

CSÁKY ANTAL

TÉRSZEMLÉLET-FEJLESZTŐ TÁRSASJÁTÉKOK – BOARD GAMES

A társasjáték két vagy több játékos által játszott táblás játékot jelent, melynek elemei lehetnek kártyák, kockák, lapok és jelölők. Alapvető funkciója a szülő és gyermek interaktív szabadidős tevékenységének segítése. Jellemzője, hogy a játékosok a játék szabályait követve jelképes cél elérésére törekednek.

Több korábbi tanulmány már rámutatott arra, hogy a játék alapú oktatás hatékony lehet a térbeli képességek fejlesztésében. Ismeretesek a *Lego*, *Rubik-kocka*, *Pentomíno*, *Tangram* pozitív hatásai ezeknek a képességeknek a fejlesztésében. A társasjátékok térbeli képességekre gyakorolt hatásait viszont ritkán vizsgálták, így kevés kutatást találunk, amelyek segítenék a megfelelő fejlesztő társasjáték kiválasztását. Különböző nem tudományos alapú válogatásokban sokan összegyűjtötték már a legjobb térbeli képességeket fejlesztő társasjátékokat. A következőkben olyan társasjátékokat mutatunk be, amelyek érdekesek lehetnek a felső tagozatos tanulók körében, a legjobb térbeli képességeket fejlesztő társasjáték-felsorolásokban előfordultak, részben pedig tudományos kísérletben is bizonyítottan pozitív eredmények érhetők el segítségével a térbeli képességek fejlesztésében.

Az *Ubongo*-ban a játékosoknak 12 lap segítségével kell kialakítaniuk és letakarniuk a feladattáblán lévő üres területet. A játék fejleszti a résztvevők térbeli és logikai képességét, mivel különböző formákkal kell manipulálniuk, forgatniuk és összehasonlítniuk kell ezeket, majd a megfelelőket kiválasztani és a helyes összeállításokkal a feladatban szereplő ábrát kirakni (1. ábra). Az *Ubongo* használata leginkább a tanulók azonosítási képességét fejleszti.



1. ábra: az *Ubongo* társasjáték összetevői

A *Q-bitz* játék egy vizuális térbeli puzzle-készlet, ami négy fa rejtvénykészletet tartalmaz, melyek egyenként 16 db. mintás kockából állnak. Az egyes rejtvénykészletek kockái azonos kialakításúak, csak színükben különböznek. A készlet tartalmaz 80 különböző nehézségű puzzle-kártyát. A *Q-bitz* rejtvények kiválóan fejlesztik a vizuális mintázási és térbeli gondolkodáskészségeket. A játék folyamán a puzzle-kártyákon adott mintázatot kell kirakni a 16 kocka segítségével, úgy, hogy a kockák oldalait a megfelelő oldallal kell elhelyezni, mivel valamennyi oldaluk különböző mintázatot takar. A rejtvények kiválóan alkalmasak a szimmetria, valamint a pozitív és negatív tér fogalmainak megtanítására.



2. ábra: *Q-bitz* társasjáték és a mintás kockák

A *Rumis* játékot az inka templomok romjainak képe inspirálta, beleértve a piramisokat, magas tornyokat, lépcsőket és különböző falakat. A játékosoknak színesen festett, fából készült *Tetris*-elemekhez hasonló térformákat kell elhelyezni úgy, hogy a játék során a saját építőelemeink egymáshoz érjenek. A térlátást alaposan megtornásztatja a játék, mivel míg a minél több saját elem elhelyezésén dolgozunk, az ellenfelet épp az elemek elhelyezésében kell akadályozni, vagyis a formai felismerések taktikai mérlegelésekhez vezetnek. Az győz, akinek a játék végén nagyobb felülete látszik felülnézetből. A *Rumis* játék 2004-ben elnyerte a Mensa Select Winner-díjat, amely a legeredetibb társasjátékért járó elismerés.

A *Blokus* részben az ismert Go-játékra hasonlít. A játékosok a sarokból kiindulva, felváltva *Tetris* alakú darabokat helyeznek a táblára. Minden új darabnak érintenie kell egy előzőleg lerakott, azonos színű darab sarkát. A játék lényege, hogy minél nagyobb területet foglaljunk el a táblán, ezzel megakadályozva az ellenfelek terjeszkedését. A játék akkor ér véget, ha már nem tudunk több darabot elhelyezni és minden játékost valaki leblokkolt. A térbeli képességek fejlesztése szempontjából a készlet 4x21 db. azonos színű, különböző alakú *Tetris*-formát tartalmaz. Ezeket az alakzatokat a játék folyamán szükséges azonosítani, összehasonlítni és elemezni, a megfelelő játékstratégia kialakításának céljából (Chung és mtsai, 2017). A játék 2003-ban elnyerte a Mensa Select Winner-díjat. A *Blokus* játéknak létezik egy *Blokus 3D* nevű háromdimenziós változata is, ami szintén teljesen megegyezik a fentebb leírt *Rumis* játékkal.



3. ábra A *Blokus* és a *Blokus 3D* társasjáték

Összegzésképpen elmondható, hogy a téri képességek fejlesztése ezen eszközök alkalmazásával várhatóan hatékonyabban és alaposabban működhetne. A pedagógusok talán elsősorban idő- és eszközhiány miatt, másodsorban információk hiányában kevésbé alkalmazzák ezen eszközöket, miközben egyre nagyobb az igény a technikai ismereteken alapuló gyakorlati tudás alkalmazására.

FELHASZNÁLT IRODALOM

■ Chung, C.-C., Yen-Chih, H., Yeh, R.-C., & Lou, S.-J. (2017). The influence of Board Games on mathematical spatial ability of grade 9 students in junior high school. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(1), 120–143. <https://doi.org/10.20319/pijss.2017.31.120143>