

BEZÁNYI-THURÓCZY FLÓRA

## A MODERN TÁRSASJÁTÉKOK FÉNYKORÁBAN ÉLÜNK!

### HÉT (+1) TÁRSASJÁTÉK, AMIT MINDENKÉPP ÉRDEMES BEPAKOLNI EGY (OSZTÁLY)KIRÁNDULÁSRA!

Ha gyermekkorunk osztálykirándulásaira vagy táborozási élményeire gondolunk, szerintem a kártyajátékos partik – mackó, rikiki, póker stb. – és a tábori esték rögtön eszünkbe jutnak. Legalábbis nekem mindenképp, hiszen rengeteg emlékezetes pillanatom volt az asztalnál, akár egyetlen kártyapaklinak köszönhetően! A cikksorozat következő részében igyekszem olyan társasjátékokat bemutatni, melyekre a gyerekek hasonlóan gondolhatnak majd vissza több év távlatában. Ezekre a társasjátékokra jellemző, hogy könnyen bedobhatóak bármelyik hátizsákba, és jelenleg könnyen beszerezhetőek a boltokban is. Kis dobozos – esetleg fémdobozos – megjelenésükkel igazi kompakt gyöngyszemek a kirándulni vágyó osztályok számára. Remek ár-érték arányú játékok, melyek különböző kompetenciaterületeket fejlesztenek, de csakis nagy-nagy hahotázások közepette!

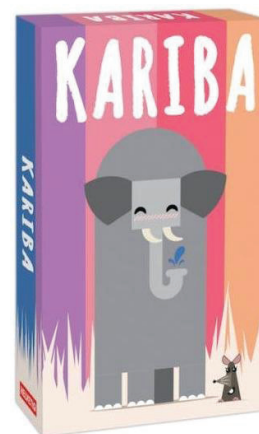
#### SMART GAMES JÁTÉKCSALÁD: 6 ÉVES KORTÓL, 1-4 JÁTÉKOS (JÁTÉKTÓL FÜGGŐEN)

Vao! Léteznek egy fős társasjátékok? Igen, léteznek! Sőt, egy rendkívül gazdag műfajról van szó! Az egyik – logikai játékokkal bővelkedő – játékcsalád a Smart Games, amely trükkös és agytekervényes játékokat kínál, akár már 2 éves kortól. Egy buszoz, vonaton zötykölődő osztálykiránduláson tökéletes választás a termékcsalád kompakt, kis füzetbe zárt mágneses utazójátéka, mely rengeteg, korosztályra szabott témában – pl. Törpék kincse, Korallvilág, Varázserdő – jelent meg. A füzetben benne van minden mágneses alkatrész, amire a játékosoknak szüksége lehet a játék során. A mágneses alkatrészek garantálják, hogy minden a helyén maradjon utazás közben. A játék célja közel ötven feladvány sikeres teljesítése, melyek természetesen egyre komplexebbek, gondolkodtatóbbak és trükkösebbek. A játékok célzottan fejlesztik a kognitív képességeket – tervezés, koncentráció, problémamegoldás, logika, térbeli tájékozódás –, miközben a gyerekek egy-egy tematikus világba belecsöppenve felhőtlenül játszanak. Személyes tapasztalatom, hogy az egy fős változatok esetében is lehet társaktól segítséget kérni és együtt rájönni a megoldásokra, melyből általában egy van. Érdeemes körbenézni, mert a termékcsalád hatalmas választékot biztosít, nem csupán utazásra!



