

GÖRÖZDÖS ALEXANDRA

A KRITIKAI GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSE MESEFELDOLGOZÁSSAL

Jövőbeli óvopedagógusként szinte kötelességemnek érzem kihangsúlyozni a mesékkel történő fejlesztés fontosságát. Az irodalom erre számos kiváló lehetőséget biztosít. Az óvodás gyermekeket rengeteg információ éri. Ebből a sok beérkező adatból fontos, hogy a gyerekek szűrjék ki a számukra igazán fontos és használható információkat. Ehhez szükség van a kritikai gondolkodás alkalmazására, amely abban segít, hogy a gyermek képes legyen szelektálni. Úgy vélem, hogy a kisgyermek mesén keresztül tanul, ismeri meg a világot, ezért záródolgozatomban egy saját fejlesztésű táblajátékot készítettem, amely megkönnyíti a gyermek kritikus gondolkodásának fejlesztését. Mindezt úgy készítettem el, hogy az óvodások a játék során folyamatos döntéshelyzetekbe kerüljenek. A táblajáték készítésénél igyekeztem, hogy minél sokszínűbb és változatosabb tevékenységek szerepeljenek. A táblajátékhoz olyan feladatokat, tevékenységeket alkalmaztam, amelyek elsősorban a kritikai gondolkodást fejlesztik, ám található köztük olyan játékos feladvány is, amely a matematika képességekre, olvasáselőkészítésre a finommotorika gyakorlására, valamint a szociális, személyes kompetenciákra fókuszál. A játék összes kellékét saját kezűleg készítettem el.

A táblajáték *Az elrabolt királykisasszony* című, sárkányrabló típusú varázsmese feldolgozására épült. A varázsmese – műfaji sajátosságaiból adódóan – az összes népmesetípus közül a leginkább alkalmas a kritikai gondolkodás fejlesztésére, hiszen csupa döntéshelyzetet tartalmaz. A zökkenőmentes társasjátékozáshoz szükséges, hogy a gyerekek már ismerjék a mesét, ezért abból a feltételezésből indultam ki, hogy a közös játék előtt az óvopedagógus már korábban megismerteti a gyerekekkel a történetet. Ez azért fontos, hogy a gyermekek elsődleges célként ne a meseélményre, hanem a játékokra fókuszáljanak. A játék kezdete előtt azonban az óvopedagógus újraolvassa a mesét, hogy felfrissítse a gyermekek emlékezetét. Előtte felhívja a figyelmet, hogy mindenki jól figyeljen a mesére, mert később a játék

során a mese alapján kell különböző feladatokat megoldaniuk.

A JÁTÉKSZABÁLY LEÍRÁSA

A táblajáték alapját egy bonyodalom képezi: eltűnik a királylány az erdőben. Mivel a király nagyon megijed, ezért bejelenti, hogy annak adja lánya kezét és fele királyságát, aki megtalálja a gyermekét. A három legény csillogó szemmel indul neki a játéknak, hogy majd ők megtalálják a király legféltettebb kincsét és feleségül veszik. A sárkányok pedig arra törekednek, hogy ők találjanak rá a lányra, mert akkor örökké a sárkányvárában fognak együtt élni. A játék célja, hogy valaki megtalálja a királylányt, aki eltűnt az erdőben.

A táblajátékot 4-6 éves korosztály számára fejlesztettem ki (de kisiskolások számára is alkalmazható), amelyet egy hosszabb foglalkozás keretében érdemes játszani. A gyermekek körében a játék időtartama körülbelül 30-40 perc, az előkészületekkel és a motivációval együtt. A játékot egyszerre 9 játékos játszhatja. A szereposztás úgy valósul meg, hogy minden gyermek húz egy előre elkészített kártyát, melyen a szereplők képe található. Így kialakul, hogy melyik szereplőt ki testesíti meg a játék során. Ezután a játékosok megkapják a szereplőjük kicsinyített bábuját. Emellé egy papírlapból készített cipőt is kapnak, amely a játék során nagy segítség lesz nekik, hogy a feladatokat meg tudják oldani. Ezután minden szereplő kap egy dobókockát, amely segítségével minden körben dobhatnak a játékosok. A gyermekek a megismert mesehősökkel azonosulva haladnak végig a mezőkön, miközben különféle kihívásokat kell teljesíteniük. A végén csak az nyerhet, aki az összes feladatot helyesen oldja meg.

