

Eötvös Loránd Tudományegyetem
Berzsenyi Dániel Pedagógusképző Központ

**A társasjátékok alkalmazásának lehetőségei kiemelten az
anyanyelvi nevelés keretein belül**

Témavezető:

Dr. Koós Ildikó Ph.D

egyetemi docens

ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kar

Szerző:

Zsiray Barbara Renáta

tanító szak

Szombathely

2021.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés – a témaválasztásom indoklása.....	2
2. Hipotézisek megfogalmazása	3
3. A játék szerepe és jelentősége az ember életében	4
4. A játékpedagógia története, a játékról kialakult felfogások	5
5. Bevezető a társasjátékok világába	7
5.1. A modern társasjátékokhoz vezető út	7
5.1.1. Tábla- és kártyajátékok	7
5.1.2. A Monopoly és a Gazdálkodj Okosan!	9
5.2. A társasjátékozás alapfogalmai	12
6. A társasjáték-pedagógia.....	15
7. A 9-10 éves tanulók társasjátékokhoz fűződő ismereteit, tapasztalatait felmérő kérdőív bemutatása és értékelése	19
7.1. Anyag és módszer	19
7.2. A társasjátékokkal kapcsolatos általános tapasztalatokra irányuló kérdések és válaszok értékelése	20
7.3. A tanítás és tanulás folyamatának szempontjából lényeges kérdések és válaszok értékelése	30
8. Társasjátékok alkalmazása magyar nyelv és irodalom műveltségi területen	32
9. Óravázlat-részletek elemzése	37
9.1. Máté Angi: Emlékfoltozók című művének feldolgozása.....	37
9.2. Máté Angi: Emlékfoltozók című művéről tanultak megszilárdítása társasjátékok segítségével	39
9.3. A foglalkozások során tapasztaltak összegzése	48
10. Saját társasjáték	49
10.1. A játék bemutatása	49
10.2. A játék és a kutatás során gyűjtött tapasztalatok kapcsolata.....	50
10.3. A játék és a kerettanterv kapcsolata	50
10.4. A játék tesztelési folyamatának ismertetése.....	51
11. Továbbfejlesztési lehetőség – Szövegalkotási készség fejlesztése Sztorikocka segítségével	53
12. Összegzés	54
13. Felhasznált irodalom	55

1. Bevezetés – témaválasztásom indoklása

A társasjátékozás gyermekkorom óta az életem szerves részét képezi, és számos felejthetetlen emlékem kötődik hozzá. Boldogan gondolok vissza a karácsonyokra, amikor a díszes csomagolásból egy újabb doboz társasjáték bukkant elő. A Szenteste általában a játékszabály böngészésével, és az első próbakörrel telt el, amit természetesen újabb és újabb követett. Nemcsak jeles ünnepnapokon kerültek kockák, kártyák vagy éppen játékos tábla az asztalra, hanem a hétköznapi megszokott szórakozási formájává is vált a társasjátékozás. Ezek az élmények alapozták meg az érdeklődésemet a modern társasjátékok iránt, melyeknek köszönhetően egy sokszínű világ nyílt meg előttem. Immár tudatosan tájékozódok a jellegzetes játékmechanizmusok, meghatározó kategóriák és a legnevesebb tervezők körében. Az utóbbi években széleskörű és naprakész ismeretekre tettem szert az említett területen.

A tanítási gyakorlataim során többször is megfigyeltem, hogy a gyermekek milyen lelkesen vesznek részt játékos feladatokban. Ez a tapasztalat ösztönzött leginkább arra, hogy megpróbáljam kedvelt szabadidős tevékenységemet ötvözni leendő hivatásommal, a tanítással. Magyar nyelv és irodalom műveltségi területem és az anyanyelv iránt érzett rokonszenvem hatására elsősorban az általános iskola alsó tagozatának anyanyelvi tantárgy-pedagógiáját vizsgáltam abból a szempontból, hogy miként lehetne az oktatás keretein belül alkalmazni a társasjátékokat eredeti formájukban, illetve eszközként egyaránt.

2. Hipotézisek megfogalmazása

Azt feltételeztem, hogy a 9-10 év közötti korosztályba tartozó gyermekeket pozitív tapasztalatok fűzik a társasjátékozáshoz. Továbbá úgy gondoltam, hogy szívesen játszanának különböző társasjátékokkal egyes tanórák keretein belül is. Azért jutottam ezekre a feltételezésekre, mert a tanítási gyakorlataim során tapasztaltam, hogy a tanulók érdeklődését sokkal könnyebb megragadni játékos módszerek segítségével. Az említettek bizonyítására célom volt egy kérdőíves vizsgálat elvégzése. A dolgozatban e részcélnak az eredményeit a 7. fejezetben fejtem ki.

Ezenkívül azt feltételeztem, hogy a modern társasjátékok eredeti formájukban, és eszközként egyaránt beépíthetők az anyanyelvi tantárgy-pedagógiába. Azért jutottam erre a feltételezésre, mert az általam ismert és kipróbált társasjátékok számos kompetenciaterületet fejlesztenek, valamint részletesen kidolgozott alkatrészeik lehetőséget adnak a pedagógusoknak eltérő játékmódok kidolgozására is. Az említettek bizonyítására a magyar nyelv és irodalom műveltségterület 1-4. évfolyamra vonatkozó kerettantervben szereplő egyes fejlesztési területekhez rendeltem hozzá általam ismert és kipróbált társasjátékokat. E részcélnak az eredményeit a 8. fejezetben fejtem ki.

Úgy véltem, hogy a társasjátékok bevonásának hatására a gyermekek nem csak szívesebben tanulnának (ezt a kérdőíves vizsgálat volt hivatott igazolni), hanem a tanórai aktivitásuk és a tanulók közötti interakciók száma és minősége is növelhető lenne. Azért jutottam erre a feltételezésre, mert a játék belső motivációból táplálkozik, és lefolytatásához több játékos részvétele, kooperatív játékok esetén együttes munkája szükséges. Ennek alátámasztására célom volt egy szövegfeldolgozó óra, valamint a megismert olvasmány elmélyítését szolgáló társasjátékközpontú anyanyelvi foglalkozás megtartása, amelyhez a kerettantervben említett fejlesztési területekhez társított játékok közül válogattam. E részcélnak az eredményeit a 9. fejezetben fejtem ki.

Ezen kívül azt feltételeztem, hogy egy saját készítésű társasjáték, amely felhasználja a kérdőíves vizsgálat során gyűjtött adatokat és a foglalkozásokon tapasztaltakat hatékonyan fejlesztheti a tanulók különböző készségeit megőrizve eredeti célját, a szórakoztatást és a szabadidő minőségi eltöltését. E részcélnak az eredményeit a 10. fejezetben fejtem ki.

3. A játék szerepe és jelentősége az ember életében

„A játék külső céltól független, önmagáért való tevékenység, amelyet örömszerzés kísér. A gyermek játéka egy olyan öntevékenység, amely szabad akaratára épül, és általa érvényesül az önkifejezése.” (Kovács, Bakosi, 1995, 41).

A játéktevékenység egész életünk szerves részét képezi, azonban az egyes életkorokban más-más szerepet tölt be. A gyermeknél a játék élettevékenységként jelenik meg, a felnőtt esetében azonban általában szabadidős tevékenységhez, sporthoz, hivatáshoz kötődik.

A gyermek számára a játék spontán megnyilvánulás, amely mentes minden külső kényszertől. A játék örömforrása magában a tevékenységben rejlik, így nem az eredmény, hanem maga a cselekvés a meghatározó. Ilyenkor kettős tudat lép fel a gyermekben, ami azt jelenti, hogy a fikció és a valóság keveredik egymással (Szász, Péter 2008). A játéktevékenységet erős és kellemes érzelmi állapot jellemzi (Pásztory, Rákos 2009.). További sajátosság, hogy a játékban a cselekedetek következményei nem számottevőek, ez lehetőséget biztosít arra, hogy kevésbé kockázatos helyzetekben tanuljunk (Bruner, 1995).

Tartalom szerint négy nagy típusát különböztethetjük meg a játékokhoz, ezekhez a típusokhoz több altípus tartozik (Szász, Péter 2008). A társasjátékok a szabályjátékok közé sorolhatók.

1. táblázat: Játékok csoportosítása (saját szerkesztés)

Gyakorlójátékok	Szimbolikus játékok	Konstruáló játékok	Szabályjátékok
mozgások begyakorlása	utánzó játékok	építőjáték	mozgásos játékok
tárgyak, eszközök rakosgatása	szerepjátékok	barkácsolás	értelemfejlesztő, speciális fejlesztő játékok
hang és beszéd játékos gyakorlása	bábjáték	konstrukciós játék	népi játékok
játék különböző anyagokkal	dramatizálás		számítógépes játékok
érzékszervek játszó begyakorlása	fantáziajátékok		társasjátékok

4. A játékpedagógia kialakulásának története

A játék az ősidőktől fogva meghatározó jelentőséggel bírt az emberiség történetében. A játék megítélésében az adott kor gyermekképe és világnézete is szerepet játszott. Az őskorban a megélhetéshez elengedhetetlen munkafolyamatokból a gyermekek is kivették a részüket, növényeket gyűjtöttek, kisebb állatokra vadásztak. Az ősközösségi társadalom magasabb szintjén már készítettek munkaeszközöket, amelyeknek kicsinyített mása a gyermekek szabadidejében játékszerként is funkcionált.

A játék nevelésben betöltött szerepével már Platón (Kr.e. 427-347) is foglalkozott. Állam című művében a játékot az életre való felkészítés nélkülözhetetlen eszközeként nevezte meg. Úgy vélte, hogy a jól megválasztott játék hozzájárul az állampolgárrá neveléshez. Arisztotelész (Kr.e. 384-322) a játék szerepét a lustaság kialakulásának megelőzésében látta. Quintilianus (?35-116) pedig nem csupán azt emelte ki, hogy 6-7 éves korig csak játékszerű tevékenységekben kellene részt vennie a gyermekeknek, hanem arra is felhívta a figyelmet, hogy a játék által sok mindent megtanul a gyermek. Az említett nézetekkel szemben Szent Augusztinus (354-430) haszontalan elfoglaltságnak bélyegezte a játékot. Felfogása kihatott a középkor gyermekképére, miszerint a gyermeket kicsinyített felnőttként kell kezelni.

J. A. Comenius (1592-1670) pedagógiai hitvallásában hangsúlyozza, hogy lehetőséget kell teremteni a gyermekek számára, hogy tevékenységi vágyait kielégíthesse. Míg az első életévben az éneklést, ringatást, csörgők alkalmazását, azaz a gyakorló játékokat érdemes előnyben részesíteni, addig 2-4 év között a mozgásos játékokra kellene több időt fordítani. Továbbá kifejtette a játékosság elvét, amely szerint nem szükségszerű, hogy a játék kizárólag a gyermekkorban jelenjen meg. Úgy vélte, hogy a játék a testi és a lelki egészségre is pozitív hatást gyakorol életkortól függetlenül. J. J. Rousseau (1717-1778) szemében is lényeges elem volt a játék, kiemelten a természetben megvalósuló mozgás formájában. XIX. századi pedagógus, F. Fröbel (1782-1852) mélyrehatóan tanulmányozta a játék nevelésben betöltött szerepét. A játékot „minden jó forrásának” tartotta. Számba vette a nevelő hatások közül a munkaszeretetre nevelést, illetve az értelmi, és erkölcsi erők fejlesztését is. Emellett szorgalmazta a játszóterek kialakítását és különböző játékeszközök (pl.: labda, kocka) elterjesztését (Szász, Péter 2008: 3 – 5).

A XIX. század végére a gyermeklélektani kutatásoknak köszönhetően sorra alakultak ki reformpedagógiai irányzatok, amelyek a gyermek személyiségére koncentráltak. Ezáltal a

játéktevékenység jelentősége is sokak szemében felértékelődött, egyre több játékelmélet látott napvilágot.

A játékelméletek három csoportját különböztethetjük meg:

- esztétikai játékelméletek
- biológiai játékelméletek
- pedagógiai, pszichológiai játékelméletek

Az esztétikai játékelméletek a játék és a művészet között vonnak párhuzamot, közös jellemzőként a tevékenység célnélküliségét, önmagáért valóságát emelik ki. Képviselőihez tartozik Rudolf Steiner, a Waldorf pedagógia atyja.

A biológiai játékelméletek egyik neves képviselője K. Groos (1861-1941), német filozófus ún. begyakorlási elmélete szerint minden olyan tevékenységet játéknak nevezhetünk, amely önmagában a tevékenység örömeért jön létre. Ezenkívül kiemeli a játék célnélküliségét és intrinzik motivációból táplálkozó jellegét. Peter Petersen (1884-1952) művelődési alapformaként, P. Bergemann (1862-1946) pedig a társadalmi együttélésbe történő bekapcsolódás lehetőségeként értelmezte a játékot. S. Freud (1856-1939) megállapítása szerint a gyermekek nemi ösztöneik által irányított érzelmi feszültségeit, vágyaikat tudják kiélni játék során. M. Montessori (1870-1952) pedagógiájában önálló cselekvésre ösztönzi a gyermekeket. Óvodájában a játék az érzékszervi funkciók megfelelő fejlesztésére szolgáló játékeszközök segítségével valósult meg.

A pedagógiai, pszichológiai játékelméletek képviselője Usinszkij (1824- 1870) a játékot a valóság tükrözésével azonosítja. Sz. L. Rubinstein (1889-1960) hangsúlyozza a személyiségfejlődésére gyakorolt hatását. A. N. Leontyev (1903-1979) a gyermek elsődleges tevékenységeként nevezi meg a játékot, illetve felhívja a figyelmet arra, hogy a játékok fejlődésében szabályszerűség van. A svájci pszichológus, J. Piaget (1896-1980) a gyermek viselkedésében két formát állapít meg: az akkomodációt és az asszimilációt. A játékban akkor beszélünk akkomodációról, amikor a gyermek alkalmazkodik a tárgyakhoz. Az asszimilációnak esetén a gyermek beépíti a tárgyat saját játékába (Szász, Péter 2008: 5–8).

5. Bevezető a társasjátékok világába

5.1. A társasjátékok története

Az első letelepedett közösségek körülbelül 12 000 évvel ezelőtt alakultak ki. A földműveléssel foglalkozó népek a nomádokhoz képest nagyobb biztonságban éltek. Mivel nem kellett újabb és újabb élelemlelőhelyek után kutatniuk, maradt némi idejük szabadidős tevékenységek végzésére is. Feltehetően a betakarítási munkák között, elsődlegesen a téli időszakban múlathatták az időt táblásjátékokkal (King 2004).

5.1.1. Táblajátékok és kártyajátékok

A legősibb táblásjátékoknak a futamjátékokat tekintjük, amelyeket szerte a világon játszottak. Olyannyira beépült ez a típus a kultúrákba, hogy ma is a legelterjedtebb játékok (pl.: Ki nevet a végén, kígyók és létrák) őseként tartjuk őket számon. A futamjátékok közös sajátossága, hogy bábukkal versenyzünk egymással egy táblán lépkedve. Az ókori sumér városban, Urban fedezték fel a legrégebbi, épen fennmaradt táblát (1. kép), melyet az akkor élő uralkodók használtak. A játékosok fejenként hét zsetonnal versenyeztek a mielőbbi célba érésért. A zsetonok mozgását egy gúla alakú dobókocka determinálta.

1. kép: Ur városának legősibb játéka

Forrás:
https://media.britishmuseum.org/media/Repository/Documents/2014_10/1_6/5f6f176b_c93f_4303_9749_a3b7006ce5c7/mid_00032583_001.jpg



Az ókori Egyiptom népszerű játéka, a senet (2. kép) sok hasonlóságot mutat a sumér eredetű játékkal. Az uralkodók sírkamráiban talált festmények arra utalnak, hogy az egyiptomi kultúra meghatározó elemeihez tartoztak a senethez hasonló táblajátékok. Ezek az egymáshoz hasonló játékok szerte a világon megjelentek, ez is igazolja, hogy a különböző kultúrák már évezredekkel ezelőtt megosztották egymással hagyományaikat (King 2004: 7 – 9).