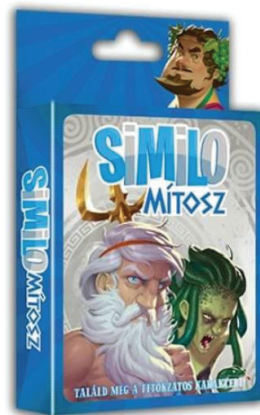
#### KARIBA: 6 ÉVES KORTÓL, 2-4 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

A nyári melegben jól jönne egy tó körüli állatos móka? Egy iciri-piciri, kisebb költségvetésű, farzsebbe csúsztatható, aranyos grafikájú társasjáték? Természetesen van ilyen! A Kariba egy apró dobozos, kompakt, negyed órás kártyajáték – a Helvetiq sorozat része –, amely taktikus, ám vicces és laza játékmenetével hűsítő partihangulatot teremthet minden osztálykiránduláson. A játék során az állatok – egytől nyolcig vannak számozva – megpróbálnak egy itató körül jól helyezkedni és ügyeskedve helyet találni maguknak. A játékos köre nagyon egyszerű: kijátszik egy állatot a vízforráshoz, majd visszatölti a kezét. Amennyiben már van kisebb számmal rendelkező állat az itató körül, akkor azt el tudja tenni maga elé pontnak. Ez adja a taktikai mélységét a játéknak, illetve az időzítés fontosságát. Ezáltal bele lehet csempészni egy kis baráti csipkelődést ebbe a rendkívül egyszerű, vicces grafikával és illusztrációval rendelkező, 64 kártyából álló pakliba. Tökéletes választás bármilyen korosztály számára! Egy apró dobozban egy egyszerű, de nagyszerű taktikai társasjáték bújik meg, ami témájával mindenkit megragad. Egy pokrócon lezajló mókacunami a tanév pihegős napjaira! Legyen mindenki résen, mert egy okos lépéssel sok pontot be lehet gyűjteni! KARRRIBBBBA!



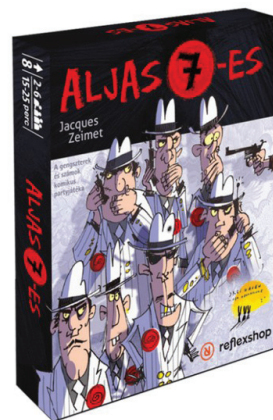
### SIMILO: 7 ÉVES KORTÓL, 2+ JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Vajon melyik a titokzatosan rejtőzködő karakter, amely megbújik az asztalon fekvő tizenkét karakterkártya között? Vajon ki lehet együttes erővel találni? A Similo egy asszociációs, együttműködésen alapuló kommunikációs partijáték, amely – kipróbálást követően – rögtön az egyik személyes kedvencemmé vált a kooperatív társasjátékok széles palettáján. A játék kezdetén az aktív játékos véletlenszerűen kap egy kártyát, melyen egy karakter található. A játék öt körön keresztül tart, ami alatt a játékos megpróbálja kitalálni a többiekkel az általa húzott karaktert. A játék sava-borsát az adja, hogy az aktív játékos csak a kezében levő öt kártyával kommunikálhat – állítva vagy fektetve helyez le egy kártyát maga elé –, annak megfelelően, hogy hasonlóságot vagy különbözőséget kell keresni a két kártya között. A többi játékos igyekszik az asztalon levő tizenkét kártyából szűkíteni a lehetőségeket, hogy végül elérjék a közös célt: megtalálni az eredeti karaktert. A játékot a legkisebbek is szeretni fogják, hiszen rendkívül egyszerű szabálykönyvvel dolgozik! Tíz perc alatt megdolgoztatja mind a gyakorlottabb, mind pedig a kezdő játékosokat. Hasznos lehet gyorsan egymásra is hangolódni. Praktikus, kompakt és széles témaválasztékával – pl. Mesék, Történelem, Mítosz, Állatok – célzott, játékos tananyagmélyítéshez is tökéletes lehet. Minden osztály társasjátékos gyűjteményébe ajánlom, hiszen ezzel a kisebb költségvetésű, beszéd nélküli kommunikációs játékkal hatékonyan lehet erősíteni a gyerekek koncentrációját, nonverbális kommunikációját, lecsendesedését, empátiáját. Egy-egy sikeres fordulóhoz hozzátartozik a kockázat is, hiszen nem mindig egyértelmű, hogy a másik épp mire gondol. A játéksalád nyolc különböző témában elérhető, így a gyerekek érdeklődésének megfelelően lehet összeválogatni ezeket a kártyapaklikat, amiket egymással keverve is lehet játszani, még nagyobb újrajátszhatóságot adva a játéknak.