A tábla alapját egy A2-es nagyságú kartonlap alkotja, melyen különböző színű mezők láthatóak. A mezők színe fontos abból a szempontból, hogy ez jelzi, melyik a hosszú és a rövid út. A tábla bal felső sarkában található a START mező, ahonnan indul a játék,

és a jobb alsó sarokban látható a CÉL felirat, ahová beérkeznek a játékosok. A táblán továbbá láthatóak a meséből már ismert épületek (sárkányvár, királyi kastély), a mezőkön pedig olyan számok, betűk szerepelnek (a betűk olyan nagybetűket jelentenek, amikkel már ismerkedőben vannak a gyerekek), amelyek fontos szerepet játszanak a játék során. Amennyiben a számmal vagy betűvel jelzett mezőre bármelyik szereplő rálép, akkor felhúzza azt a kártyát, amelyet a mező jelöl, és teljesítenie vagy válaszolnia kell a kártyán szereplő feladatra, csak azután indulhat tovább. Néhány mezőn plusz-, illetve mínuszjelek és számok találhatóak, amelyek azt jelentik, hogy előre vagy hátra kell lépni a játékosnak annyit, amennyi a mezőn látható. A mezőkön állatok képe is szerepel (méh, hangya és a hattyú), amelyre ha rálép a játékos, akkor előbújik az az állatka. A három állat nem a start mezőről indul, de ennek ellenére ők is nyerhetnek, méghozzá úgy, hogy a játék valamely szereplőjével társulnak és együtt folytatják az útjukat. Ebben az értelemben a társasjáték a kooperáció gyakorlására is szolgál. A cipő ekkor nagy szerepet fog játszani, ugyanis a kisállatok cipő nélkül nem segítenek a játékosoknak. Minden kártyából 10-féle változat készült, hogy minden gyermek tudjon belőle húzni. A kézügyességre épülő kártyából csak egyfajta változat van, hogy minden gyermeknek lehetősége nyíljon kipróbálni ugyanazt a finommotorikát fejlesztő tevékenységet. Mivel az óvodás gyermekek még nem tudnak olvasni, ezért a kártyák tartalmát az óvopedagógus olvassa fel.



1. kép: a cipők

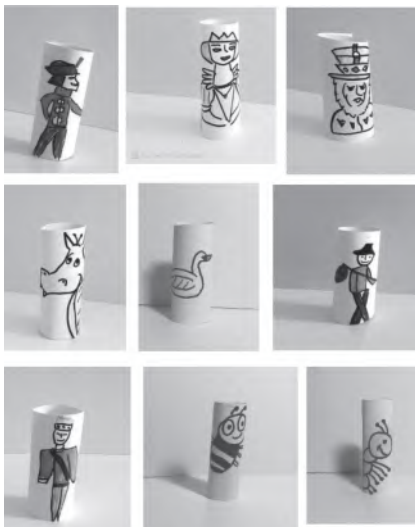
A táblajáték szereplői: a király, királynő, sárkány, a három legény (szegény, gazdag, sánta) és az állatok (hangya, méh, hattyú).



2. kép: a játék szereplőinek képével ellátott kártyák



3. kép: a táblajáték



4. kép: a játék szereplői bábuk formájában

AZ EGYES SZÁMÚ KÁRTYÁK

Ezekon a kártyákon a mese cselekményére vonatkozó kérdések szerepelnek. A mesemondás előtt az óvopedagógus felhívja a figyelmet, hogy mindenki jól figyeljen, mert a játékhoz szükség lesz a mese ismeretére. A gyermek kártyán szereplő kérdésre adott válasza után a pedagógus közli, hogy a játékos helyesen, illetve helytelenül válaszolt-e. A kérdések alatt ott szerepel az a felirat is, hogy mi történik abban az esetben, ha a játékos rosszul válaszol, illetve az is fel van tüntetve, hogy mi a következménye annak, ha játékos elhibázza a választ. A kérdések egyszerűen és érthetően vannak megfogalmazva, hogy a gyermekek megértsék.

