

BEZÁNYI-THURÓCZY FLÓRA

## A MODERN TÁRSASJÁTÉKOK PEZSGÉSÉBEN ÉLÜNK!

### HÉT TÁRSASJÁTÉK, AMI HAMAR AZ ISKOLAI SZÜNETEK SZÍNESÍTŐ ESZKÖZÉVÉ VÁLHAT!

Gyakori kérdés szokott lenni, hogy egy osztályközösségbe miképp történhet a társasjátékozás bevezetése. Bizony erre nem is annyira egyszerű válaszolni, mint azt elsőre gondolnánk. Az biztos, hogy ha már egyszer az asztal köré gyűlve elkezdődik a játék, akkor maga a játék elvégzi helyettünk a motiváló feladatokat. Viszont, teljesen érthető módon, lehetnek olyan gyerekek is a közösségben, akik számára a társasjátékozás teljesen idegen, hiszen más kapcsolódási lehetőségekhez vannak szokva. Így tehát fontosnak tartom hangsúlyozni, hogy érdemes a csoport érdeklődését és játékkultúráját előzetesen felmérni, majd olyan társasokkal megkínálni őket, amik tetszenek nekik – illetve előzetes elképzeléseink alapján fejlődhetnek általuk –, hiszen erre a tapasztalatra a későbbiekben hatékonyan lehet majd építeni is. Iskolai keretek között hasznos, ha van olyan társasjáték-gyűjtemény a pedagógus eszköztárában, amiben a játékok szabálya rövid és érthető, illetve a játékmenete pörgős és akár sok gyereket be tud vonzani egyszerre. Így van esély arra, hogy egy rövidebb szünetben végigjátszanak a gyerekek néhány partit. Amellett, hogy számos kompetenciát fejlesztenek a társasjátékok – akár láthatatlanul is –, hatékonyan tudják segíteni a társas kapcsolatok kialakulását, illetve erősödését az osztályon belül. A következőkben hét játékot mutatok meg a tanórák közötti szünetekre fókuszálva, amiket a saját tapasztalataim alapján – gyerecsoportok és felnőttképzések alkalmával is sokszor használtam őket – ajánlok mindenkinek, aki szeretné, hogy az osztályában oldott, fesztelen és játékos hangulat uralkodjon!

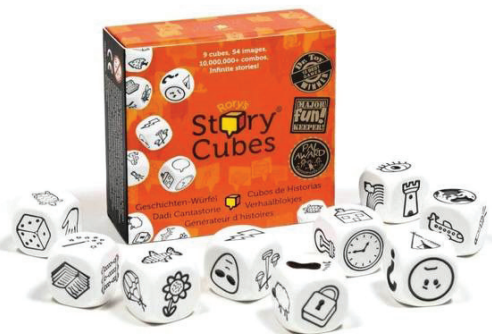
#### SZTORIKOCKA: 5 ÉVES KORTÓL, 1-12 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Vajon létezik olyan modern társasjáték, ami csupán néhány egyedi dobókockával vált elképesztően népszerűvé? A válasz: igen! A Sztorikocka nem klasszikus értelemben vett társasjáték, mégis hatalmas közösségsikernek örvend. És nem véletlenül! Lássuk, hogy mit is tud! A játék során nincs győzelmi kondíció, így bontja a játékoknál általában megszokott kereteket. Oktatói eszközként kiváló, egészen kicsi kortól – akár óvodákban is – már bátran lehet használni. A dobókockák minden oldalán másféle sematikus és egyszerű ábra – pl. hajó, súlyzó, virág, nap – található, amik lehetőséget adnak az asszociációra. Nagyon sokféle felhasználási módja van, számomra a legérdekesebb a történetmesélés, történetszöveg végtelen lehetősége. Ebből hozok néhányat, amit én személy szerint nagyon szeretek játszani gyerecsoporttal.

- Hétfő reggel egy bevezető játékként mesélje el mindenki a hétvégéjét a kockák segítségével.
- A nap végén mesélje el mindenki, hogy milyen napja volt, a kockák segítségével. Mesélhetnek egyesével, de akár egymásnak is lehet adni kockákat, így jobban kell improvizálni a játék során.
- Történetmesélés közösen: Mindenki vegyen ki magának egy kockát a közös területről, majd egy-egy mondatot tegyen bele a közös történetbe.
- Történetmesélés közösen, játszva a memóriával: Meg kell ismételnie a következő játékosnak az előző játékos mondatát. Így a történetet folyamatosan ismétlődik, mire a végére összeáll a közös történet.

