt-ott. Talán késtek, talán lógtak, talán plusz feladatok végzésére készültek. Valahol még a nap is beszökött, de csak az általunk felvert port tette láthatóbbá. Nagyon szórakoztatóan pörögtek-forogtak mindenfelé a porszemek, én meg néztem ezt pár percig, és próbáltam kitalálni, hogy mi lehet a szabály

A társasjáték-pedagógia alapelvei⁵

Az alábbiakban megpróbáljuk összeszedni, melyek azok a sarokpontok, amelyek mentén mi egy hatékony és eredményes társasjáték-pedagógiai projektet/műhelyt/tevékenységet el tudunk képzelni. Ezek persze nem kizárólagosak, de minimum megfontolandók. Sok más irány is létezik – ezekre időnként kitérünk –, mi ebben hiszünk, ezt javasoljuk.

1. A játék az játék, melynek megvan a maga struktúrája, a maga dinamizmusa, melyet a társasjáték-pedagógia használ. Nem állítjuk meg tehát a játékot, hogy beszéljünk róla, nem alakítjuk matematikai példává, hogy direkt tanulási szituációt hozzunk létre⁶. A játékot elkezdjük, játsszuk, befejezzük, és a hatást ettől várjuk, de nem egy órán belül és nem is másnap.

5 Az alapelvek már több előadásban, írásos munkában napvilágot láttak, többek között: Jesztl József – Lencse Máté (2016): *Társasjáték-pedagógia – A fejlődés nyomon követésének lehetőségei*. In: Turóczi Levente (szerk.): *Játsszunk helyesen! A játékpedagógia helye a fiatal segítők társadalmi felelősségvállalásában*. Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Budapest.

6 Jó példa ezekre a más utakra a Polgár Judit-féle *Sakkpalota* vagy K. Nagy Emese könyve: *Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal*.

2. A társasjáték-pedagógia jellemzően nem fejlesztő játékokat használ, hanem a megvásárolható, elkészíthető, nagyobb játékelményt biztosító játékok közül válogat pedagógiai céljainak megfelelően. Nagybetűs, számtalan teszten és próbán átesett, jó játékok ezek, melyekkel a gyerekek eleve van kedve játszani. Ebből egyenesen következik, hogy elsősorban a belső motivációra épít.

3. A társasjátékok egyik jellemzője, hogy – az absztrakt táblajátékokkal szemben – nem rendelkeznek kiszámíthatóan legjobb lépéssel, csak a lehető legjobbal.⁷ A több játékos, a sokféle mechanizmus, a szerencse szerepe kulcsfontosságú ebben a kérdésben. Éppen ezért a döntési helyzetek megoldása, a tervek elkészítése és megvalósítása, tehát a játék maga, sokkal komplexebb fejlődési lehetőséget biztosít. A társasjáték-pedagógia ugyanakkor nem zárja ki a táblajátékok használatát, csupán kevésnek érzi, ha csak azokban mélyülünk el.

4. A társasjáték-pedagógia két szélsőség, a szabad és az irányított játék között helyezkedik el. Jellemzően az utóbbihoz van közelebb, de fontos kiemelni, hogy a játékszabály, a mechanizmus, az adódó törvényszerűségek, tehát maga a játék és nem a pedagógus irányít. Pedagógusként a feladat

7 Ennek a kötetnek nem célja játékelméleti mélységekbe belemenni, ugyanakkor a nem teljes információjú játékok fogalma itt megkerülhetetlen, ld. közérthetően és bővebben Mérő László(2007) *Mindenki másképp egyforma*. A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája c. munkáját.

a társasjáték-választék biztosítása, az ajánlás, a motiválás, végig szem előtt tartva az egyéni döntés, az autonómia fontosságát. Tehát választási lehetőségeket biztosítunk a gyermek, a fiatal számára, aki érdeklődésének, kedvének, tudásának figyelembevételével dönthet a játékról.

5. A pedagógus ajánlott szerepválasztása: partneri, résztvevői. Elsősorban a társasjáték fejlesztő hatására építve a pedagógusnak hátrébb kell lépnie és játékosként érdemes részt vennie a folyamatban, kerülve a direkt edukatív megjegyzéseket. Játékosként természetesen van lehetőségünk alakítani a szituációt, példát mutatni – a döntéseinkkel, viselkedésünkkel, tehát a játékunkkal –, és ezzel a lehetőséggel érdemes is élnünk.

6. A társasjáték-pedagógiának nem célja egy-egy játékban elmélyednie, inkább sokféle játék és sokféle játékmechanizmus bemutatásában gondolkodik. Ez azt is jelenti, hogy a pedagógus is csak akkor tud hatékonyan működni ebben a keretben, ha széleskörű játékismerettel bír, és maga is számos játékelmény részese folyamatosan.

7. Az elmélyülés terepe már a tehetséggondozás, az edzés. Az elmélyülési igény kiszolgálásában a társasjáték-pedagógiának feltáró és tovább irányító szerepe van. A gyermek erősségeit, lehetőségeit a közvetlen környezet lehetőségeivel kell összekapcsolni.

8. A társasjáték-pedagógiának nem a tanóra a természetes közege, de ez nem zárja ki, hogy megjelenjen közoktatási intézményekben. Egy-egy játék persze előkerülhet órán is, de jellegükből adódóan a délutáni foglalkozások vagy az iskolán kívüli programok szabadabb légköre, időkerete megfelelőbb környezet, ahol valóban nem csak időszakosan, hanem projektjelleggel isműködhet társasjáték-pedagógia.

A társasjátékok fejlesztő hatásáról

Egy igazán jellemző történet: a srác nem sokkal azután, hogy kikérte magának a szöveges matekpélda megoldását, mondván, hogy ő nem olvas, a játékszituáció során maga vetette fel, hogy egy komplex társasjátékban⁸ végre a speciális tulajdonságok is számítsanak. Ez azt jelentette, hogy tulajdonképpen azt kérte tőlünk, hogy olvashasson, hiszen az említett tulajdonságok szöveggel vannak feltüntetve ebben a játékban a kártyákon. Olvasás ez is, akár csak egy szöveges feladat, csak más a motiváció. A társasjáték-pedagógia valahogy így hat, így működik. Elrejtí a fejlesztési elemeket.

Az alábbiakban megnézzük milyen lehetőségek rejlenek egy kétlicites társasjátékban. A *Nincs kegyelem!* (Thorsten Gimmler) egy végtelenül egyszerű szabályrendszerrel működő, mégis mélységekkel rendelkező társasjáték. Tipikusan az

8 A történetben a *Dicsőség Rómának!* (Carl Chudyk) c. kártyajátékról van szó, mely alkalmas arra, hogy bizonyos játékelemeket elhagyva egyszerűsítsünk a játékmeneten, így könnyebb megtanítani gyerekeknek, könnyebb megszerettetni. Jelen esetben a kártyák (felépített épületek) különleges hatásait hagytuk figyelmen kívül pár parti erejéig, amelyek értelmezendő szöveggént szerepelnek a lapokon.

a kategória, amivel már egy projekt beindításának legelején lehet játszani a gyerekekkel: könnyen és gyorsan tanulható, rövid játékmenet, házilag elkészíthető. Ezzel szemben a *Modern Art* (Reiner Knizia) már egy olyan komplex társasjáték, melyet sok más játékkal kell megalapozni, mert sokat kell benne számolni, többféle licit szerepel benne, nehéz átlátni, így nehéz meghozni a megfelelő döntéseket. Mindezek mellett jelenleg nem kapható, elkészíteni pedig bonyolultabb feladat. A két játék azonban remek párost alkot, hiszen ugyanarra a mechanizmusra építenek – még ha kicsit másképp is –, jól reprezentálják egy hosszabb folyamat elejét és végét, jól mutatják, honnan hová lehet eljutni, ezért mindenképpen érdemes megismerkedni velük.

Nincs kegyelem!

Thorsten Gimmler 2004-es játéka 8 éves kortól ajánlott, 3-5 játékos részére, egy parti pedig körülbelül 20 percig tart. A dobozon lévő korosztályi ajánlásokat érdemes lazán kezelni, hiszen mi magunk ismerjük a gyerekeinket, mi tudjuk a legjobban, hogy mire képesek, mit tudnak befogadni, mit nem. Ehhez persze elengedhetetlen, hogy ismerjük magát a játékot is, különben nem tudjuk megítélni. A *Nincs kegyelem!* tulajdonképpen bárkivel játszható, aki 35-ig ismeri a számokat, így bőven van pozitív tapasztalatunk 6 éves gyerekekkel is.

A játék igen egyszerű: meg kell próbálni elkerülni a kártyák felvételét, hiszen mindegyik mínusz pont. Ehhez mindenkinek ugyanannyi erőforrás, 11 zseton áll a rendelkezésére.

1 zsetont kell adni minden esetben, amikor elutasítunk egy kártyát. Amikor végül úgy döntünk – vagy zsetonunk elfogyásával arra kényszerülünk –, hogy felvesszük a középen lévő kártyát, akkor megkapjuk az addig betolt összes zsetont is. Ezután új kártyát csapunk fel és megy tovább a játék. A zsetonok plusz a kártyák pedig értéküknek megfelelő mínusz pontot jelentenek a játék végén. A győztes a legtöbb ponttal – jellemzően a legkevesebb mínusz ponttal – rendelkező játékos lesz. Van még egy pici csavar: a felvett kártyákból lehet sorokat alkotni közvetlen számszomszédokkal, mely esetben csak a sor legkisebb értékű eleme számít mínusznak. Nehezítés végett a játék elején megnézés nélkül kiveszünk 9 lapot, hogy ne legyen tökéletesen kiszámítható a játék.

Amennyiben a fejlesztési lehetőségeket szeretnénk végiggondolni a játékkal kapcsolatban az első és leginkább szembetűnő terület a matematikai kompetencia. Kezdve az egészen egyszerű dolgok megtanulásától, gyakorlásától: számolás tízesátlépéssel, számlálás, számszomszédok, sorozatok, mennyiségek, negatív számok. A licites játékokra általánosan jellemző a folyamatos számolás, mérlegelés itt is jelen van, hiszen a bent lévő zsetonok és negatív kártyák viszonya játékosról-játékosra változik. Mindemellett, de még ehhez a területhez tartozóan tetten érhetjük a kártyajátékok, vagy úgy általában a nem teljes információs játékok sajátosságait: figyeljük, mi ment ki, számoljuk, mi lehet bent, minek mennyi a valószínűsége. Már ez utóbbi gondolat is jelzi, hogy nem tudjuk pontosan kiszámítani a tökéletes játékot, hiszen lehetséges, hogy matematikai szempontból kifogásolhatatlanul döntöttünk, megfelelő mértékű kockázatot vállal-

tunk, végül mégsem tudjuk megszerezni azt a kártyát, amire szükségünk lett volna a legideálisabb eredményhez. Ennek két oka is lehet. Az egyikkel már foglalkoztunk: nem biztos, hogy a vágyott kártya bent van a partiban, de ha van rá reális esély, és kockáztatunk, azt nem róhatjuk fel magunknak – ritkán lehet teljesen kockázatkerülő játékkal nyerni, bár egy átlagos teljesítményt lehet vele biztosítani. A másik ok, hogy valaki felveszi előlünk az adott kártyát, vagy azért, mert muszáj, esetleg kell neki – ezekben az esetekben hibáztunk, hogy ezt nem vettük észre, esetleg nem volt szerencsénk –, de az is lehet, hogy nem tűnik racionálisnak a döntése, akár hibaként is azonosíthatjuk, mégis a mi játékunk sérül. Mindezeknek a dolgoknak a megfigyelése és kiértékelése már a szociális kompetencia, illetve a kommunikáció területére csúszik, hiszen ellenfelünk elemzéséről szólnak, és bizony ezek nélkül sem lehetünk sikeresek.

Ebből a pár sorból is jól látható, hogy egy igen egyszerű, gyors játék is mennyi mélységgel tud rendelkezni, mennyi döntéshelyzet elé állítja a játékost már a legelejétől. Hasonló elemzést bármilyen játékkal meg lehet tenni – tényleg bármilyenl, akár a legbugyutábbnak tűnő partijátékban is lehet fejlesztési lehetőségeket találni –, sőt, aki társasjátékokkal akar foglalkozni pedagógiai szempontból, annak muszáj is ilyen szemmel nézni a játékokat, persze nem elfelejtve a játék az játék alapelveit. Nézzünk is meg egy komplexebb játékot közelebbről!

Modern Art⁹

Reiner Knizia számos licites társasjáték szerzője (pl. *High Society, Medici*), a Modern Artba (1992) viszont több variációt is beemelt ebből a mechanizmusból, ennek köszönhetően különösen markánsan jelenhetnek meg benne a struktúrában rejlő pedagógiai lehetőségek. A játékot 3-5 fő játszhatja, a játékidő 45-60 perc, és 10 éves kortól ajánlja a kiadó.

A játékban híres művészeti galériák tulajdonosai vagyunk, akik feltörekvő fiatalok képeivel kereskednek: licitre bocsájtunk, de vásárolunk is. A játék célja a lehető legnagyobb haszon elérése különböző aukciók során, az nyer, akinek a legtöbb pénze lesz a parti végére. A játék sajátossága, hogy a megszokottal ellentétesen nem egy (pl. *Medici*), nem kettő (pl. *EladLak*, *Stefan Dorra*), hanem ötféle licitmechanizmust kell kiismerni a sikerhez. Jól látszik, hogy a játék témájából is kézenfekvő a vállalkozói kompetencia vizsgálata, de mi elsősorban a mechanizmus szempontjából fogjuk elemezni a játékot.

Mennyit is érnek a képek? Elengedhetetlen, hogy innen induljunk, hiszen ezt is a játékosok határozzák meg. Amikor leülünk játszani, még fogalmunk sincs arról, hogy melyik kép mennyit fog érni, így tehát arról sem, hogy mi lesz a megfelelő stratégia. Miután megkapjuk a kártyáinkat, ter-

9 A játék elemzése korábban már megjelent. Lencse Máté (2017): Egy társasjáték pedagógiai hatásairól. In.: Eszterág Ildikó-Lehmann Miklós (szerk.): Gondolkodni-más-hogy? Tanulmányok a gondolkodás-fejlesztés lehetőségeiről kisgyermekkorban. ELTE TÖK, Budapest. 189-199.

mészetesen kirajzolódik egy lehetséges játékmenet, de egyelőre nem tudjuk, hogy a többiek milyen irányba indulnak, és mi egyedül nem fogjuk tudni meghatározni a végkimenetelt. De nézzük, hogy ezt miként is éri el a játék. Négy fordulóban vizsgáljuk meg, hogy kik a legnépszerűbb művészek, kinek voltak adott fordulóban (szezónban) legkelendőbbek a képei. A játék nyelvére lefordítva: milyen kártyákat játszottunk ki magunk elé, miből van a legtöbb. A három legnépszerűbb művész képei fognak csak pénzt érni a szezon végén. A 2., 3., 4. szezonban pedig már az is számít, hogy korábban mennyire volt sikeres egy művész. Például ha valaki a 2., 3. és 4. szezonban is bekerül a legjobb háromba, akkor a képei nem csak a 4. szezonban elért teljesítménye után fizetnek, hanem hozzáadódik a 2. és 3. szezonban elért érték is. Értelemszerűen, ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre több információnk, hiszen látjuk a lehetséges taktikákat, mely művészek képei lehetnek igazán értékesek, milyen kártyák vannak még bent, stb. Viszont a játék sajátossága, hogy a fordulók eleje mindig bizonytalan, mert nem tudhatjuk, hogy a játékosársaknál hogyan oszlanak el a meglévő kártyák, lehetséges, hogy egy addig értéktelen művész válik a legértékesebbé, de ez csak akkor lesz látható, ha már néhány kör lement az adott fordulóból: saját kártyáink elemzése, valószínűségek végiggondolása mellett tehát a kockázatvállalás is nagyon fontos szerepet kap döntéseinkben, tudva, hogy ez is a stratégia része, hiszen egy kockázatos, akár nem is teljesen logikus lépés megzavarhatja az ellenfelek játékát is.