2. kép: Senet

Forrás:
[https://d11fxha3ugu3d4.cloudfront.net/images/opencollection/objects/size4/49.56a-b_49.57.1-13 SL1.jpg](https://d11fxha3ugu3d4.cloudfront.net/images/opencollection/objects/size4/49.56a-b_49.57.1-13_SL1.jpg)



Afrika legrégebbi és még ma is egyik legkedveltebb táblás játéka a mankala (3. kép) a futamjátékokhoz képest sokkal magasabb szintű szellemi befektetést kér a játékosaitól. A mankala táblája általában fából készült, de jobb híján földbe vájt lyukakkal is megvalósíthatták. Bábuként magok, kavicsok vagy akár babok is használatók. A játék célja minél több bab megszerzése. „A játék kezdetén az egyik játékos a saját mezőjén elhelyezkedő mélyedések bármelyikéből kiveszi az összes babot. Az ettől jobbra lévő mélyedéssel kezdve minden

csészébe bedob egy babot, az óramutató járásával ellentétes irányban, az ellenfél mezőjén is folytatva a vetést. Amikor mind a négy babot szétosztotta, befejeződött a lépés. A játékosok felváltva vetik el ezzel a módszerrel a magokat. A babokat akkor lehet elfogni, ha a bab szétosztását az ellenfél mezőjén egy olyan lyuknál fejeztük be, amelyikben csak egy vagy két babszem van.” (King 2004: 30 – 31). A mankala típusú játékok különböző néven, hasonló, de nem teljesen azonos szabályokkal terjedtek el az egyes kontinenseken. Az amerikai kontinensen awari elnevezés vált ismertté, miután a rabszolgák magukkal vitték Közép-Amerikába. Egyiptomban és a Közel-Keleten kalahaként ismerték. Ezek a kétszemélyes absztrakt játékok nélkülözik a szerencsét, teljes mértékben a kognitív képességeikre és stratégiájukra kell hagyatkozniuk a játékosoknak. A játék alkalmas a logikai készségek fejlesztésére, kombinatorikai ismeretek bővítésére (Sütheő 2016). Számos modern társasjátékban (*Five Tribes*, *Trajan*) felelhetünk a mankala-mechanizmusra utaló jegyeket.

3. kép: Négy soros mankala Kelet-Afrikából, Nagy Endre gyűjteményéből

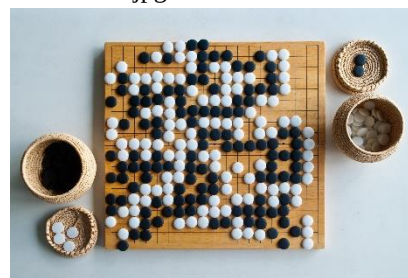
Forrás: Afrika Múzeum archívum



A Go játék (4. kép) Kínából származik, s feltehetőleg már 4000 éve játszik (Boruzs, Jacszenik 2014). Az ősi szövegekben asztrológiai kifejezésekkel illették a táblát, ebből arra következtethetünk, hogy a csillagjósítás módszeréből nőtt ki magát. A játék eszközkészlete egy négyzettrácsból, valamint fekete és fehér kerek kavicsokból áll. A játékosok célja ebben a nagy odafigyelést igénylő játékban, hogy minél nagyobb területet kerítsenek be (King 2004).

4. kép: az ősi kínai játék – Gó

Forrás: <https://content.fortune.com/wp-content/uploads/2016/01/gettyimages-498101328.jpg>



A két személyes stratégiai játék, a malom évezredes hagyományra tekint vissza, népszerűségét egyszerűségének köszönheti. „Célja, hogy három bábut egy sorba tudjunk felállítani. Ez a malom, melyben a bábu védettek, ugyanakkor az ellenfél egyik bábuját levehetjük.” (King 2004: 10)

A dáma az alkerk vagy alquerque nevű több ezer éves egyiptomi játékból fejlődött ki, amelyet egy négyzethálós táblán játszottak 12-12 eltérő színű bábuval. A két játékos célja egymás bábuinak kiütés vagy mozgásképtelenné tétele (Boruzs, Jacszenik 2014)

Az ostábla ma is az egyik legkedveltebb játék, amelyet szerte a világon játszanak. Angliában backgammon, Németországban Puff, Franciaországban tric-trac néven vált ismertté. Az ostáblához mindkét játékosnak 15 kőre van szüksége, amelyek fekete és fehér színűek. Lépési lehetőségeinket a kockadobásaink értékei határozzák meg (Sütő 2018). „A begamonban az a cél, hogy az összes zsetonunkat hamarabb emeljük le a tábláról, mint az ellenfelünk, ehhez azonban a zsetonjainkat a belső táblára kell léptetni.” (King 2004 14)

A sakk előfutárának az indiai eredetű csaturangát tekinthetjük, amelyben tanácsadók és elefántok helyettesítették a királynőt és a futókat. Európába az iszlám hódítóknak köszönhetően jutott el a sakk, majd rövidesen a középkori királyi udvarok kedvelt időtöltésévé vált. Ahogy egyre inkább csiszolódott a ma ismert formájává, úgy terjedt el egyre szélesebb körben (Price 2017). Az ostábla és a sakk olyan nagy népszerűségnek örvendett a középkori Európában, hogy a többi játékot teljes mértékben kiszorította. A vikingek évszázadokon át kedvelt játéka, a hnefatafl is feledésbe merült (King 2004).

Számos táblajátékokhoz hasonlóan a kártyajátékok eredetéről is különböző elméletek láttak napvilágot. A kártyák szülőhazáját eddig nem sikerült beazonosítani, de feltehetőleg a Góbi-sivatag peremén, a perzsa, indiai, mohamedán és kínai kultúrák találkozásánál alakulhattak ki. A kínaiak szerencsejáték kedvelése egyértelműen segítette a kártyajátékok terjedését. Kínai kereskedőknek köszönhetően a Selyemút mentén fekvő területeken egyre népszerűbbé vált a kártyázás. Európába valószínűleg már a XIII. századi keresztes háborúk idején eljutottak az első kártyajátékok, azonban Magyarországon csak Mátyás király idején jelentek meg. Észak-Amerikában a spanyol konkvisztádorok terjesztették el az első kártyákat a XVI. században (Zsoldos 1980). A kártyajátékok első sorban szájhagyomány útján terjedtek, ezért érthető módon egy-egy játéknak számos változata maradt fenn. Az egyik legismertebb kártyacsomag az 52 lapból álló francia kártya, amely rengeteg játék alapját képezi (*römi, whist, pikk, póker*) (King 2004).

5.1.2. A Monopoly és a Gazdálkodj okososan

A töretlen népszerűségek örvendő Monopolyt 1866-ban tervezte meg az amerikai Elizabeth Maggie, aki élete során arra törekedett, hogy felhívja a figyelmet a nők társadalomban betöltött alárendelt helyzetére. Társasjátékát azzal a céllal alkotta meg, hogy felvegye a harcot a kor kapitalista ingatlantulajdonlási rendszerével szemben. Inspirációját Henry George Haladás és szegénység című regényéből merítette. Magie Landlord's Game néven

szabadalmaztatta játékát 1904-ben, amelynek tábláján kör alakban mezők szerepeltek, rajtuk pedig utcák, melyeket meg lehetett vásárolni. A játék különlegessége, hogy két szabálykönyv készült hozzá. A „Jólét” szabálykönyvnek megfelelően a játékosok pénzt kaptak, akárhányszor valamelyikük ingatlant vásárolt. A játék egészen addig tartott, míg megduplázta a pénzét az, aki a legkevesebbel kezdett. E szerint minden játékos győzött. A „Monopólium” játékmódban viszont az ingatlant vásárlók abból húztak hasznót, hogy bérleti díjat szedtek azoktól, akik az ő mezőikre léptek. A játék addig tartott míg egy kivétellel minden játékos csődbe ment. A két játékszabályban Magie gyakorlati példákon keresztül szemlélteti az akkori földfelhalmozó rendszer működését és annak következményeit. A játék hamar sikeressé vált főképp a baloldali értelmiségiek körében, több kvékeradaptáció is született belőle. Többek között Charles Darrow is játszott egy ilyen adaptációval, majd némi módosítást hajtott végre a játékon, és saját találmányaként eladta a Parker Brothers játékcégnek. Amint fény derült a játék eredetére a Parker Brothers megvásárolta Magie-től a szabadalmat. A továbbra is Charles Darrow nevével fémjelzett játék a Monopoly nevet kapta és – sajnos - csak a Monopólium szabályzatot csatolták hozzá (Raworth 2017).

1991 óta a Hasbro játékgyártó cég tulajdonában áll a Monopoly (Dent 2020), és eddig 444 különböző hivatalos kiadásban jelent meg (1). A játék több más ikonikus amerikai klasszikushoz hasonlóan (*Élet játéka*) az egyszerű dob és lép mechanizmust használja. Habár látszólag gazdasági döntéseket hozunk, a lehetőségeink a kockadobások által vezéreltek, így a játékmenet nem különösebben vár el intellektuális befektetést a játékosoktól (Mayer, Harris 2010). A sokak kedvenceként megjelenő társasjáték népes ellentáborral rendelkezik, akik számos érvet fel tudnak vonultatni a játék megvásárlása ellen. A Monopolyból a primitív mechanizmusának következtében, az az elem hiányzik, amely a legkülönbözőbb modern társasjátékban is közös pontként jelenik meg, a döntéshozatal (Szabadi 2019). Továbbá a Monopolyt családi játékként tüntetik fel a dobozán, annak ellenére, hogy a játék célja az, hogy a társaság minden tagja egy kivétellel csődbe menjen, azaz kiessen a játékból. Sokan, amiatt ódzkodnak a modern társasjátékok kipróbálásától, mivel csupán monopolys tapasztalatokkal rendelkeznek. Ez alapján pedig arra jutottak, hogy a társasjátékozás hosszú, unalmas elfoglaltság. Természetesen a játék rajongói is számos indokot tudnak felsorolni kedvelt játékuk védelmében. A szerencsefaktor kiegyensúlyozza a kezdő és a tapasztalt játékosok közti különbségeket, így ugyanannyi eséllyel tudnak győzni a gyerekek, mint a felnőttek. Egyes játékosoknak valóban a Monopoly nyújtotta egyszerűsége van igénye egy fárasztó nap után. Ilyenkor rábízhatják magukat a szerencsére, anélkül, hogy a fejüket kellene törniük közben.

Ezenkívül nem mindenki rendelkezik kellő jártassággal a társasjátékok világában, ezért szívesebben választanak olyan játékot, amelyről van némi információjuk. Többen hivatkoznak arra, hogy a pénzzel való bánásmód elsajátítását segíti elő a játék. Ez valóban helytálló, de ebben a kategóriában is találhatunk ár-érték arányban jobb választást (*EladLak – licitációs mechanizmusú ingatlankereskedelmi játék*) (2).

Magyarországon a Monopolyhoz hasonló népszerűséget a hasonló játékmenetű Gazdálkodj Okosan ért el, amelyben szintén kockadobások révén haladnak körbe-körbe bábuikkal a játékosok. A játékosok ez idő alatt különféle módokon juthatnak pénzhez, és ezt bizonyos mezőkön lakásra, bútorokra, háztartási gépekre el is költhetik. Győztes hirdetésére, akkor kerül sor, ha valaki begyűjtötte a lakáshoz tartozó összes felszerelést. A Monopoly és a Gazdálkodj okosan közötti alapvető különbség, hogy az előbbi a pénzszerzés, az utóbbi pedig a pénz elköltésének módjaira fókuszál. További eltérés, hogy a közkezdvelt magyar játék esetében egyáltalán nincs interakció a játékosok között. A Gazdálkodj okosan tükrözi a kádárizmus világképét, a játék irányt mutat arra vonatkozóan, hogy a polgár miként tud érvényesülni az életben és rávilágít a hatalom társadalomban megjelenő természetére. Észre vehetjük, hogy a Monopoly szemléletét teljesen hidegen hagyja, hogy mivel foglalkozik a játékos a fiktív „szabadidejében”, viszont a Gazdálkodj Okosan!-ban szinte minden a nyilvánosság előtt zajlik kezdve a szórakozás formáitól (*színház látogatása*) egészen a káros szenvedélyekig (*dohányzás*) (Hammer 1997).

4.2. Társasjátékozás alapfogalmai

Ahhoz, hogy a társasjáték-pedagógiával mélyebben tudjunk foglalkozni elengedhetetlennek tartom a társasjátékos világ fontosabb kifejezéseinek tisztázását.

„Köznapi értelemben a társasjáték két vagy több játékos által játszott beltéri játékot jelent, jellemzően táblás játékot, és emellett (vagy akár helyette) az elemei kártyák, lapkák és jelölők is lehetnek. Jellemzője, hogy a játékosok a játék szabályait követve jelképes cél elérésére törekednek.” (Aczél 2015:1)

absztrakt logikai játék: általában kétszemélyes, teljes információs játékok, amelyek a szerencsétől és véletlenszerűségtől mentesek, és jellemzően nélkülözik a témát (*sakk, dáma, Quoridor*)

amerikai stílusú játék: A klasszikus amerikai stílusú játékok nagyon tematikusak, a mechanizmus alárendelt szerepű. A szabályok gyakran bonyolultak, rengeteg kis egyedi kivétellel. A játékban nagyon fontos szerepet tölt be a játékosok közötti konfliktus. Jellemzően nagy a szerencse szerepe, a véletlent elsősorban dobókockákkal szimulálják. (*Rizikó*)

belépő játék (gateway game): Olyan egyszerű szabályú, könnyed és élvezetes játék, amely tökéletesen alkalmas arra, hogy a nem gémerек számára megmutassa a társasjátékos világ szépségeit.

családi játék (family game): Jellemzően egyszerű szabályokkal és rövid játékidővel, viszonylag magas absztrakciós és interakciós szinttel bíró játék, általában 3-5 fő részére; a játék alkalmas arra, hogy egy átlagos család (szülők és nagyobb, legalább 8-10 éves gyerekek) játszhasssa és élvezze.

európai stílusú játék: Az ilyen játékoknak jellemzően egyszerűek a szabályai, rövid a játékidőjük, sok bennük a játékos interakció, viszont általában nem túl tematikusak (*Caverna*).

mechanizmus: A játék rendszerének elkülöníthető, egyedi elemei.

- **dob és lép (roll-and-move):** Egyszerű játékméchanizmus, ahol a játékos egy kockadobást követően, annak értékével megfelelően halad a bábujával. A játékban a véletlen irányítja cselekedetünket, nem pedig taktikai megfontolások.

- kártyaválasztás (card drafting):
 - Kártyával rendelkező játékokban használt mechanizmus, amikor a játékosok ahelyett, hogy egyetlen lapot húznának, több (jellemzően asztalon felcsapott) kártya közül választanak egyet (*Ticket to ride*).
 - Draftolás kifejezésként használva egy újabb kártyaválasztási mechanizmus, ahol a játékosok a számukra kiosztott lapokból választanak jellemzően egy lapot maguknak, majd a maradékot továbbadják, és ezt ismétlik, míg megadott számú laphoz nem jutnak (*7 csoda*).
- kooperatív-, vagy összedolgozó játék (co-operative game): Olyan játék, ahol a játékosok együtt, a „játék ellen” játszanak; csak kooperációval, összedolgozással van esélyük a győzelemre (*Pandemic; Hanabi*), együtt győznek, vagy együtt veszítenek. Egyes altípusokban a játékosoknak lehetnek egyéni céljaik is, amelyek nyíltan vagy titokban szembeállítják őket a többséggel („árulók”).
- lapkalerakós, lapkaelhelyezős játék (tile placement game): Olyan játék, ahol a fő mechanizmus a lapkák lehelyezése, és így a játéktábla, játékterület játék közbeni kialakítása – ellentétben a klasszikus megközelítéssel, amikor a változatlan játéktáblán mozgatnak bábukat, jelzőket a játékosok (*Carcassonne*).
- licitálós játék (bidding game): Játéktípus, amelyben a fő mechanizmus az, hogy a játékosok licitálásokkal igyekeznek az erőforrásokat megszerezni (*EladLak*).
- pakliépítő játék (deck building game): Olyan mechanizmus, ahol a játékosok jellemzően azonos lapkészletű saját paklival kezdenek, ebből húznak lapot akciózáshoz, lapdobáshoz, újabb lapok megvételéhez. A játék folyamán a húzópaklijuk számtalanszor elfogy, a dobópaklit újrakeverik (*Dominion*).
- sorozat gyűjtögetős játék (set collection game): Olyan játék, ahol a játékosoknak egyforma- vagy valamilyen szabály szerint sorozatot alkotó lapokat/lapkákat kell gyűjtögetniük a győzelemhez.

