

BEZÁNYI-THURÓCZY FLÓRA

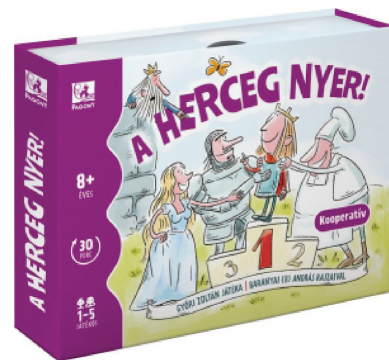
A MODERN TÁRSASJÁTÉKOK BEARANYOZHATJÁK AZ ISKOLAI ÓRÁK UTÁNI KÖZÖS IDŐT!

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

Pedagógusként nem lehet könnyű változatos, színes, az osztályközösséget állandóan izzásban tartó programokat kitalálni hétről hétre. A tizenéves korosztály számára pedig különösen kihívást jelenthet kreatív programlehetőségekkel előrukkolni. Ám azt hiszem, hogy tudom a megoldást! A modern társasjátékok hozzájárulnak a közös kikapcsolódáshoz, közösségépítéshez, egy egész életen átívelő élményszerzéshez. Az egyik legmeghatározóbb időszak volt a számomra, amikor 17 évesen egy egész tanéven át a Bang! társasjátékkal játszottunk az osztálytársaimmal, szinte minden nap előkerült reggel, lyukasórában, szünetekben, délutánoként, hétvégén. Arra nem emlékszem sajnós, hogyan került a kezünkbe a kisdobozos élménysokk, de örültem volna, ha iskolai kereteken belül még több játékkal megismerkedünk. A cikksorozat következő részében igyekszem segítséget adni egy olyan társasjátékos eszköztár összeválogatásához, amely a tizenévesek számára is csábító lehet. Egy gimnáziumi osztályba nagyon különböző érdeklődési területtel járhatnak tanulók, így érdemes változatos játékokat ajánlani nekik. A következő játékokkal nem nagyon lehet mellényúlni, még én is szívesen játszom velük, felnőtt fejjel. Íme!

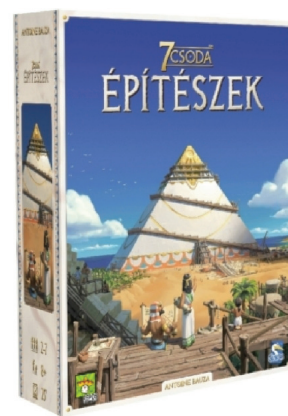
A HERCEG NYER: 8 ÉVES KORTÓL, 1-5 JÁTÉKOS

Szórakoztatni a főnök fiát? Aki nem más, mint a herceg? Nehéz feladat, de nem *A herceg nyer* kooperatív társasjátékban. A játék során a játékosok futókat irányítanak, és közös céljuk úgy alakítani a versenyt, hogy a negyedik forduló végén a herceg útlapkája legyen a legközelebb a célhoz. Tehát: a játékosok közös erővel próbálják hozzásegíteni a herceget a győzelemhez! A játék bővelkedik a humorban és a komikus helyzetekben. Egy olyan kártyajáték, melynek megmosolyogtató és letisztult grafikája van, ajánlom minden osztályterembe! A játék során a játékosok összetételére lehet szabni a kihívási szintet, így a kihívás és a sikerélmény is garantált. *A herceg nyer* egy kompakt, taktikai partijáték, mely során a programozás csinja-binja is kellemes hangulatban gyakorolható. A játék húsz perce alatt rendkívül izgalmas és vicces móka vár mindenkire, aki le akarja kenyerezni a főnököt!