A KÁRTYÁKON SZEREPLŐ KÉRDÉSEK:

■ 1. kérdés: Hová tűnt az idősebb fiú, aki elindult a királynő keresésére? Válasz: A sárkány lenyelte őt, mikor nem találta el, melyik lepel alatt van a királynő. Amennyiben a gyermek tudja a választ, mehet tovább, viszont ha elhibázza, akkor addig ezen a mezőn kell állnia, amíg valaki ide nem ér, ezzel megmentve őt.

■ 2. kérdés: Hogyan menekült ki az idősebb fiú a sárkány gyomrából? Válasz: A fiatalabbik testvére megmentette őt, beleugrott ő is a sárkány hasába és együtt kimásztak. Jó válasz esetén egymás után kétszer dobhat a játékos, viszont ha rosszul válaszol, elveszíti az egész cipóját.

■ 3. kérdés: Melyik fiú etette meg az állatokat? Válasz: a fiatalabbik. Jó válasz esetén mehet tovább a játékos. Viszont ha rosszul válaszol, akkor a kockájával kigurított szám alapján visszalép a mezőn.

■ 4. kérdés: Honnan tudta a fiú, hogy melyik lepel alatt van a királynő? Válasz: A méhecske elkezdett a királynő leple felett zümmögni. Jó válasz esetén a gyermek folytathatja a játékot, ám ha rosszul válaszol, kimarad két körből.

■ 5. kérdés: Az édesanya mit rakott a fiai tarisznyájába? Válasz: cipót. Aki a választ eltalálja, kap egy darab részt a cipóból, ám ha rosszul válaszol, be kell adnia egy részt a cipójából.

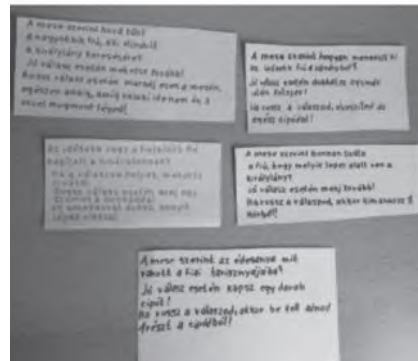
■ 6. kérdés: A mesében melyik fehér lepel alatt volt a királynő? Válasz: a középső alatt. Jó válasz esetén mehet tovább a játékos, viszont ha rosszul válaszol, vissza kell lépnie három mezőt.

■ 7. kérdés: Milyen feladatokat szánt az öregasszony a megmentő legényeknek? Válasz: Három feladatot szánt neki. Az első feladata, hogy a búzát és konkolyt válogassa szét. A második feladatban kulcsokat hajított a tóba és a legénynek ki kellett hozni onnan az összes kulcsot. A harmadik feladat pedig, hogy ki kellett találniuk a kéroknek, melyik lepel alatt van a királynő. Ha a játékos tudja a helyes választ, mehet tovább, ám a hibázás büntetőlaphúzással jár.

■ 8. kérdés: Hová vitték a sárkányok a királynőt? Válasz: a sárkányvárba. A játékos helyes válasza után előre léphet két mezőt, viszont ha rosszul válaszol, elveszít a cipójából egy részt.

■ 9. kérdés: Milyen állatokkal találkoztak a szereplők a mesében? Válasz: hangyával, méhvel és a hattyúkkal. Amennyiben a gyerek válasza helyes, átléphet két mezőt, ám rossz válasz esetén a következő két körben csak a felét lépheti meg annak, amennyit gurított.

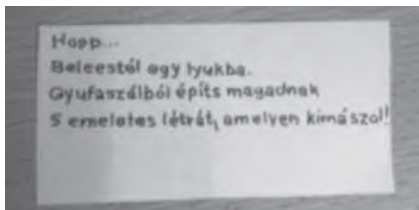
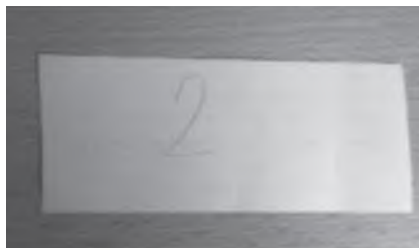
■ 10. kérdés: Mítől keletkezett porfelhő a mesében? Válasz: a sárkányok érkezésétől. Ha a válasz helyes, akkor a játékos folytathatja az útját, de ha rosszul válaszol, kimarad egy körből.