- ütésszerző játék (trick-taking game): Kártyajáték, ahol a játékosok által sorban kijátszott lapokat, az ütést, a kör végén elviszi a legerősebb lapot rakó játékos (*Tichu*).

parti játék: Nagyobb létszámú társaság könnyed szórakozásának céljával létrehozott játék, aminek hangsúlya a társasági interakción, a kreativitáson és a beszéden van (*Dixit, Tabu*).

stratégia: A játékosok hosszútávú tervei.

taktika: A játékosok rövidtávú tervei, pillanatnyi döntései. Ahol túl nagy a véletlen szerepe, nem lehet stratégiát kidolgozni, csak taktikai döntésekre nyílik lehetőség.

tematikus játék: A játék hangsúlyos eleme a téma, minden más ennek van alárendelve. Nagyon gyakran egy megtörtént eseményből, egy regényből, filmből születik a játék. Ezekbe a játékokba könnyebb beleélni magát az embernek. A tematikus játékokban gyakran az általánosnál nagyobb a szerencse szerepe és több a játékos interakció, a konfliktus.

tömegpiaci játék: A nagy játékgyártók (*Hasbro*) névtelen szerzőktől származó termékei, amelyek szinte minden játékboltban és szupermarketben megtalálhatók (*Monopoly, Rizikó, Cluedo, Scrabble*). Magyar viszonylatban ide sorolható a Gazdálkodj Okosan.

ügyességi játék: Olyan játék, ahol az intellektuális képességekkel szemben a fizikai képességeknek (pl.: kézügyesség, gyorsaság) jut főszerep (3).

6. A társasjáték-pedagógia

„A társasjáték-pedagógia az ember játékosságának és ezáltal általában a személyiségnek a természetes fejlődését társasjátékok tanításával támogató pedagógiai módszer, mely a fejlődés elősegítésére egy-egy személyiség, közösség és helyzet adottságainak legmegfelelőbb társasjátékokat alkalmazza.

A társasjáték-pedagógia olyan játékos kihívások elé állítja az embert, melyek jellege, szintje és mértéke felülről közelíti meg a játékos lehetőségét a fejlődésre. A kihívásoknak az ehhez szükséges sokszínűségét a ma ismert több ezerféle társasjátékban változatosan megjelenő játékmechanizmusoknak a kompetenciákkal való megfelelései biztosítják.

A társasjáték-pedagógia elsődleges célja nem valamely részterületnek, hanem az emberi psziché egyik kulcsfontosságú területének, magának a játékosságnak a fejlesztése, ami számos más, fontos terület fejlődését támogatja” (Aczél 2015:2).

A társasjátékok hatékonyan fejlesztik az önérdek-érvényesítést, az empátiakészséget, a másik szándékainak felismerését, együttműködésre ösztönöznek, és erősítik a közösségtudatot is (Orosz Ildikó, 2013). Ennek tudatában sem feledkezhetünk meg azonban arról, hogy a játék elsődleges célja maga a játék, minden más csupán járulékos elemként jelenik meg a folyamatban (Lencse, 2015). A játékban alapvetően motiváltan veszünk részt és célul tűzzük ki, hogy megoldjuk a játék folyamán felvetődő problémákat (Jesztl, Lencse, 2018), mindez pedig rejtett módon számos területre pozitív hatást gyakorol (*kritikus gondolkodás, problémamegoldás, szociális készségek, olvasási készség, számolás, stratégiai gondolkodás*) (Mayer, Harris 2010). A társasjáték-pedagógia alkalmazása során a gyermekek belső motivációját használhatjuk ki pedagógiai céljaink elérése érdekében. A fejleszteni kívánt területeknek megfelelően választhatunk játékokat a csoport számára, azonban ezeket a célokat értelmetlen lenne közvetíteni a tanulóknak felé, hiszen ők nem azért fognak játszani, mert számtalan kompetenciájuk fejlődik közben, hanem azért, mert örömet lelik benne (Jesztl, Lencse, 2018).

A társasjáték-pedagógia eredményes alkalmazásához több szempontot érdemes figyelembe vennünk.

- a) A játékban a tanulási folyamat indirekt módon jelenik meg. Emiatt nem célszerű a játék menetét megakasztanunk edukatív célzatú megjegyzésekkel.

- b) A társasjáték-pedagógia elsősorban nem fejlesztő játékokat használ, hanem a boltokban megvásárolható, elsősorban szórakoztatásra készült modern társasjátékok közül válogat a pedagógiai céljainak megfelelően. Jellemzően olyan játékok ezek, amelyeket a gyermekek unszolás nélkül is szívesen próbálnának ki, csupán az intrinzik motivációjukból fakadóan.
- c) A társasjáték-pedagógia előnyben részesíti a táblajátékokkal szemben azokat a társasjátékokat, amelyekben nem határozható meg egyértelműen a „legjobb lépés”. A többi játékos, a szerencse jelenléte és a mechanizmusok kombinációja egyaránt növeli a meghozandó döntések összetettségét, ezzel komplex fejlődési lehetőséget biztosít a játékosoknak.
- d) A társasjáték-pedagógia a szabad és az irányított játék között helyezkedik el. A játék sajátosságaiból adódóan (pl.: játékszabály, mechanizmus) maga a játék irányít. A pedagógus feladata a társasjátékok választékának biztosítása, a szabályok ismertetése és a tanulók motiválása.
- e) A pedagógusnak a partneri vagy a résztvevői szerepkört ajánlott betöltenie. Játékosként természetesen döntéseinkkel befolyásolhatjuk a tanulókat, de ez nem jelenti általunk eredményesnek vélt stratégiák direkt közlését.
- f) A társasjáték-pedagógia sokféle játék és játékmechanizmus megismertetésére törekszik. Nem célja, hogy a tanulók egyetlen játékban fejlődjenek magas szintre. Az elmélyülési igény kiszolgálásához annyiban járul hozzá, hogy segít felismerni a játékosoknak, hogy milyen kategóriákba tartozó, és milyen mechanizmusokkal dolgozó játékok felelnek meg érdeklődési körüknek.
- g) A társasjáték-pedagógia alkalmazását leginkább a napközis foglalkozások, és az iskolán kívüli programok kötetlenebb légköre teszi lehetővé, de ez nem zárja ki, hogy tanórán is megjelenhessenek a társasjátékok. Legideálisabb azonban a társasjáték-pedagógia projektszerű megvalósítása (Jesztl, Lencse 2018: 28 – 31).

Pedagógusként különböző lehetőségeink nyílnak a társasjáték-pedagógia alkalmazására osztálytermi környezetben. Tanórán kívül nagyobb szabadsággal rendelkezünk, ezáltal létre tudunk hozni olyan szituációkat, amelyben a játék teljesmértékben önkéntes alapú. Ebben az esetben minimálisan indirekt módon irányítjuk a tevékenységet. Feladatunk az ideális környezet biztosításából és a céljainknak megfelelő társasjáték-repertoár hozzáférhetővé tételéből áll. A tanulók szabadon választhatnak a felhozatalból.

A játékok tanórai keretek között való használata is megvalósítható ráhangoló, esetleg reflektáló céllal. Ilyenkor sem feltétlenül kapcsolódnak szorosan a tananyaghoz, viszont számos áttételes jótékony hatásuk nyilvánul meg. A játékokat át is formálhatjuk az órai nevelési és oktatási céljainknak megfelelően. A modern társasjátékok általában küllemükkel és egyedi kidolgozású elemeivel (pl.: figurák, jelölők, kártyák) is igyekeznek meggyőzni a potenciális vásárlókat. Ezek a látványos komponensek beépíthetők a tanórákba, akár a játékszabályok megváltoztatásával is. Fejlesztő céllal létrejövő játékot is választhatunk, de ebben az esetben a fejlesztő jelleg a meghatározó, a játékosság csak keretet biztosít hozzá (Jesztl, Lencse 2018: 16-17).

A korábbi fejezetek igazolják, hogy számos előnye származik a társasjátékozásból annak a gyermeknek, aki rendszeresen játszik modern társasjátékokkal akár a családjával, akár az iskolában napköziben vagy éppen tanórán. Azonban a társasjáték-pedagógia mégsem terjedt el – egyelőre – széleskörben (Dávid 2020). Ennek okait több oldalról is megközelíthetjük. Egyrészt a legtöbb társasjátékot alacsony játékoszámmra tervezték. Rendkívül kevés játék lelhető fel az áruházak kínálatában, amely képes egy egész osztály igényeit kielégíteni. Még ha elméletileg lehetséges is sok fővel játszani egy játékot, a komponensek mérete egy asztal méretéhez igazodnak, amelyet 25-30 fő nehezen tud úgy „körbeülni”, hogy a tartozékokhoz is hozzáférnek, valamint a táblát vagy kártyákat is megfelelően látják. Ebből következik, hogy ahhoz, hogy egyfajta játékkal egy időben az egész osztályt tudjuk foglalkoztatni, több példányra van belőle szükségünk, viszont ennek a költségei rendkívül magasak, különösen akkor, ha az osztály elé nem szeretnénk minden egyes alkalommal ugyanazt a játékot letenni. További nehézséget jelent, hogy külön időt kell szánni a szabályok elmagyarázásra, amely egy komplexebb játék esetében szinte egy teljes tanórát is igénybe vehet. Arról nem is beszélve, hogy a bonyolultabb játékok általában nem rendelkeznek rövid játékidővel (Dávid 2020).

A társasjáték-pedagógia tudatos alkalmazásához nem árt, ha maga a pedagógus is rendszeresen játszik és jártas a társasjátékok világában. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy

a pedagógusnak játékfejlesztői feladatokat kell ellátnia, mivel a modern társasjátékok eredeti formájukban is adaptálhatók az egyes tanmenetekbe (8. fejezet). A pályamunka viszont saját fejlesztést is bemutat, ezt a 10. fejezet fejt ki részletesen.

Sokan ódzkodnak a társasjátékok tanítási folyamatba való beépítésétől, mert a gyermekek kognitív fejlődésében általa létrejövő változás nehezen mérhető, még leosztályozni sem lehet. Így az a tévhit áll elő, miszerint a gyerekek csak „játszanak”, ahelyett, hogy tanulnának, azaz a játék a „tényleges” tananyag elsajátításától vesz el időt. Ezt az ellentmondást az oldja fel, hogy a társasjátékok nem visszaadható tudással dolgoznak, a fejlődés pedig kompetenciaszinten jelenik meg (Jesztl, Lencse 2018).

A modern társasjátékok a nagyszerű játékmenetükön kívül általában precízen kidolgozott figurákkal, gyönyörű grafikával ellátott kártyákkal is elkápráztatják a játékosokat. Milyen akadálya lenne annak, hogy egyes témakörök feldolgozásakor szemléltetési eszközként használjuk a társasjátékok elemeit? Örömmel vinném be környezetismeret órára, a rovarok tanulmányozásakor a Hive hatszögletű bogaras figuráit vagy az erdő élővilágához kapcsolódóan a Photosynthesisben található 3D-s fákat. Ennek hatására az eredeti játék kipróbálásához is kedvet kaphatnak a tanulóink, amelyre napköziben lehetőség is nyílna.

Az iskolához fűződő pozitív attitűd egyik megerősítésének eszköze, ha elérjük, hogy a gyermekek a délelőtti tanórákon kívül délutáni elfoglaltságokba is szívesen bekapcsolódjanak. Ezáltal csökkenthető a korai iskolaelhagyás lehetősége (Simon, Koós, Molnár 2019). „Az iskolai sikertelenségek leküzdéséhez olyan iskolai környezetre van szükség, amely olyan tanítási-tanulási folyamatot biztosít, amelyben a kognitív és az érzelmi intelligencia egyaránt fontos szerepet játszik, amelyben a csoport bizalommal teli légkörében együtt és egymástól is tudjanak tanulni, ahol nemcsak a tananyag kerül előtérbe, hanem a különböző készségek, képességek fejlesztése, a szociális viselkedés, a mások elfogadása, megértése is” (Baksay, Horváth H. & Schmehl, 2006:5). Véleményem szerint az említett tényezőket biztosítani tudja a közös társasjátékozás során létrejövő élmény akár tanórán, akár napközis foglalkozás vagy egy szakkör keretein belül.

7. A 9-10 éves tanulók társasjátékokhoz fűződő ismereteit, tapasztalatait felmérő kérdőív értékelése

7.1. Anyagok és módszerek

A társasjátékokhoz fűződő attitűdök, vélemények, érzések feltárásához a kérdőíves módszert választottam, mert segítségével egyidejűleg nagyszámú egyént tudtam vizsgálni. Többlépcsős csoportos mintavételt alkalmaztam. Az elsődleges mintavételi egységek a szombathelyi és környéki általános iskolák 9-10 év közötti korosztály tanulói voltak, majd az egységek közül vettem mintát. Ez alapján a Társasjátékozással kapcsolatos szokások, tapasztalatok és ismeretek felmérése a 9-10 év közötti korosztályban című kérdőív (1. számú melléklet) kitöltésében két szombathelyi és két Szombathely környéki általános iskola 4. évfolyamos tanulói vettek részt, akik összesen hat osztályból kerültek ki. A kutatás ezen részében 107 kérdőív került elemzésre, majd kiértékelésre. A kapott adatok 56 lánytól és 51 fiútól származnak. A vizsgálat lefolytatására 2020. októberében és novemberében került sor.

A kérdőívek kitöltése természetesen önkéntes alapon és anonim módon történt. A kérdőívek kitöltését megelőzte egy hozzájárulási nyilatkozat kiküldése a szülők részére. Lényeges szempont volt a kérdőívkitöltés során, hogy a tanulók egyedül haladjanak végig a kérdéseken, és ne kérjenek segítséget tanítójuktól, szüleiktől vagy más felnőttektől. A kialakult járványhelyzet miatt ezt fel is tüntettem a kérdőívemen, mivel két intézményben a tanulók nem tudtak a jelenlétemben válaszolni a papíralapon feltett kérdésekre, így otthon tölthették ki a kérdőívet.

A kérdőív elején csupán egy demográfiai kérdés szerepelt, amely a kitöltő nemére kérdezett rá. A kutatás szempontjából más objektív adatok nem voltak relevánsak. A kérdőíves vizsgálatban a válaszoló mozgásteret szempontjából főképp zárt kérdések jelentek meg, de három nyílt kérdés megválaszolására is megadatott a lehetőség. Úgy véltem, hogy az említett korosztályba tartozó tanulók számára segítséget nyújt a válaszlehetőségek behatárolása.

A kérdőív első fele a társasjátékokhoz fűződő általános tapasztalatokat mérte fel. Ebben a szakaszban elsősorban feleletválasztás és intenzitáskérdések kaptak helyet. Először a társasjátékozashoz való viszonyulásra kérdeztem rá. Ezután, akik úgy nyilatkoztak, hogy nem szeretnek társasjátékozni, megindokolhatták válaszukat. Ezt követően a társasjátékozás gyakoriságát szerettem volna feltérképezni. Ezen a ponton több választási lehetőség közül kellett a rájuk leginkább illőt kiválasztaniuk a tanulóknak. Az ötödik kérdésben arra kerestem a választ, hogy a megkérdezett gyermekek kivel/kikkel szokták végezni a vizsgált szabadidős

tevékenységet. Majd a kedvelt játéktípusokat és mechanizmusokat tanulmányoztam egy félig zárt kérdés formájában. A felsoroltak közül többet is megjelölhettek a tanulók, illetve az egyéb mezőbe írhatták a megadottaktól eltérő válaszukat. Ezután egy nyílt kérdés következett, amelyben arról kívántam tájékozódni, hogy melyek a kedvenc társasjátékaik a megkérdezett tanulónak. A társasjátékozás motivációit intenzitáskérdésekkel szerettem volna feltárni. A válaszadóknak 1-től 5-ig terjedő skálán kellett megjelölniük, hogy mennyire értenek egyet az egyes állításokkal.