7 CSODA: ÉPÍTÉSZEK: 8 ÉVES KORTÓL, 2-7 JÁTÉKOS

Hagyj nyomot a történelemben! Tegyéld tudományos felfedezéseket, csatázz a szomszédoddal, építs lenyűgöző csodákat! Mindezt megteheted minden idők egyik leggazdagabb díjazott társasjátékának – 7 csoda – egy különállóan játszható változatában, a *7 csoda: Építészek* világában. A játék során különböző csodákat építhetnek meg a játékosok, melyekkel kicsit közelebb kerülhetnek az ókori világ 7 csodájához. Minden játékosnak saját köre van, melyben sokféle stratégia választható. Az aktív játékos kiválaszt egy kártyát a három elérhető lap közül. A lap kijátszása után pedig használja annak képességét, hogy az építményét tovább fejlessze. A játékot rendkívül egyszerű tanítani, és mindent tud, amit a modern társasjátékos világ tud. A *7 csoda: Építészek* egy kompakt, gyerekbarát, rendkívül magas minőségű alkatrészekkel dolgozó stratégiai építész-móka. A játékban minden döntés és stratégiai irány garantálja az egyéni fejlődést. Tökéletes választás azoknak a játékosoknak, akik ismerkednek a modern társasjátékokkal, illetve rövidege – cc. fél óras játékmenet – miatt is tökéletes választás gyerekeknek délutáni foglalkozásokra. A játék során a gyerekek gyakorolhatják a stratégikus gondolkodást, a ritmizálást, miközben békés hangulatban kapcsolódnak kortársaikhoz. Számomra az egyik legszimpatikusabb vonása a játéknak, hogy minden csodának megvan a tárolója, így a rendszerezése és kikapcsolása is gyors és egyszerű, nem vesz el időt a játékosoktól. Szinte az egész játék egy csoda!



CSORDASZELLEM: 10 ÉVES KORTÓL, 3-10

Beleolvadni a csordába? Ugyanúgy gondolkodni, mint az osztálytársak? Nézzük! A *Csordaszellem* egy végtelenül könnyed partijáték, melyet akár huszan is lehet játszani, bár számomra a legideálisabb játékoszám a tíz-tizenkét fő. A játék során egyetlen célja van a játékosnak, mégpedig úgy gondolkodni, mint mindenki más a csapatban. A játék során garantált az oldott hangulat, és a különféle témákon keresztül közelebb is lehet kerülni a másikhoz. A *Csordaszellem* kevés játékszabállyal ígér egy egyszerű, vicces, egyedi társasjátékot. A játék során a játékosok kapnak egy kérdést vagy állítást – például: Egy madár, ami nem tud repülni... –, melyre mindenki ír titokban egy olyan választ, amit szerinte mindenki más is ír. Ha a játékos válasza azonos a többséggel, teheneket nyer! Ám nem árt vigyázni: ha a játékos válasza kilóg a sorból, megkapja a rózsaszín, ádáz, gumi stressz-tehenet. Amíg a játékosnál van ez az állat, nem nyerheti meg a játékot, így minél gyorsabban vissza kell csatlakoznia a csordához, hogy megint felértékelődjön a csordája. Minden csapattal kicsit más dinamikája lesz a játéknak, hiszen a játékosok az aktuális játékos-társakhoz igazítják a válaszaikat. A *Csordaszellem* segít abban, hogy még jobban összekovácsolódjon egy közösség, hiszen oda kell figyelni mindenkiire, aki az asztalnál ül. A játékmenetet és a játék hosszát kezeljétek lazán és igyekezzen mindenki beleolvadni a környezetbe! Induljon a beszélgetés! A lényeg a lényeg: ne tűnjön ki senki a többiek közül!