Jól látszik, hogy a fordulók vége, a festmények értéke lassan rajzolódik ki, ami nehezíti a döntéshozatali folyamato-

kat. Az alábbiakban pedig azt fogjuk végignézni, hogy milyen keretek között is kell meghoznunk a már emlegetett döntéseket. Licites játékról lévén szó a rendelkezésünkre álló pénzösszeg felhasználásáról döntünk folyamatosan, érdekesség azonban, hogy amennyiben mástól vásárolunk, úgy hozzá kerül a pénz, ami egy újabb elem, melyet végig kell gondolnunk.

A licit formáját mindig a kijátszott kártya határozza meg a sarkában lévő szimbólum által, ami tehát tovább árnyalja a döntést, hiszen nem csak azt nézzük meg, hogy milyen képet játszunk ki, az milyen hatással lesz a szezonra, kinek kell, mennyiért, stb., hanem azt is, hogy milyen licitformát hív. Nézzük a különböző liciteket!

Az árverés (Kreuz und quer) igen egyszerű, klasszikus forma, hiszen mindenki – a kártyát kijátszó kikiáltó is – egyszerre licitál, és aki a legmagasabb összeget mondja, az viszi a képet, és fizet a kikiáltónak. Amennyiben a kikiáltó nyer, ő a banknak fizet. Nagyon fontos a kezdeményezőképeség, a licit irányítása, a helyzet gyors felmérése és a gyors döntés, hiszen pillanatok alatt változik az ár, nincs idő alaposan végiggondolni, kiszámolni pontosan, hogy meddig éri meg megvenni. Jellemzően ebben a helyzetben a stressz kezelése is fontos, hiszen nagy nyomás nehezedik ránk még akkor is, ha előre elhatározzuk, hogy meddig megyünk el – és ez leginkább csak akkor van így, ha mi indítjuk, hiszen a többiek esetében nem tudjuk előre, hogy ez fog következni. Az előre eldöntött maximális összeg annak tükrében is könnyen megváltozik, hogy ebben a formában folyamatosan tapasztaljuk a játékosársak reakcióit, melyekből képet alkothatunk

stratégiájukról, visszajelzést kaphatunk arról, hogy mi jól mértük-e fel a kép értékét, tehát ezeket az információkat is fel kell dolgoznunk, melyek befolyásolhatják a döntésünket, ugyanakkor vissza kell oda kanyarodnunk, hogy erre bizony nincs sok időnk. Mindezek mellett minden licites mechanizmus fontos taktikai eleme, hogy felferjük az árat, tehát akkor is licitálunk, ha nekünk igazából nincs szükségünk az adott képre mondjuk, sőt, képesek vagyunk annál nagyobb árat is mondani, mint amennyit nekünk megérne, ha látjuk, hogy más feltehetően elviszi előlünk, de ne tegye olcsón mindezt. Ez minden esetben kockázatos, de jelen esetben pillanatnyi döntések, apró megfigyelések, intuíciók mentén, hihetetlen gyorsan kell mindezt megtennünk. Ez a forma nagyon jól megmutatja, hogy ki az, aki gyorsan, nyomás alatt is megfelelő döntéseket tud hozni, ráadásul izgalmas, kiváló játékelményt nyújt, így motivál ennek gyakorlására.

Az egykörös licitnél (Einmalreihum) mindenkinek egyetlen dobása van, a licit a kikiáltóval ér véget, ő tehát kedvezményezett, ha van elég pénze, akkor biztosan meg fogja tudni venni a képet, a kérdés „csak” az lesz, hogy megéri-e. A kikiáltó tehát kiválaszt egy képet, és elindítja az egykörös licitet – természetesen erre csak akkor van lehetősége, ha a kártyán a megfelelő ikon található. Mindenki tisztában van azzal, hogy egyetlen lehetősége van, olyan árat kell tehát mondani, amivel szívesen megszerezné, és feltehetően a többiek nem adják meg, vagy olyat, amely túllicitálható, de minimalizálja a győztes nyereségét. A klasszikus árveréssel szemben tehát itt pontosan lehet mérlegelni a döntést, lehet elemezni az állást (kinek milyen képei vannak, mi lehet még bent, körül-

belül mennyi pénzük van, mennyit fog érni adott kép a kör végén), mindenre van idő. Itt tehát lényegesen több elemnek kell megjelennie, hiszen van idő a saját stratégia végiggondolására is, a tervekészítésre, tervmódosításra is. Kikiáltóként pedig ebben a formában a legkönnyebb képhez jutni, éppen ezért a többieknek fontos odafigyelni még akkor is, ha éppen nem közvetlenül érintettek, hiszen egy-egy indokolatlanul olcsón megszerzett képpel óriási előnyhöz lehet jutni.

A vaklicit során (In die Faust) mindenki eldönti, hogy mennyi pénzt vesz a markába, majd egyszerre megmutatjuk, és azé a kép, aki a legtöbbet kínálta. Elsőre ez nem tűnik bonyolultnak, ahogy mechanizmus szintjén nem is az, ugyanakkor remek ítélőképesség szükséges hozzá, valamint a helyzet, illetve a játékosársak pontos ismerete. Ez az a forma, ahol akkor is rossz szájjal érhet véget a licit, ha nyersz, mert könnyen előfordulhat, hogy rosszul mérted fel a szituációt, és jóval túllicitáltad még a második legtöbbet ajánlót is. Ez az egész játék legbizonytalanabb része, ahol a legkevesebb információ áll rendelkezésünkre, ahol tényleg szimultán hozunk döntést, ami azonnali és végleges. Kezdeményezéshez, vállalkozáshoz – és még persze sok máshoz is –, nagyon fontos, hogy az információkon túl a partnerünkről is pontos képünk legyen, a birtokolt javain (itt: pénz, képek), az addigi licitjein, a kirajzolódó stratégiáján, verbális és nem verbális kommunikációján keresztül. Enélkül valóban vakon tapogatózunk, míg ha kiismerjük a többieket, akkor ebben a formában is sikeresek lehetünk. Érdemes ugyanakkor azt is kiemelni, hogy éppen ez a bizonytalanság az, amit ki lehet használni, például ha pénzhez szeretnénk jutni, és másoknak

kíváncsi képeket ajánlunk, hiszen joggal bízhatunk abban – ha jól mértük fel a játékosársak jellemzőit –, hogy irreális összegért kel el, így nagyobb haszonhoz juthatunk, mint más formákban.

A negyedik típus a licitek között a szabott ár (Preisansagen). Itt nincs más dolgunk, mint megszabni a kép értékét; tehát azt az összeget, amelyért bármelyik soron lévő játékos megveheti. Azonban ha mindenki passzol, akkor nekünk kell fizetni. Gondolkodásban ez a mechanizmus az egykörös licithez hasonlít a legjobban, csak itt éppen a kikiáltó az, akihez sok esetben el sem jut a licit, hiszen hamarabb lecsap a képre valaki. Könnyű pénzszerzésnek tűnik a kikiáltó számára, de könnyen elszaladhat a ló, és olyankor a játékosársak ráhagyhatják a képet, ami kettős kudarc, hiszen amellet, hogy nem jutunk pénzhez, még számottevő összeget el is veszítünk, a kép meg nem is biztos, hogy kellett.. Érdekes tehát kockázatot vállalni, de csak pontos elemzések után, hogy ne üssük meg a bokánk. Az egész játék kezdeményezésre épül, hiszen kikiáltóként mi határozzuk meg, hogy mire és milyen formában licitálunk, de amikor az árat is mi szabjuk meg, akkor elmondható, hogy az egész helyzetet mi magunk teremjük, nem várhatunk másra, nem építhetünk a többiek döntéseire, reakcióira, egyedül kell megoldanunk a feladatot. Az ilyen helyzetek létrehozása hihetetlenül hasznos, a Modern Art pedig igen egyszerűen és szórakoztató formában hozza őket magával.

És van kettős aukció (NocheineKarte) is. Néhány kártya plusz egy kártyát hív magával – a kikiáltó teszi le, de ha ő nem él vele, akkor a következő játékos, és így tovább –, tehát két kártyáért folyik a licit, a formát pedig a második

határozza meg. A mechanizmus tehát nem új, a fent leírtak közül valamelyik, az viszont, hogy két képről kell egyszerre eldönteni, hogy kell-e, és mennyiért, nagyon megborítja a sémát.

A Modern Art kicsit részletesebb elemzésével az volt a célunk, hogy megmutassuk, milyen mélységek jelenhetnek meg egy-egy társasjáték kapcsán. Minden fejlesztési terület-höz, minden kompetenciához meg lehet találni azt a játékcsoportot, amellyel pozitív változásokat érhetünk el. Ez most egy komplex példa volt, természetesen nincs minden játékban ennyi tartalom, de nincs is erre szükség. Gondoljunk csak a kezdő játékosokra, nekik a Modern Art valószínűleg túl nagy falat lenne, de egy gyakorlott csapattal érdemes elő-elővenni, különösen akkor, ha úgy érezzük, hogy a kezdeményezőképességük, a vállalkozói kompetenciájuk, a kockázatvállaláshoz való viszonyuk fejlődésre szorul.

Szempontok társasjátékos projektekhez

Az alábbi fejezetekben szeretnénk néhány támpontot nyújtani azoknak, akik valamilyen formában társasjátékos projektbe terveznek kezdeni. Nem szeretnénk viszont recepteket adni, mert nem hiszünk a csomagokban, hiszen minden helyzet, minden csoport más, így máshogy is működik, máshogy játszanak, amire egy könyv nem képes reagálni. Az itt leírtakat tehát értelmezni, szűrni szükséges, a kategóriák azonban fontosak, hiszen kellnek célok, kellnek játékok, be kell vezetni a projektet, el kell tudnunk magyarázni a szabályokat és szükségesek a keretek is.

Kezdetek

Gyakori kérdés, hogy a társasjátékozás bevezetése hogyan történik egy csoportba. És erre bizony nem is olyan egyszerű válaszolni, mint ahogy az ember elsőre gondolná. Az biztos, hogy ha már játszanak, akkor a játék elvégzi helyettünk a motiváló feladatokat, de könnyen elképzelhetőek olyan

gyerekek, akik teljesen más típusú játékokhoz, tevékenységekhez szoktak, így a társasjátékozás idegen számukra.

Fel kell mérnünk a csoport érdeklődését, játékkultúráját, olyan társasokkal kell megkínálnunk őket, melyek feltehetően tetszenek majd nekik, és erre a játékelményre lehet építeni a továbbiakban. A feladat tehát, hogy rávegyük őket, hogy leüljenek az asztal köré és játszanak. A játék nem lehet ijesztő, mert sok alkatrésze, hosszú szabálya van, nem tűnhet nehéznek, és ne legyen túl hosszú, így van esélyünk arra, hogy végigjátszanak néhány partit, és ha jó a játék, jó az élmény, az lehet hivatkozási pont.

Persze az is elképzelhető, hogy képtelenek vagyunk rávenni a gyerekeket arra, hogy leüljenek velünk játszani. Ilyenkor nem elvetendő akár külső motivációs elemek használata sem: versenyhelyzet, jutalmazás. Azt azonban fontos szem előtt tartani, hogy a külső motivációs elemeket ki kell kapcsolnunk, amikor már látszik, hogy a játék működik, hagyunk kell a belső motivációt kialakulni.

Célok kiválasztása

Tulajdonképpen bármilyen céllal neki lehet vágni egy társasjáték-pedagógiai projektnek. Az egészen egyszerű igényektől, mint a szabadidő értékes eltöltése, az egészen konkrétakig, mint bizonyos kompetenciaterületek fejlesztése. A tapasztalat egyébként azt mutatja, hogy a társasjátékos alkalmak tudatos tervezésének folyamata magával hozza a pedagógiai célok megjelenését is. Egyszerűen arról van szó,

hogy ha valaki elkezd azon gondolkodni, hogy milyen játékokat tegyen a csoportja elé, akkor azt is végig fogja gondolni, hogy miért azokat.

A Toldi Tanodában a kezdetek éppen arról szóltak, hogy a társasjáték valamiféle eszköz arra, hogy a gyerekeket végre valami lekösse hosszabb időre, fejlődjön a türelmük, gyakorolják a koncentrációt, kialakuljon valamiféle játékkultúra. Ezek nagyon általános célok, tulajdonképpen ehhez egyedül arra van szükség, hogy nem túl nehéz, nem túl hosszú, izgalmas társasok kerüljenek elő. A gyerekek motivációja, kíváncsisága, fejlődési igénye indukálta a további célok megfogalmazását a matematikai kompetenciától, a kommunikáción át az olvasási motivációig. Ezzel a rövid példával csak arra szeretnénk rámutatni, hogy bárhonnan el lehet indulni, a társasjáték-pedagógia során játékkal dolgozunk, az az elsődleges, hogy a résztvevők, de a folyamat létrehozói, alakítói is így éljék meg. Nem biztos tehát, hogy rögtön pedagógiai célok komplex rendszerének kidolgozásával kell elindulni, érdemes egyszerűen elkezdeni játszani és hagyni, hogy alakuljanak a dolgok, amikre aztán lehet reagálni.

Aztán hogy ez a reakció milyen irányba mozdítja a folyamatokat, már sok mindentől függ. A Mérési lehetőségek című fejezetben ajánlunk néhány megfigyelhető fejlődési területet, melyek a társasjátékozáshoz nagyon szorosan kötődnek. Ezek megfigyelése, mérése látszólag túlmutat az egyszerű játékon, holott éppen arra épít, éppen azt elemzi. A gyerekek szempontjából tehát szinte semmi nem változik, a tudatosság új szintje jelenik meg, a pedagógia erősödik, de csak a háttérben, rejtetten.

Játékok kiválasztása

Sokféle szempontot érdemes figyelembe venni, amikor egy játékosmagot állítunk össze, akár csak egyetlen alkalomra is. Tudnunk kell, hogy kiknek, hová és milyen céllal, hiszen rengeteg tényező befolyásolhatja, hogy egy sikeres játékalalmat, esetleg projektet hozunk-e létre.

Ahogy azt az alapelvekben is rögzítettük: a játék az maradjon játék, minden döntésünknel tiszteletben kell ezt tartani. Hiába vannak remek pedagógiai céljaink, ha a gyerek még nincs az adott játék szintjén, ha nincsenek megfelelő társak, ha a helyszín alkalmatlan, ha a résztvevőknek máshoz van kedvük, stb. Minden lehetőséget végig kell gondolnunk, B, C, D tervekre is szükségünk van és szinte teljesen elképzelhetetlen, hogy csupán 1-2 játékkal biztos sikert érhessünk el.

A célcsoport kapcsán fontos tisztáznunk, hogy milyen játékokat ismernek, mennyire játszanak gyakran, milyen játékok működtek náluk, milyenek nem. Persze előfordul, hogy nincs lehetőségünk pontosan ismerni a csoportot, ahová megyünk, de ezekhez az információkhoz azért mindenképpen hozzá lehet jutni. Nézzük meg, mivel érdemes készülni, ha megvannak a szükséges információk a konkrét játékok kiválasztásához.

Általánosságban elmondható, hogy mindig érdemes vinni többféle partijátékot, melyek fontos jellemzője, hogy sokan játszhatnak velük, könnyedek, és bőven lehet olyanokat találni, melyeknek rövid a játékidejük. Ráhangolódásnak, megérkezésnek, két nagyobb játék között pihenésnek, a foglalkozás végén pedig levezetésnek is alkalmasak. Ha ismer-

jük a preferenciáját a csoportnak, akkor érdemes kihasználni, vinni a kedvenc játékot, annak variációját, kiegészítőjét vagy ahhoz nagyon hasonlót, de ezzel párhuzamosan ebben a kategóriában újat mutatni is könnyű, és viszonylag kicsi a kockázat, hiszen ha nem tetszett, akkor sem ez lesz az alkalom legmeghatározóbb élménye. Jó, ha ismerünk 8-10 ilyen játékot –és jó ha mindig nálunk van 2-3 –, igazán hasznos segítőtársak, remek jégtörők, konfliktusfeloldók, energetizálók.