A kérdőíves vizsgálat második felébe elsősorban azok a kérdések kerültek, amelyek a társasjátékok tanítás-tanulás folyamatában való alkalmazásának lehetőségeire fókuszálnak. Zárt, feleletválasztós kérdések vonatkoztak arra, hogy van-e lehetőségük a tanulónak napközben társasjátékozni, illetve, hogy előfordult-e már, hogy tanórán társasjátékoztak. Ezután szerettem volna felmérni, hogy a megkérdezett gyermekeknek mely tanórákon lenne igénye arra, hogy társasjátékot játszon. Ebben az esetben is több választ jelölhettek a tanulók.

A kérdőív két társasjáték-tervezésre koncentráló kérdéssel zárult, amelyek nem kifejezetten kötődnek a tanuláshoz, ezért a társasjátékokkal kapcsolatos általános tapasztalatokra irányuló kérdésekkel együtt értékeltem őket. Az utolsó két kérdés közül az első azt mérte fel, hogy a válaszadók milyen arányban terveznék saját társasjátékot, a második kérdésben pedig szabadon kifejtették elképzeléseiket a játékról.

7.2. A társasjátékokkal kapcsolatos általános tapasztalatokra irányuló kérdések és válaszok értékelése

Szeretsz társasjátékozni?

A megkérdezett gyermekek 99,1 %-a (106 tanuló) úgy nyilatkozott, hogy szívesen társasjátékozik. Véleményem szerint ez az egyértelmű igény alapozza meg a társasjátékok oktatásban való hatékony alkalmazhatóságát.

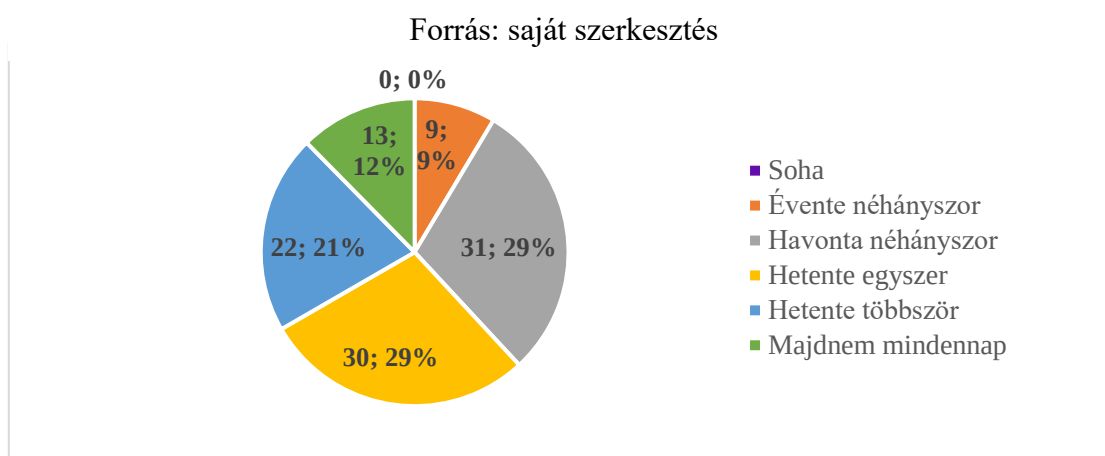
Miért nem szeretsz társasjátékozni? (Csak akkor töltsd ki, hogyha az előző kérdésre nemmel válaszoltál!)

Az egyetlen válaszoló válaszát a játékidő hosszával és a játék unalmasságával indokolta. Gyakran találkoztam – főképp felnőttek körében – ehhez hasonló nézetekkel, amelyek nagyrésze a korábbi tapasztalatokban gyökerezik.

Milyen gyakran szoktál társasjátékozni?

A fenti kérdésre meglehetősen vegyes válaszok születtek (1. ábra). A „Soha” opciót leszámítva, az összes válaszlehetőséget jelölték a tanulók. Mindössze kilencen nyilatkoztak úgy, hogy évente csak néhány alkalommal társasjátékoznak. A válaszadók közel 30%-a havonta néhányszor játszik társasjátékkal. Véleményem szerint optimizmusra adhat okot, hogy a válaszadók 62 %-a (65 tanuló) legalább hetente egyszer játszik társasjátékkal, közülük 22-en hetente többször is, 13 tanuló pedig majdnem mindennap.

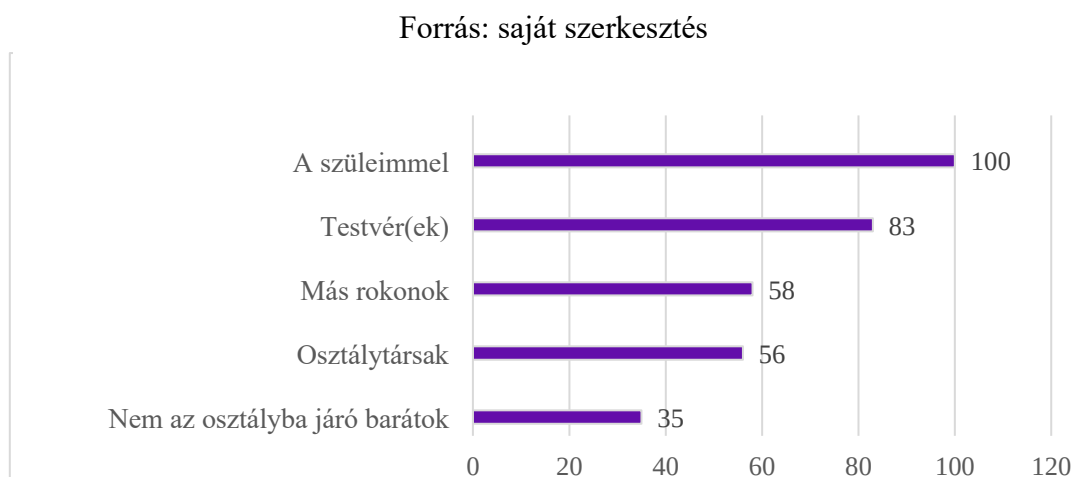
1. ábra: Társasjátékozás gyakorisága



Kivel/Kikkel szoktál társasjátékozni?

Ennél a kérdésnél több választ is megjelölhettek a tanulók. A megkérdezett gyermekek döntő többsége társasjátékozik otthon a szüleivel, illetve testvérével/testvéreivel (2. ábra). A gyermekek több, mint fele szokott az osztálytársaikkal is játszani. Hasonló arányban jelölték, hogy más rokonaikkal is játszanak. Mindössze a tanulók 35%-a nyilatkozott úgy, hogy szokott játszani nem az osztályába járó barátaival.

2. ábra: A társasjátékozás további résztvevői



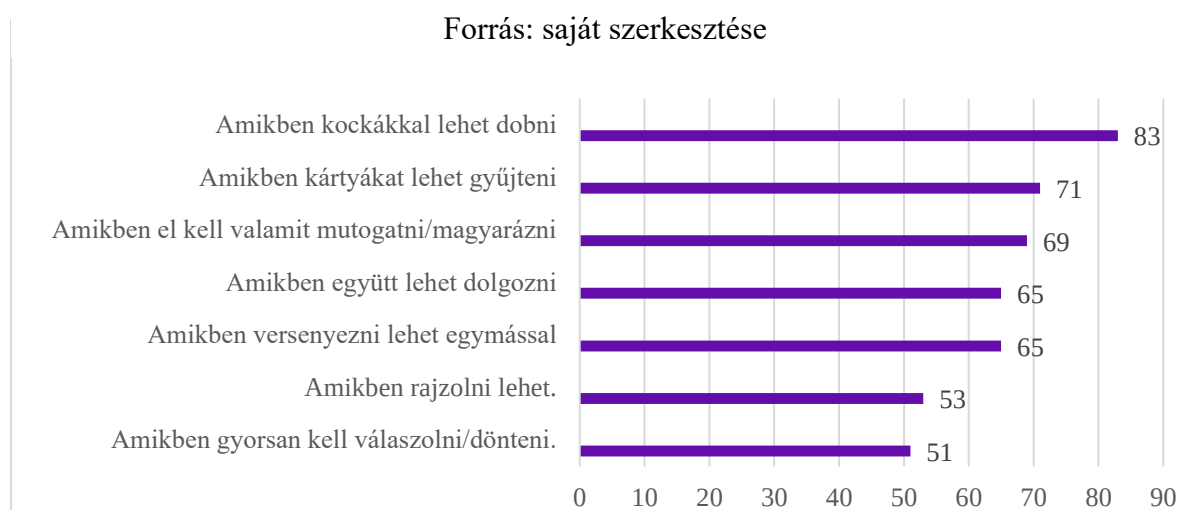
A kapott adatokból arra következtethetünk, hogy a megkérdezett korosztályban a társasjátékozás legáltalánosabb közege a család. Ma már a családi játékok széles választéka tárul az érdeklődők elé. Ezek a játékok arra vállalkoznak, hogy a különböző korú gyermekek és felnőttek számára is tartalmas időtöltést biztosítsanak (4). A tény miszerint a gyermekek fele szokott osztálytársakkal is játszani, arra enged következtetni, hogy az iskolában van lehetőségük játékra.

Milyen típusú társasjátékokat kedvelsz?

Erre a kérdésre érkezett válaszokból kiderült, hogy a megkérdezett tanulók preferálják a kockadobás és kártyagyűjtés- és kijátszás mechanizmusát. Ez visszavezethető társasjátékokhoz fűződő korábbi tapasztalataikra, melyekre a kedvenc társasjáték megnevezését célzó kérdésnél derül fény. Ezenkívül a legtöbben szívesen játszanak olyan társasjátékokat, amelyekben kommunikációs limit jelenik meg valamilyen formában (*tiltott szavak; kizárólagos mutogatás*). Nélkülözhetetlennek tartottam megismerni a tanulók viszonyát a kooperatív és kompetitív játékokhoz. Az eredmény meglepett engem, mivel arra számítottam, hogy a versengéson alapuló játéktípus fog győzedelmeskedni. Ezzel szemben azonos mennyiségű szavazatot kapott a két csoport. A társasjátékok piacán is megfigyelhető, hogy egyre több együttműködést célzó modern társasjáték kerül kiadásra (Gáspár Merse 2020). Ezek a játékok egyértelműen fejlesztik a szociális készségeket, hiszen a kommunikáció és a csapatmunka koordinálása nélkül nem érhető el siker (Mayer, Harris 2010). A kutatásom is alátámasztja, hogy a közös problémamegoldásra és a csapatmunkára a gyerekeknek is van igényük, és legalább akkora örömet lelnek ezekben a játékokban, mint a versengést előidézőkben. A papír-ceruza mechanizmusával operáló és a reakciókészséget fejlesztő társasjátékokat is több, mint a

válaszadó tanulók fele megjelölte, de ezek némiképp háttérbe szorulnak a többi mechanizmushoz képest. A tanulóknak lehetősége nyílt az „egyéb” mezőbe számukra kedves játéktípusokat beírni. A mozgásos és táncos játékokat többen is hiányolták a felsorolásból. A válaszok egy része a játék komponenseire vonatkozott, megjelent a játékpénz és a szerencsekártya is, mint kedvelt elemek, ennek az oka szintén az ismert társasjátékokhoz kapcsolódik. A válaszok másik része a játék során átélt élményekre összpontosít. Ketten is említették, hogy azokat a játékokat szeretik, amelyek során nevetni lehet, de volt, aki az izgalom érzését emelte ki, más pedig a nehéz kérdéseket kedveli különösen a társasjátékok során. Számos válasz vonatkozott különböző témákra (*gazdálkodás, kereskedelem, birodalomépítés, nyomozás*).

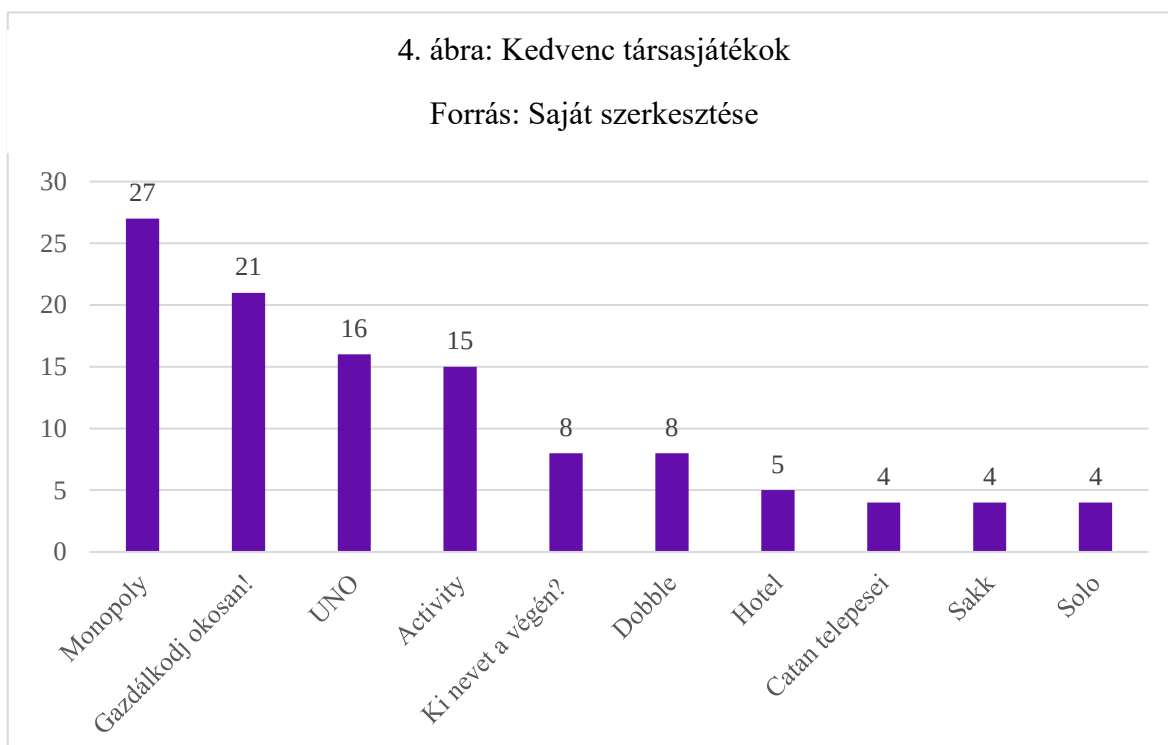
3. ábra: Kedvelt játéktípusok



Mi a kedvenc társasjátékod?

A kedvenc társasjátékok listáján (4. ábra) a két legmagasabb ponttal végzett játék, a Monopoly és a Gazdálkodj Okosan! nem okozott számomra meglepetést. Ezek a játékok azok közé a klasszikusok közé tartoznak, amelyeket az is ismer, aki szinte egyáltalán nem szokott társasjátékokkal játszani. A dobogó harmadik helyére tudott felérni az UNO, amely szintén nagy népszerűségnek örvend a mai napig a legtöbb korosztályban. Egyszerű szabályainak és rövid játékidéjének köszönhetően az alsó tagozatos osztályok óráközi szüneteinek is gyakori kelléke. A kedvelt mechanizmusokra irányuló kérdésre érkezett válaszok is alátámasztják, hogy a gyermekek szeretnek „kitalálósat” játszani, ez alapján jogosan kapott ennyi szavazatot az Activity. A Ki nevet a végén? című játék a laikusok számára sem ismeretlen, tipikus példája a dob és lép mechanizmust alkalmazó játékoknak. A Dobble az egyetlen az eddig felsorolt

játékok közül, ami a 2000-es években jelent meg. 2009-ben robbant be a társasjátékos piacra, és népszerűsége azóta is töretlen. Számos változata látott már napvilágot (pl.: állatos, Harry Potteres). A mechanizmusa a mintafelismerésre és a gyors reakcióképességre épül. Öt szavazatot kapott a Hotel című társasjáték, amely a Monopolyhoz hasonlít. A Catan telepeseit, a sakkot és a Solot is 4-4 tanuló nevezte meg kedvenc játékként. A Catan telepesei belépő játéknak tekinthető a stratégiai játékok világába, mivel a játékosok döntéseit nem kizárólag a kockadobások értéke határozza meg, habár az is nagy hangsúlyt kap. A sakk érdemei vitathatatlanok, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a szellemi sportként való számon tartása. A Solo pedig az UNO-hoz hasonló szabályokkal rendelkezik.