Ezzel a színes és változatos társasjátékkal – melyből különböző témákat lehet beszerezni – rengeteget lehet nevetni és szórakozni, miközben nagyszerűen fejleszti a verbális kommunikációt, a kreativitást, a memóriát, az egymáshoz való kapcsolódást.

A szünetekben pedig azonnal el lehet kezdeni vele játszani, hiszen nem kell játékszabályt tanulni, így tökéletes választás! Csak rajtatok múlik, mire használjátok!



#### ROBOTOK: 5 ÉVES KORTÓL, 2-6 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Ki ne szeretne egy jópofa robot szerepébe bújni, pláne ha egy vicces, jópofa és extravagáns világba is belecsöppen közben? A Robotok egy kooperatív gyerekjáték, mely igazán trükkös megoldásokkal segíti a gyerekek egymásra hangolódását.

A játék során az egyik játékos a kis robot szerepét ölti magára, majd egy „bípp” szó kimondását követően fejben elkezd haladni a feladatkártyán feltüntetett útvonalon. A játék megmondja számára – természetesen titokban –, hogy meddig kell fejben eljutnia. Amikor másodjára is elhangzik tőle, hogy „bípp”, akkor fejben meg is érkezett, a többi játékos pedig megpróbálja kitalálni, hogy pontosan hol állt meg. A játékosok célja a lehető legtöbb pont gyűjtése, 11 fordulón keresztül. A játékosok igyekeznek minél hamarabb, egymás sebességére hangolódva pontot szerezni, ami egy olyan hangulatos és empátianövelő játékelményt adhat számukra 15 percben, hogy a játékot szinte minden iskolába ajánlanám. A játék dobozában különböző játékos feladványkártyák vannak, amiken más-más útvonalak találhatók, amik különböző alakzatokat és geometriai formákat ábrázolnak. Ezáltal nem csupán szünetre tökéletes, hanem akár fizika- vagy matematikaóra elejére, amikor szükséges egy kis játékos ráhangolódás a tananyagra. A játék szó szerint közös nevezőre hozza a játékosokat! Kompakt és praktikus kártyajáték, amit akár el lehet vinni osztálykirándulásra is, hiszen elfér egy táska oldalában, és nagy asztalfelület sem kell hozzá. A játék 2020-ban a legjobb gyerekjátékok között végzett, és személy szerint én is nagyon szívesen játszom vele, bármilyen korosztállyal. Pici doboz, kicsi eszközkészlet, kicsi költségvetés, de hatalmas játékelményt! Ezt kevés játék tudja! Bípp!



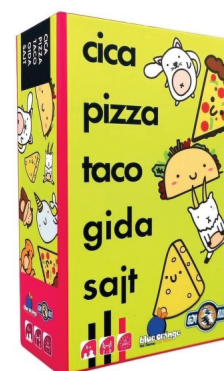
### BOLDOG LAZAC: 6 ÉVES KORTÓL, 3-6 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Miképp lehet egy ennyire egyszerű szabályokkal rendelkező játék ilyen borzasztóan könnyed, laza, és annyira vicces, hogy a könny is kicsordul egy-egy parti végére, ami mindössze csak pár perc? A Boldog lazac egy gyorsaságon alapuló kooperatív játék, amit nagyon könnyen lehet tanítani és elengedhetetlen egy pedagógus eszköztárából. A játék során mindenki egyszerre, hangosan felolvassa a legfelső kártyáját, amitől egy káros hangzavar alakul ki. Amint két játékosnak is megegyezik a kártyája, nagyon örülnek az egymásra találásnak, végrehajtják a vicces feladatot – például egymás alkarjának lazacfarokszerű csapkodása –, majd a kártyát eldobják és keresnek egy új párt, a következő kártyájuknak megfelelően. Így a játékosok interakcióba kerülnek egymással, hiszen egyedül nem tudnak pontot szerezni, találniuk kell hozzá egy társat. Ez adja a játék egyik mélységét, hiszen ezek által a mini kooperációk által fejleszthető a gyerekek együttműködése, miközben jól is érzik magukat együtt. Szimpatikus számomra a játék fejlesztői által beletett néma szabályvariáns, amely fókuszában a hangzavar helyett a mutogatás és koncentráció áll. Egy osztályközösségben ez jobban segítheti a visszahúzódóbb gyerekeknek a bevonódását. Tapasztalatom szerint a játék eléggé fel tudja pörgetni a gyerekeket, így alkalmas lehet jégtörésre vagy akár az osztály felpörgetésére egy álmosabb reggelen, illetve egy rövid szünetben. Vigyázat, a nevetés garantált!