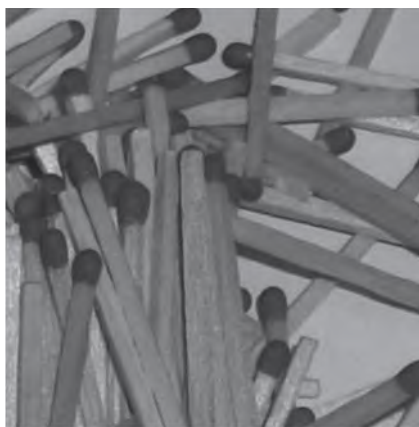
5. kép: az egyes számú kártya tartalma

A KETTES SZÁMÚ KÁRTYÁK

Itt a problémamegoldó készség és a finommotorika gyakorlására kerül a hangsúly. Szerettem volna, ha a gyermekek mind kipróbálják ugyanazt a feladatot. Ehhez a feladathoz pár darab gyufaszálra lesz szükség (20 darab), amelyből a gyermekek 5 emeletes létrát fognak kirakni. Mivel az óvodások már ötig biztosan el tudnak számolni, ezért választottam öt emeletből álló létrát.



6. kép: a kettes számú kártya tartalma



7. kép: gyufaszálak

A kártyák tartalmi között megjelenik néhány finommotorikát fejlesztő játék is, például olyan feladat, hogy a játékos válogasson szét egy marék fehér és barna babot. Minél fürgébben válogatja a gyermek a babot, annál gyorsabban haladhat is tovább. Továbbá olyan játékos tevékenység is készült a gyermeknek, amely puzzle-rakást kíván meg tőlük. Miután az adott játékos befejezte a feladatot, az óvopedagógus ellenőrzi, hogy helyesen oldotta-e meg.



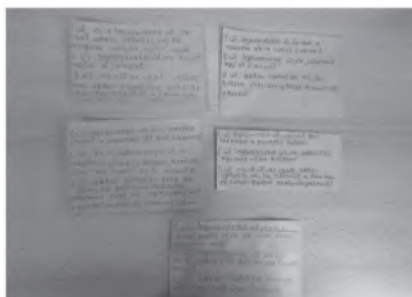
8. kép: babok



9. kép: puzzle

A HÁRMAS SZÁMÚ KÁRTYÁK

A játékosok három útlehetőség közül választhatnak, ám mindegyik útnak megvan a maga veszélye, akadálya, illetve szerencséje. A választást kínáló kártyákból szintén 10-féle változat készült. Néhány finommotorikát fejlesztő gyakorlat azonban ismétlődik a kártyákon, hogy több gyermek ki tudja próbálni ugyanazt a feladatot. A kártyán szereplő első út mindig a legrövidebb, ezért ez igényli a legnehezebb feladatot. A második út a leghosszabb, ezért ezen az úton általában titkos jutalom található és a harmadik út pedig valamilyen feltételhez van kötve. A gyermek döntése, hogy melyik utat szeretné választani. Itt is kiváló lehetőség nyílik a kritikai gondolkodás gyakorlására.



10. kép: A hármasszámú kártyák eleje

A KÁRTYÁKON SZEREPLŐ ÚTLEHETŐSÉGEK:

■ 1. kártya: Az első út minden kártyán a legrövidebb út. Ebben az esetben a játékos akkor léphet rá erre az útra, ha még megvan az egész cipója, amit a játék elején kapott. A második út az összes közül a leghosszabb a célig, viszont kevés rajta a nehezítés, az akadály és a feladat. Elég zökkenőmentes út, de sokáig tart rajta eljutni a célig. A harmadik úton szerepel egy mező, amire rálépve a start mezőre kell térnie a játékosnak.

■ 2. kártya: Az első út a legrövidebb, de hátráltatásképpen sok az akadály és a feladat rajta. Ha a gyermek ennek ellenére is vállalja, akkor ráléphet. A második út a leghosszabb, de jutalmul a játékos átléphet két mezőt ezen az úton. A harmadik út is a választási lehetőségek között szerepel, viszont, ha ez mellett dönt a játékos, akkor kimarad 1 körből. Addig ugyanazon a mezőn kell állnia, amíg le nem telik a kör. Utána újra játékba szállhat.

