

BEZÁNYI-THURÓCZY FLÓRA

A MODERN TÁRSASJÁTÉKOK AZ OSZTÁLYTEREMBEN IS OTT LEHETNEK!

HÉT (+1) TÁRSASJÁTÉK, AMI REMEK VÁLASZTÁS ALAPISKOLAI TÁRSASJÁTÉKOS DÉLUTÁNOKRA!

Ha már régóta érlelődik a gondolat, hogy mennyire klassz lenne egy-egy nehezebb nap délutánján összeülni a gyerekekkel társasjátékozni, akkor a legjobb helyen vagy! Egy remek társasjátékos délután hozzájárulhat a tanórák utáni kikapcsolódáshoz, közösségépítéshez, közös élményszerzéshez. Ráadásul egy egész éven átívelő kezdeményezéssé alakulhat. A cikksorozat következő részében igyekszem segítséget adni egy induló játéktár kialakításához, melynek létrehozása pár hét alatt megvalósítható, akár a családokkal közös erővel. Egy osztályközösségben nagyon sokféle szempontot érdemes figyelembe venni, amikor játékokat választunk, ám a következőkkel nem nagyon lehet mellényúlni. Lássuk!

RHINO HERO: 5 ÉVES KORTÓL, 2-4 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Még egy hatalmas lakóépület is megremeg nehéz léptei alatt? A Rhino hero című játékban egy kedves, szuperhős-jelmezes rinocérosznak van szüksége segítségre, hogy emeletről emeletre feljebb jusson és elkapja a csirkefogókat. De vajon az épület bírja majd a terhelést? A játék során a játékosok kijátsszanak egy szintkártyát a kezükből, hogy új emelettel bővítsék az épületet. A félbehajtható tetőlapok – és a rajta levő szimbólumok – meghatározzák, hogy a következő játékosnak miképp kell elhelyezni a falakat a lépése során. A cél úgy megépíteni a legmagasabb kártyatornyot – közben pedig megszabadulni az összes kézben tartott laptól –, hogy a másik játékosnál dőljön össze a kártyatorony. Vajon a játékosok keze elég stabil, hogy ne remegjen meg építés közben? A Rhino hero egy vicces, ügyességi-taktikai partijáték, amely fejleszti a motorikus készségeket, a kockázatelemzést, koncentrációt, a szem-kéz koordinációt, tervezőkészséget. Remek hangulatot teremt sajátos, életképeket megjelenítő humorával! Sem gyerek, sem felnőtt nem marad ülle építés közben, ez szinte biztos!



CORTEX KIDS: 6 ÉVES KORTÓL, 2-6 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Egy igazi agytornára vágysz? Szó szerint kis agydarabokat gyűjtögetnél össze, miközben izgalmas és változatos gyorsasági feladatokat oldasz meg? Erre van lehetőség a Cortex kids társasjátékban, hiszen a gyerekeknek nyolc különböző típusú feladványt kell megoldaniuk, ezzel megtornáztatva az agyuk különböző területeit. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy agydarabot, ezzel összerakva egy egészet. A sokrétű feladványoknak köszönhetően biztosra vehető, hogy mindenki jó lesz valamely feladványtípusban, így a sikerélmény garantált! A játék során a kombinatorikai, térlátási, színelismerési, megfigyelési készségek észrevétlenül fejlődnek, hiszen a Cortex nem műveltségi játék, sokkal inkább fejlesztői. A különböző dombornyomott kártyák teszik még különlegesebbé a paklit, amit a gyerekek nagyon szoktak szeretni, hiszen csukott szemmel és tapintással kell kitalálni, mit is ábrázolhat a kézben tartott kép. Ezt a letisztult színvilágú, nagy ábrákkal illusztrált, kalandos gyorsasági partijátékot minden osztály délutáni foglalkozására ajánlom! Rendkívül sok sikerélményt, pozitív megerősítést, nevetést és fejlődési lehetőséget tartogat a játék, amit rögtön észre is lehet venni!