Az oszlopdiagrammon nem tüntettem fel, de 3-3 szavazatot kapott a nyomozós társasjátékok egyik úttörője, a Cluedo, az Igaz vagy Hamis és a Twister. Ketten szavaztak a Póker, az Élet játéka, a Tick...Tack...Bumm és a Mátyás című társasjátékokra. A többi társasjátékokra egy-egy szavazat érkezett. Számos játékot a klasszikusok közé sorolhatunk (pl.: Malom; Jenga; Dáma; Fekete Péter; Rummikub; Rabló Rummy; Marokkó; Kockapóker), de szép számmal fedezhetünk fel modern társasjátékokat is. Ezek közül emelnék ki néhányat. Két absztrakt társasjáték is feltűnik a listán, az esztétikai szempontból nézve is szemet gyönyörködtető AZUL és a Sagrada. Mindkét játék előkelő helyen szerepel a BoardGameGeek ranglistáin. Az előbbiekhöz hasonlóan komolyabb stratégiát igényel a vasútvonal építéséről szóló draft mechanizmusú Ticket to Ride, az emberiség megmentését célzó világjárványt

középpontba állító, valamint együttműködést megkövetelő Pandemic és a kereskedelmi tematikájú, keleties hangulatú Fűszerút. Többen választottak egyszerű, ám rendkívül szórakoztató parti játékok közé sorolható kedvencet maguknak. A Cica, pizza, taco, gida, sajt című játékokban a reakciógyorsaság kapja a legnagyobb szerepet, a Skull pedig a blöffölés mechanizmusát alkalmazza. A Police című játék a kooperatív nyomozós Scotland Yard nevű társasjáték Budapest térképére átültetett változata.

Azért szeretik társasjátékozni, mert...

A társasjátékozás több szempontból hasznos időtöltés, hiszen szórakoztat, kikapcsolódást nyújt, átélhetjük a győzelem örömét, és tartalmassá teszi az unalmas perceket. Az együtt töltött idő révén megerősödnek az emberi kapcsolatokat, és eközben észrevétlen módon tanulunk is (Góczán-Tóth 2019). Ebben a kérdéscsoportban azt szerettem volna feltérképezni, hogy az említett pozitív hatások közül, melyek ösztönzik leginkább a tanulókat a játékra.

A jó társasjáték egyik ismertetőjegye, hogy magával ragadja a játékost, és szórakoztató élményt nyújt (4).

A megkérdezett tanulók több, mint 88%-át vonzza a játék izgalma (5. ábra).



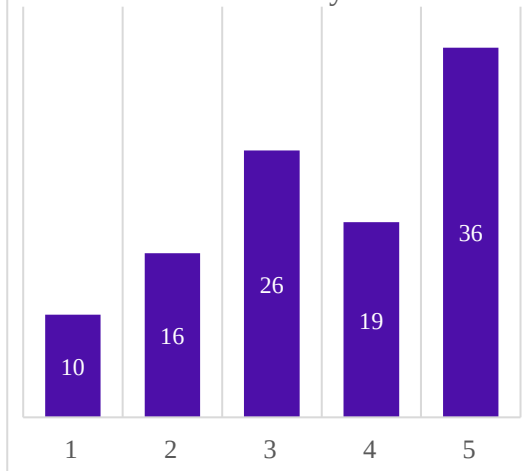
Kompetitív játékok esetén elkerülhetetlen, hogy valaki győztesen kerüljön ki a játékból, azonban a többiek is érhetnek el helyezést (Orosz 2013), illetve a játék során szerezhető jutalmak is sikerélményt nyújtanak. Ezekben a játékokban rendszerint több út vezet a győzelemig, így a játék arra ösztönzi a tanulókat, hogy egy esetleges elvesztett kör után önvizsgálatot tartsanak, és feltegyék az alábbi kérdéseket: „Milyen döntéseket hoztam?”; „Hogyan tudnám legközelebb még jobban csinálni?”. Ezekre a kérdésekre adott válaszok nemcsak a játékban való tanulást segítik elő, hanem más területeken is

önreflexióra sarkallnak (Mayer, Harris 2010). A versengésnek személyiségformáló hatása mellett közösségépítő formája is ismert. Ilyenkor a külső csoporttal való versengés fokozza a csoportkohéziót (N. Kollár, Szabó 2004). A kooperatív játékok esetén azonban a külső csoportot maga a játék személyesíti meg, amelyet le kell győzni. Tehát a játékon belül megvalósuló győzelem lehet egyéni vagy csoportos. A gyermekek különböző módon viszonyulnak a versenyhelyzetekhez, és ez megmutatkozik a válaszaikban is. A győzelemhez való viszonyulás kérdése viszonylag nagy megosztottságot mutat (6. ábra). A megkérdezett tanulók 34%-a teljes mértékben egyetértett az állítással, miszerint azért szeret társasjátékozni, mert nyerni lehet benne. 25-en választották a középutat, ami azt jelenti, hogy számukra nem kifejezetten fontos a győzelem, de nem szorítható ki a motivációs tényezők közül. A 106 gyermek közül 10 számára egyértelműen nem a győzelem élménye biztosítja a társasjátékok vonzerejét.

6. ábra

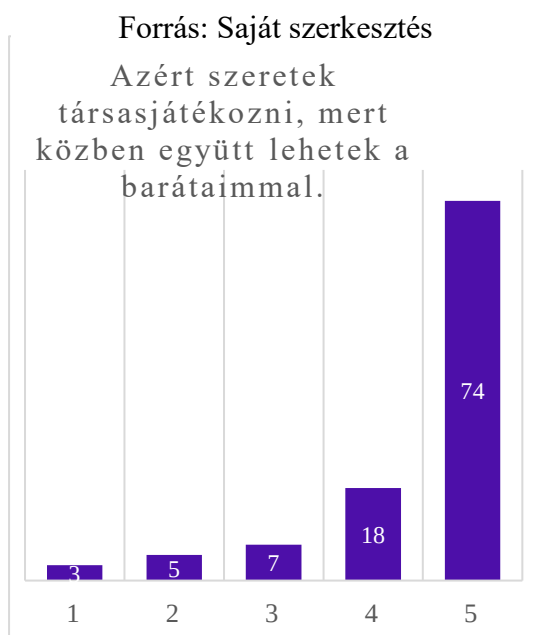
Forrás: Saját szerkesztés

Azért szeretek társasjátékozni, mert lehet benne nyerni.

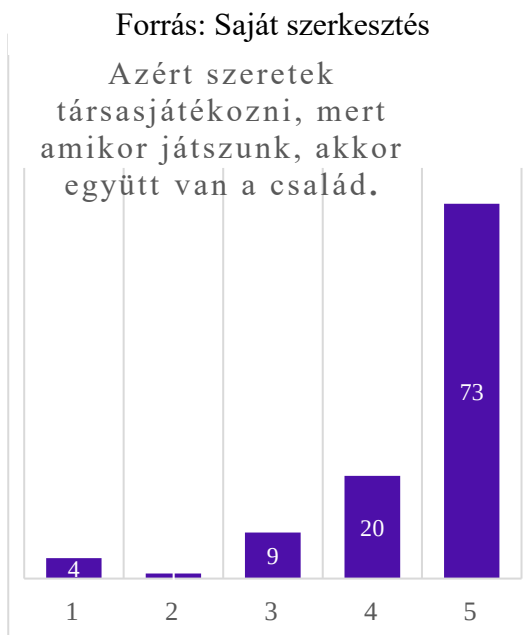


A csoportkohézió növekedését serkentő tényezők közé tartoznak a közösen átélt kellemes tevékenységek, élmények is (N Kollár, Szabó 2004). A társasjátékok által biztosított közösségi élmény hatalmas vonzerőt jelent, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint, hogy a gyermekek közel 70%-a barátokkal és a családdal együtt töltött társasjátékozási időt egyértelműen a játék meghatározó motivációjának tekinti (7, 8. ábra).

7. ábra



8. ábra



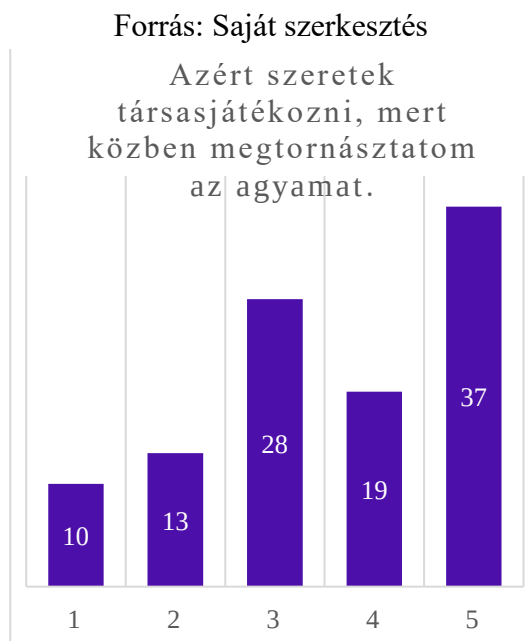
Ehhez a témához tudnám kapcsolni a társasjátékok szórakoztató mivoltát. Elsősorban a parti játékokra jellemző, hogy sok önfeledt nevetéssel párosuló pillanat kapcsolódik hozzájuk. A játékos attitűd meghatározó komponense a nevetés. Ez az attitűd a gátlások leküzdésére szolgál, lényege az élvezet és az öröm (Millar 1973). A kérdőíves vizsgálat csaknem 90%-os eredménnyel kimutatja, hogy a gyermekek számára fontos az az élmény, hogy játék során nevethessenek (9. ábra).

9. ábra



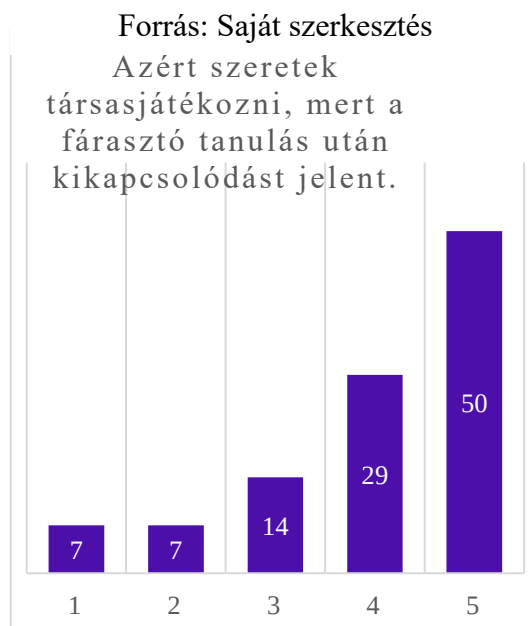
Társasjátékozás során számtalan kognitív funkció aktiválódik (Mayer, Harris 2010), azonban a gyermekek észre sem veszik játék közben, hogy gondolkodnak, számolnak, kombinálnak. A játék nem egy tudatosított folyamat, ahogy az sem, hogy közben tanulunk. Általában a játék öröméért ülünk le játszani, nem pedig azért, hogy megdolgoztassuk az agyunkat (Jeszl, Lencse 2018). Erre a kérdésre érkezett válaszok között nagy a szórás (10. ábra). A válaszadók körülbelül felének fontos, hogy játék közben gondolkodjon, viszont a többi válaszadó vagy nem tudja eldönteni, hogy neki mennyire számít ez a tényező, vagy nem foglalkoztatja, hogy az általa játszott játék gondolkodtat-e vagy sem.

10. ábra



A társasjátékozás sok felnőtt számára jelent kikapcsolódást, a megkérdezett gyermekek több, mint 70%-a is így tekint rá (11. ábra).

11. ábra



Szívesen terveznél társasjátékot?

A megkérdezett gyermekek csaknem 70%-a nyilatkozott úgy, hogy szívesen tervezne saját társasjátékot. Többen pedig már terveztek is korábban.

Milyen társasjátékot terveznél?

Ezen kérdésben azok a gyermekek voltak érdekeltek, akik az ezt megelőzőre igennel válaszoltak. Az ötletek a legtöbb esetben a gyermekek érdeklődési körét, illetve korábbi társasjátékos tapasztalataikat tükrözik, de akadnak kiemelkedően egyedi, kidolgozott tervek is. A válaszokat kategória, mechanizmus és a játék során átélt élmények alapján csoportosítottam. Kategóriát tekintve a kártyajátékok túlsúlya figyelhető meg, de többen terveznék dob és lép mechanizmusú társasjátékot is. A kvízzátékszerű, illetve kommunikációs limittel operáló játéktérvek is szerepelnek a válaszok között, de az építő, valamint kereskedelemmel kapcsolatos ötletek sem maradnak el. Néhányan együttműködésen alapuló játékról szóló elképzeléseiket fejtették ki, kiemelve azt a sajátosságot, hogy vagy mindenki győz, vagy mindenki veszít. Téma szempontjából az állatokhoz (*cicás, lovas, dínós*) és a gyerekek körében felkapott könyvhöz, filmekhez (*Harry Potter, Star Wars, Jumanji*) vagy videójátékokhoz (pl.: *Counter Strike, Minecraft*) kapcsolódó tervek születtek. Továbbá megjelent a focis, a traktoros, a robotos és az autós téma is. A játék során átélni kívánt élményeket a következő szavakkal jellemezték: izgalmas, gondolkodtató, vicces, mókás, kalandos. Néhány speciális ötletet idéznék az alábbiakban a tanulóktól:

„Második világháborúsát terveznék. Lenne benne szovjet, amerikai, német. Amilyen mezőre lépsz, annál több pénzt kapsz. A pénzből tudsz fejleszteni (pl.: tank, fegyverek, katonák).”

„Kockával kell dobni és ha zöld színre lépsz, rajzolni kell, ha rózsaszínre lépsz, akkor húzz egy kártyát és meg van adva, hogy mit rajzolj! Cím: Rajzolj és nyerj!”

„Egyszarvú lenne a karakter és muffinokat kellene összegyűjteni egy varázslatos erdőben.”

„A játéknak az a címe: A cicák napja. A bábuk WC papírgurigából lennének és lenne egy kék, egy rózsaszín csapat. A játék célja, hogy a cicák eljussanak a gazdáikhoz és közben telik a napjuk.”

„Már terveztem is. Ilyen gazdálkodós, lovagkori, szerepjátékszerűt terveztem, de bábukat meg kiegészítőket, meg fejlesztéseket kell még csinálnom.”

„Olyant terveznék, amiben az ókorból fejlődne egészen 2150-ig.”

„Egy olyan játékot terveznék, amiben van egy masni és ez úgy van beprogramozva, hogy kérdéseket tesz fel neked és válaszolni kell rá.”

„Összetett és izgalmasat, inkább kereskedelmi játékot vagy talán csatahajósat terveznék.”

„Autós társasjátékot terveznék, amiben autóval lehet lépni és be kell menni a garázsba és egy jobb autóval mehetsz tovább.”

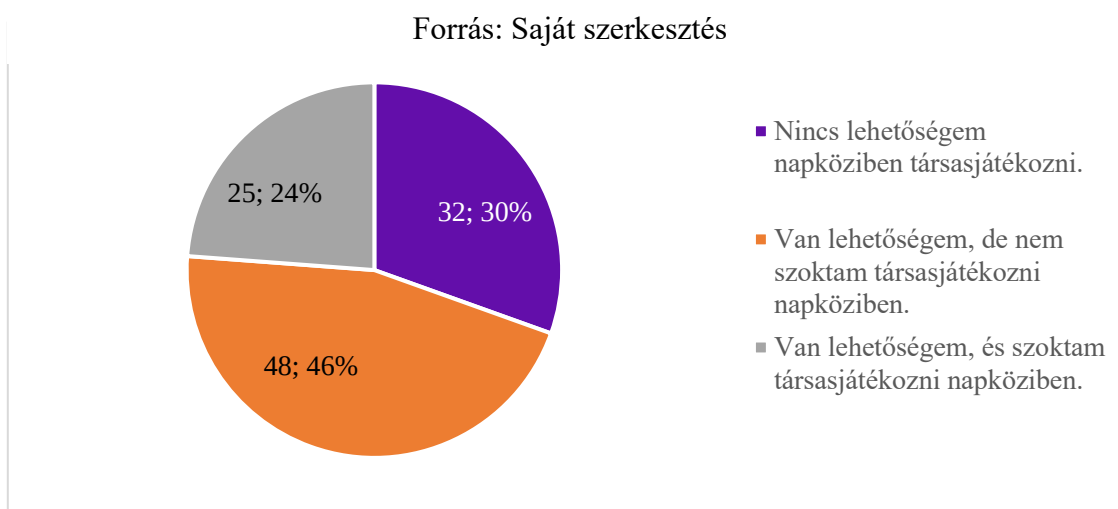
„Olyat terveznék, ami az Activity és a Honfoglaló keveréke, tehát pl.: mutogatva kell válaszolni egy kérdésre.”