### CICA, PIZZA, TACO, GIDA, SAJT: 6 ÉVES KORTÓL, 2-8 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Ahogy a Cica, pizza, taco, gida, sajt című, rendkívül hangos és vicces gyorsasági játékban is elengedhetetlen a nevetés, ahol nem elég a legkifinomultabb reflexszel rendelkezni, muszáj megdolgoztatni a memóriát is! A játék biztosan mindenkit az asztal köré vonz, és pár perc alatt elleshető a szabály is, így tökéletes egy gyors óráközi felfrissüléshez. A játék során az öt szót – cica, pizza, taco, gida, sajt – mondogatjuk egymás után, mégpedig ebben a sorrendben. Minden játékos kap bizonyos mennyiségű kártyát – játékoszámtól függően –, és amint a játékoson van a sor, felfordítja a legfelső lapját, természetesen a többiek felé, és kimondja a következő szót. Amennyiben egyezés van a felfedett lap és a kimondott szó között, akkor gyorsan rá kell csapni a kártyahalomra. A legutoljára rácsapó viszi el a pontokat, a győztes pedig az lesz, aki a leggyorsabban szabadul meg az összes kártyájától. Ennyire egyszerű a játék, vagyis... akad azért benne egy kis csavar! Van a pakliban három extra állatkártya – gorilla, narvál és mormota –, amivel kicsit meg van fűszerezve a játék, ugyanis ezek felfedésekor a játékosoknak extravagánsabb mozdulatokat kell csinálniuk. A játék tökéletesen alkalmas a ritmustartás, koncentráció, gyorsaság és memória gyakorlására, fejlesztésére. Garantált a hangos nevetés, illetve a hibázásokból adódó tartalmas és természetes jókedv. Az olcsóbb játékok közé tartozik, rendkívül kompakt, és minden korosztálynak nagy szórakozást ígér. Osztálykirándulásokra is tökéletes választás! Egy jó tanácsot azért fogadjon meg mindenki, aki játékra adja a fejét: a gyűrűk maradjanak a zsebekben!



### DOBBLE: 6 ÉVES KORTÓL, 1-6 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

A Dobble személyesen is az egyik kedvenc gyorsasági játékom. Egy kihagyhatatlan játék, aminek szintén ott a helye minden szünetben, osztálykirándulásra vagy akár napköziben. Tapasztalatom szerint a játékban a gyerekek nagyon jók, a tíz perces játékelejében pedig remek koncentrációfejlesztő és szórakoztató társasjáték. A játék során meg kell találni az azo-

nos szimbólumokat a saját lapunk és a másik játékos lapja között. Viszont nemcsak a tekintetnek kell gyorsnak lennie, de az ábrát megnevező szót is időben kell kimondani, különben már meg is előztek a többiek. Az alap játékleírásban ötféle játékmódot találunk, viszont a lehetőségek végtelenek, csak a képzeletünk szabhat határt. Ez a játék remekül fejleszti a gyerekek koncentrációját, gyorsaságát, megfigyelőképességét, formafelismerését. Hatalmas értéket ad hozzá a nyelvfüggetlensége, ami lehetővé teszi, hogy bárki, bárhol és bárkivel játszhasson vele, ezáltal ajánlom akár nyelvórákra is, hiszen szuperül tudja támogatni a nyelvtanulást. A szimbólumok segítségével hatékonyan lehet visszajelzéseket is kérni különböző témák mentén, én is gyakran használom egy-egy képzés alkalmával. Szerencsére az évek során sokak számára ismert – és elérhető – lett, ami köszönhető annak is, hogy remek ár-érték arányú játék a piacon. Fémdobozos kiszerelése könnyen bepakolható bármilyen táskába, így kirándulásokra is remek választás. A társasjátékok kötelező olvasmánya!