Jó, ha van valami célunk: új játék tanítása, bizonyos típusú játék tanítása, valamely fejlesztési terület piszkálása stb., ami meghatározza a fő játékot. Ez nem jelenti azt, hogy ez mindenképpen valami nagyon nehéz, nagyon hosszú játék kell, hogy legyen, de valamilyen szempontból előrelépés az addigiakhoz képest. Például az ebben a könyvben is tárgyalt licites játékok (Nincs kegyelem!, Modern Art) sok szempontból különböznek, de felfűzhetőek egyazon fejlesztési folyamatba. Ha olyan csoportba megyünk, ahol nagyon profi játékosok vannak, de ritkán játszanak licites játékokat – így ennek a mechanizmusnak a pozitívumai nem érik el őket –, akkor a ráhangolódós partijáték után jó bevezetőként lejátszani egy-két Nincs kegyelem! partit a Modern Art előtt, de egy kezdő csapatban a Nincs kegyelem! is tökéletes fő játék, hiszen egyszerű szabályok és rövid játékmenet mellett rendelkezik mélységekkel. Szóval a csoport jellemzőit ismerve, a rendelkezésünkre álló időt végiggondolva a céljaink mentén választunk fő játékot, számolva azzal, hogy itt igazán nagy a kockázat: tetszik-e, végig tudják-e játszani. Ha van időnk, akkor ezekre a kérdésekre a ráhangolódó játékok során választ kaphatunk, így több időnk van módosításokon

gondolkodni: tehát ha van ilyen, akkor akár már a partijáték során is tesztelhetjük a csoport hajlandóságát, nyitottságát adott irányokra, de vihetünk alapozó, rövidebb játékokat is a partijáték és a fő játék közé.

Ahhoz azonban, hogy tudjunk módosítani, szükséges, hogy legyenek nálunk játékok. A társasjátékozás nem kötelező. Lehet kérni, motiválni, erőltetni dolgokat, de ha a gyerekek/gyerekcsoport – vagy akár a felnőtt – úgy dönt, hogy ő ezzel most akkor mégsem játszana, akkor nekünk meg kell hajolnunk az akarata előtt. Ugyanakkor célunk továbbra is az, hogy bent tartsuk a foglalkozáson, így alternatívát kell kínálnunk. A megoldandó probléma nagyon is különböző lehet, hiszen nem mindegy, hogy egyetlen résztvevő, egy pár vagy a többség szavazza le a tervet, de nekünk mindegyikre készen kell lennünk. Amennyiben vannak, akik a terv mentén haladnak, velük kell továbbvinnünk a folyamatot, a kilépőket pedig addig lehet mással játszatni: a megismert partijáték folytatása, ha vannak elegendő; egy perc alatt elmagyarázható kétszemélyes játékhöz ültetni őket; előző alkalomról ismert, működő játékokkal lefoglalni őket. Lehetséges, hogy szinte senkinek nem tetszik a felajánlott fő játék. Ennek legjobb megoldása, ha eleve úgy készülünk, hogy a céljainknak megfelelően több fő játékot viszünk, és a csoport választhat. A választás plusz motiváció, valószínűbben marad benne egy olyan folyamatban, melyhez az ő döntése is vezetett, de a többféle játék azért is jó, mert ha mégis becsődöl az egyik, akkor megpróbálhatjuk a másikat. Persze az sem titok, hogy van, amikor semmi nem jön össze. Ilyen esetekre jó, ha van nálunk olyan játék, amiről azt gondol-

juk, hogy már meghaladtuk, de azt is tudjuk, hogy bármikor szívesen játszanak vele. De ezért fontos a sokféle könnyed partijáték is, mert lehet olyan alkalom, amikor egyszerűen senki nem szeretne mélyebbre ásni.

Lezárásként, búcsúként pedig ismét érdemes elővenni valami könnyedebbet a kicsit megterhelőbb, akár konfliktusosabb, kudarcosabb fő játék után. Ez lehet az is, amivel kezdtünk, de nem lehetetlen még ilyenkor is újat tanítani.

Nézzünk meg egy konkrét foglalkozást, ahol egy jól ismert gyerekcsoportnak, akik addigra több mint 10 alkalmon vettek részt, és akik ezeken kívül is rendszeresen játszottak, vittünk játékokat. A cél az volt, hogy új típusú játékokat ismerjenek meg, már ismert mechanizmusokat próbáljanak ki új köntösben, és hogy mi is új területen mérjük fel őket. Így esett a választásunk az alábbi játéksorra, ahol a puzzle, az építés, az ügyesség, a térlátás voltak új elemek, és a licit mint ismert mechanizmus.

- Ráhangolódás: *Ubongo*, a kártyajáték (Grzegorz Rejchman).

- Bevezető játék: *Bausack* (Klaus Zoch), Bábel tornya variáció.

- Fő játék: *Bausack*, Kiütés variáció.

- „A” tartalék: *Pende* (Aczél Zoltán) – ebben a foglalkozástervben mindenképpen szükség volt tartalék vagy plusz játékokra, mert a fő játék kiesős, nem egyszerre végeztek a játékosok, így páran meg is tanulták.

- Levezetés: *Ubongo*, a kártyajáték.

- „B” tartalék: *Bohnanza* (Uwe Rosenberg) – ismerik, szeretik –, *Die Sieben Siegel* (Stefan Dorra) – új lett volna.

- Tartalék partijjáték: *Dobble* (Denis Blanchot, GuillaumeGille-Naves, Igor Polouchine), *Jungle Speed* (Thomas Vuarchex, PierrickYakovenko).

Ebben a fejezetben elsősorban egyetlen alkalomról volt szó, de az elvek nem változnak akkor sem, ha folyamatot építünk. Sőt, ugyanezen szempontok mentén rakjuk össze akkor is a játékcsoportot, ha kevésbé kötött alkalmat tervezünk, mondjuk, egy tábor során, ahol a társasjátékozás a fő benti tevékenység, de ennél direkter feladata nincs, hiszen egy-egy alkalomnak akkor is ugyanez a felépítése. Ilyenkor nagyobb gyereklétszámmal, nagyobb szabadsággal számolva nem 6-8 játékkal készülünk, hanem akár 20-30 darabbal is.

Játéktár kialakítása

Tehát mindenképp meg kell határoznunk, milyen irányba, milyen játékokkal szeretnénk indulni. Amikor ez megvan, készítsünk egy leltárt erőforrásainkról, már meglévő játékainkról. Vegyük számba anyagi lehetőségeinket. Saját, induló játéktárunk létrehozása 2-3 hét alatt könnyen megvalósítható!

Amennyiben kevés pénzünk van, a legjobb indulás egy gyűjtés az alábbi felkiáltással: „Mindenki hozza be azokat a társas- és absztrakt játékait, amelyekkel nem játszik otthon, és előre láthatóan már nem is fog!”¹⁰Bármit szabad behozni, függetlenül a dobozok állapotától, az alkatrészek kopott-

¹⁰ Persze, ha nem iskolában dolgozik valaki, a gyűjtés barátoktól és ismerősöktől hasonlóan sikeres lehet.

ságától. Mindennek örülünk. Ami jó állapotú és jó játék, annak azért, a továbbiakban egy opció lesz a közös játékra. Ami régi, szakadt vagy hiányos, azt pedig újrahasznosítjuk: szétszedjük alkatrészeire ezeket a játékokat. Tapasztalataink szerint egy kisebb iskolai gyűjtés után lesz párszáz vegyes jelölőnk, korongunk, bábunk, dobókockánk, átmatricázásra váró játéktáblánk, jó pár pakli kártyánk, némi zsetonunk, játékpénzünk. Mikor beérkeztek a játékok, és szortíroztunk, meg kell határoznunk a szükséges beruházásainkat. Var-rós doboz, csavaros doboz, nagyméretű szerszámos doboz. Utóbbi előnye, amellet, hogy jól áttekinthetően lehet benne tárolni alkatrészeinket, hogy azonnal vihető a táborba, és ott is helyt áll, arról nem is beszélve, hogy a tetején kiválóan tudkártyázni 2-6 ember akár egy pályaudvaron is.

A második gondolatnak sem kell a boltok felé irányulnia. Megfelelő tájékozódással és kreativitással számos társasjáték elkészíthető házilag. A boardgamegeek.com weboldal a legnagyobb online elérhető játékgyűjtemény, ahol a felhasználók által feltöltött dokumentumok és képek – vagy általuk készített verziók elemei – megfelelő kiindulópontok a társasjátékok elkészítéséhez. Sok esetben arra is van lehetőség, hogy kinyomtassuk az egészet, de az is egy lehetséges út, hogy a gyerekekkel közösen egy kézműves foglalkozás keretében készítjük el a játékot. Az Igazgyöngy Alapítvány Toldi Tanodájában a kezdeteknél meghatározóak voltak a házilag elkészített társasjátékok, melyekről található pár leírás a honlapjukon.¹¹

11 A továbbiakban hivatkozunk a Toldi Tanodára, ahol az egyik szerző dolgozik, és ahol 2013 óta jelen van a társasjáték-pedagógia. A weboldal címe: igazgyongyalapitvany.hu/tanoda-old/igy-keszult/

És van az a helyzet, amikor van elég pénzünk, pályázati lehetőségünk, ilyenkor kell a legkörültekintőbben gazdálkodnunk és például ennek a fejezetnek a szempontjait végiggondolni, hogy egy valóban praktikus, sokáig jól használható játéktár állhasson a rendelkezésünkre.

Szabálymagyarázati kisokos

Játékszabályt magyarázni jól igen nehéz feladat. Ezt fontos már az elején leszögezni, ugyanis nem vehetjük félvállról. Egy unalmas, rosszul felépített, pontatlan szabálymagyarázat ritkán vezet jó játékélményhez. Különösen fontos, ha gyerekekkel dolgozunk, hiszen sok esetben figyelmetlenebbek, türelmetlenebbek lehetnek, csak egyetlen esélyünk van és kevés időnk arra, hogy mindent elmondjunk, és eljuttassuk őket a várva várt játszáshoz.

Szabályt csak akkor tudunk magyarázni, ha pontosan ismerjük. Minden esetben olvassuk el a szabályt, ha csak lehet, kétszer. Ez még akkor is fontos, ha már játszottunk a játékkal, mert valaki megtanította, de a szabályt magát még nem vettük kézbe. Olvasás közben rakjuk ki az alapállást, értelmezzük az olvasottakat, ha csak lehet, próbáljuk ki a játékot védett környezetben, ahol még nem baj, ha hibázunk, ha keresgélünk, ha döcög. Ezután készüljünk a magyarázatra, kreáljunk példákat, keressünk fórumokat, olvassunk utána kérdéses pontoknak, és végül olvassuk át még egyszer a szabályt.

Ezután végig kell gondolni, hogy kiknek fogunk magyarázni, ki a célcsoport. Ez segít megválasztani a nyelvet, a tempót, az attitűdöt. Ismerni kell a helyszínt, a lehetőségeket. Semmit sem tanítunk ugyanúgy mindenkinek és mindenhol, nem kivétel ezalól a játékszabály sem.

A játék bemutatását érdemes a kerettörténet, a játék témájának bemutatásával kezdeni – absztrakt játékoknál nincs ilyen, de ha a célcsoport igényli, akkor ki lehet találni mesét hozzá. Ez sokszor segítheti a megértést, de még jobban segíti a szabályokra való emlékezést. Az, hogy mennyire megyünk bele a történetbe, nagyban függ a játékosoktól, például hogy mennyire motiválja őket, mennyire van erre szükségük, de függ önmagunktól is, hiszen mindenkinek szüksége van stílusra, így a mese is kinek fontosabb, kinek kevésbé.

Ezután következik a játék céljának bemutatása, tehát az, hogy mit is kell elérni, mikor lesz vége, hogyan lehet nyerni. Mindaz, amit a játékról elmondunk ehhez köthető, minden emiatt történik, így az a legfontosabb, hogy ezt az elején tisztázzuk és értsük meg.

Játékszabályt a játék alkatrészei nélkül igen nehézkes magyarázni, így az elejétől fogva érdemes kipakolni a leendő játékosok elé, és a cél ismertetése után be is kell mutatni azokat. Táblák, bábuk, jelölők stb., mind-mind sajátos funkcióval bírnak, melyek felületes ismerete már az elejétől fogva segíti a szabálymagyarázat megértését. A setup, a játék alapállásának felállítása azért is fontos, mert feladatot biztosíthatunk a résztvevőknek, így kevésbé érzik passzív befogadónak magukat.

És csak ezután kezdünk bele a játék menetének bemutatásába. A játékszabályok felépítését érdemes követni, igényes kiadásoknál erre is nagy hangsúlyt fektetnek, de mindig legyünk kritikusak, és ha úgy érezzük, hogy kell, akkor merjünk változtatni. A lényeg, hogy legyen egy terv a fejünkben arról, hogy a játék menetét milyen módon mutatjuk be, mert az ide-oda ugrálás semmi jóra nem vezet. Készüljünk fel, hogy a fogalomhasználatunk tiszta legyen, egy-egy szó mindig ugyanazt jelentse (pl. kör / forduló). Miközben bemutatjuk a játék menetét, be kell mutatnunk, hogy hol kell döntéseket hoznunk, milyen lehetőségeink vannak, és itt mindig nagy lesz a kísértés, hogy stratégiát is vázoljunk, de ennek muszáj ellenállnunk. Nekünk egyetlen célunk van, hogy megtanítsuk a játékot, nem kell elmondani a megoldást, nem kell senkit megfosztani attól, hogy maga ismerje ki magát egy-egy új játékhelyzetben.

Fontos lehet, hogy a magyarázatunkat példák bemutatásával illusztráljuk, de ezt nehéz improvizálni, így ezt is érdemes jó előre végiggondolni, megtervezni.

Amikor már mindent elmondtunk, érdemes átismételni a legfontosabb pontokat, az újdonságokat, különlegességeket, itt a végén kell időt adni a kérdésekre is.

Még a játék előtt, de már a szabálymagyarázaton túl érdemes az általános szabályainkat is feleleveníteni, hiszen egy új játék nem írja felül azokat.

És végül kezdődhet maga a játék. Készüljünk arra, hogy az első játék döcögős lesz, sok kérdéssel, bizonytalansággal, amikor a játékosok bizony támogatásra szorulnak. Meg kell érteniük, hogy nehéz elsőre jól játszani, inkább gyorsan le-

gyenek túl egy partin, ami teljes képet nyújt a társasról, és máris kezdődhet az újabb játék.

Esélykiegyenlítés

A sorrendből adódó esélyek kiegyenlítésére azon egyszerű okból van szükség, hogy a társasjátékokba általában több személy vág bele, de ezt ritkán teszik szimultán. Jellemzően van elsőként lépő, másodikként lépő és így tovább. Területért, közös erőforrások birtoklásáért folyó küzdelmekben általában előny elsőként lépni, cselekedni. A játékszerzők ezt tudják, és kompenzáló szabályok beiktatásával próbálják kiegyenlíteni az esélyeket. Ilyen szabályok lehetnek például, hogy az elsőként lépő játékos kevesebb egyéb erőforrást vagy pénzt kap (pl. *Puerto Rico*, Andreas Seyfarth). A kevesebb dimenziójú játékokban, ahol nem lehet megoldani ezt a problémát kompenzációval, szóba jöhet a győzelmi pontokkal való direkt kárpótlás is a játék elején. Az absztrakt játékokban alkalmazott egyszerű, illetve komplex kezdési előnyt kiegyenlítő „metaszabályok” ismertetését jelen munkában nem tárgyaljuk. Fontos megjegyezni azonban, hogy néhány játékban pont az utolsónak lépő játékos van előnyben. Példának két betűjátékot említhetünk: az *OSKI*-t (Richard Malaschitz) és a *Szókrateszt*.