### ALJAS HETES: 8 ÉVES KORTÓL, 2-6 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Azt gondold, hogy tudsz hétig számolni? Annyira nehéz lenne? Valószínűleg nem, ám az Aljas Hetes című társasjátékban bizony a maffiózók látszólag teljesen értelmetlenül számolgatnak hangosan, takarják el a szájukat, dupláznak számokat, köszörülnek a torkukat, pisztolyokat emelgetnek. Mégis mi folyik Corleone háza táján? Az Aljas Hetes egy gyorsasági partijáték, melyben a játékosoknak hangosan kell elszámolniuk egytől hétig, majd héttől egyik, mindezt a lerakott kártyáiknak megfelelően, hiszen mindegyiknél másképp kell számolni. Egyes kártyák lehetővé teszik, hogy továbbszámoljanak, míg másoknál elnémulnak, puszognak, torkot köszörülnek. Az is előfordulhat, hogy a játékos kimarad, viszont a számolás nem akadhat meg. Vajon észben lehet tartani, hogy hol tart a csapat a számolásban? A játék tökéletesen alkalmas osztálykirándulásokra, húsz perc alatt lejátszható akár két programpont között is. Segítségével célzottan fejleszhető a koncentráció, ritmusérzék, memória, számolás, kreativitás, kortársakra való hangolódás és empátia. Nem csupán az osztálykirándulások szórakoztató eszköze lehet a vicces és könnyed játékmenetével, hanem matematikaórák kezdetére is inspirációként szolgálhat, hiszen egy tökéletes kiindulópont lehet az egymásra és órára hangolódáshoz, bemelegítéshez!



### HANABI: 8 ÉVES KORTÓL, 2-5 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Egy fergeteges műsor készülődik, ahol egy színes tűzijáték-show lesz az este fénypontja, de a rakéták és gyújtószinórok összekuszálódtak? Semmi gond, egy hatékony összefogással el lehet érni, hogy közös erővel megoldódjon a probléma, mielőtt felrobban az első rakéta! A Hanabi egy többszörösen díjazott, kommunikációs és szettgyűjtögetős kártyajáték, melyben a játékosok kooperatívan dolgoznak azért, hogy egy fantasztikus és világszínvonalú tűzijátékot hozzanak össze. A játék eredetiségét, izgalmát és különlegességét az adja, hogy senki nem láthatja a saját kezében tartott lapját, azokat mindenkinek képpel a többiek felé kell tartania. A játékosok közös célja, hogy mindenki a helyes sorrendben és megfelelő színben rakja le maga elé a kártyáit, amihez a többiek tudnak segítségeket adni. A játék során megfelelő időzítéssel kell megkockáztatni a kártyák lerakását – bízva a kapott információkban, saját megérzésben és a szerencsében –, így felépítve a közös műsort. Rendkívül praktikus, kompakt, fémdobozos kártyajáték, ami tökéletesen alkalmas osztálykirándulásokra is, hiszen bármelyik hátizsákban elfér. Fejleszti a memóriát, a stratégikus gondolkozást, a koncentrációt, a kockázatvállalás mérlegelését, a kommunikációt, a bizalmat és a társakkal való együttműködést. Nem sorolnám a meditatív játékok közé, ám garantált a maradandó játékélmény! A játék 2013-ban elnyerte az Év családi társasjáték díjat. A játék egyik fontos tanítása, hogy bízz a társaidban és érjétek el közösen a kitűzött célt!