CANVAS – FESTŐI VÁSZNÁK: 10 ÉVES KORTÓL, 1-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Bújj bele egy festő bőrébe, és hozz létre páratlan műalkotásokat egy rangos művészeti fesztiválon! A *Canvas – Festői vásznak* című társasjátékban rögtön kedvet is kapsz hozzá, hiszen a gyönyörű és szemet kápráztató grafika azonnal beránt a művészvilágba! A játék minden alkatrésze önmagában is művészeti értéket képvisel. A játék doboza is egy festmény, amit a falra lehet akasztani. A játék során festményeket kell megalkotni, melyekkel győzelmi pontokat gyűjtenek a játékosok. A győzelmi pontokat meghatározott festői, illetve művészeti kritériumok teljesítésével lehet megszerezni – például: szimmetria, színhasználat, kombináció –, melyeknek megpróbálnak a játékosok megfelelni. Ám mindennek nem lehet! A játékosok áttetsző kártyákat gyűjtenek, amiket úgy helyeznek egymásra, hogy megalkossanak három festményt. A színes, egyedi illusztrációval és címrészlettel ellátott fóliák – illetve a vászon játékszönyeg – adja a játék innovációját és egyediségét. Rendkívül meditatív élményt ad a kártyák kombinálása, mely a játék végén biztosan sikerélményt is ad. A játék során a prioritizálás fontossága a fókuszba kerül, hiszen a játékos dönti el, hogy az elkészült képek – és a rajtuk szereplő szimbólumok – melyik zsűri kívánalmainak feleljenek meg. A *Canvas – Festői vásznak* társasjáték során a játékosok használják a képzelőerőt, a tervezőkészséget, a kombinatorikát, és a térlátást. A játék befejeztével három megalkotott festménye lesz minden játékosnak, amiről a csoport akár beszélgethet vagy alkothat egy közös történetet. Ajánlom minden osztályba, ahol szeretnek a gyerekek meditatív, művészet témájú játékok világában barangolni!



KULCSKÉRDÉS: 10 ÉVES KORTÓL, 3-8 JÁTÉKOS

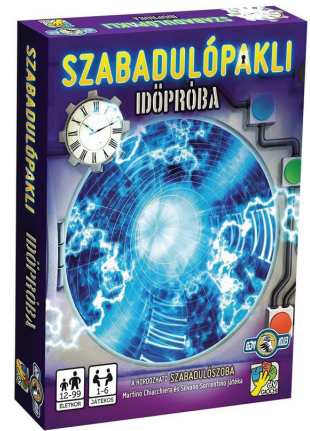
Ki ne szeretne belebújni Lady Gaga, Godzilla, Barbie vagy akár Thor bőrébe, akár csak egy röpké fél órára? A *Kulcskérdés* egy különleges, egyedi kommunikációs partijáték, mely során ezt bárki megteheti, hiszen a játékosok híres karakterek bőrébe bújnak, majd megpróbálják egymás személyazonosságát kitalálni. Mégpedig egyszerre! A játék elején minden játékos kap – a saját színében – egy széftáblát, amire pakolja a kezében levő képkártyákat, illetve nyolc kulcsot, amivel lesz lehetősége a többiek személyazonosságát kitalálni. Egy játéktábla kerül a közös játéktér közepére, mely köré nyolc új karakterkártyát teszünk minden forduló elején. A játék négy fordulójában a játékosok véletlenszerűen kapnak egy titkos személyazonosságot, és a különféle képkártyák segítségével megpróbálják kommunikálni a többieknek, hogy a karakterek közül kik is lehetnek ők. A játékosok egymásnak fogják körbeadni a széfeket, és a saját kulcsaik segítségével megpróbálják megtippelni a többiek személyét. A *Kulcskérdés* képkártyáinak egyedisége hasonlít az *Imagine* társasjáték áttetsző szimbólumkártyáihoz. A kézben tartott tíz képkártya erőforrásként funkcionál minden játékos számára, hiszen újat senki sem húzhat a játék során, be kell osztani őket négy fordulón ke-



resztül. A *Kulcskérdés* fő fókuszában a megoldáskeresés, lényeglátás, prioritizálás, erőforrásmanagement, kockázatelemzés, asszociáció áll. Természetesen a szórakozás sem kerül háttérbe, hiszen sok-sok aktuális celebritás, mesekarakter, filmóriás, énekes neve kerülhet fel a játéktérre, így garantált beszélgetésindító is egyben. Ajánlom minden gimnáziumi tanár figyelmébe ezt a különleges, asszociációs társasjátékot! A lényeg, hogy legyetek sokan!