Esélykiegyenlítő szabály azonban nem minden játékba kerül bele automatikusan, néha kimarad valami miatt. A fenti két betűjáték is ilyen. Amennyiben megérezzük, illetve győzelmi statisztikákkal bizonyítható adott játék ilyen irányú

gyengesége, akkor azt saját szabályok bevezetésével orvosoljuk. Mi határozzuk meg a kompenzáció mértékét saját tapasztalataink alapján. Legyünk bátrak, kísérletezzünk, a gyerekek hamar átlátják ebbéli igyekezetünk szükségességét, és általában támogatják. Egyenlő erők küzdelme esetén ez elég fontos. De mi van akkor, ha nem egyenlő erők kerülnek szembe egymással? (Remek érzés, amikor a tanítványok maguktól adják át a kezdésből fakadó előnyüket gyengébb, kezdő ellenfelüknek.)

Sokszor kapjuk meg kérdésként, hogy érdemes-e hagyni magunkat gyerekek ellen, és bár alkalmanként előfordulhat – különösen bölcsődés, óvodás gyerekekkel –, de hosszú távon semmiképp nem ez a jó megoldás, inkább esélykiegyenlítésben kell gondolkodnunk az eltérő játékerő miatt.

A jó esélykiegyenlítő szabály alkalmazásának célja:

- Az összes résztvevőnek adjon teljes játékelményt az adott játék.
- Reális visszajelzést adjon a valódi játékerőről.
- A gyengébb játékos a lehető legerősebb lépések ellen küzdjön, amelyekből így tanulhat a legtöbbet.

Mindenképpen szólnunk kell a hendikepek alkalmazásáról. Hatalmas hendikepből indítsunk. Az erősebb játékos általában jobban viseli a túl nagy hátrányból adódó vereséget, a gyengébb viszont nagyon elszomorodhat azon, hogy előnyből is alulmarad. A hendikepet fokozatosan csökkentjük minden a gyengébb fél által aratott győzelem esetén. A jól beállított előnyadás esetén mindenki hasonló eséllyel indul a küzdelemben. Rengeteg gyereket lehet megnyerni a helyesen

megválasztott hendikep nagyságával; mindenki flowba kerülhet, mivel teljesítőképessége határán kell gondolkodjon.

Az időkompenzációt a sakkban régóta használják. Például az erősebb játékos 3 percet kap lépései megtételére, a gyengébb 10 percet. Sakkórával ez kiválóan beállítható, mérhető. Első hátrány: kell hozzá egy sakkóra. Továbbá kevésbé oldja meg az eltérő játékerőből adódó problémákat. Az erősebb fél általában használja ellenfele gondolkodási idejét, a sajátját szinte csak a lépés megtételére fordítja. Még nagyobb hátránya a dolognak, hogy a kapkodás ragályos: a gyors tempó ráragad a gyengébb félre, és ő is elkezd gyorsan lépni. Ez a parti minőségének rovására megy. Rossz minőségű, hangos, szinte haszontalan időtöltés a végeredmény. A gyengébb kevés dolgot tanulhat a játékból.

Bevezethetünk figyelmeztetési előnyt is. Az erősebb fél előre megbeszélte módon néhányszor szól, amikor azonnali hibát érzékel az ellenfele játékában. A nyilvánvaló elnézésekre ez a módszer orvosságot jelenthet. Rövidebb játékokban jól használható, hosszabbaknál azonban általában a végjátékra elfogynak a figyelmeztetési lehetőségek, és az ott elkövetett hiba már végzetes. Ennek ellenére inkább eredményez elmélyült játékot, mint az időelőny. Sokszor partin belüli elemzéshez vezet, ami szintén előny a gyengébb fél számára.

Használhatunk „Lépj mást!” zsetont, amiből egyet-kettőt kap a gyengébb fél. Amikor túl erősnek érzékeli ellenfele lépését, kijátszik egy zsetont, és megkéri ellenfelét, cselekedjen a játékszabályoknak megfelelően valami mást. A zseton használata néhány gyereket igazi mesterré tesz, sokszor felismerik, hogy megéri tartalékolni azokra a helyzetekre, amikor

egy jó lépésnek csak végzetes alternatívája van. A játékmenet radikálisan megváltozhat, a minőség romlani látszik, de megéri, mivel általában mindenki jókedvűen partiban marad és erősödik. Ez a módszer annyira vicces lehet adott esetben, hogy tanítványok variációt is készítettek belőle: két egyenlő erejű játékos is használ zsetont, és alkalomadtán ellenfelüket felkérlik „B” tervük bemutatására. Hatalmas drámákhoz és széles jókedvhez vezető variáns keletkezik így.

Szinte a legősbibb módszer, és egyben a talán legjobban működő, ha a gyengébb játékos több erőforrást használhat a parti során. Több figura, értékesebb figura, pénz, szinte lehet bármi, amit a játék tartalmaz.

Nincs rossz módszer, de mindegyiket körültekintően kell használni. Váltogassuk őket! Előnyadáskor a játék torzul, de hatalmas hozadéka lesz a dolognak: egy nyelven vitatkozik kicsi és nagy, kezdő és haladó. Kell ennél több?

Az előny megtartása arra tanítja a gyengébb játékost, hogy amit kapott, amilyen lehetősége van, azt kamatoztassa, semmi esetre se herdálja el. Az előny nélküli partikban már az egyensúly felborítása, az előny megragadása a cél.

Az erősebb játékosnak pedig alulról kell szemrevételezni a világot, a hátrány kompenzálásán kell gőzerővel dolgoznia, apró előnyöket kell halmoznia, hogy kiegyenlítsen és esetleg megragadja a kínálkozó lehetőséget.

Bátorítsunk mindenkit az előny elfogadására, adjunk hatalmas előnyt!

Játékos kódex

Természetesen a szabályoknak köszönhetően már maguk a társasjátékok is adnak bizonyos keretet a tevékenységhez, azonban elengedhetetlen annak végiggondolása, hogy maguk a résztvevők mit igényelnek ezen túl, illetve hogy nekünk, szervezőknek milyen céljaink vannak a közös játékkal. Ezek a szabályok a játékot tartják össze, azt strukturálják. Kevin Bourrillion (2008) gondolatait saját tapasztalatokkal kiegészítve állt össze ez a lista, és bár igyekeztünk mindenre kitérni, biztosan akad olyan terület, ami az olvasónak nagyon fontos, de mi nem gondoltunk rá – ezekkel nyugodtan hozzá lehet tenni.

Nézzük mi a helyzet a játék előtt!

- Legyünk nyitottak új játékok kipróbálására!
- Amikor játékszabályt ismertetnek nekünk, akkor csendben figyelünk és értelmezünk, csak gondolati egységek végén kérdezzük, mert a koherens magyarázatot nehezíti a sok kérdés.

- Komplex társasjátékot új játékos még soha nem kezdett úgy, hogy emlékezett volna az összes ismertetett szabályra. Vágjunk bele!

- Mások játékszabály-ismertetésébe, amennyiben ismerjük a játékot, nem szólunk bele, nem kommentáljuk. Amennyiben kifelejt valamit egy szakaszból, annak a szakasznak a végén udvariasan figyelmeztetjük, és ő beilleszti.

- Természetesen a játéktevékenység maga a legfontosabb, így ezt érdemes a legrészletesebben végiggondolni, szabályozni:

- Minden játékban megtett lépésünket nyíltan, érthetően hajtjuk végre. Cselekedeteink egyértelműek kell legyenek az asztalnál ülő játékosok számára. Amennyiben akaratlanul vétünk a játékszabályok ellen, így időben tudnak segíteni. Szabálytalan lépés javítására azonnal hívjuk fel játékostársaink figyelmét.

- Az „Ezt a szabályt nem mondtad!” felkiáltás kerülendő. Inkább azt valószínűsítsük: mondta, de mi nem emlékszünk.

- Annyi ideig gondolkodunk lépéseinken, mint az asztalnál ülő többi játékos átlagosan. Jobb egy kevésbé jót lépni és utána levonni a tanulságokat, mint hosszú töprengéssel folyamatosan megakasztani a játékot. Játékonként egy-két alkalommal persze kérhetünk időt társainktól egy-egy fontos lépés kimódolására, de ne feledjük: „a gond nem játék.”

- Amíg nem ismerjük a játékot, nehéz meghozni a legjobb döntéseket, így eleinte fontosabb, hogy gyorsan és sokat játszva megismerkedjünk a játék működésével, mint hogy elidőzzünk egy-egy lépésnél. Több ezer éves GO bölcsesség: „Az első partikat veszítsd el gyorsan!”

- Játékon belül mint játékos mindig a legjobb lépéseket keressük, függetlenül attól, hogy ez játékostársainkat mennyire bántja, bosszantja. Kivételt képezhet a játszani tanuló kisgyerekekkel való közös játék. Természetesen őket a társasjátékok világába vezetgetve nem győzzük le mindig. Azonban ennél is jobb megoldás az esélykiegyenlítő szabályok bevezetése, alkalmazása. A jól megállapított hendikep lehetővé teszi, hogy mindenki tiszta erőből játsszon. Később a gyerek kérheti ezek feloldását, amint megerősödik az adott játékban. (Ennek egy külön fejezetet szentelünk később).

- Ismeretlen játékban optimális lépéseinkre vonatkozó segítségkérésünket szorítsuk korlátok közé. Ne várjuk el, hogy játékostársaink saját maguk legjobb lépése ellen játsszanak.

- Játékon belüli megtámadásunkat soha nem vesszük személyesre. Morogni szabad, játékon kívül visszatámadni tilos.

- Hibás lépés, nyilvánvalóan rossz lépés, elnézés, amennyiben még nem lépett a következő játékos, a többi játékos beleegyezésével kijavítható. Amennyiben már léptek utánuk, lépésünk megváltoztatását felejtjük el. Vonjuk le a tanulságokat!

- Kétszemélyes játékban, amennyiben észrevettük játékostársunk nyilvánvaló elnézését, gyenge lépését, akkor kérdezzük meg, biztos-e a lépésében. Nem lehet cél a minőségi játékot romboló figyelmetlenség kihasználása. Többszemélyes játékban ez a fajta figyelmeztetés konszenzuson kell alapuljon.

- Amennyiben észrevettük, hogy vétettünk a szabály ellen valamikor, akkor szavazunk:

- ebben a játékban ez már így marad (vége felé),
- kompenzálunk (közepén),
- új játékot kezdünk (elején).

- A játékokat végigjátsszuk, társasjátékot feladni illetlenség. Amennyiben rájövünk, hogy nyerni már nem tudunk, helyezésért kezdünk játszani, vagy pontokért.

- A királycsinálás¹² ízlés dolga, nem bűn, nem szabálytalan, el kell viselni.

12 Elérkezhet társasjátékozás közben az a pillanat, amikor egy játékos azzal szembesül, hogy ő már nem nyerhet, de van hatása a győztes kilétére.

- A „Nekem soha nincs szerencsém” kerülendő.
- Vezetett játéknál, versenyjátéknál fontos prioritás a magatartási szabályok maradéktalan betartása. Szabadidős játéknál a gyakorlat azt mutatja, aki nem tudja betartani a kimondott és kimondatlan közös normákat, annak rövid idő múlva nehéz lesz játékostársakat találnia.
- Parti közben ne minősítsük a játékot. Hozzáállásunk befolyásolja a többiek játékélményét. Vélemények a parti után jöhetnek.
- Közös és saját játékalkatrészeinket is rendezett módon kezeljük az asztalon. Védjük a játék alkatrészeit a mechanikai sérülésektől. Soha nem eszünk olyan ételeket játék közben, amik a játszott játék valamelyik alkatrészét bármilyen formában tönkretelhetik. Az italokat mindig egy másik asztalon tároljuk.
- Minimalizáljuk a parti felfüggesztésének esélyeit (evés-ivás, telefon, mosdó).
- A játék vége sok szempontból kényes pillanat, sok mindenre érdemes itt is figyelni.
 - A győztest ünnepeljük, a vesztest emeljük meg! Biztos mindenkinek volt jó pillanata, ezeket idézzük fel.
 - Úgy nyerjük, hogy legyen következő parti!
 - A tanulságok levonása mindenki magánügye.
 - Amennyiben a társaság nyitott rá, ekkor beszéljük meg játékunkat. Ekkor érdemes segítséget kérni a következő játék eredményesebbé tételéhez.
 - Segítünk rendszerezetten elpakolni a játék alkatrészeit, ahogy segítünk a terem, szoba rendezésében is.

Természetesen minden társaságnak, klubnak, alkalomnak lehetnek további szabályai, egyes pontok akár el is térhetnek, a tapasztalatok azonban azt mutatják, hogy mindezek sérülései a játékelményt negatív irányba mozdíthatják. Fontos, hogy a résztvevők biztonságban érezzék magukat, tudják, mire számíthatnak, ehhez pedig szükségesek a keretek. A szabályalkotás természetesen történhet közösen, ami segíti, hogy azokat mindenki magáénak érezhesse, de vannak pontok, melyekhez érdemes ragaszkodni, ez a lista ehhez kíván támpont lenni.

Mérési lehetőségek

Eddig is előkerültek célok, beszéltünk fejlesztési lehetőségekről, de az olvasóban jogosan merülhet fel a kérdés, hogy vajon mire alapozzuk ezeket az állításokat. Elsősorban persze személyes tapasztalatokra, az elmúlt évek számtalan játékalkalmára, amikor volt szerencsénk egyéneket, csoportokat végigvezetni egy-egy fejlődési folyamaton. És láttuk, amit láttunk, és hiszünk abban, hogy sokan ugyanígy lesznek: sokat játszanak, és figyelik, látják, hogy mi minden történik a célcsoporttal. Azoknak viszont, akik ennél pontosabb dolgokra vágnak, ajánlunk néhány lehetséges mérési folyamatot, de meg is kísérelünk kidolgozni egy kifejezetten a társasjátékozás hatásait láthatóvá tevő eszközt.

Szociális és kognitív területek

A társasjátékokat számos fejlesztési cél mentén lehet csoportosítani, néhányat magunk is említettünk, de ezt érdemes minden pedagógusnak a saját tanulócsoporthoz igazítva megtennie. Kellően széles játékkismerettel és kreativitással szinte bármihez találhatunk megfelelő játékot, például ha

a kulcskompetenciákat vesszük sorra (Lencse, 2015). Érdekes azonban végiggondolnunk, hogy képesek vagyunk-e mérésekkel bizonyítani, láthatóvá tenni a változásokat. Gyerekekkel és fiatalokkal foglalkozva jól látszik a fejlődés, de meg kell próbálni kissé eltávolodni a folyamattól, hogy tegyünk pár apró lépést az objektivitás irányába. Megfigyeléseink és tapasztalataink tökéletes támpontot nyújtanak ahhoz, hogy mit kezdjünk mérni, és ahhoz kapcsolódóan milyen tevékenységeket tervezzünk. Utóbbi azért fontos, mert minden mérési szándék felesleges, ha nem célozzuk tudatosan a kiválasztott területet. Nézzünk meg néhány példát!

Fejleszthetjük például a tanulócsoporthoz tagjainak olvasási motivációját, szövegértési képességét, ha megfelelő játékokat kínálunk. Ebben az esetben korosztálytól függően számos eszköz közül választhatunk, ha mérni szeretnénk a fejlődést, ilyenek például az Országos kompetenciamérés (OKM) feladatlapjai: használhatjuk a mérési eredményeket, de feladatbankként is, saját mérésekhez (Fejes, 2016). Utóbbival persze csak saját magához, illetve adott csoporthoz viszonyíthatjuk, mely persze elég lehet arra, hogy megmutassuk –a magunk és a külvilág számára – projektünk eredményességét. Ehhez azonban néhány feltételnek teljesülnie kell. Biztosítanunk kell, hogy a megfelelő játékokkal játsszanak – továbbra sem szövegértést fejlesztő játékokról van szó, hanem olyan játékmecchanizmusokról, ahol az olvasás, a szöveg megértése a taktikai és stratégiai döntésekhez szükséges, tehát a játék része –, pontosan rögzítenünk kell, hogy milyen más befolyások érhatték a célcsoportot adott területen, illetve szükségünk van egy kontrollcsoportra, de legalábbis össze-

használtásként olyan gyerekekre és fiatalokra, akik adott típusú játékokkal kevesebbet vagy egyáltalán nem játszottak. Amennyiben ezek a feltételek biztosítottak információkhoz juthatunk az eredményességet illetően. Logikus hipotézis, hogy minél több és többféle szöveggel találkozik egy belsőleg motivált játékos során valaki, annál valószínűbb, hogy jobban fog teljesíteni ezen a területen.