### VARÁZS BAGÁZS: 8 ÉVES KORTÓL, 2-4 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Nyuszi, galamb, cilinder? Teljes a rendetlenség a bűvész kellékei között? Semmi sem ott van, ahol kellene? Legyen rend villámgyorsan – mindössze 3 perc alatt – ebben a trükkös, kihívásokkal teli kooperatív memóriajátékban! A játék során a játékosok közös célja, hogy rendet tegyenek a nyuszik és cilinderek között. A játékosoknak – bűvészként – mindegyik cilinderbe a megfelelő számú nyuszit kell költöztetni. Ez még semmi! Bizony a galambok is rácsücsülnek ezekre a cilinderekre, mellyel megdolgoztatják a játékosok memóriáját is, így érdemes megjegyezni, melyik cilinderes nyuszit takarták le a galambok. A játék tökéletesen alkalmas iskolákba, hiszen – többek között – segít fejleszteni a gyerekek fókuszáltságát, együttműködését, kommunikációját, stratégikus látásmódját. Teszi ezt úgy, hogy emellett pár perc alatt meg tudja teremteni az osztályban a kiegyensúlyozott hangulatot.



Tekinthetjük ezt kampányszerű játéknak is, hiszen a játék lehetőséget ad arra, hogy újabb és újabb borítékokat lehessen kinyitni, melyekben még több izgalmas kihívást csempésztek a készítők. Így az egyszerű szabályrendszer mellé kapunk nehezített, extra feladatokat.

Nem sorolnám a legkönnyebb játékok közé, viszont fantasztikus érzés, amikor sikerül közösen a kihívásokat teljesíteni. Legyetek fókuszáltak, gyorsak, megfontoltak, miközben a kiélezett memória sem árt ebben a szemfényvesztően gyors játékban! Készüljetek, mert ez egy varázslatos, ám de kihívásokkal teli kaland lesz!

### SÜTISULI: 8 ÉVES KORTÓL, 2-4 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Kókuszos-vajas illatokat lehet érezni a konyhából, csörömpölnek a tányérok, halk neszek állnak össze beszéddé, ám ebben a hangulatos képben a különböző méretű és színű muffinformák már okozhatnak kisebb-nagyobb fejtöréseket! A Sütisuli egy trükkös, vicces és látványos kooperatív, gyorsasági társasjáték, melyben cukrászsegédeként kell meghatározott számú feladatot együtt teljesíteni, csupán 7 perc alatt. Ha az osztályban sokszor felmerül az igény arra, hogy a szünetben egy gyorsat lehessen játszani, akkor ez a játék erre tökéletesen alkalmas! A játék során a játékosok a süti-formákat – melyből mindenkinek öt van, különböző színben s méretben – pakolgatják, miközben közös céljuk a feladatkártyákon látható elosztásban letenni őket a saját területükre. Mindenki egyszerre munkálkodik, szimultán pakolgatják a formákat a közös cél elérése érdekében. Egy idő után a feladatok bonyolódnak, így előfordulhat, hogy előbb-utóbb át kell adni a másik játékosnak bizonyos muffinformákat, ezáltal elkezdik a játékosok egymás cukrászeszközeit is használni. A játék remekül épít a játékosok memóriájára, miközben fejleszti az együttműködést, formafelismerést, gyorsaságot, figyelmet, logikát és finommotorikát is. Azt gondolom, hogy nem csak a szünetekre alkalmas az egyszerű szabályrendszere miatt, de akár a tanórákat is hatékonyan tudja támogatni. Hiszen – akár a homokóra lepergése előtt sikeresen teljesítik a játékosok közösen a feladványokat, akár nem – folyamatosan együtt fejlődnek, miközben jól érzik magukat és közös kihívásokat céloznak meg. Az egyszerű játékmenetével 10 perc alatt felejthetetlen játékménnyel tölthetnek fel a gyerekek. Muffinsütés még nem volt ennyire lazán nehéz!



Vigyázat, mind a 7 ajánlott társasjáték próbára fog tenni! Nem csak a gyerekeket!

### FELHASZNÁLT IRODALOM

- JESZTL József – LENCSE Máté (2018): *Társasjáték-pedagógia*. Budapest, Demokratikus Ifúságért Alapítvány, 32–46.