SZABADULÓPAKLI: 12 ÉVES KORTÓL, 1-6 JÁTÉKOS

Szabadulósobás élmény az iskolába, osztályterembe? És még csak meg sem kell építeni, elég hozzá egyetlen kártyapakli? Igen! A *Szabadulópakli* egy izgalmas, kicsi, de nagy játékelményt adó, hatvan kártyalapból álló játék. A *Szabadulópakli*hoz nem érkezik játékszabály, hiszen maga a játék válik játékmesterré azáltal, hogy kártyáról kártyára adja az utasítást a játékosoknak. Így azt is lehet mondani, hogy a játék önmagát tanítja. A játék egyszer játszható, de nem történik alkatrészmorbidítás, így vissza lehet tenni a dobozba, ezáltal továbbadható akár más osztálynak, vagy osztályon belül különböző csoportoknak. A játékidő egy óra, a játék menete pedig rendkívül egyszerű és magától értetődő. A kártyalapokon kapott feladványok adják a szabadulósoba-érzést, melyek megoldásához mindenkire szükség lesz, így igazi csapatmunka alakulhat ki egy óra alatt. A *Szabadulópakli* sokszínű, izgalmas feladványok elé állítja a játékosokat, ahol szükség lesz a csapat memóriájára, találatkonyságára, logikájára, megfigyelőképességére, geometriai tudására, matematikai készségére. Ár-érték arányban az egyik legjobb játéknak tartom a piacon, melyből sok-sok témában érkeztek variációk, így szabadon lehet válogatni a különböző témájú szabadulópaklik közül! Személyes tippem, hogy akár ki lehet alakítani egy-egy kártyapaklit interaktív szabadulósobává is az osztályteremben, ha a kártyákat kinagyítjuk. Mellé pedig még plusz történetet is lehet szöni. Egy rendkívül érdekes, kooperatív szórakozás rejlik ebben a játékban, érdemes kipróbálni a délutáni foglalkozások alkalmával! Várnak a rejtélyek, feladványok és a megoldáshoz vezető kulcsok!



KLUSTER: 14 ÉVES KORTÓL, 1-4 JÁTÉKOS

A *Kluster* társasjáték egy felejthetetlen móka, ami garantáltan megmozgatja a rekeszizmokat! A játékos célja, hogy megszabaduljon a kezében levő összes mágnestől, mégpedig a többi játékos megelőzve. Könnyűnek tűnik, igaz? Pedig korántsem az! A játék elején minden mágnes gazdára talál, egyenlő arányban szétosztva a játékosok között. Ezután egy narancssárga madzagon belül – ez lesz a játéktér – olyan távolságba kell őket egymás után lehelyezni, hogy a mágnesek ne cuppanjanak össze. Amint ez megtörténik, akkor bizony fel kell venni az összetapadt egységet, így a játékosnak ennyivel többtől kell megszabadulnia. A *Kluster* egy absztrakt, kompakt, negyed órás játékidővel dolgozó társasjáték, ami egy kis zsákocskában könnyen tárolható, és – nem csupán délutáni programra – osztálykirándulások alkalmával is tökéletes választás. Bármilyen társasággal, gyerekcsapattal játszottam ezt a játékot eddig, a lehangosabb hahotázások efelől a játék felől halladszódtak. Ám vigyázat: a láncreakciók gonoszak tudnak lenni!



TESZTCSAPAT EXTRA AJÁNLÁSA: KLASK: 8 ÉVES KORTÓL, 2 JÁTÉKOS

A *Klask* egy egyszerű, de hatalmas nevetéseket okozó, kétszemélyes, ügyességi sportjáték. Ötvözi a csocsó és a léghoki kedvelt tulajdonságait. A játék célja kicselezni az ellenfelet, majd gólt löni. Természetesen ez sem olyan egyszerű! Ha eldől a játékos saját mágneses bábujá, ha belép a saját kapujába, illetve ha ráragadnak a fehér mágnespöttyök a saját bábujára, akkor az ellenfél szerez pontot. A *Klask* egyedi, egyszerű, fa alkatrészekkel készült játék, mely egy dán ötletből nőtt ki magát egy olyan játékká, melyből mára már világbajnokságot is rendeznek! A játék rövid, vicces, könnyű tanítani, addiktív és szükség van benne a szem-kéz koordinációra. Egyszerre ketten lehet játszani, de remek bajnokságot lehet szervezni. Nincs olyan délutáni társasjátékos délután, amit ne aranyozna be, ne dobna fel egy Klask-bajnokság! Egy olyan elemi, pörgős, vidám sportjáték, mely minden elemében szórakoztató. Vigyázat, függőséget okoz, nekünk már három van itthon! Nem lehet megunni!