## HAKNI PAKLI: 10 ÉVES KORTÓL, 2+ JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Ki ne vágya egy osztálykiránduláson óriási röhögésekre, vicces szituációkra és fergeteges hangulatra, amelyről még hetekig lehet beszélni? Főleg, ha ezt elérheti egy kis, kompakt, egyetlen kártyapakliból álló játékkal. A Hakni pakli fókuszáltnan az iskolás korosztályt célozza meg, és sok-sok interaktív helyzet elé állítja őket az 52 darab örült, Activity-szerű feladványával. A játék során szükség lesz a gyerekek kreativitására, képzelőerejére és természetesen a humorára is, hiszen sosem hallott feladványok is kerülhetnek a kezükbe. A Hakni pakli társasjáték „testvére” a Bari pakli, amely 52 örült kérdést tartalmaz, amely által a gyerekek sokkal jobban megismerhetik egymást, miközben remekül szórakoznak. Legyetek a strandon, osztálykiránduláson vagy karácsonyi osztálybulin, a feladatok biztosan megfűszerezik a hangulatot! A játék pasztell kártyái gyönyörűek, amiknek minden pedagógus kezében ott a helyük!



## IMAGINE: 12 ÉVES KORTÓL, 3-8 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Mitől lehetnek különlegesek olyan átlátszó plexikártyák, melyeken a szimbólumoknak látszólag semmi köze egymáshoz? Ezek a kártyák multifunkcionálisak és a szimbólumok bármit jelenthetnek együtt, ha az ábrák ötletes mozgatásával és egymásra helyezésével egy feladvány kitaláltatása a cél! A játék hatalmas partihangulatot tud teremteni, akár a strandon – a kártyák vízállóak –, akár egy hosszabb sétálgató nap végén. Az Imagine egy kompakt, utazásbarát alternatíva az Activity-rajongók számára. A játék során a kihívási szint egyéni szabható, hiszen az aktív játékos dönti el, hogy a rendelkezésre álló hatvan szimbólumkártyát miképp használja fel. A kártyák forgathatóak, egymásra tehetőek, mozgathatóak egymáson és egymás mellett. Csendesebb és aktívabb osztályközösségekbe is tökéletesen alkalmas társasjáték, hiszen nem kell benne sem előadni, sem mutogatni, sem színészkedni, így minden gyerek megtalálhatja a saját kihívásait. A játék teret ad a kreativitásnak és a szórakozásnak, miközben játékos keretek között segíti az osztályközösség épülését és a közös szókincs fejlesztését is! Kívánom, hogy elevenedjenek meg a kártyalapok minden strandon, utazáson, osztályteremben!



## A TESZTCSAPAT EXTRA AJÁNLÁSA: HIVE: 7 ÉVES KORTÓL, 2 JÁTÉKOS/JÁTÉKDOBOZ

Létezik tökéletesen utazáskompatibilis, papírmentes, vízálló játék, amit ráadásul játéktábla nélkül kell játszani? Naná! Ráadásul hemzseg a bogaraktól, amit le sem kell fűjni a hatszög alakú korongokról! A Hive egy világhírű, díjnyertes, ketten játszható, sakkra emlékeztető taktikai-logikai társasjáték. A játékosok célja, hogy minél hamarabb bekerítsék az ellenfél méhkirálynőjét. Ám vigyázat! Nehogy a saját méhkirálynő előbb legyen bekerítve! A játékban együtt alakítják ki a játékosok a közös kaptarat, amiben minden bogárnak különleges képessége van, így meghatározott módon tud mozogni. A játék során minden lépés után újra kell tervezni a stratégiát, hiszen a másik lépésére érdemes rögtön reagálni! A játék tökéletesen alkalmas a taktikai és stratégiai gondolkodás, a memória, tervezés és a térlátás fejlesztésére. A játékidő gyors – 15-20 perc –, így senkinek nem kell attól félni, hogy egy-egy fürdőzés közötti időben nem jut idő még egy partira! És még egyre... és még egyre... és még egyre...