■ 3. kártya: Az első út a legrövidebb, ezért cserébe a játékosnak be kell adni 2 részt a cipójából. Ha ezt teljesíti, ráléphet az útra. A második útra abban az esetben léphet, ha szétválogatja a barna és fehér babot. Ez hosszabb és időigényesebb feladat, ezért jól meg kell fontolnia a játékosnak a döntést. A harmadik útra egy matematikai feladatért cserébe léphet a játékos. A táblajátékon látható egy tó, amelyben hattyúk vannak. A játékos feladata, hogy megszámozza, pontosan mennyi hattyú van a tóban. Amennyiben a válasza helyes (amelyet az óvopedagógus ellenőriz le), akkor mehet tovább.

■ 4. kártya: Az első út ismét a legrövidebb, viszont a választásért cserébe büntetőlapot kell húznia a játékosnak. Miután teljesítette a büntetését, ráléphet a választott útjára. A második út tart a legtovább a célig, de a játékos egymás után kétszer dobhat. A harmadik út választásakor ismét finommotorikát fejlesztő tevékenységet kell végrehajtania a játékosnak. A fehér és barna bab szétválogatása után indulhat tovább az útján.

■ 5. kártya: Az első út a legrövidebb, viszont hátráltatásképpen az első dobását nem lépheti meg a játékos ezen az úton. A második út a leghosszabb út, és nehezítésképpen a fehér és barna bab szétválogatása is vár a játékosra. A harmadik út feltételhez van kötve. Ak-

kor léphet rá a játékos, ha még van 3 rész a cipójából.

■ 6. kártya: Az első út a legrövidebb, ezért cserébe a játékos elveszít két részt a cipójából. Ha nincs már cipója, mert az előző feladatokban elosztogatta, akkor ezt az utat nem választhatja. A második út a leghosszabb a három közül, viszont könnyítésképpen, ha ezt az utat választja a játékos, egyből ráléphet az út 5. mezejére. A harmadik út játékos feladatot tartogat a gyermek számára. Egy saját kézzel készített puzzle-játékot kell helyesen kiraknia a játékosnak. Miután az óvopedagógus leellenőrizte, hogy a puzzle helyesen van kirakva, a játékos elindulhat ezen az úton.

■ 7. kártya: Az első út ismét puzzle-játékot tartalmaz. Akkor léphet erre az útra a játékos, ha a puzzle-t helyesen kirakta. A második út a leghosszabb ideig vezet a célig, de szerencséje van annak a játékosnak, aki ezt a kártyát húzza fel, mert átléphet két mezőt az úton. Ezzel sok időt megspórol és akár ő érhet be elsőként a célba. A harmadik út ismét feltételhez kötött. Akkor léphet rá a játékos, ha megvan még az összes cipója.

■ 8. kártya: Az első útért cserébe szét kell válogatnia a játékosnak a fehér és barna babot, miután teljesítette, mehet a választott útján. A második út a leghosszabb, viszont kap egy kis könnyítést a játékos. Ezen az úton az első feladatot nem kell megoldani a játékosnak, hanem csak átlép rajta. A harmadik útért cserébe a játékos kimarad egy körből. Mikor ez megtörtént, mehet a választott harmadik úton.

■ 9. kártya: Mivel az első út a legrövidebb, kényszerpihenőre szorítja a játékos. A gyermek azután mehet tovább ezen az úton, ha valaki ugyanerre a mezőre rálép, ezzel megmentve őt. A második út a leghosszabb az összes közül, viszont jutalmul kap egy darab cipót, ami majd kelleni fog a további feladatokban. A harmadik utat akkor választhatja a játékos, ha ki tudja rakni a puzzle-t. Az óvopedagógus ellenőrzi le, hogy sikerült-e a gyermeknek kirakni a puzzle-t.

■ 10. kártya: Az első, legrövidebb útért cserébe kimarad a játékos egy körből, ha ezt választja. A második út a leghosszabb, de aki ezt az utat választja, dobhat kétszer egymás után. Amennyiben valaki a harmadik utat szeretné választani, szerencsében részesül, mert egyből léphet a harmadik út 5. mezejére.