ELVARÁZSOLT LABIRINTUS: 6 ÉVES KORTÓL, 2-4 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Bújj egy varázslótanonc bőrébe, és gyűjtsd össze a különböző erővel rendelkező varázstárgyakat egy különleges, láthatatlan falakkal elvarázsolt labirintusban! A játék során a játékosok egy elvarázsolt labirintusban próbálnak meg különböző szent ereklyéket megkeresni. A játék különlegességét az adja, hogy a labirintus a kétrétegű játéktábla alatt található. Minden játékosnak egy mágneses bábút kell mozgatnia, melynek alsó részéhez egy fémgolyó csatlakozik, mely addig követi a bábu mozgását, míg az falba nem ütközik. Ekkor pedig újra kell tervezni! A játékosok célja, hogy ne essen le a fémgolyó és megtalálják a helyes utat az ereklyékhez. A játékban nem csupán a játékos saját köre érdekes, hanem a másik játékosé is, hiszen egy közösen felfedezett labirintust kell megjegyezni! A játék rendkívül jól fejleszti a koncentrációt, egymásra figyelést, finommotorikát és legfőképp a memóriát. A pályát korosztályra, egyénre, csoportra is lehet szabni a játék elején, hiszen mi alakítjuk ki a közös labirintusrendszert. Minden korosztály számára vonzó, hangulatos társasjáték, amely 2009-ben elnyerte Az év gyerekjátéka díjat. A játék egyik fontos tanítása, hogy tanuljunk meg tanulni! Akár közösen!



MENZACSATA: 7 ÉVES KORTÓL, 2-7 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Vajon ki ne várta volna az ebédre hívó iskolai csengő megszólalását? Ebédszünet, gyerünk a menzára! A játék során a játékosok különféle – menzán előforduló – étellel és személlyel találkoznak. A játékosok célja pedig ezekből a kártyákból a legkevesebbet begyűjteni maguk elé. A kártyapakliban levő különböző akciókártyák – repeta, menzatündér, tányérsonglór, osztályfőnök – megfűszerezik a játékmenetet, melyben kicsit csipeklődni is lehet, előidézve vele számos

vicces helyzetet. A Menzacsata társasjáték a Lyukasóra suliskártyák sorozat része, így elsősorban az iskolai korosztályt célozza. A játék negyed órában nyújt vidám, hangulódó, közös kultúrkinccset erősítő partiélmény, melyet egyetlen kártyapaklival biztosít. Így nem csak délutánra, de órák közötti szünetre is remek választás, kompakt doboza ráadásul mobilissá is teszi. A játék segíti a gyerekek közötti interakciók kialakulását, fejlesztését. Minden korosztálynak megfelelő, hiszen különböző szabályváltozatok találhatóak a dobozban, így csoportra alakítható a játék nehézsége. A menzai étkezések világa közös kultúrkinccs, ápoljuk közösen! Számomra egy dolog teljesen egyértelmű: a készítőik biztosan ismerik a menza különleges univerzumát!



BRAINBOX: KOROSZTÁLYI AJÁNLÁS TÉMAFÜGGŐ, 1+ JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Vajon mennyi érdekességet lehet megjegyezni egyetlen homokóra – tíz másodperc – lepörgése alatt? A Brainbox társasjátékban együtt lehet tanulni a többiekkel, miközben egy vicces játékelmény is kerekedik! A játék során a játékos húz egy kártyát. Jó alaposan tanulmányozza a húzott kártyát, és megpróbál rajta minél több dolgot megjegyezni, a rendelkezésre álló tíz másodperc alatt. A homokóra lepörgését követően odaadja a kártyát az egyik játékos társának, aki felteszi neki a – dobóckokával kidobott számmal megegyező – kérdést a kártya hátoldaláról. Ha tudja az aktív játékos a választ, a kártyát magához veheti. A játék tíz perce után minden játékos számolja meg a kártyáit, majd aki a legtöbbet gyűjtötte, megnyeri a memória-párbajt! A játék során nem csupán ismereteket lehet szerezni különböző témákban – hiszen rengeteg tematikus Brainbox található a piacon –, hanem a memória és a megfigyelőképesség is próbára lesz téve! Remek agytorna, amely kisebb költségvetésű játékként, csoportra szabott választással remek bemelegítő játék lehet játékos alkalmakkor!