A szövegértés csak egy lehetséges példa, az OKM a matematikai területeket is méri, ha itt szeretnénk hozzájárulni a fejlődéshez, akkor ennek megfelelően kell játékokat kínálnunk (pl. absztrakt-logikai játékok, licites mechanizmus). Szerencsére valóban sok mérőeszköz hozzáférhető, mára már a szociális kompetencia területéhez kapcsolódóan is, mely talán elsőként jut eszünkbe, ha a társasjátékok fejlesztő hatásáról gondolkodunk. Jó példa erre a Kasik László által publikált Személyközi problémák megoldása kérdőív (Kasik, 2016), mely esetén újra elmondható, hogy bemeneti és visszamérés során nyerhetünk információkat.

Ez az a klasszikusabb út, melyhez rendelkezésünkre állnak eszközök, igazából csak arra van szükség, hogy tudatosan álljunk a társasjáték-pedagógiához. A gyakorlat viszont azt mutatja, hogy lényegesen összetettebb kérdésről van szó annál, mint hogy a játékos játszik, és közben járulékosan olyan területeken fejlődik, melyeket amúgy máshogy is fejlesztünk – mondjuk a közoktatásban. Társasjátékos csoportokat vezetve megfigyelhető és leírható, hogy a játékosok fejlődnek a játék során. Egyszerűen fogalmazva: egyre jobban játszanak. Ez az egyre jobb játék jellemzően történetek mentén írható le, sztorikkal érzékeltethető leginkább. A különböző

történeteket aztán összehasonlítjuk, és kiderül, hogy mennyi minden változott. És ezekben a történetekben a játékspecifikus megfigyelések kerülnek túlsúlyba, tehát olyan elemek leírása, melyek a társasjátékozás és nem a matematikai műveletek megoldásának jellemzői. Ebből két dolog következhet. Egyrészt úgy tűnik, hogy érdemes a játéktevékenység sajátosságaival foglalkozni, merthogy vannak ilyenek. Ennek tartalmát le kell írni, meg kell állapítani, hogy honnan hová lehet eljutni a fejlődés során. Másrészt az is látszik, hogy megfigyeléssel, történetek rögzítésével megmutathatóak ezek, de ehhez egyelőre hiányzik a struktúra, hiányzik egy eszköz. Az alábbiakban arra teszünk kísérletet, hogy megállapítsuk a tartalmat, és eszközt javasoljunk a méréshez és értékeléshez.

Napló

Az itt leírt naplózás technikája a Toldi Tanoda gyakorlatából építkezik, ahol 2013-ban alakították ki a fejlődés nyomonkövetéséhez és az eredmények láthatóvá tételéhez. Alapvetően az fogalmazódott meg, hogy különböző mérések segítségével a változás ugyan megmutatkozik, de a miért és a hogyan kérdésekre nem tudunk pontos válaszokat adni, csupán következtethetünk. A tanodák sokkal kisebb gyermeklétszámmal működnek, mint az iskolák, így realizálódhatott az, hogy minden tanuló, minden foglalkozásáról naplót készítsen a foglalkozást vezető pedagógus. A Toldi Tanoda naplója számos területet dokumentál és mér (Lencse, 2016),

de számunkra most nem a tartalma, hanem a működése érdekes, mely a tanulási eredmények szemléletből építkezik. „A tanulási eredmények olyan állítások, amelyek arról szólnak, hogy a hallgatónak mit kell tudniuk, mit kell átlátniuk és/vagy mit kell tudni elvégezniük egy sikeres tanulási szakasz teljesítése után.” (Kennedy, 2007. 20. o.). Tanulási eredményekben gondolkodva tehát pontos elképzelésekkel kell rendelkezünk arról, hogy mi a lehetséges kimenet, és az hogyan jelenik meg, miként látható, miként mérhető. Le kell tudnunk írni, hogy mindez milyen tevékenységekben, milyen minőségekben mutatkozik meg. Ehhez persze alaposan végig kell gondolnunk az egész folyamatot, a céloktól, a tervezésen és megvalósuláson át az értékelésig. Ha pedig ezt megtesszük, akkor hamar világossá válhat, hogy adott tanulási eredmények elérése is egy folyamat, sok-sok állomással. Azt is mondhatjuk akár, hogy a tanulási eredmények személyenként különbözhetnek, hiszen nem biztos, hogy mindenki el tud vagy el akar jutni ugyanoda. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a tanulási eredményeknek különböző szintjei vannak, és nem ugyanonnan indulunk, és nem is ugyanoda tartunk. Ez a gondolatmenet nagy segítséget nyújthat a társasjátékok fejlesztő hatásainak vizsgálatához.

Tapasztalatainkból kiindulva igyekszünk teljeskörűen leírni azokat a területeket, melyek speciálisan társasjátékok használatával fejlődhetnek. Olyan területeket tehát, mint például a szövegértés vagy a matematika, most kihagyunk, hiszen ezek máshonnan is kaphatnak támogatást. Ez nem azt jelenti, hogy ez nem lehet fontos iránya a társasjáték-pedagó-

giának – fentebb mi magunk is foglalkoztunk vele –, csupán azt, hogy itt más kerül a fókuszba.

Javasolt eszközünk a napló, melynek kitöltéséhez a résztvevő megfigyelői szerep illeszkedik leginkább. A gyakorlatban tehát az történik, hogy a játékalalmak után, melyekben mi is játékosok voltunk, egy napló segítségével értékeljük a résztvevőket. Ehhez egy olyan eszközre van szükségünk, melyben a különböző tanulási eredmények szintjei mindenkinek ugyanazt jelentik, tehát, hogy az állítások pontosan leírjanak egy a játékban megjelenő tevékenységet/tevékenységsort, és a szintek különbségei egyértelműen kirajzolódjanak. Így a megfigyelőnek és naplókitöltőnek könnyebb dolga van, mintha mondjuk egy ötfokú skálán értékelné egy kategóriát, ráadásul a kapott eredmények akkor is összehasonlíthatóak lesznek, ha nem ugyanaz a személy tölti ki a naplót minden esetben. Az alábbiakban kidolgozzuk ennek egész rendszerét, melyből mindenki, aki társasjátékokkal foglalkozik össze tudja állítani a saját tevékenységéhez, céljaihoz és saját csoportjához legjobban illeszkedő eszközt, hiszen nem figyelhetünk meg mindig mindent.

Fejlődési területek

Minden területen megfogalmaztuk az észlelhető folyamatokat, melyekkel oly sokszor találkoztunk már társasjátékozásaink során. Az általános kép után találhatóak a szintek: a fejlődés jellemzően 1-5-ig jól értelmezhető, a 6. sok esetben valamiféle metaszint, mely túllép az addig tapasztaltakon,

így ezeket igyekeztünk jobban magyarázni. Nézzük a 11 azonosított területet!

Kihívások keresése

Nagyon fontos, a motivációval teljesen együtt álló dolog, ez az, ami nagyon jellemző az évek óta játszó gyerekekre. Belevágva egy társasjáték-pedagógiai projektbe, különösen akkor, ha olyan gyerekekkel tesszük, akikre nem jellemző a társasjátékozás, akkor sokáig a bevonás lesz az egyik legfontosabb pedagógiai feladatunk. Egyáltalán azt elérni, hogy játsszanak. Innen lehet eljutni oda, hogy a kihívások folyamatos biztosítása az, amit meg kell oldanunk, amikor az kezdi motiválni a gyereket, illetve a gyerekcsoportot, hogy új, ismeretlen vizekre evezhet. Olyan játékok kezdenek megjelenni a palettán, amiket addig kerültek, elutasítottak. Elkezdik keresni, kialakítani ezeket a szituációkat.

1. Alkalomszerűen játszik csupán, nem keresi az új játékalismákat.
2. Jellemzően kevés játékkal játszik sokat, azok is hasonló mechanizmusokra épülnek, nem szeret kilépni a komfortzónájából.
3. Szívesen játszik azokkal a játékokkal, melyekben jó eredményt ér el, így új játékok is érdeklik, de a sikertelenség elutasítást von maga után.
4. Érdeklődő, de még túlságosan fogva tartják a preferenciái, különösen a nehéznek tűnő játékok bizonytalanítják el.

5. Motiválják az új játékok, elvárássá válik a folyamatos új impulzus biztosítása, szereti a kihívásokat, büszke, ha megold egy-egy nehezebb játékot.
6. Megjelenik a proaktivitás a játékválasztásban: keres, utánaolvas, ajánl.

Szabálykövetés

Minden társasjátéknak kötött szabályrendszere van, amit meg kell érteni és el kell sajátítani ahhoz, hogy játszani tudjuk. A szabálykövetés tehát a játékélmény szempontjából (is) kiemelt fontossággal bír. A szabálytanulás és a szabálykövetés is tanulható, gyakorolható, éppen ezért új játék megismerésénél egy idő után már eleve nem az első szintről fog indulni a gyerek, a fejlődés tehát egy adott játékon belül, de a teljes játékkultúrájában is értelmezhető. Pedagógusként az a feladatunk, hogy sok szabálytanulási szituációt hozzunk létre, és felkészült, jól felépített szabálymagyarázattal támogassuk a gyerekeket.

1. A szabálymagyarázat nem érdekli, nem követi.
2. A szabályokat nehezen érti meg, hamar elkalandozik a figyelve.
3. A szabályokat megérti, de nem követi őket, nem ismeri fel a játékmenettel kapcsolatos jelentőségüket.
4. Az elsajátított szabályok alkalmazására törekszik, de nehézségekbe ütközik, játékvezetői támogatásra szorul.
5. Játékát pontos és értő szabálykövetés jellemzi.
6. Játékát pontos és értő szabálykövetés jellemzi, megtalálja az esetleges kikapukat is, társait is segíti.

A saját játékról való tudás

Az, hogy egy adott tevékenységet mennyire végzünk tudatosan, legtöbbször pozitívan hat az eredményességre – nincs ez másképp a társasjátékozással sem. A fejlődés a különböző területeken persze spontán is végbemehet, mondjuk, ha nagyon sokat játszom, akkor feltehetően jobb játékos leszek akkor is, ha nem vagy csak ritkán gondolkodom saját játékomról. A fejlődés gyorsasága és mélysége viszont más lesz, ha a sok játék mellé sok gondolkodás is megjelenik. Sok társaság, sok csoport megreked azon a szinten, hogy az adott játékot jóra, esetleg rosszra értékeli – ami gyakran összefügg az elért eredménnyel: utolsó lettem, tehát nem tetszik. Ezután következik az a lépcső, amikor egy játékos elkezdi saját teljesítményét értékelni, ahonnan aztán már tovább lehet lépni a folyamatos értékelés irányába, ami adott partin belül is minőségi változásokat hozhat. Ez a fajta reflektív gondolkodás az élet más területein is fontos, hiszen akár a munkában, akár a magánéletünkben kívánt fejlődéshez szükséges lehet, társasjátékozás közben pedig kiválóan lehet gyakorolni, tanulni ezt, tehát fejlődni benne.

1. Nem jelenik meg a saját játékról való gondolkodás igénye.
2. Megjelenik a játék érzelmi alapú értékelése: jó/rossz játék.
3. Megjelennek a leegyszerűsítő értékelések, melyek megragadnak, leírnak valós cselekvési minőségeket: jól/rosszul játszottam.
4. Jól és pontosan elemzi a saját játékát.
5. Jól és pontosan elemzi a saját játékát, az ezekből levont következtetéseket már adott partiban felhasználja.

6. Mint játékos képes a játék komplex elemzésére saját erősségei és gyengeségei szempontjából.

Fókusz

A játékos fejlődésének egyik első állomása, hogy megtanul valóban részt venni a játékban. Nem nehéz elképzelni olyan gyereket, aki bár ott ül az asztalnál, a játéktábla mellett, de valójában nincs ott, mással foglalkozik, más köti le. A társasjátékok nagy előnye, hogy motivációs hatásuk miatt a pedagógus nagy támogatást kap ahhoz, hogy a gyereket behívja a játékszituációba. Itt is elmondható, hogy sok ilyen behívás, sok játékalom segít abban, hogy megfelelő szinten léphessen be a gyerek. A fejlődésnek ugyanakkor még itt is több lépcsője van, hiszen tanulnunk kell a fókuszálást, az elmélyülést.

1. Nem a játékszituációhoz kapcsolódik, folyamatosan kibeszél belőle, másokhoz csatlakozik.
2. Megjelenik a fókusztevékenység alkalomszerűen, ezt rövid ideig tudja fenntartani: viselkedésekre, helyzetekre reagál.
3. Soron lévő játékosként már nagyobb elmélyülésre képes.
4. A saját igényeinek megfelelően kizárja a külső ingereket, akár az üresjáratokban is a játékra fókuszál.
5. Tudatosan hozza létre az elmélyülésre alkalmas állapotot, melyben képes a fókuszálásra.
6. Adekvát módon tud közlekedni a teljes fókusz és a szórt figyelem állapota között, az elmélyüléshez nem igényli az ideális körülményeket.

Mennyiségek mintázatának felismerése

A számlálás lassítja a gondolkodást, nehezíti a stratégiaalkotást. Ahogy a sztenderd dobókocka pöttyeit, úgy egy idő után például a kör alakú jelölők spontán elrendeződését is felismerjük, tehát számlálás nélkül tudjuk, hogy adott halmazban hány elem található. Ez természetesen nem működik a végtelenségig, de nagyobb, mondjuk 10 feletti mennyiségeknél is jobban becsül az, aki rendelkezik az alapokkal. Különböző halmazok összehasonlítása, összeadás számos, komplex játék során is megjelenik, és segíti a döntéshozást, hiszen valószínűbben tudjuk felmérni az esélyeket, ha megközelítőleg pontos képünk van az állásról már rátekintésre is. A számlálás persze pontosabb adatokkal szolgálhat, de több lehetséges megoldás végiggondolása esetén túlzott leterhelést is jelenthet, melyet a sok gyakorlással fejleszthető percepció oldhat fel, hiszen a rögzült elrendeződések, a mennyiségek helyes becslése egy idő után automatikussá válik, marad energia a stratégiai döntések meghozatalára.

1. Nem ismer fel mintázatokat, számlálásra van szüksége 1-6-ig is, mely akár nehézségekbe is ütközhet.
2. A számlálás magabiztosabbá válik, mert megjelenik néhány minta alkalmoszerű felismerése.
3. 5-6-ig felismer gyakori mintázatokat (pl. dobókocka, kör alakú jelölők spontán elrendeződése), többnyire elhagyja a számlálást.
4. A mintafelismerés magabiztossá válik, képes különböző halmazok számlálás nélküli összesítésére is.

5. A mintázatok játékmenetből adódó jövőbeni változásait is kalkulálni tudja.
6. A mintafelismerés alkalmazása komplex játékokban is megjelenik.

Döntéshozatal

Akad persze olyan társasjáték, ahol alig vagy egyáltalán nem kell döntést hozni – a *Kígyók és létrák* például ilyen, hiszen csak dobsz és lépsz –, de az esetek nagyobbik részében a játékmenet során számtalan döntéshelyzetbe kerülünk. Ezeknek a döntéshelyzeteknek a megoldása nagyon sokféleképpen történhet meg, itt is elmondható, hogy a gyakorlás, a rutin nagy segítség. Kezdő játékosoknál sokáig megfigyelhető, hogy a döntések nem is igazán döntések, csupán érzelmi alapon, ad hoc módon hajtja végre soron következő akcióját. Adott játék, illetve különböző játékstruktúrák megismerése viszont magával hozhatja azt a látásmódot, ahol folyamatokban gondolkodva, tudatosan tervezve hozunk döntéseket. A döntéshozatal tanulására azért is különösen jó a társasjáték, mert nincs valós tétje az esetleges hibáinknak, mindenféle probléma nélkül tudunk tanulni belőlük, és a következő majd azutáni partikban kereshetünk más utakat. A társasjátékos döntéshozatal fejlődésének nagyon szép íve van, hiszen folyamatosan válik egyre strukturáltabbá, majd – még ha ez paradoxonnak is tűnhet – ennek köszönhetően egyre rugalmasabbá. Ahogy látható a kezdő és a legfelső szint között látszólag alig van különbség, pedig rengeteg munka van abban, ha valaki elér odáig, hogy intuitíve is megtalálja a megfelelő döntéseket.