A NÉGYES SZÁMÚ KÁRTYÁK

Ez a kártyatípus a „döntsd el, igaz-e!” nevet kapta, és a mese cselekményével kapcsolatos állítások szerepelnek rajta, melyről meg kell állapítani, hogy igaz vagy sem. Amennyiben az állítás igaz, a játékos mehet tovább, viszont a hamis állítást ki kell javítania a gyermeknek úgy, hogy igaz állítást kapjuk. Sikeres javítás esetén eggyel többet léphet, mint az igaz válaszadás esetén. Előfordulhat, hogy a gyermek rossz választ ad, akkor kimarad egy körből.

Döntsd el, igaz-e!

■ 1. állítás: „A sárkányvárnak sem ajtaja sem lépcsője nem volt. Igaz vagy hamis?” Ez az állítás igaz, ugyanis a mesében szereplő legények, akik útnak indultak a királynő keresésére, emiatt nem tudtak felmenni a várba.

■ 2. állítás: „Az édesanya a fiait édeségeikkel pakolta fel. Igaz vagy hamis?” Ez az állítás hamis, ugyanis cipőt rakott a tarisznyájukba. Ha ezt az állítást a gyermek ki tudja javítani, eggyel többet léphet előre.

■ 3. állítás: „Az idősebb fiúnak sikerült megmentenie a királynőt. Igaz vagy hamis?” Ez egy hamis állítás. A meséből kiderült, hogy elsőként az idősebb fiú indult útnak a királynő keresésére, de ő nem járt sikerrel. Ezután a fiatalabbik testvére próbálkozott, aki megmentette a királynőt.

■ 4. állítás: „Az öregasszony kulcsokat dobott a tóba. Igaz vagy hamis?” Igaz, mivel az öregasszony próbára tette a királynőt megmentőit, és az egyik megpróbáltatás az volt, hogy kulcsokat dobott a tóba.

■ 5. állítás: „Az öregasszony elrabolta a királynőt. Igaz vagy hamis?” Ez nem igaz, ugyanis a mesében a sárkányok rabolták el a királykisasszonyt. A játékosnak ezt az állítást ki kell javítania, ezt követően léphet kettőt.

■ 6. állítás: „A király férjhez akarta adni a lányát. Igaz vagy hamis?” Ez egy igaz állítás. Ha a játékos kitalálta, hogy a megfogalmazás igaz, egyet léphet tovább.

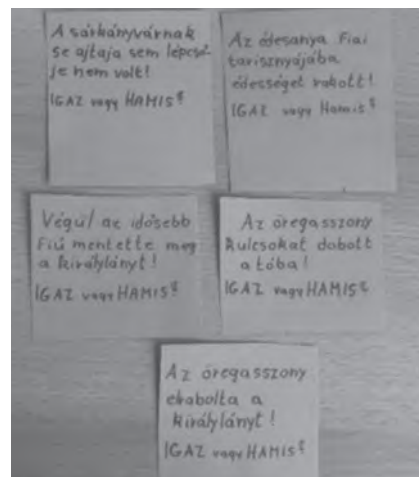
■ 7. állítás: „A méh mutatta meg a legénynek, hogy melyik lepel alatt van a királynő. Igaz vagy hamis?” Igaz, mivel a méh úgy adta tudtára a legénynek, hogy melyik lepel takarja a királynőt, hogy elkezdett az felett a lepel felett zümmögni.

■ 8. állítás: „A tóban 10 hattyú volt. Igaz vagy hamis?” Ez hamis állítás, mert a mese szerint a tóban 12 hattyú volt, akik elemózsiát kértek az oda ér-

kező legényektől. Ha a játékos kijavította ezt az állítást, kettőt léphet tovább.

■ 9. állítás: „A legények útjuk során elsőként a hangyákkal találkoztak. Igaz vagy hamis?” Igaz, mivel az első megállónál a hangyák voltak, akik kértek a legények cipójából, majd ugyanígy tettek a méhek és a hattyúk.

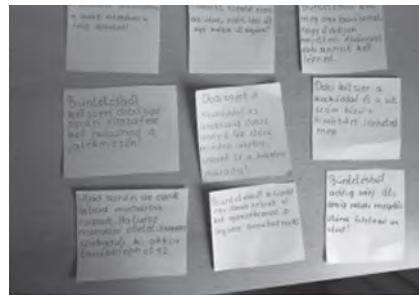
■ 10. állítás: „A királynő végül nem ment feleségül senkihez. Igaz vagy hamis?” Hamis, mivel a mese úgy fejeződött be, hogy volt nagy dinomdánom, mert a királynő férjhez ment a fiatalabbik legényhez.