MAMMUTMATEK, 6-8 ÉVES KOROSZTÁLYNAK, 2-4 JÁTÉKOS

A Mammutmatek az Orchard termékcsalád része, hatalmas játékválasztékkal. A brit kiadó gyerekjátékait fejlesztő szándékkal alkották meg, minden darabja trükkös és innovatív eszközkészlettel gyakoroltatja a hétköznapi dolgokat, játékos módon. A termékcsalád sokszor kínál egy-egy fejlesztési területre több játékot is – mindet meghatározott kognitív képességfejlesztő céllal –, ám minden pedagógus kiválaszthatja azt a témát, ami a gyerekeket érdekelteti. A Mammutmatek egy vicces, jópofa őskori grafikával rendelkező társasjáték. Több ízben tapasztaltam, hogy a gyerekek számára kényes téma a matematika. A Mammutmatek fő fókuszában az összevonás-kivonás gyakoroltatása áll – húszas számkörben –, melyet gyönyörű, strapabíró, nagyobb alkatrészkészlettel álmoldtak meg. A társasjáték egyik szembeűnő és innovatív alkatrésze egy fáklya, melynek tüzével le lehet olvasni a köveken szereplő matematikai műveletek helyes megoldásait. Az Orchard termékcsalád játéka – a piachoz többi hasonló termékéhez képest – kisebb költségvetésű darabok, amik családbarát módok igyekeznek fejleszteni, illetve a matematika szembeni feszültséget feloldani hétköznapi készségek elsajátítása közben. Emellett pedig kiskapui a modern társasjátékok színes világába.

CSAK EGY: 8 ÉVES KORTÓL, 3-7 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Egyszerű, sok játékból ihletődött társasjátékot keresel nagyobb játékoszámmra, ami akár azoknak is komfortos sikerélményt ad, akik most ismerkednek a modern társasjátékokkal? A Csak egy a rendkívül letisztult, szép, egyedi kommunikációs partijátékok közé tartozik, amely 2019-ben elnyerte a legjobb társasjátéknak szóló elismerést is. A játék során az aktív játékos húz egy feladványkártyát. Miután a saját állványára leteszi a kártyát – képpel kifelé –, választ egy számot, amit a többi játékosnak kommunikálnia kell számára. A cél, hogy az aktív játékos ki tudja találni a számhoz tartozó szót. Ehhez mindenki csupán egyetlen, rávezető szót írhat a saját műanyag táblájára. Ha mindenki elkészült, az aktív játékos becsukja a szemét, amíg a többi játékos megmutatja a saját tábláját a többieknek. Minden játékos reménykedik abban, hogy más nem írta fel ugyanazt a szót a saját táblájára, ugyanis ebben az esetben az egyező szavakat le kell törölni. Így annyi kevesebb segítsége lesz az aktív játékosnak, hogy kitalálja a feladványt. Az aktív játékos ezután megnézheti a – megmaradt – utalásokat, és a kapott információk alapján megtippelheti, mi volt a kártyáján lévő titkos szó. A saját döntése, hogy kockáztat-e, annak fényében, hogy rossz tipp esetén kártyákat is veszíthet. A játék 13 fordulón át tart, a játékosok közös célja pedig a legtöbb kártya gyűjtése. A játék során a játékosok egymást segítik és megpróbálnak egymás fejével is kicsit gondolkodni, így segíti az egymásra hangolódást. Húsz perc alatt „végezni lehet” egy kötelező olvasmánnyal? A társasjátékok világában igen!



TESZTCSAPAT EXTRA AJÁNLÁSA: SZENDERGŐ HERCEGNŐK: 6-8 ÉVES KORTÓL, 2-5 JÁTÉKOS

A Szendergő hercegnők egy mesés és szívet melengető témájú társasjáték, melynek már a megszületése is kedves, hiszen egy kislány találta ki egy álmatlan éjszakán. Lépjetek be a mesék országába és ismerkedjétek meg Rózsa hercegnővel, Palacsinta hercegnővel, Rágógumi herceggel, Puzzle herceggel és a többiekkel. A játék során hercegnőket kell felébreszteni, anélkül hogy a szomszédos lovagok elrabolnák szívük választottját. Az a játékos, aki először felébreszt öt vagy ötven pont értékű hercegnőt, megnyeri a játékot. Minden kártya grafikája színes, egyedi és megmosolyogtató, humorral van átítva. Rendkívül egyszerű tanítani – nekem is a tesztcsaládunkból tanította meg egy kislány –, a bolondos történetet pedig egyetlen kártyapaklival meséli el. A játék észrevétlenül segít begyakorolni a számolást, miközben fejleszti a memóriát – merre vannak a szunyókáló hercegnők – és a logikát. Aki játszik vele, gyermeki lelkesedéssel fogja belevetni magát a mágikus kalandba!