1. Játékon belül nem megmagyarázhatóak a döntései, sokszor érzelmi alapon hozza azokat.
2. Döntéseit minimális számítások alapján hozza, de azok sokszor hibásak, nem látja át a teljes játékmenetet.
3. Elegendő számítás alapján hoz döntést, de nehezen gondolkodik folyamatokban, ritkán készít terveket.
4. Jellemzi a tervkészítés, de a terveket túlságosan mereven kezeli, ritkán tudja őket jól módosítani.
5. Rugalmas terveket készít, melyeket szükség esetén szívesen módosít.
6. Tapasztalataira építve jó döntéseket hoz, sokszor intuitív módon.

Kockázatvállalás

Még ha nem is tudatosítjuk magunkban, mindannyian rendelkezünk kockázatvállalási stílussal, viszonyulunk valahogy a kockázatokhoz, ami azonban nem tud minden helyzetben eredményes lenni. A társasjátékok egyik fontos jellemzője, hogy az információhiány és a szerencse okán gyakran kell kockáztatnunk a sikeres játék érdekében. Természetesen ezt a vállalat elemzésnek, gondolkodásnak kell megelőznie, de ez nem feltétlen jellemző mindenkire. Ez a terület is szépen fejleszthető a társasjátékok által, hiszen aki nem tanulja meg az elemzést, nem tud szükség esetén kilépni a komfortzónájából, annak nem lesz sikerélménye. Társasozás közben következmények nélkül, szabadon lehet próbálgatni a különböző stratégiákat, ami remek tanulási lehetőség.

1. A játékát nem jellemzi a kockázatelemzés (mérlegelés nélküli kockázatvállalás, elkerülés, társkövetés).
2. Megjelenik a kockázatelemzés a játékában, de ez nem befolyásolja a meglévő attitűdjét (kockázatvállalás, elkerülés, társkövetés marad).
3. A kockázatelemzés befolyásolja a játékát, de nem pontos, nem teljes –az adott játékhelyzet és a társak elemzése nem egyszerre jelenik meg –, ez rossz döntésekhez vezet.
4. A kockázatelemzés eredménye, hogy megjelenik a komfortzóna alkalmoszerű elhagyása.
5. Bármikor képes elhagyni a komfortzónáját, ha a kockázatelemzés alapján ez indokolt. Kockázatvállalási attitűdjét a kognitív és szociális elemek pontos felmérése és szintézise határozza meg.
6. Az adott játékon belül az összes lehetséges kockázatvállalási stratégia komfortossá válik számára.

Prioritási sorrendek kialakítása

Sokszor választhatunk cselekvések közül, és bizony egyáltalán nem mindegy, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre őket. Társasjátékokról lévén szó ez nem egy állandó, leírható akciósor, hiszen számos tényező befolyásolja a megfelelő döntést. Amennyiben célunk, hogy eredményesek legyünk adott játékban, képesnek kell lennünk arra, hogy a rendelkezésre álló cselekvések minősége között különbséget tudjunk tenni, fel tudjunk állítani prioritási sorrendeket, de úgy, hogy ezeket szükség esetén módosíthassuk is. Ennek megtanulása nem egyszerű, sok gyakorlást igénylő feladat, de játékok széles skálája áll rendelkezésünkre, kezdve olyanoktól, ahol

2-3 akció közül választhatunk, egészen olyanokig, ahol akár tucatnyi lehetőségünk is van.

1. Cselekvéseinek végrehajtása véletlenszerű, nem ismerhető fel benne semmilyen logika, mely a játékmenetből következne.
2. Saját játéka szempontjából felismeri a legfontosabb cselekvéseket, de csak a cselekvések szűk körét használja, nem látja át az egész játékmenetet.
3. Saját játékán belül a cselekvések teljesebb körét használja, jól priorizál, de a többiek játéka ezt nem befolyásolja, terveit módosítani nem képes.
4. Jól határozza meg a prioritásokat, a cselekvések sorrendiségét, döntéseihez figyelembe veszi a többiek játékát is, megfelelő mennyiségű cselekvést használ, de változásokra nehezen reagál.
5. Az egész játékmenetre vonatkozóan határozza meg helyesen a prioritásokat és a változásokra is jól reagál.
6. Játéktapasztalatai alapján a játékmenet és a többiek játékának figyelembevételével képes helyesen meghatározni a prioritásokat. Motorokat alkot, üzemeltet.

Erőforrások kezelése

Számos mechanizmus (pl. licit, munkáslehelyezés¹³) kulcseleme, hogy a rendelkezésre álló erőforrásainkkal hogyan tudunk gazdálkodni. Megfigyelhető, hogy kezdő játékosok sokáig nem tudnak mit kezdeni ezzel: túl hamar elköltik a

13 Játékmechanizmusokról bővebben: <http://tarsasjatekos.hu/szojegyzek>. Néhány munkáslehelyező játékról: <https://www.youtube.com/watch?v=2GZP-3IVBUE>

pénzt, indokolatlanul sokáig spórolnak. Aztán megjelenik ezeknek a helyzeteknek az egyszerű kezelése, de akkor az-zal kell szembesülni, hogy bizony az sem mindegy, hogy a játékosársaink miként állnak erőforrások terén, és ha ezt nem emeljük be a gondolkodásunkba, akkor nem fogunk tudni jó döntéseket hozni. Végül pedig az olyan játékokban is elkezdene otthonosan mozogni a játékosok, ahol többféle erőforrás is van, és a menedzsment mellett a konvertálás is megjelenik.

1. Nem ismeri fel az erőforrások beosztásának szükségességét.
2. Felismeri az erőforrások beosztásának szükségességét, de nem méri fel jól a lehetőségeit, hibázik.
3. Jól osztja be saját erőforrásait, de még nem képes figyelembe venni a többiekét, nem reagál helyzetekre.
4. Jól osztja be erőforrásait, és megjelenik játékában a játékosársak erőforrásainak figyelembe vétele.
5. Jól osztja be erőforrásait, figyelni játékosársai erőforrásbeosztását, játékában megjelenik a konverziók lehetőségének használata.
6. Biztosan konvertálja erőforrásait, azokat precízen beosztja játékosársai erőforrásbeosztását figyelembe véve.

Diplomáciai készségek

Az élet számos területén szükségünk lehet jó diplomáciai készségekre, ugyanakkor kevés lehetőségünk van ebben fejlődni, hiszen nincs igazán olyan terep, ahol büntetlenül kísérletezgethetünk. Néhány társasjáték azonban ebben is a segítségünkre tud lenni, mivel saját elképzeléseink érvényre

juttatása kulcs lehet a játékon belüli cél eléréséhez. Három területet érdemes megfigyelnünk ezzel kapcsolatban. Egyrészt, hogy a játékos mennyire adekvát módon szólítja meg játékos társait. Másodszor fontos, hogy elkezdjük felismerni saját és társunk érdekeit, mely az egész akció alapját képezi, hiszen ebből következik a harmadik terület, maga az akció, a megegyezések tető alá hozása, a tulajdonképpeni szintézis. Egy megegyezésekre, üzletkötésekre, tárgyalásokra alapozó játékban nem lehetünk sikeresek, ha nem vagyunk képesek a szintézisre, hiszen nem fog senki belemenni olyan megállapodásba, ami neki nem jó. Viszont nekünk játékosként az a célunk, hogy a számos megállapodás sorában hosszú távon végül mégiscsak nekünk jöjjön ki legjobban a lépés.

1. Nem lép bele megegyezési akciókba akkor sem, ha saját érdekei egyértelműen ezt diktálnák.
2. Belelép megegyezési akciókba, de nem látja szükségét, hogy felmérje mások érdekeit, így nem tud megfelelő ajánlatokkal élni.
3. Alkalomszerűen felismeri, felméri mások érdekeit, de nem szintetizál, nem mindig megfelelően szólítja meg a résztvevőket, a potenciális szövetségeseket.
4. Felismeri és felmérésekkel pontosítja az érdekeket, néha alkukat képes szintetizálni. Saját megoldásait képes módosítani. Gyakorolja a megszólítást.
5. Biztosan mozog az érdekhálózatokban: felismer és felmér. Többnyire adekvát megszólításokat használ, jól módosítja megoldásait.

6. Képes befolyásolni az érdekhálózatokat saját érdekei szerint. Minden esetben jól szólítja meg a feleket. Bonyolult szintézisre képes.

Kommunikációs jelek értelmezése

Társasjátékot, ahogyan az a nevéből is következik, jellemzően¹⁴ másokkal együtt játszunk. Ahogy egyébként az élet számos területén vesznek minket körbe emberek, valószínűbb például, hogy olyan munkahelyünk lesz / van, ahol kommunikálnunk kell másokkal, értenünk kell őket, viszonyulnunk kell hozzájuk. Vannak olyan társasjátékok, ahol a verbális kommunikáció nem meghatározó, de olyat nehéz találni, ahol a nem verbális jeleknek semmi jelentősége, gondoljunk csak a köznyelvbe is eljutott pókerarc fontosságára. Amennyiben nem ismerjük fel a metakommunikációs jeleket, és nem tudjuk őket értelmezni, óriási hátrányba kerülhetünk társainkhoz képest. Ezzel szemben, ha mi magunk is alakítói tudunk lenni a kommunikációs folyamatnak, azt könnyen az előnyünkre fordíthatjuk. Ennek felismerése és megtanulása nem megy egyik napról a másikra, de sok játékkal magával hozhatja a fejlődést. Pedagógusként, a játékban résztvevőként támogathatjuk ezt a fejlődési folyamatot például azzal, hogy mi jók vagyunk benne. És persze az sem mindegy a fejlődés sebességének szempontjából, hogy milyen játé-

14 Igen, akadnak azért olyan társasjátékok, amiket lehet egyedül is játszani. Alapvetően több játékosnak készülnek, de fejlesztenek olyan játékmódot is, amihez nem kellenek társak. Például: *Agricola* (Uwe Rosenberg), *A Mars terraformálása* (Jacob Fryxelius), *Scythe* (Jamey Stegmaier).

kokkal játszunk. Előfordulhat, hogy a verbális és nem verbális kommunikáció, valamint a metakommunikáció fejlődése a játék szempontjából nem szimmetrikus. Az alábbi szintek megugrásához feltehetően egyik bevárja a másikat, de ha valaki külön szeretné választani a területeket, megteheti.

1. Verbális és/vagy nem verbális kommunikációja nagyobb részt független a játékszituációtól.
2. Verbális és/vagy nem verbális kommunikációját irányítani nem tudja, elárulja magát, a többiek kommunikációjának értelmezésével nem foglalkozik.
3. Verbális és/vagy nem verbális kommunikációjának irányítása megjelenik a játékában, a többiek kommunikációjának értelmezésével nem foglalkozik.
4. Az egyértelmű metakommunikációs jelek értelmezésének felhasználása megjelenik a döntéshozatalában.
5. Metakommunikatív jelzéseit tudatosan minimalizálja, kommunikációjával a többiek megértését célozza.
6. Kommunikációs tevékenysége stratégiájának részévé válik, a verbális és nem verbális eszközeit céljai elérésének szolgálatába állítja, sokszor szándékosan félrevezet, kiismerhetetlenné, kiszámíthatatlanná válik.

A játék mint mérőeszköz

Az alábbiakban a fejlődési területekhez javasolunk társasjátékokat. Gyakran kapjuk meg kérésként, hogy mondjunk játékokat, amikkel érdemes elkezdeni a gyerekeket bevezetni a társasjátékok világába, és bár hiszünk abban, hogy min-

den gyerek más, így minden gyerekcsoporthoz más és más út vezet, itt mégis összeszedtünk egy nem kizárólagos, de lehetséges listát. Könnyen és olcsón beszerezhető, esetleg elkészíthető játékok ezek, melyek többsége 6-7 éves kortól játszható a gyerekekkel.

Íme a játéklista ABC rendben: *Bohnanza* (Uwe Rosenberg), *EladLak* (Stefan Dorra), *Gyümi* (Szöllősi Péter), *Kalaha*, *Keltis kártyajáték* (Reiner Knizia), *Királyi áru* (Alexander Pfister), *Nincs kegyelem!* (Thorsten Gimmmler), *Perudo* (Richard Borg), *Quo Vadis?* (Reiner Knizia), *Sárkánytojás* (Hegedűs Csaba), *Schnapp de sack* (Wolfgang Kramer).

1. Kihívások keresése

Játék előtt megfigyelhető, játékválasztáshoz köthető terület, így bizonyos tekintetben független attól, hogy mivel játszunk utána.

2. Szabálykövetés

Minden társasjátéknak van szabályrendszere, így ez a terület is bármelyik játéknál megfigyelhető.

3. A saját játékról való tudás

Ennél a területnél az a cél, hogy a saját játékunkról gondolkodjunk, így pusztán a játék a lényeg, ugyanakkor ennek a területnek a fejlesztéséhez sem érdemes már az elejétől túl komplex játékokat kapcsolni, hiszen az összetettség nehezíti a reflexiót is.

4. Fókusz

a. Kalaha

b. Gyümi

5. Mennyiségek mintázatának felismerése

- a. Kalaha
- b. Schnappdensack
- 6. Döntéshozatal
 - a. Kalaha
 - b. Sárkánytojás
- 7. Kockázatvállalás
 - a. Nincs kegyelem!
 - b. Keltis kártyajáték
- 8. Prioritás-sorrendek kialakítása
 - a. Bohnanza
 - b. Királyu áru
- 9. Erőforrás-kezelés
 - a. EladLak
 - b. Nincs kegyelem!
- 10. Diplomáciai készségek
 - a. Bohnanza
 - b. Quo vadis
- 11. Kommunikációs jelek értelmezése
 - a. Bohnanza
 - b. Perudo

Javaslat a mérőeszköz használatára

Érdeemes a célok meghatározásával, így a fejlesztési területek kiválasztásával kezdeni. Nehéz elképzelni, hogy 3-4 területnél többet könnyen meg lehetne figyelni, így körülbelül ez az a mennyiség, amit kiválasztásra javasunk, de ez segít bennünket abban is, hogy fókuszáljuk céljainkat.

A területek kiválasztása után meg kell tervezni a társasjátékos alkalmakat: kikkel játszunk?, mit játszunk?, milyen hosszú egy-egy alkalom?, milyen gyakran játszunk? Tulajdonképpen itt határozzuk meg azt is, hogy mire vagyunk kíváncsiak, hiszen mérhetünk változást, melyhez több idő kell, sok alkalom, de az is lehet, hogy csak diagnosztizálni szeretnénk, hogy próbáljuk felmérni a csoport játékkultúráját.

A naplózás nem egyszerű feladat, hiszen a résztvevő megfigyelő szerepét javasoljuk, tehát játékosként érdemes lennünk a megfigyelt partikban, melyek után célszerű a lehető legrövidebb időn belül rögzíteni a látottakat. Ez a jelenlét, odafigyelés nagyon megterhelő, így hosszútávon nem is fenntartható. Megoldásként javasoljuk, hogy a naplót csak meghatározott időnként használjuk. A megfigyelt folyamat során ettől még játszhatunk gyakrabban, de a köztes alkalmakon csak az alapadatokat rögzítjük – ezekről később. Így tehát pontos képünk lesz egy folyamatról, néhány alaposan kiválasztott időpontról pedig mély tudásunk, melyek így együtt teljesen megmutatják a folyamat során történt változásokat.

Mindezek végiggondolása és megtervezése után hozzuk létre magát az eszközt. Különösen akkor, ha többen végezzük a naplózást, érdemes egy közösen szerkeszthető online táblázatban gondolkodni, ahol a kiválasztott területeken túl néhány alapadatot is érdemes gyűjteni a játékkalkalmakról. Javaslataink: a játékos neve, a játék minősége (pl. játék, gyakorlás, verseny), dátum, a játék neve, a játék típusa (pl. kooperatív, licites), időtartam, ismerte-e a játékot, eredmény

(helyezés, pontszám), játékosársak (szülő, tanár, kortárs), szöveges megjegyzés.