11. kép: a négyes számú kártyák

A BÜNTETŐLAPOK

A játék egyik fontos és izgalmas kelléke a büntilap. A táblajáték néhány mezején látható egy B betű, amely a büntilapot jelenti, illetve a kártyák között is szerepel olyan feladat, hogy: „húzz fel egy büntilapot.” Ekkor a játékosnak teljesítenie kell a büntilapon leírtakat, és csak ezután tud továbbhaladni. A büntilapon főként vicces, hátráltató feladványok szerepelnek. Amennyiben az óvodások számára igényesnek bizonyul, a büntilapok használatától eltekinthetünk. Ezek a kártyák főleg a kisiskolások körében történő alkalmazás során lehetnek érdekesek.



12. kép: büntilapok

■ 1. büntilap: „A következő dobásodban a dobás értékének a felét lépheted meg.” Ha a játékos 4-et dob, abból csak kettőt léphet meg. Viszont ha páratlan számot dob, akkor lefelé keressük a lépések számát, pl. hármas esetén csak egyet léphet.

■ 2. büntilap: „Szabályt szegtél ezen az úton, amin most vagy, ezért lépj át egy másik út elejére.”

■ 3. büntilap: „Büntetésből kérj meg egy barátodat, hogy ő dobjon helyetted. Ahányad dob, annyit kell lépned.”

■ 4. büntilap: „Büntetésből kétszeri dobásod során visszafelé kell haladnod a játémezőn.”

■ 5. büntilap: „Dobj egyet a kockáddal és amekkorát dobsz, annyit lép előre minden játékos, viszont te a helyeden maradsz.”

■ 6. büntilap: „Dobj kétszer a kockáddal és a két szám közül a kisebbiket lépheted meg.”

■ 7. büntilap: „Utad során az egyik lábad mocsárba ragadt. Keress valamilyen ötletet, ami segíthet a kiszabadulásban.” Amennyiben az óvópeda-

gógus elfogadja a választ, a gyermek folytathatja a körben a játékot.

■ 8. büntilap: „Büntetésből a cipőd egy részét el kell ajándékoznod az egyik játéktársadnak.”

■ 9. büntilap: „Addig várj itt, amíg valaki megelőz. Utána folytatd az utadat.”

A JÁTÉK MENETE:

■ A játék azzal veszi kezdetét, hogy mindenki felállítja a bábuját a start mezőre. Ezután kezébe veszik a játékosok a dobókockájukat.

■ A játék alapját egy bonyodalom képezi. A királylány dob egyet a dobókockájával és elindul az erdőbe vezető úton virágot szedni. Útközben döntések sorozatába ütközik és megoldandó feladatok is várnak rá.

■ Másodikként dob a király szereplő, aki bejelenti, hogy elveszett a lánya és elindul a keresésére. Utána a gazdag legény, szegény legény, majd a sánta legény is dobhat, akik abban reménykednek, hogy közülük valaki megtalálja a királylányt, ezzel megnyerve a já-

tékot és a királylány kezét. Utolsónak a sárkány szereplő dob. Minden körben minden szereplő dob egyet a kockájával, kivéve akkor, ha olyan kártyát húz fel, amely azt mondja, hogy kimarad egy körből.

■ Aki elsőként érkezik be a célba, az megmenti a királylányt és egyben ő lesz a győztes is.

■ Abban az esetben, ha a királylány ér be a célba elsőként, akkor ő nyer és a három legény közül senki sem kapja meg a fele királyságot és a királylány kezét.

■ Amennyiben mégis a sárkány találja meg a királylányt, tehát egy mezőre lép vele (amely más játékban azt jelenti, hogy kidobja), akkor magával viszi a sárkányvárba, vagyis bemegy a célba, ezzel a sárkány nyeri meg a játékot. A király is megtalálhatja a lányát, ebben az esetben ő nyer. Illetve a három legény közül is bárki nyerhet, ezzel megnyeri a királylány kezét és a fele királyságot.

■ A játék csak akkor ér véget, ha az első három játékos célba ér.