7.3. A tanítás és tanulás folyamatának szempontjából lényeges kérdések és válaszok értékelése

Van lehetőség napközben társasjátékozni?

A megkérdezett gyermekek négy iskola tanulói közül, összesen hat osztályból kerültek ki. A válaszaikból kiderül, hogy csaknem 70%-uknak van lehetősége napközben társasjátékot játszani (12. ábra). Többségük ennek ellenére nem szokott játszani, de 25-en játszanak a saját maguk vagy társaik által hozott, esetleg az osztály tulajdonát képező játékkal.

12. ábra: Társasjátékozási lehetőségek napközben



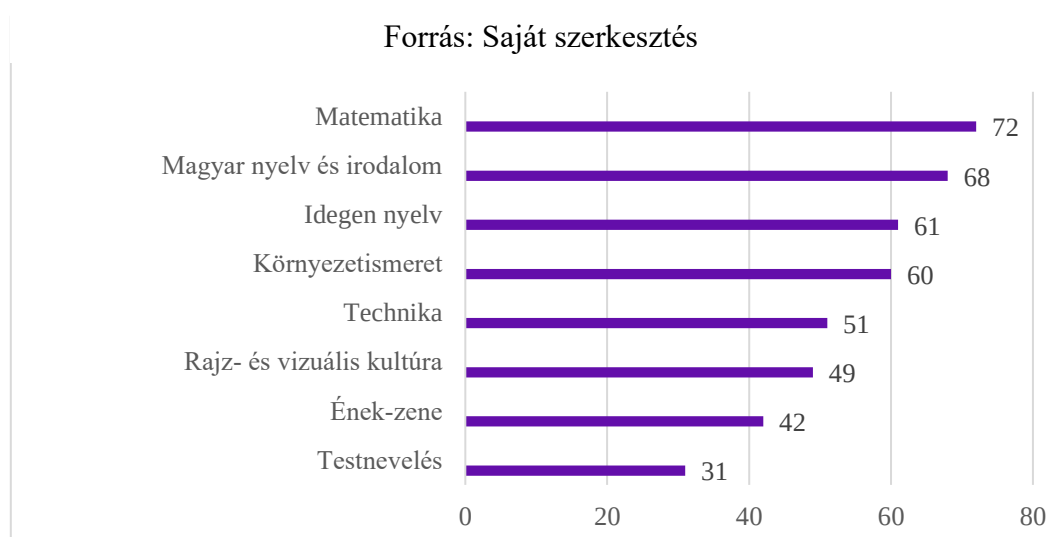
Játszottál már társasjátékot a tanóra keretében?

A felmérésben részt vevő gyermekek 67%-ának megadott a lehetőség, hogy tanóra keretében játszassunk társasjátékokkal. Ez azt mutatja meg, hogy számos pedagógus nyitott a társasjáték-pedagógia módszereire.

Milyen tanórán társasjátékoznál szívesen?

A fenti kérdéssel, azt szerettem volna feltérképezni, hogy a gyermekeknek mely tanórákon van leginkább igénye a társasjátékozásra. A felsorolt tantárgyak mindegyikére érkezett szavazat (13. ábra). A Művészetek műveltségi területbe tartozó tantárgyak és a Testnevelés némiképp háttérbe szorulnak a többi tantárgy mellett. Úgy vélem, hogy a gyermekek nehezebben tudják elképzelni, hogy olyan órákon társasjátékot játszanak, ahol általában az alkotásé vagy éppen a mozgásé a főszerep. Természetesen vannak olyan modern társasjátékok, amelyeket ebbe a környezetbe is be lehet építeni, de számuk valóban kevesebb, mint azoké, amelyeket például matematika, magyar nyelv és irodalom vagy idegen nyelv órán lehet alkalmazni. Véleményem szerint a társasjátékozási igény szempontjából elsőbbséget élvező tantárgyak tananyagait (matematika; magyar nyelv- és irodalom; idegen nyelv; környezetismeret) általában nehezebben elsajátíthatónak érzik a tanulók, valószínűleg emiatt is részesítenék előnyben a játékos módszereket.

13. ábra: Társasjátékozási igény az egyes tantárgyak esetében



8. Társasjátékok alkalmazása magyar nyelv és irodalom műveltségi területen

A társasjátékok egyes sajátosságai révén kialakuló hatásai megfeleltethetők a Nemzeti Alaptantervben rögzített kulcskompetenciák fejlesztési követelményeinek. Lencse Máté tett kísérletet erre a megfeleltetésre, azonban hangsúlyozza, hogy nem lenne célszerű kötelező jelleggel beépíteni társasjátékokat a tantervekbe, mert ezzel lényeges motivációs elemektől fosztanák meg a társasjáték-pedagógiát (Lencse 2015). Egyetértek a gondolattal, valamint úgy vélem, hogy nem feltétlenül szükséges a tananyaghoz igazítanunk a társasjátékokat, hiszen a kompetenciákat eredeti formájukban is erősítik a hosszas fejlesztési folyamat eredményeként megalkotott modern társasjátékok.

A magyar nyelv és irodalom műveltségterülethez illeszkedő kerettantervben (5) előírt fejlesztési területekhez társítottam az általam ismert és kipróbált társasjátékokat. A táblázatban szereplő játékokból választottam a pedagógiai céljaimnak megfelelően az elkészített óravázlatomhoz, illetve a megtartott foglalkozáshoz is (3. számú melléklet).

Külön táblázatban rögzítettem az 1-2. évfolyam Beszéd és olvasás, valamint az Írás és helyesírás témakörét. A 3-4. évfolyam esetében hasonló módon jártam el az Olvasás és szövegértés, illetve a Nyelvtan, helyesírás, szövegalkotás témakör tekintetében. A társasjátékok besorolásánál a játék tervezői által megadott életkori ajánlásokat vettem figyelembe.

Először az 1-2. évfolyam két nagy témakörét, a Beszéd és olvasást és az Írás és helyesírást vizsgáltam. Tapasztalataim szerint a legtöbb magyar nyelv és irodalom órán alkalmazható társasjáték a kommunikációs limit mechanizmusával dolgozik és/vagy a szójátékok kategóriájába tartozik. Pedagógiai gyakorlatom során megfigyeltem, hogy a gyerekek örömmel játszanak olyan játékokat, melyeknek célja egy-egy élőlény, tárgy vagy gondolati dolog kitalálása a másik nyelvi vagy nem nyelvi jeleinek befogadása és értelmezése által. A kérdőíves vizsgálatban szereplő „kitalálós” társasjátékokra (*Hedbanz; Találd ki!; Activity*) vonatkozó válaszok is bizonyítják a tanulók ilyen irányú pozitív érzéseit. A Beszéd és olvasás táblázatban megtalálhatók a népszerű kommunikáció központú társasjátékoknak (*Concept; Imagine; Csak egy*) a kifejezetten kisebb gyermekekre szabott változatai, amelyek legtöbbször ugyanazt a mechanizmust használják kissé leegyszerűsítve vagy könnyebb feladványokkal. Ezek a játékok aktivizálják a szókincset és arra ösztönzik a gyermekeket, hogy minél kreatívabban gondolkodjanak.

A másik nagy csoport, a szójátékok társasjáték formába történő konvertálása nem újkeletű jelenség. Legtöbbünk számára ismert játék lehet a Scrabble vagy éppen a Rummikub Betűs, azonban manapság is egyre több „betűs játék” kerül a boltok polcaira. Igaz, az említettek sem veszítettek a népszerűségükből, - ezt a kérdőíves vizsgálatom eredményei is alátámasztják -, de a modern szójátékok (*Dobd a témát!; Utolsó betű*) is egyre kelendőbbek. Az érzelmi intelligencia fejlesztését, pedig a Lélekpillangó, az Álmodj velem! és a Dixit szolgálja.

2. táblázat: 1-2. évfolyam beszéd és olvasás témakörében használható társasjátékok
Forrás: Saját szerkesztés

Beszéd és olvasás													
Fejlesztési területek	Hallásfejlesztés	Rímusérzék-fejlesztés	Szókincsbővítés- és aktivizálás	Beszédészlelés, beszédértés fejlesztése	Helyesírási kialakítása	Nem nyelvi jelek értelmezése és használata	Nyelvi jelek értelmezése	Szerialitás fejlesztése	Olvasástechnika fejlesztése	Szóbeli kifejezőkészség fejlesztése	Nyelvi tudatosság fejlesztése	Események helyszíne, ideje, sorrendje	Belső képalkotás fejlesztése
Társasjátékok													
5 másodperc 3 válasz Junior			X		X					X			X
Activity Junior			X	X	X	X	X			X			X
Alias			X	X			X		X	X			X
Álmodj velem!			X	X	X			X		X		X	X
Bananagramms			X				X		X		X		
Betűtorony			X				X		X		X		
Concept Kids Állatok			X			X							X
Cica, pizza, taco, gida, sajt	X			X	X		X	X					
Csak egy!			X			X					X		X
Dobd a témát!			X		X	X	X			X	X		X
Dixit			X	X	X					X			X
Fedőnevek képekkel			X			X				X			X
Feelinks			X	X					X				X
Hedbanz gyerekeknek	X		X	X	X		X			X			X
Imagine Family			X			X		X					X
Junior Alias			X	X		X	X			X			X
Képzék						X							X
Lélekpillangó							X			X			X
Offbeat	X	X											X
Rummikub betűs			X				X		X		X		

Scrabble junior			X				X		X		X			X		
Szócsapdák			X				X		X	X			X	X		X
Sztorikocka			X	X	X	X	X	X		X		X		X		X
Tick...Tack... Bumm Junior	X		X	X	X	X				X			X	X		
Tokyo Train	X			X	X	X	X		X	X						X
Uga Buga	X	X			X		X							X		
Utolsó betű	X		X	X	X	X	X			X			X	X		

Nem találkozhatunk olyan társasjátékokkal, amelyek kifejezetten a helyesírás fejlesztésére koncentrálnak, azonban több társasjátékban is kell írni, és ez hozzájárul az íráskészség automatizálásához. Igaz, hogy magát a helyesírás fejlesztését nem segítik elő a társasjátékok, de az írástanulásának előkészítő folyamatában szerephez juthatnak. A nagy- és finommotoros mozgásokat fejlesztő ügyességi játékokból nincs hiány a piacon. A Twister a nagymozgásokat, míg a vonalhúzás mechanizmusával dolgozó társasjátékok (pl.: Firkaland; Skicc) a finommotoros mozgások fejlődéséhez járulnak hozzá. Emellett nem feledkezhetünk meg a különböző ügyességi játékokról sem (*Jenga; Marokkó; Make 'n' Break*).

3. táblázat: 1-2. évfolyam írás és helyesírás témakörében használható társasjátékok
Forrás: Saját szerkesztés

Írás és helyesírás								
Fejlesztési területek	Tetséma, nagymozgások fejlesztése	Finommotorika fejlesztése	Síkbeli tájékozódás fejlesztése	Helyes ceruzafogás kialakítása	Lentiletes vonalvezetés	Vizuális memória fejlesztése	Helyesírási készség fejlesztése	Írott kis- és nagybetűk alakítása, kapcsolása
Társasjátékok								
Activity: Irkafirka		X	X	X	X			
Csak egy!		X		X	X		X	X
Csúszkaland		X						
Firkaland		X	X	X	X	X		
Jenga		X						
Jógi	X							
Katamino Family			X					
Képzék		X	X			X		
Make 'n' Break		X				X		
Marokkó		X						
Patchwork			X					
Skicc!		X	X	X	X	X		
Szócsapdák				X			X	X
Twister	X							

Ubongo		X	X					
--------	--	---	---	--	--	--	--	--

A 3-4. osztály számára összegyűjtött játékok között több már említett társasjáték eredeti, nem kisebbek számára megalkotott változata szerepel. Természetesen az előbbieken már javasolt társasjátékok is kiválóan működnek nagyobb gyerekekkel, viszont már a 7-8 éves korosztályba tartozókkal is lehet játszani. Egyes felsorolt játékok kiemelt módon fejlesztik a szövegértést. A Munchkin és a Rémes ménés esetében szöveggel ellátott kártyákkal folyik a játék, emiatt a gyermekek rákényszerülnek, hogy önállóan értelmezzék a leírtakat, mert ennek hiányában nem tudják kiválasztani a stratégiájuknak megfelelő kártyákat.

4. táblázat: 3-4. évfolyam olvasás és szövegértés témakörében használható társasjátékok
Forrás: Saját szerkesztés

Olvasás és szövegértés													
Társasjátékok	Fejlesztési területek	Szókincsbővítés- és aktivizálás	Beszédészlelés, beszédértés	Helyes írás kialakítása	Nem nyelvi jelek értelmezése, használata	Nyelvi jelek értelmezése	Szóbeli kifejezőképesség fejlesztése	Nyelvi tudatosság fejlesztése	Szövegértő olvasás fejlesztése	Belső képalkotás	Kreativitás, képzelet fejlesztése	Lényegkiemelés-fejlesztése	Érzelmi intelligencia fejlesztése
Abszolút megvadult betűk		X				X		X			X		
Activity		X	X	X	X	X	X			X	X	X	X
Alias		X	X	X		X	X		X				X
Címke		X					X	X			X		
Concept		X			X	X				X	X	X	X
Detektív Klub		X				X		X		X	X		
Fedőnevek		X				X	X			X	X	X	X
Imagine!		X			X					X	X	X	
Kaméleon		X				X					X	X	
Munchkin				X					X				
Rémes ménés				X					X				
Scrabble		X			X	X		X			X		
Tabu		X	X	X		X	X				X	X	X
Tick...Tack...Bumm		X	X	X		X		X			X		
Titkos szavak		X				X		X			X		X

A Nyelvtan, helyesírás, szövegalkotás témakör kapcsán tudnám említeni a mesélés mechanizmusával dolgozó társasjátékokat, amelyek elősegíthetik az események sorrendjének rögzítését, a szóbeli és írásbeli szövegalkotást, valamint a szókincsfejlesztését is. Az utóbbi években a Sztorikocka játékcsaládja újabb és újabb tagokkal bővült. A történetmesélés mechanizmusa mellett kiemelendőnek tartom a fantázia fejlesztését, amelyre kiválóan alkalmas az Imagine, a Dixit és a Múzsá: Sugallatok is.

5. táblázat: 3-4. évfolyam nyelvtan, helyesírás,
szövegalkotás témakörében használható
társasjátékok

Forrás: Saját szerkesztés

Nyelvtan, helyesírás, szövegalkotás				
Fejlesztési területek	Aktív szókincs fejlesztése	Térbeli és időbeli tájékozódás fejlesztése	Helyesírási készség fejlesztése	Történetalkotás szóban és írásban
Társasjátékok				
Sztorikocka	X	X		X
Dixit	X			X
Múzsá: Sugallatok	X			X

9. Óravázlat-részletek elemzése, szerepének bemutatása az ismeretátadás folyamatában

A következőkben az elkészített és gyakorlatban megvalósított óráim vázlatait szeretném ismertetni. A tervezett órák az általam látogatott gyakorlóiskolában valósultak meg a napközis foglalkozás keretein belül. A jelenlévő gyermekek azok közül kerültek ki, akik a kérdőíves vizsgálatban is rész vettek. Az első foglalkozás egy választott mese (Máté Angi: Emlékfoltozók) sokoldalú feldolgozását foglalta magába, míg a második foglalkozás során a megismert mese rögzítése valósult meg elsősorban társasjátékok alkalmazásával. A foglalkozásokat az RJR-modell alapján készítettem el, amely „egy lehetséges tanulási-tanulásegítési modell a kritikai gondolkodás és az (inter)aktív tanulás érdekében” (Bárdossy, Dudás, Pethőné Nagy, Priskinné Rizner, 2002: 172). Többek között olyan tevékenységeket terveztem, amelyek elősegítik a kritikus gondolkodást (*partnerrel való tanulási tevékenységek, a jóslásnak a megértés elősegítésére való felhasználása, kooperatív tanulás alkalmazása, diákok személyes válaszainak bátorítása, tanulók egymás gondolatai iránt megnyilvánuló tiszteletet erősítő módszerek*) (Bárdossy, Dudás, Pethőné Nagy, Priskinné Rizner 2002: 126-127.). Továbbá a foglalkozások tervezése és megvalósítása során törekedtem a konstruktív pedagógia nézeteinek szem előtt tartására, ennek megfelelően a tanulásra a belső világ folyamatos építéseként tekintettem, és ezért kiemelt hangsúlyt fektettem a már elsajátított ismeretek bázisára (Nahalka 1997). Az óravázlatokat mellékletként csatolom (2. és 3. számú melléklet).