A naplók feldolgozása erősen függ a céltől. A következő fejezetben ezzel kapcsolatban tekintünk végig néhány példát.

Mérési tapasztalatok

A társasjátékos alkalmak naplózását első körben 2016 tavaszán, majd a tapasztalatok feldolgozása és módosítások után 2016 nyarán próbáltuk ki a Toldi Tanoda napközis táboraiban. Ezután a 2016/17-es tanévben és 2018 tavaszán történtek adatrögzítések, összesen 126 napló született. Ebben a fejezetben kiemelünk néhány lehetséges értelmezést, hogy rámutassunk a napló használatának pozitívumaira.

A 2016/17-es eredmények első körben diagnosztikus szempontból voltak nagyon hasznosak. Egyrészt megerősítettek bennünket nagyon sok mindenben, másrészt felhívták a figyelmünket olyasmire, ami addig egyáltalán nem volt fókuszban. Kezdjük az utóbbival.

A naplóban szereplő fejlődési területeket tehát 6 fokú skálán értékeljük. 118 napló eredményeit átlagolva a Saját játékról való tudás területe 1.99 pontot ért el, tehát pusztán az jelenik meg, hogy érzelmi alapon jó-rossz egy játék. Még a hármas szintet sem értük el, tehát leegyszerűsítő értékelések sem jellemzőek (jól/rosszul játszottam). Mivel erre sosem helyeztünk hangsúlyt, talán nem is kellett volna meglepődnünk, ugyanakkor az is történhetett volna, hogy pusztán a sok játékalalom magával hozza ennek a területnek fejlődését is. Azzal kellett szembesülnünk, hogy ez nem így van.

A saját játékról való gondolkodás, az önreflexió igénye nem jelenik meg feltétlenül – egyébként a közösséget ez más területen sem jellemzi, így ez is lehet az egyik ok. Viszont azt is látjuk, hogy eredményesebben tud játszani az, aki képes erre, így feladatként fogalmazódhat meg az ebben való fejlődés támogatása. Nehéz feladatként egyébként, mert az önreflexió igénye akkor tud kialakulni, ha létrehozunk szituációkat, amelyek a játékon kívül találhatók, ráadásul elég direkt, ez pedig a társasjáték-pedagógia alapfilozófiájával nem összeegyeztethető. Ennek feloldása nem tűnik egyszerűnek, de játék utáni, két játék közötti beszélgetéseket talán lehet terelni ebbe az irányba, különösen akkor, ha mi magunk is önreflektívek vagyunk, példát mutatva ezzel.

Nagyon pozitív dolgokat találtunk a Fókusz és a Szabálykövetés területén. Előbbi 4.38, utóbbi 4.31, szintén 118 napló alapján. Ez számunkra azért fontos, mert ez az a két terület, amiért leginkább belevágtunk a társasjátékozásba a tanodában: hosszútávú, tartalmas időtöltést kerestünk a gyerekek számára, szóval valami olyasmit, amire képesek tíz percnél tovább koncentrálni. A szabálykövetés fejlesztése pedig szintén kiemelt cél volt. Itt a 4-es szint az, hogy az elsajátított szabályok alkalmazására törekszik, de nehézségekbe ütközik, játékvezetői támogatásra szorul. Ez az, amit a csoport elkezdett meghaladni, tartva az ötödik szint felé, a pontos és értő szabálykövetés felé. A Fókusznál pedig egyértelműen jelen van, hogy már az üresjáratokban is odafigyelnek adott partira. Talán ez az egyik legjobban tettenérhető fejlődés, hiszen sokáig csak azt látni, hogy soron lévő játékosként hajlandó gondolkodni, de idővel felismeri, hogy a játékosársak

folyamatos megfigyelése, a hosszabb gondolkodási idő, több lehetőség mérlegelése mind-mind pozitívan hatnak a játékminőségre.

A csoportról nyújtott általános képen túl egyének fejlődésének nyomonkövetése is lehetséges a naplóval. 2016 nyarán egy elsőbe készülő kisfiúnak is naplóztuk néhány játékkalkalmát, amelyek során a következő értékeléseket kapta: szabálykövetés: 1, 2, 3; fókusz: 1, 1, 2; döntéshozatal: 1, 1, 2. Ezzel szemben 2018 tavaszán, másfél év tanodázás, társasjátékozás után ezt figyelhettük meg nála: szabálykövetés: 4, 4, 4, 3; fókusz: 3, 3, 3, 3; döntéshozatal: 3, 3, 2, 3. Sokat dolgoztunk a fiúval, az elmúlt időszakban lényegesen gyakrabban találkozhatott társasjátékokkal, így nem meglepő a változás. Igazából mi magunk is látjuk – ahogy azt is, hogy van még hova fejlődnie –, de jó látni, hogy mindezt számok is alátámasztják.

Ebben a rövid fejezetben tényleg csak annyit szerettünk volna megmutatni, hogy miféle képek pontosítására alkalmas eszköz a napló. A vázolt eredmények jól leírják egy csoport vagy egyén teljesítményét, ami nagyban támogatja a pedagógiai tervezés folyamatát – és ennél sokkal többre nincs is szükség.

Néhány konkrét játék bemutatása

Sokat gondolkodtunk azon, hogy milyen játéklista lenne igazán hasznos itt a könyv végefelé. Arra jutottunk végül, hogy a szövegben már említett játékokhoz összeszedünk még néhányat, csoportosítjuk őket összetettség szerint és értékeliük őket a fejlesztési területek mentén. Egy, kettő vagy három csillagot lehet kapni területenként, értelemszerűen a három jelöli, ha valamely játék nagyon erős adott területen és egy, ha kevésbé. Amennyiben nincs csillag, úgy az adott terület nem értelmezhető annál a játéknál.

A fejlesztési területeket számokkal jelöljük a táblázatban az alábbiak szerint:

1. Fókusz
2. Mennyiségek mintázatának felismerése
3. Döntéshozatal
4. Kockázatvállalás
5. Prioritási sorrendek kialakítása
6. Erőforrások kezelése
7. Diplomáciai készségek
8. Kommunikációs jelek értelmezése.

45 PERC ALATT TANULHATÓ ÉS JÁTSZHATÓ JÁTÉKOK								
	1	2	3	4	5	6	7	8
Aranyásók (Frederic Moyersoen)	*		***	**	***	**	**	***
Azul (Michael Kiesling)	**	**	***	**	**	*		
Blokus (Bernard Tavitian)	***		**	*	**	***		
Can't Stop (Sid Sackson)	**	***	***	***	***	*		
Cartagena (Leo Colovini)	*	*	**	**	**	***		
DieSiebenSiegel (Stefan Dorra)	**	*	**	*	**	**		**
Dixit (Jean-Louis Roubira)	*						*	***
Dobble (Denis Blanchot, Guillaume Gil- le-Naves, Igor Polouchine	**	*			*			
EladLak (Stefan Dorra)	**	*	**	**	**	***	*	***
Fedőnevek (Vlaada Chvátíl)	*		**	**	**		*	**
Gyümi (Szöllősi Péter)	***	*	*	**	**			
High Society (Reiner Knizia)	**	**	**	***	*	***	*	**
Jungle Speed (Thomas Vuarchex, Pier- rick Yakovenko)	***							
Idővonal (Frédéric Henry)	*		*		**	*		
Kalaha	***	***	*	*	**	*		

Keltis - A kártyajáték (Reiner Knizia)	**	**	**	**	***	**	*			
Kingdomino (Bruno Cathala)	*	***	**	**	**	**				
King of Tokyo (Richard Garfield)	*	***	**	**	**	**	***	**		
Kiwi (Lencse Máté)	***		*	*			*			
Ninety-Nine (David Parlett)	***	*	***	***	***	**	**		*	
Nincs kegyelem! (Thorsten Gimmmler)	**	**	***	***	***	*	***	*		***
OSKI (Richard Malaschitz)	**		*	*	*	*				
Perudo (Richard Borg)	*	**	**	**	***	*		*		***
Sárkánytojás (Hegedűs Csaba)	**		**	**	*					
SchnappdenSack (Wolfgang Kramer)	***	***								
Splut! (Tommy De Coninck)	*		**	**	**	**	**	***		
Száguldó Robotok (Alex Randolph)	***									
Szerelmeslevél (Seiji Kanai)	**		*	*	*	**	*	*		***
Ubongo: Das Kartenspiel (Grzegorz Rejtmann)	**									
Vigyáz(z)6! (Wolfgang Kramer)	**	**	**	**	**	**	*			*

2X45PERCES FOGLAKOZÁS ALATT MEGTANULHATÓ ÉS LEJÁTSZHATÓ JÁTÉKOK								
	1	2	3	4	5	6	7	8
Át a sivatagon (Reiner Knizia)	**	**	**	**	***	***		
Bausack (Klaus Zoch)	**		**	**		**		
Bohnanza (Uwe Rosenberg)	***	**	***	**	**	***	***	**
Carcassonne (Klaus-Jürgen Wrede)	**		**	**	**	*	*	*
China (Michael Schacht)	***	***	**	**	***	***	*	*
Chinatown (Karsten Hartwig)	**	***	***	**	***	***	***	***
Citadella (Bruno Faidutti)	*	**	**	*	**	**	*	***
Colt Express (Christophe Raimbault)	*		*	**	**	*		**
Finca (Wolfgang Sentker, Ralf zur Linde)	*	**	**	*	**	***		
Kakaó (Phil Walker-Harding)	*	**	**	*	*	**		
Királyi Áru (Alexander Pfister)	**		***	**	**	**		
Kolosszus Aréna (Reiner Knizia)	*	**	***	***	**	*		**
Land Unter (Stefan Dorra)	**		***	***		***		***
Medici (Reiner Knizia)	**	**	***	**	***	***	*	*
Metropolys (Sébastien Pauchon)	**	**	***	***	**	***		

Meuterer (Marcel-André Casasola Merkle)	**	*	***	**		*		*	***	***
Niagara (Thomas Liesching)	*	*	**	*				**		**
Pende (Aczél Zoltán)	***		*		*			**		
Poison (Reiner Knizia)	***	*	***	**	**		**			
Samurai (Reiner Knizia)	***	**	**	**	***		***			
Scrabble (Alfred Mosher Butts)	**	*	**	**	**		**	**		
Splendor (Marc André)	*	*	**	***	**		**	***		**
Taluva (Marcel-André Casasola Merkle)	***	**	***	*	**		**	***		
Tichu (Urs Hostettler)	***	**	**	***	*		*	***		***
Ticket to Ride (Alan R. Moon)	*	***	**	**	**		**	**	*	**

NAGY LÉLEGZETVÉTELŰ, EGY JÁTÉKDELUTÁNT IGÉNYLŐ JÁTÉKOK								
	1	2	3	4	5	6	7	8
Acquire (Sid Sackson)	***	**	**	**	***	**	*	**
Agricola (Uwe Rosenberg)	***	**	***	**	***	***	*	*
Catan (Klaus Teuber)	**	**	***	*	**	***	***	
Dicsőség Rómának! (Ed Carter, Carl Chudyk)	**	**	***	*	**	***		
Diplomacy (Allan B. Calhamer)	***	*	***	***	***	***	***	***
Evolúció (Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin)	*	**	**	**	**	**	*	*
Goa (Rüdiger Dorn)	**	**	***	***	***	***	*	*
Gyűrűk Ura (Reiner Knizia)	**	*	***	***	***	***	***	
Korokon át (Vlaada Chvátil)	**	**	***	***	***	**	*	*
Modern Art (Reiner Knizia)	**	**	***	***	***	***	*	***
Munchkin (Steve Jackson)	*	*	**	*	*	**	***	***
Pandemic (Matt Leacock)	**	***	***	*	***	***	***	
Puerto Rico (Andreas Seyfarth)	***	***	***	*	***	**		
Quo Vadis? (Reiner Knizia)	**	*	***	**	*	**	***	***
Santiago (Claudia Hely, Roman Pelek)	*	***	**	***	***	**	***	***

Stone Age (Bernd Brunnhofer)	*	***	**	**	**	***				
Tigris & Euphrates (Reiner Knizia)	***	***	***	***	***	***	*	*	*	
Tikal (Michael Kiesling, Wolfgang Kramer)	***	*	***	**	**	**				
UR (Paolo Mori)	***	**	**	***	**	**				
Village (Inka Brand, Markus Brand)	**	**	**	**	***	*				

Végjáték

Kezdjük azzal, hogy a könyv olvasása közben senki sem játszott. Értékes időt vettünk el tehát a társasjátékoktól, és ez csak akkor megbocsátható, ha sikerült mondanunk valamit. Ez pedig úgy lenne a legjobban mérhető, ha megvizsgálnánk, hányan ülnek le azonnal társasozni, amint végére értek a szövegnek – és bár ez nem áll módunkban, azért reméljük, hogy a többség megteszi.

Semmi mást nem szerettünk volna állítani, minthogy társasjátékozni jó és mellesleg még hasznos is. És bár az utóbbi talán hangsúlyosabbra sikerült, abban biztosak vagyunk, hogy az előbbi a fontosabb. Az arányok megfordulása pusztán annak köszönhető, hogy a pedagógiai vonatkozások feldolgozása – számunkra megnyugtatóan – még nem történt meg. Erre tettünk kísérletet.

Egyszerűen együtt vagyunk gyerekekkel, felnőttekkel, és hagyjuk őket olyan társassal játszani, ami olyat kérdez tőlük, amire izgalmas válaszolni. Ahogy változik a gyerek, a felnőtt, és a világunk is, más és más játékkal izgalmas játszani. A világ hat a játékokra, a játék hat a játszóra, és végül hisszük, hogy a jókedvű játszók okosan szólnak bele a világ formálásába. Fő készítésünk értő módon játékkal kínálni

a játszani vágyó embert vagy palántát, hogy végül is tudjon hatni a világra, világunkra.

Tudjuk, hogy a könyv nincs kész. Számos nyitott kérdést hagytunk benne, aminek az az oka, hogy sok választ még mi is keresünk. Az írás folyamatosan inspirált minket újabb és újabb lehetőségek felkutatására és megvizsgálására, reméljük az olvasás során valami nagyon hasonló történik. De abban bízunk a legjobban, hogy egyre többen és többen ülnek le társasjátékokhoz. Játszani.

Hivatkozott és ajánlott irodalom

Aczél Zoltán (2015a): *A játékosság mint kulcskompetencia*. Taní-tani Online, 2015. augusztus 25., http://tani-tani.info/a_jatekossag_mint_kulcskompetencia

Aczél Zoltán (2015b): *A társasjáték-pedagógia filozófiája*. Taní-tani Online, 2015. szeptember 15., http://tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja

Aczél Zoltán (2018): *AZUL: a szabadság logikája. Játékfilozófiai elemzés*. Taní-tani Online, 2018. május 19., http://www.tani-tani.info/azul_a_szabadsag_logikaja

Bakóczy Szilvia (2017a): *A játék valódi célja az, hogy játsszunk. Interjú Lencse Mátéval*. <https://hogyanmondjamelneked.hu/tarsasjatek/2017/10/13/a-jatek-valodi-celja-az-hogy-jatszszunk>

Bakóczy Szilvia (2017b): „*Anagy akadályt az otthoni társasozáshoz mi felnőttek jelentjük!*” Interjú Aczél Zoltánnal. <https://hogyanmondjamelneked.hu/tarsasjatek/2017/09/12/a-nagy-akadalyt-az-otthoni-tarsasozashoz-mi-felnottek-jelentjuk>

Bakóczy Szilvia (2017c): *Ezek ma a legjobb társasjátékok 4-12 éves gyerekeknek*. <https://hogyanmondjamelneked.hu/tarsasjatek/2017/10/30/ezek-ma-a-legjobb-tarsasjatekok-4-12-es-gyerekeknek>

Bartal Csaba (szerk., 2016): *Szerencsejáték-történeti kalauz*. Múlt-kor. 2016. tél, 76-155.