9.1. Máté Angi: Emlékfoltozók című művének sokoldalú feldolgozása

A társasjátékközpontú foglalkozást egy szövegfeldolgozó óra előzte meg. A foglalkozást helyesejtési tréninggel kezdtük. A gyorsasági gyakorlattal – Két ép emlékkép – készítettem elő a témát. Először párban oldottak meg keresztrejtvényt a tanulók. Azokat a szavakat kellett kitalálniuk definícióik alapján, amelyek szerepelnek a mesében. A szavak bekarikázott betűiből az emlék szót kapták megoldásul. A ráhangolódás fázisának hangsúlyát az adja, hogy a tanulóknak meg kell vizsgálniuk, a már meglévő ismereteiket, hiszen csak ehhez tudják az új tartalmakat társítani (Simon, Koós, Molnár 2019), ennek megfelelően egy irányított beszélgetés következett az emlékekről. A tanulók örömmel osztották meg padtársaikkal gondolataikat a témával kapcsolatban. Elmélyülten hallgatták meg egymást, majd beszámoltak a hallottakról a csoportnak. Megfigyeltem, hogy néhányan a kellemetlen emlékeket is szívesen tárták társaik elé, akik ehhez készségesen fűzték hozzá saját tapasztalataikat.

A jelentésteremtés fázisában kapcsolódnak össze a meglévő és az új ismeretek (Simon, Koós, Molnár 2019). A címből való jóslást követően bemutattam a feldolgozandó mesét a tanulóknak. Korábban még egyikőjük sem hallott az írónőről, illetve műveiről, így mindenki figyelmesen hallgatta a mesét. A tanítói bemutatás során törekedtem a szavak tiszta ejtésére, az érthető és kifejező felolvasásra. Az elsődleges megértés ellenőrzése után osztottam ki a szövegeket a tanulók számára.

Számos tényező játszik szerepet a szöveg megfelelő értelmezésében („*gyakori érintkezés az írásbeliséggel, jól fejlett beszédképesség, jól fejlett szókincs, kompetencia a szociális interakciókban a szövegek kapcsán, hatékony szófelismerés, hatékony szövegértési stratégiák használata*”) (Steklács 2006: 68). Az említett tényezőket fejlesztve igyekeztem a szöveg részenkénti feldolgozását lebonyolítani. Az egyes részek tanulók általi felolvasása előtt megfigyelési szempontot adtam, melyet minden alkalommal közösen ellenőriztünk. „A szövegértés alapja a szilárd olvasástechnika” (Tóth 2006: 461), emiatt különösen figyeltem, hogy a tanulók helyesen olvassák ki a szavakat. A szövegrészleteket hozzájuk kapcsolódó feladatokkal színesítettem. Az első interaktív tábla segítségével megvalósuló feladatban a tanulóknak az egyes levélírók képéhez (roller, tölgyfa, kisfiú) kellett kapcsolniuk a hiányzó emlékeiket. Utcát, erdőtalajt és nagymamát ábrázoló fotók mellett hanganyagot is gyűjtöttem az emlékeknek megfelelően, mivel a foglalkozás során szerettem volna a gyermekek lehető legtöbb érzékelési területét mozgósítani.

Egy a mesében is szereplő piros fazékba borítékokat rejtettem, a borítékokból pedig kendők bomlottak ki. A tanulóknak tapintás alapján, bekötött szemmel kellett megállapítani, hogy az egyes kendők a mű melyik szereplőjéhez tartozhatnak. Ebben a feladatban több mindenre is kellett figyelniük, hiszen a kendők anyagukban, a rajtuk éktelenkedő lyuk elhelyezkedésében és méretében is különböztek egymásól.

A következő feladatban a tündérrigólányok által gyűjtött emlékeket kellett egy táblázatban a megfelelő helyre írniuk a tanulóknak egy hibás táblázat javításával, amelyet az interaktív táblán láthattak. A feladat során nemcsak az olvasottak rögzültek, hanem az íráskészségük is fejlődött.

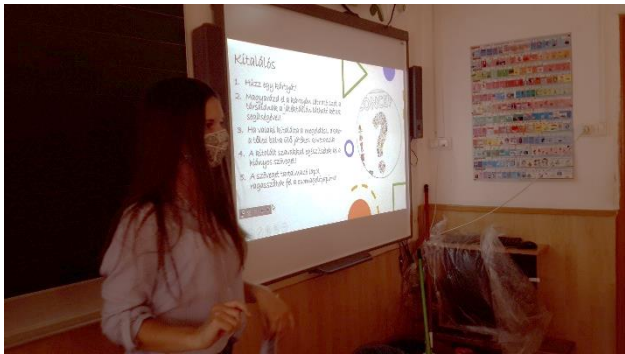
Végül az utolsó rész felolvasása után a meséből megismert tündérrigólányok belső és külső tulajdonságainak rendszerezése valósult meg. Minden tanuló szókártát kapott, amelyet a megfelelő helyre illesztett. Az összefoglaló részben került volna sor a jelenetek eljátszására, de ez már nem fért bele az időbe.

9.2. Máté Angi: Emlékfoltozók című művéről tanultak megszilárdítása társasjátékok segítségével

A második foglalkozáson elsősorban azok a tanulók vettek részt, akik az elsőn is jelen voltak. A tanulók a terembe érve UNO kártyákat kaptak különböző színekben, majd annál az asztalnál foglaltak helyet, amelyre előzőleg az adott színű kártyát helyeztem. A csoportok megszervezésénél négy fős csoportok kialakítására törekedtem. A véletlenszerű csoportalakítás izgatottá tette a gyerekeket. Kíváncsian várták, hogy még ki kerül a csoportjukba. A csoportok elhelyezkedése után néhány kérdést tettem fel a korábban megismert olvasmány felelevenítése céljából.

I. Ráhangolódás - eszközök előkészítése, elhelyezése az asztalokon - társasjáték dobozok kihelyezése a tanári asztalra - csoportok alkotása UNO-kártyák segítségével (5 db kb. 4 fős csoport) - csoportok elhelyezkedése az asztaloknál - olvasmány felelevenítése (minden csoport egy kérdés) ○ <i>Kik azok az emlékfoltozók?</i> ○ <i>Mit csinálnak az emlékfoltozók?</i> ○ <i>Kik írtak levelet a tündérrigó lányoknak?</i> ○ <i>Mit felejtett el a roller?</i> ○ <i>Mit felejtett el a tölgyfa?</i> ○ <i>Mit felejtett el a kisfiú?</i> 5. kép: saját forrás 	csoportmunka utasítás tanítói kérdés beszélgetés ismétlés	UNO kártyák csomagolópapír színesceruzák gyurmaragasztó társasjátékok lefedve kendővel
---	--	---

A ráhangolódást követően került sor az egyes helyszíneken megoldandó feladatok szabályainak és a foglalkozás menetének ismertetésére. A foglalkozás előtt kendőkkel takartam le a társasjátékokat, hogy a tanulók ne csak a saját kezdőhelyszínük „játékszabályára” figyeljenek oda, hanem az összes többire is. Az egyes játékok szabályait egy prezentációval szemléltettem.

II. Jelentésteremtés Minden helyszínen eltérő feladatot oldanak meg a tanulók közösen. A kitöltött feladatlapokat, táblázatokat felragasztják a csomagolópapírra. A feladatok elvégzése közel azonos ideig tart. Ha a csoportok korábban végeznek, akkor a csomagoló papír jobb alsó sarkába rajzolhatnak a mesével kapcsolatban. A feladatok elkezdése előtt ismertetem az összes helyszínt és azok játékszabályait. 6. kép: saját forrás 	együttes csapatfoglalkoztatás utasítás megbeszélés szabályok ismertetése	PPT
---	---	------------

A választott játékok közül a Scrabble szinte minden tanuló számára ismerős volt. Ezen a helyszínen a csoportoknak minél több meséhez kapcsolódó szót kellett kirakniuk a játéktáblára úgy, hogy minden szó érintkezzen legalább egy másikkal. Majd a kirakott szavakat egy szövegbuborékba írták, amit aztán a csapat csomagolópapírára ragasztott.

<i>1. helyszín - Scrabble</i> A tanulók a meséhez kapcsolódó szavakat raknak ki, úgy, hogy minden szó kapcsolódjon legalább egy másikhoz. A kirakott szavakat a tanulók beírják a szövegbuborékba. A szövegbuborékot a csomagolópapírra ragasztják.	csoportmunka játék	játéktábla betűkockák szövegbuborékok gyurma ragasztó
---	---------------------------	--

7. kép: saját forrás



8. kép: saját forrás

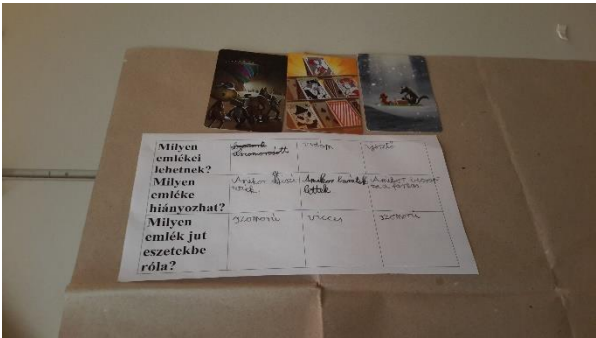


9. kép: saját forrás



Néhányuknak már volt alkalmuk korábban játszani a népszerű asszociációs játékkal, a Dixittel. A foglalkozásra átalakítottam a szabályokat, kihasználva a színes grafikák gondolatébresztő jellegét. A csoportok egy táblázatot kaptak és három kártyát húztak fel a pakliból. A tanulók feladata az volt, hogy a felfordított kártyákat közösen szemügyre véve válaszoljanak a táblázatban feltüntetett kérdésekre írásban. A jelentésteremtés fázisának megfelelően olyan konstruktivitást és aktivitás igénylő feladatokat választottam, amelyek folyamatosan ösztönzik a tanulókat arra, hogy nyomon kövessék saját élményeiket, és ezáltal illesszék a bejövő információkat a saját gondolkodásmódjukhoz (Simon, Koós, Molnár 2019). Ezzel a játékkal arra szerettem volna sarkallni őket, hogy belehelyezkedjenek a képeken látható

tárgyak és élőlények helyzetébe. Nem csak a rajzokon szereplők érzéseit kellett közös erővel feltárniuk, hanem a saját emlékeikben is kutattak az asszociációk révén, és ezeket az emlékeket meg is osztották egymással. A csomagolópapírra ragasztott táblázatok és kártyák arról tanúskodnak, hogy a tanulók fantáziáját megmozgatták a képek.

<i>2. helyszín – Dixit</i> A tanuló felfordítanak 3 lapot a húzópakliból. A felfordított lapok alá helyezik el a táblázatot. A táblázat celláit a kérdések alapján kitöltik. A képeket gyurmaragasztóval kell a tanulóknak a csomagolópapírra illeszteni. A táblázatot közvetlenül a képek alá ragasztják. 10. kép: saját forrás  11. kép: saját forrás 	csoportmunka játék	Dixit kártyák táblázat gyurmaragasztó
---	-------------------------------	--

A foglalkozás során nem csak a Dixit célozta meg az empátia fejlesztését, hanem a Határtalan-multikártya segítségével megvalósuló „Érzelmek és történetek” helyszín is. Az asztalon számtalan arckifejezést ábrázoló kártyát és az emlékezéshez kapcsolódó szituációt találtak a tanulók. A feladatuk az volt, hogy kiválasszák azokat az arckifejezéseket, amelyek rájuk lettek volna jellemzők az adott helyzetekben. A kártyák kiválasztása után a mimikákhoz

tartozó érzelmet is megnevezték és beírták egy táblázatba, amely végül a csomagolópapírra került.

<i>3. helyszín – Érzelmek és történések</i> A tanulóknak ki kell választaniuk az érzelmekártyák közül, hogy egy adott szituációhoz milyen arckifejezést tudnának társítani. A választott kártyákat sorba állítják a szituáció mellett. Ezután az arckifejezésekhez tartozó érzéseket megpróbálják megnevezni, és ezt rögzítik a táblázatban. A szituációk a feldolgozott meséhez kapcsolódnak: - Eszedbe jut egy kedves emléked. - Eszedbe jut egy rossz emléked. - Egy társad megosztja veled egy kiskori emlékét. - Úgy ébredsz fel, hogy nem emlékszel a múltban történteke. -Összetalálkozol a Tündérrigólányokkal. - A Tündérrigólányok megkérnek, hogy legyél te is emlékfoltozó. - Valakinek megfoltozod a „lyukas” emlékét. -7 nap és 7 éjjel sétálsz.	csoportmunka játék	érzelemkártyák szituációk táblázat gyurmaragasztó
--	-------------------------------	--

- Valaki más emlékét foltozzák bele a te emlékedbe.

12. kép: saját forrás



13. kép: saját forrás



A Concept társasjátékot középpontba helyező helyszínt különösen élvezték a tanulók. A társasjáték szabályait érintetlenül hagytam, csupán a feladványokat változtattam meg a feldolgozott mesében szereplő élőlényekre, tárgyakra. Ennek a játéknak az óra eleji elmagyarázása igényelte a legtöbb időt, mivel ez a legkomplexebb az összes közül. A játék tábláján számtalan szimbólum található. A játékosok rendelkezésére csupán lényeg kiemelésére szolgáló írásjelek (kérdőjel és felkiáltójelek), valamint színes kockák állnak. Ez a társasjáték a kommunikációs limit mechanizmusával operál, ami arra kényszeríti a játékosokat, hogy nem nyelvi jelek segítségével kommunikáljanak minél érthetőbb módon kifejezve önmagukat. Azt tapasztaltam, hogy a játékosok könnyedén elsajátították a szabályokat. A foglalkozás során néhányszor kellett rávezetnem őket a megoldásra. Szándékosan kerültem a gyakori közbeavatkozást, mivel nem szerettem volna megfosztani a gyermekeket a felfedezés (ez esetben kitalálás, érthető elmagyarázás) örömétől. A gyermekek egyaránt élvezték a magyarázást és a találgatást is. Attól féltem, hogy hamar rá fognak jönni, hogy a feladványok egytől egyig a meséből származnak, de tévedtem. Egyes csapatok gyorsabban, mások kissé lassabban jutottak el a megfejtésig, de sikerélményről mindannyian számoltak be. A kitalált

feladványkártyák szavait végül egy a mese tartalmát összegző hiányos szövegbe kellett beírniuk. A többi feladathoz hasonlóan ez is a csomagolópapírra került.

<i>4. helyszín – Concept</i> A tanulóknak az elemzett mesében is szereplő dolgokat kell kitaláltatniuk társaikkal a társasjáték tábláján látható szimbólumok segítségével. Tervezett szavak: roller, tölgyfa, nagymama, tündér, rigó, limonádé, fazék, postás, kendő, papucs Majd a feladványok megoldásait be kell írniuk a hiányos szövegbe. A hiányos szöveget a tanulók a csomagolópapírra ragasztják. 14. kép: saját forrás  15. kép: saját forrás 	csoportmunka játék	Concept társasjáték táblája feladványok hiányos szöveg gyurmaragasztó
---	-------------------------------	--

A tervezett ötödik helyszín nem valósult meg, mivel sok gyermek nem tudott végig részt venni a foglalkozáson egyéb elfoglaltságaik miatt (pl.: szakkör, edzés), ezért csoportok

összevonására kényszerültem. A tanulók feladata egy mese megalkotása lett volna Sztorikockák segítségével. A játékot eredeti formájában illesztettem bele az óravázlatomba. A társasjáték lényege, hogy a játékosok tetszőleges számú sztorikockával dobhatnak, majd a kockákon látható ábrák bevonásával kezdenek, folytatnak vagy befejeznek egy történetet. A tervemben az szerepelt, hogy az egy csoportba tartozó 4 tanuló mindegyike 2-szer dobhat a kockákkal és egy-egy mondattal járulhat hozzá a csoport meséjéhez. Szerettem volna, ha a megalkotott meséket papírra is vetik, azonban ezt utólag túlságosan időigényesnek látom. A foglalkozás elején megbeszéltük a mesék tipikus elemeit (*mese számok, jellemző mesekezdések és befejezések*), illetve ezeket a formákat megkerestük Máté Angi meséjében is.