Bartók Flóra és Molnár Borbála (2018, szerk.): *Te jössz!? Kiállítás a társasjátékokról*. Kiscelli Múzeum, Budapest.

Bird, Ronit (2012): *Száz játék és fejtörő a számolási nehézségek legyőzésére*. Akadémiai Kiadó, Budapest.

Borbíró András (2018): *Kockamesék (Társasjátéktól a filmig)*. Filmvilág 5. 32-35.

Bús Imre (2013): *Játék és kultúra. A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában*. Iskolakultúra, 5-6. 108-115. http://epa.oszk.hu/00000/00011/00175/pdf/EPA00011_iskolakultura_2013_5-6_108-115.pdf

Cortázar, Julio (2005): *Játékok*. L'Harmattan Kiadó, Budapest.

Dombi Mária Adrienn (2015): *A játékpedagógia módszertani megközelítései*. In: Torgyik Judit (szerk.): *Százarcú pedagógia*. Komárno, International Research Institute, 479-488. <http://www.irisro.org/pedagogia2015januar/83DombiMariaAdrienn.pdf>

Dr. Erőss László (1997): *Játék életre halálra*. Magyar Mediprint Szakkiadó Kft., Budapest.

Eigen, M. – Winkler, R. (1981): *A játék. Természeti törvények irányítják a véletlent*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Elkonyin, D.B. (1983): *A gyermeki játék pszichológiája*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Eperjessy László (szerk., 2009): *Nagy logikatréner. 300 feladat, rejtvény és játék*. VentusLibro Kiadó.

Eraman (2013): *Hogyan tanítsunk új játékot?* JEM 4. <http://jemmagazin.hu/635/>

Falus Iván (szerk., 2003): *Didaktika. Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.

Fluri, H. (2002): *1012 szabadidős játék és gyakorlat*. Dialóg Campus, Pécs.

Grätzer József (1993): *SICC*. Héttorony Könyvkiadó, Budapest.

Grätzer József (2000): *Rébusz*. Aranyhal Könyvkiadó, Budapest.

Hankiss Elemér (2014): *A játék világa*. In.: Hankiss Elemér: *Az emberi kaland*. Helikon, Budapest. 281-327.

Hinebaugh, J.P. (2009): *A Board Game Education. Building SkillsforAcademicSuccess*. Rowman&Littlefield Education, Plymouth.

<https://igazgyongyalapitvany.hu/tanoda-blog/cimke/tarsasjatek-pedagogia/>

Huizinga, J. (1990): *Homo Ludens*. Universum Kiadó, Szeged.

Jolsvai András (2004): *Az ember játszik*. Ab Ovo, Budapest.

K. Nagy Emese (2014): *Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal*. Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége. http://tehetseg.hu/sites/default/files/konyvek/geniusz_33_net_teljes.pdf

Kennedy, Declan (2007): *Tanulási eredmények megfogalmazása és azok használata. Gyakorlati útmutató*. WatermansPrinters, University College, Cork. <https://docplayer.hu/1970817-Tanulasi-eredmenyek-megfogalmazasa-es-azok-hasznalata-gyakorlati-utmutato.html>

Kincses Eszter – Lencse Máté (2013): *Társasjáték-pedagógia*. Taní-tani Online, 2013. június 15., http://www.tani-tani.info/tarsasjatek_pedagogia

King, Daniel (2004): *Játékok. A Begamontól a Blackjackig – a világ legkedveltebb társasjátékai*. Tessloff és Babilon Kiadó, Budapest.

Knizia, Reiner (2010): *Dice Games*. ProperlyExplained. Blue Terrier Press.

Kovács György – Bakosi Éva (2005): *Játékpedagógiai ismeretek*. Szerzői kiadás, Debrecen.

Lencse Máté (2013): *Egy sakktankönyv apropóján*. Taní-tani Online, 2013. november 16., http://www.tani-tani.info/egy_sakktankonyv

Lencse Máté (2014): *Jutalmazás? A külső motiváció szerepe a társasjátékok bevezetésénél*. <http://demoblog.hu/blog/jutalmazas-a-kulso-motivacio-szerepe-a-tarsasjatekok-bevezetesenel/>

Lencse Máté (2015a): *Játékpedagógiai alapvetések*. In: Seresné Busi Etelka-Hegedűs Judit (szerk.): *Módszertani kézikönyv a pedagógia szakos tanári képzéshez*. BME Tanárképző Központ. https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop412b2/2013-0002_modszertani_kezikonyv_a_pedagogia_szakos_tanari_kepzeshez/MP/smpjsc3g.htm

Lencse Máté (2015b): *Társas beszélgetés*. <http://demoblog.hu/blog/tarsas-beszelgetes/>

Lencse Máté (2015c): *Társasjátékok és kulcskompetenciák*. Taní-tani Online, 2015. június 30., http://www.tani-tani.info/tarsasjatekok_es_kulcskompetenciak

Lencse Máté (2017): *Egy társasjáték pedagógiai hatásairól*. In.: Eszterág Ildikó-Lehmann Miklós (szerk.): *Gondolkodni-más-hogy? Tanulmányok a gondolkodásfejlesztés lehetőségeiről kisgyermekkorban*. ELTE TÓK, Budapest. 189-199.

Lencse Máté (2018): *Párbeszéd a pedagógiai játékról*. Közterem blog. <https://kozterem.com/2018/01/28/parbeszed-a-pedagogiai-jatekrol/>

Lukácsy András (1998): *Népek játéakai*. Falukönyv-Ciceró Kft., Budapest.

Magyar Társasjátékos Egyesület (2013): *Szójegyzék*. <http://tarsasjatekos.hu/szojegyzek/>

Mártonffy Zsuzsa (2016): *A társasjátékozás aranybánya, a legjobb fejlesztés*. Interjú Lencse Mátéval. https://divany.hu/szuloseg/2016/04/07/a_tarsasjatekozás_aranybánya_a_legjobb_fejlesztés/

Maszler Irén (1996): *Játékpedagógia*. Comenius Bt., Pécs.

Mérő László (2007): *Mindenki másképp egyforma. A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája*. Tericum Kiadó, Budapest.

Mérő László (2017): *Nyolcrétű út. A szellemi rugalmasság fejlesztése : benne 333 nyolcrétű rejtvény, játéktáblával*. Tericum, Budapest.

meszaros-mihaly.hu. *Fejlesztő táblajátékok a gyerekek nevelésében*, <https://meszaros-mihaly.hu/>

Millar, Susanna (1997): *Játékpszichológia*. Maecenas.

Nagy László (2014): *Játéktan. Főiskolai jegyzet*. <http://www.jatektan.hu/indit.htm>

Orosz Ildikó (2012): *„Úgy nyerj, hogy legyen következő parti” Interjú Jesztl József szociálpedagógussal*. Magyar Narancs, 51., <http://magyarnarancs.hu/lelek/ugy-nyerj-hogy-legyen-kovetkezo-parti-83019/>

Orosz Ildikó (2015): *„Hagyjuk őket játszani békében vagy harcban” Interjú Jesztl Józseffel*, http://hvg.hu/itthon/20150621_sokfele_sikeres_strategia_letezik_jesztl

Padisák Mihály (1974): *Játsszunk együtt!* MRT-Minerva

Padisák Mihály (1977): *Játszani tudni kell*. Ifjúsági Lapkiadó Vállalat, Budapest.

Padisák Mihály (1990): *Mindenki játékos könyve*. Múzsák Közművelődési Kiadó, Budapest.

Páli Judit (2011): *Játssz, tanulj és érezd jól magad! A kisgyermekkorú játék fejlődése*. In: Balázs István (2011, szerk.): *A koragyermekkorú játék fejlődés természete – fejlődési lépések és kihívások*. Biztos Kezdet Kötetek II. Nemzeti Család- és Szociálpolitikai Intézet, Budapest, 270-311.

Pierrot (2011): *Agon - 24 táblajáték a nagyvilágból*. Alexandra, Pécs.

Polgár Judit (2013): *Sakkpalota 1. - képességfejlesztő sakktankönyv*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.

Polyánszky-Tamási Zoltán (2010): *Táblakönyv – 50 táblajáték 15 országból*. Webdream Bt., Budapest.

Prievára Tibor (2015): *A 21. századi tanár. Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története*. Neteducatio Kft., Budapest.

Rahner, Hugo (2013): *A játészó ember*. Kairosz Kiadó, Budapest.

Rosenzweig László: *Társasjáték kalauz*. <http://www.szellemlovas.hu/tarsasjatekok/tarsasjatekkalauz.pdf>

Sarlós Erzsébet (2016): *A kíváncsiságtól a kritikai gondolkodásig*. Taní-tani Online, 2016. február 28., http://www.tani-tani.info/a_kivancsisagtol_a_kritikai_gondolkodasig

Sebestyén Piroska (2009): *A játék pszichológiája és módszertana*. Babes-Bolyai Tudományegyetem Pszichológia és Neveléstudományi Tanszék Kézdivásárhelyi Kirendeltség. BABEȘ-BOLYAI

Stöckert Károlyné (szerk., 1995): *Játékszichológia*. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.

Süskind, Patrick (2014): *Viadal*. In.: Uő: *A mélység kényszere*. Partvonal, Budapest. 17-43.

Sütheő László (2016): *A táblás játékok története – A mankala típusú játékok*. Víz-Játék, Győr-Ménfőcsanak.

Sütheő László (2017): *A táblás játékok története – Az alquerque és társai*. Víz-Játék, Győr-Ménfőcsanak.

Sütheő László (2018): *A táblás játékok története – Az ostábla*. Víz-Játék, Győr-Ménfőcsanak.

Szántó Gábor (szerk., 1984): *Játéklexikon*. Ifjúsági Lap- és Könyvkiadó, Budapest.

Szász Judit – Dr. Péter Lilla (2008): *Játékpedagógia*. Babes-Bolyai Tudományegyetem, Távoktatási Központ, Pszichológia és Neveléstudományok Kar, Iskola- és Óvodapedagógusi Szak, Székelyudvarhely, Tanulmányi útmutató. <https://www.academia.edu/7304902/Jatekpeda20082009>

Szellemlovas (2014): *Játékmechanizmusok első rész – Munkás-lehelyező játékok*. <http://www.szellemlovas.hu/tarsasjatekok/index.php?r=hir/view&id=70>

Szellemlovas (2014): *Játékmechanizmusok harmadik rész – Pakliépítő játékok*. <http://szellemlovas.hu/tarsasjatekok/index.php?r=hir/view&id=76>

Szellemlovas (2014): *Játékmechanizmusok második rész – Többségi birtoklós játékok*. <http://www.szellemlovas.hu/tarsasjatekok/index.php?r=hir/view&id=73>

Szellemlovas (2014): *Játékmechanizmusok negyedik rész – 4X játékok*. <http://szellemlovas.hu/tarsasjatekok/index.php?r=hir/view&id=78>

Tészabó Júlia (2011): *Játék – pedagógia, gyermek – kultúra*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Vargha Balázs (1962): *Társasjátékok könyve*. Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest.

Williams, Robert (2012): *Luke és Jon*. Scolar Kiadó, Budapest. <https://www.gemklub.hu/news/cikkek/hogyan-valasszunk-tarsasjatekot.html>

Woland (2017a): *Hogyan válasszunk társasjátékot?* <https://www.gemklub.hu/news/cikkek/hogyan-valasszunk-tarsasjatekot.html>

Woland (2017b): *Játékmechanizmusok – 1. rész*, <https://www.gemklub.hu/news/cikkek/jatekmechanizmusok-1-resz.html>

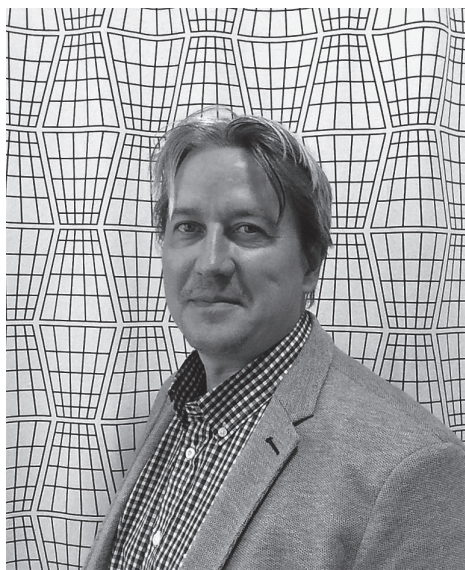
Woland (2018): *Játékmechanizmusok – 2. rész – A kockák védelmében*, <https://www.gemklub.hu/news/cikkek/jatekmechanizmusok-2-a-kockak-vedelmeben.html>

Woods, Stewart (2012): *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland, Jefferson.

Zaslavsky, Claudia (1984): *Afrika számol*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Zdislaw, Novak (1982): *Ötven táblás játék a malomtól a góig*. Gondolat Könyvkiadó, Budapest.


Zsoldos Benő (1980): *A játékkártya története*. Gondolat Kiadó, Budapest.



Jesztl József 2003-tól vett részt a Tudor Alapítvány tehetség-gondozó munkájában, ahol a játékot emelte középpontba. 2006-tól 2013-ig vezette a józsefvárosi tehetséggondozó műhelyt. Nevelési intézményeknek alakított ki képzési programokat, oktatott játéktudást: Burattino Ált., Közép és Szakképző Iskola, Gyermekotthon; Deák Diák Ált. Iskola; dunaújvárosi Aranytű Szakiskola; Hejőkeresztúri IV. Béla Ált. Iskola; Martonvásári Művészeti Iskola; Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány; Zöld Kakas Líceum. Az Otthon Segítünk Alapítvány több projektjébe is meghívták játéktudási kurzusokat tartani. Miskolcon több általános iskola, illetve a Lyukóháza-n dolgozó gyermekvédelmi szakemberek használják munkájukban a képzéseiben megszerzett játéktudást. A Sotéria Alapítványnál 2008-tól pszichiátriai betegek rehabilitációjában alkalmazta a társasjátékokat. Jelenleg a Fővárosi Gyermekvédelmi Szakszolgálatnál dolgozik.



Lencse Máté 2013 óta foglalkozik társasjáték-pedagógiával, elsősorban hátrányos helyzetű gyermekek és fiatalok körében. Tapasztalatainak legnagyobb része az Igazgyöngy Alapítvány Toldi Tanodájának projektjeiből származik, de folyamatosan tart képzéseket, foglalkozásokat más tanodák és tanodajellegű tevékenységeket folytató szervezetek számára is – például Kompánia Tanoda, InDaHouse Tanoda. Részt vett az SOS Gyermekfalvak nevelőszülőinek képzésében is társasjáték-pedagógiai témában. Több workshop, projekt, előadás, cikk, könyvfejezet szervezője és szerzője a témában. Jelenleg a Toldi Tanoda szakmai vezetője, a Közterem program trénera és a Taní-tani Online szerkesztője; játékszerző (Kiwi, Rumini – Kincsesláda, Űrcsempészek).



A kötet a társasjáték-pedagógia elvi alapjait igyekszik rögzíteni, segítséget nyújtva mindazoknak, akik pedagógiai célokkal társasjátékokhoz fordulnának. Minden jó játék a játékon belüli probléma megoldására motiválja a gyereket. Teszi ezt úgy, hogy újabb és újabb problémák meghatározásához és megoldásához csinál kedvet. A szerzők a játék általi, de játékon belüli fejlődés meghatározását tűzték ki célul. Azt szeretnék, ha egyre többen hinnék el, hogy van értelme társasjátékokkal foglalkozni, és hagyni kicsit játszani a gyerekeket, akár direkt fejlesztési szituációk helyett is. A pedagógiai és pszichológiai alapoktól indulva, a játék meghatározásán át a társasjáték-pedagógiai alapvetésekig jutnak el, hogy bemutassák az általuk tapasztalt fejlesztő hatásokat, kísérletet téve arra, hogy létrehozzanak egy olyan eszközt, mely képes mérni és értékelni a gyerekek játékban nyújtott teljesítményét. A könyvet az összegzés mellett egy játékaajánló zárja, ahol néhány megkerülhetetlen társasjáték pedagógiai elemzésére kerül sor.