A meseszövecs mechanizmusát alkalmazó kockajáték tapasztalataim szerint eredményesen használható szókinccs és szóbeli szövegalkotás fejlesztésére, így a kutatásom továbbfejlesztéseként azt szeretném vizsgálni, hogy miként lehetne beépíteni a Sztorikockát az anyanyelvi nevelésbe, azon belül pedig a fogalmazástanításba.

A tanulók a reflektálás szakaszban szilárdítják meg a foglalkozásokon szerzett új ismereteiket (Simon, Koós, Molnár 2019). Miután minden csapat visszaért az eredeti helyszínére jelenetek eljátszásával foglaltuk össze az Emlékfoltozók című mese meghatározó részleteit. A dramatikus játékban mindegyik tanuló lelkesen vett részt, és élményszerűen, felismerhető módon mutatta be az egyes jeleneteket.

III. Reflektálás Minden csapat kap egy részletet a meséből, amit el kell játszaniuk. A többieknek pedig ki kell találniuk a jelentet. 16. kép: saját forrás 	csoportmunka dramatikus játék	jelenetek papíron
---	--	--------------------------

17. kép: saját forrás 		
--	--	--

Ebben a fázisában kerül sor a tanulságok levonására a társas élmények alapján (Simon, Koós, Molnár 2019). A csapatok megtekintették egymás munkáit, a csomagolópapíron kompozícióba rendezett feladványokat, Dixit kártyákat. Az értékelést az RJR-modellnek megfelelően a tanár és a diák közötti kommunikáció szerves részének tekintettem (Bárdossy, Dudás, Pethőné Nagy, Priskinné Rizner, 2002), így nem korlátoztam a tanulók munkavégzésének és viselkedésének a minősítésére. Minden tanuló dobhatott az „értékelőkockával”, amelynek minden oldalán mondatkezdéseket írtam fel (pl.: Az tetszett a legjobban, hogy...; A kedvenc részem a mesében...; Jobban örültem volna, ha...; Bárcsak...stb.). A mondatkezdéseket a foglalkozáshoz fűződő érzések kifejezésével egészítették ki a tanulók. Végül én is dobtam a kockával, és a mondatomat kiegészítettem a foglalkozáson gyűjtött tapasztalataimat összefoglaló megjegyzéssel. Ezt az értékelési módot rendkívül hatékonynak találom, mert a tanulók ezáltal a saját véleményüket is szabadon ki tudják fejezni. Az értékelés során kiderült, hogy akik nem tudtak végig jelen lenni, azok szívesen itt lettek volna. Volt, akinek a Scrabble, másnak a Concept tetszett a legjobban. Egy fiú kiemelte, hogy ő annak örült leginkább, hogy a teremben lehetett mozogni egyik helyszínről a másikra.

tanítói és tanulói értékelés „értékelőkocka” segítségével 18. kép: saját forrás 	egyéni munka értékelés közlés	értékelőkocka
---	--------------------------------------	----------------------

9.3. A foglalkozások során szerzett tapasztaltak összegzése

A foglalkozásokat végigkövető tanító megfigyelései (18. számú melléklet) és a saját tapasztalataim alapján kijelenthetem, hogy az órák elérték az oktatási, képzési és nevelési céljukat. A szövegfeldolgozó óra megalapozta a tanulók azon ismereteit, amelyeket mozgósítaniuk kellett a társasjátékközpontú foglalkozás során. Az első alkalommal a frontális és páros munkát részesítettem előnyben, míg második alkalommal 4 fős csoportok létrehozására törekedtem. A csoportmunka során megnövekedett a tanuló között létrejövő interakciók száma és az együttműködést kívánó játékok megoldása is zökkenőmentesen valósult meg. Megállapítható, hogy a tanulói aktivitás is magasabb szintet ért el a társasjátékok bevonásával.

Az egyes helyszíneket úgy terveztem meg, hogy a játék mellett az olvasmányból tanultak rögzítése is megtörténjen. Egyes játékokat eredeti szabályokkal (*Concept*), másokat pedig eszközént alkalmaztam (*Dixit*, *Határtalan multikártya*). Ahogy, már korábban is bemutattam a dolgozatomban, a társasjátékok önmagában történő alkalmazása is számos pozitív hatással bír a gyermekek kompetenciáinak fejlődését illetően, azonban a foglalkozásom során azt szerettem volna megmutatni, hogy miként lehet egy konkrét olvasmányhoz kötni a társasjátékokat és mindez, hogyan segíti a megértést és elmélyítést.

A társasjátékközpontú foglalkozást 60 percre terveztem, azonban ezt az időtartamot 30 perccel léptük túl. Az egyes helyszíneken folyó tevékenységeket nem szerettem volna megszakítani az idő sürgetése miatt, illetve egy csapatot sem kívántam megfosztani bármely helyszínen való tevékenykedéstől. A csoport mélyebb ismeretében könnyebb behatárolni, hogy az egyes helyszínek mennyi időt igényelnek, viszont több helyszín, illetve több játék esetén érdemes rugalmasan tervezni az időt. Tapasztalataim szerint napközis foglalkozás esetében kicsit könnyebb dolgunk van, azonban tanórán érdemes dupla órát rászáni egy ilyen jellegű foglalkozásra.

Az általam betöltött szerep is különböző volt a két foglalkozás esetében. A szövegfeldolgozó órán a frontális munka jellegéből adódóan az interakciók többsége köztem és az egyes tanulók között zajlott. A társasjátékközpontú foglalkozás során a szerepem a koordinálásra korlátozódott. A gyerekek általában egymással léptek kapcsolatba, hozzám csak akkor fordultak, hogyha segítségre volt szükségünk. Közben folyamatosan nyomon követtem a feladatmegoldást és a játéktevékenységüket, azonban szándékosan nem avatkoztam bele a játékba, és nem próbáltam stratégiai tippekkel ellátni őket.

10. Saját társasjáték

10.1. A játék bemutatása

Az általam tervezett társasjáték a kártyajátékok közé sorolható. Mechanizmusát tekintve a szettgyűjtés és hand-management jellemzi, mivel célja minél több pont szerzése kártyák gyűjtésével és kijátszásával. Arra törekedtem, hogy indirekt módon jelenítsem meg azokat a fejlesztési célok, amelyeket kitűztem. Az állandósult szókapcsolatok egyik legszínesebb csoportját választottam ki témaként. Különböző ismert és kevésbé ismert közmondást feleltettem meg kártyáival végezhető tevékenységeknek (*laphúzás egymástól, lap eldobása, paklicsere*). Ez a tematikus keret lehetőséget ad a tanulóknak arra, hogy közmondásokat ismerjenek meg és sajátítsanak el, anélkül, hogy tudatosan meg kellene tanulniuk a jelentésüket.

A pakli összesen 48 kártyát tartalmaz 4 különböző színű jelöléssel (kék, piros, sárga, zöld), azaz színenként 12 darabot. Egy akció négyszer fordul elő a kártyák között, azaz mind a négy színben egyszer. Az azonos akciókhoz nyelvi megjelenésükben különböző, de tartalmukban hasonló közmondások társulnak. Az egyes kártyákon fellelhető tartalmak három részre oszthatók: a kártya tetején jelenik meg a közmondás, középen egy ahhoz kapcsolódó rajz látható, az alsó harmadban pedig a kártya akciója olvasható. A közmondások vizuális megjelenítését nélkülözhetetlennek tartottam, mert ezáltal a játék nemcsak látványosabbá válik, de a közmondások is több érzékelési területen keresztül rögzülnek. A grafikai elemeket egy képregénykészítő weboldal segítségével készítettem el (6).

A tervezés során egyszerű és gyors játékmenet kivitelezését tűztem ki célul, így ráhangolódásként és levezetésként is lehet játszani, de természetesen ez nem zárja ki a játék beillesztését az óra főrészébe. A játékban a szerencsefaktorok és a taktikai megfontolások egyaránt helyet kapnak, azonban nincs esély az analízis-paralízis létrejöttére, mivel a játékmenet gyors döntések meghozatalát várja el. Az ideális játékos szám 3-5 fő.

A játékszabály (19. számú melléklet) és a társasjátékhoz tartozó összes kártya (20. számú melléklet) a dolgozat mellékletében tekinthető meg.

10.2. A játék és a kutatás során gyűjtött tapasztalatok kapcsolata

A kérdőíves vizsgálat eredményei azt mutatják, hogy a megkérdezett gyermekek körében is nagy népszerűségnek örvendenek a különféle kártyajátékok. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint, hogy a kedvenc társasjátékok ranglistájának harmadik helyét az UNO szerezte meg. Ezenkívül a válaszok között más kártyajátékok is megjelentek: Solo, Fekete Péter, Magyar kártya, Munchkin, Autóskártya, Rabló Rummy, Dáma, Póker. Azok közül a tanulók közül, akik úgy nyilatkoztak, hogy szívesen terveznének társasjátékot, többen is kártyás játékokban gondolkodnak.

10.3. A játék és a kerettanterv kapcsolata

A magyar nyelv és irodalom műveltségterületre vonatkozó kerettantervi előírások tartalmazzák, hogy a változatos műfajú és típusú szövegek bővítik a tanulók világról szerzett ismereteit és hozzájárulnak kifejezőképességük gazdagításához, ezzel is fejlesztve önismeretüket és a különböző közösségekben való eligazodás készségét. A tantervet a tananyagok egymásra épülése jellemzi, ami azt eredményezi, hogy az első két évfolyam témakörei a harmadik-negyedik évfolyamon is megjelennek.

A gyermekek már 1-2. évfolyamon az Évszakok, ünnepkörök, hagyományok témakör tanulmányozása során megismerkednek a magyar népköltészet alkotásaival (népmese, népdal, találós kérdés, szólás, közmondás). Kitzűzött tanulási cél, hogy a tanulók a nevelési-oktatási szakasz végére felismerjenek és megértsenek egyszerű, gyakrabban előforduló közmondásokat. 3-4. évfolyamban a Hangelak és jelentés, állandósult szókapcsolatok és az Ünnepekörök, hagyományok, mesterségek témakör fejlesztési feladatainak részét képezik a szólások, szóláshasonlatok és közmondások. Ebben a szakaszban már nem csak a felismerést és megértést várja el a tanterv, hanem szorgalmazza az ismert állandósult szókapcsolatok használatát és a gyakori szólások, közmondások különféle módokon történő megjelenítését. Ezenkívül a tanulók betekintést nyernek a szólások, közmondások hagyományörző szerepébe és az eredettörténetébe is.

Továbbá a kerettanterv elengedhetetlennek tartja az életkornak megfelelő szövegértés készségének kialakítását, amelyet szintén hivatott fejleszteni a tervezett kártyajáték. A kártyákon lévő szöveget önállóan kell tudniuk értelmezni a gyerekeknek, hiszen ennek hiányában nem csak az akciót nem tudják végrehajtani, de a stratégiájuknak megfelelő döntéseket sem tudják meghozni.

10.4. Játék tesztelési folyamatának ismertetése

A kártyajátékot eddig egy alkalommal sikerült letesztelnem 4. évfolyamba járó tanulók közreműködésével. A teszten résztvevő gyermekek azok közül kerültek ki, akik a kérdőíves vizsgálatot is kitöltötték. A 9 főből álló társasággal két forduló lejátszására nyílt lehetőségem. A teszt kezdetén az egész csoporttal megismertettem a játékszabályokat, ez körülbelül negyedórát vett igénybe. Az első tesztjátékot 5 fő, a másodikat pedig 4 fő játszotta. A játékmenetet könnyen elsajátították a tanulók, a különböző akciólehetőséget biztosító kártyák közüli választás lassította le kezdetben a folyamatot. Amint kiismerték a kártyákat már sokkal gördülékenyebben ment a játék. A végső pontozás során megfigyelhető volt, hogy a legtöbben már az első játék alkalmával tudatosan építették a paklijukat, és ezzel előnyhöz jutottak. Előszeretettel játszottak ki olyan kártyákat, amelynek köszönhetően megnézhatték egymás lapjait, illetve a játékosok közötti interakciót növelte, hogy sokszor húztak vagy kértek egymástól kártyát a lehetséges akcióknak köszönhetően.

A tesztelés összességében remek hangulatban telt, a gyerekek teljesen belefeledkeztek a játékba, és önfeledten versenyeztek azért, hogy minél több pontot érjenek el. Számomra tanulságos volt látni, ahogy a versenyszellem motiválja a gyerekeket. A játékidő körönként körülbelül 20 perc volt, amely gyakorlottabb játékosok esetén 15 percre lenne csökkenthető. A játék egyöntetű sikert aratott, többen érdeklődtek, hogy bolti forgalomban mikor lesz elérhető. Egy változtatási javaslatot említett egyikőjük, miszerint szükség lenne egy +10 pontot érő kártyára. A javaslatot nem tudom beépíteni a játékba, mert az túl nagy előnyt biztosítana a kártyát megszerző játékosnak.



19-26. kép: Saját forrás

11. Továbbfejlesztési lehetőség – Szövegalkotási készség fejlesztése Sztorikocka segítségével

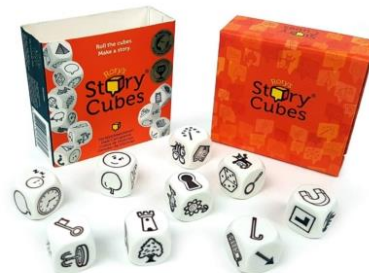
A továbbiakban azt szeretném vizsgálni, hogy változik-e a tanulók szövegalkotási készsége Sztorikockákkal megvalósuló meseszövés hatására. A vizsgálat a kutatás korábbi szakaszában is résztvevő gyermekek bevonásával történne. Egy 10 alkalomból álló projektet tervezek, amelyen egy körülbelül 7-10 főből álló gyermekcsoport venne részt. A tanulókat arra kérném, hogy játszanak a sztorikockákkal az eredeti szabály szerint. A tanulók körbeülnek az asztalt, kiválasztanak egy kezdőjátékost, aki dob a kockával. Majd a választott számú kockán látható szimbólum bevonásával megalkot egy mondatot, azaz elkezd a mesét. Óramutató járásával megegyezően továbbhaladva a következő tanuló is dob a kockákkal és folytatja a megkezdett történetet. A meseszövés egészen addig folytatódik, míg a kör végére nem érnek a gyermekek. Az elhangzó meséket a foglalkozás minden alkalmán hangfelvétellel rögzíteném. A felvételeken elhangzó meserészleteket írásban utólag lejegyezném, és összehasonlítnám egymással. A hipotézisem az, hogy a többszöri játék hatására egyre választékosabb nyelvhasználatú és kreatívabb fogalmazások születnek. A megfigyelési szempontok a következők lennének:

- szókincs választékossága
- a mondatok között fennálló koherencia mértéke
- a történet stílusa, élménygazdagsága

Természetesen számítok visszaesésre a folyamatban, hiszen ahogy a legtöbb kockajáték esetében, itt is sok múlik a szerencsén, hiszen nem másodlagos szempont az sem, hogy az egyes ábrákat mennyire könnyű összeegyeztetni egymással.

27. kép: Sztorikockák

Forrás:
https://gemklub.cdn.shoprenter.hu/custom/gemklub/image/cache/w400h400wt1q100/product/otherimages/P5402_3.jpg?lastmod=1601114569.1582213581



12. Összegzés

Kutatásom során a társasjátékok oktatásban való alkalmazásának lehetőségeit vizsgáltam kiemelten az anyanyelvi nevelés keretein belül. Azt feltételeztem, hogy a társasjáték-pedagógia olyan lehetőségeket biztosít, amelyeket érdemes kihasználni a tanítási-tanulási folyamat eredményesebbé és élményszerűbbé tétele érdekében.

A 9-10 év közötti korosztályba tartozó gyermekek társasjátékokhoz fűződő viszonyát, tapasztalatait vizsgáló kérdőív eredményei igazolták, hogy a tanulók szívesen játszanak társasjátékokkal osztálytársaikkal és családjukkal egyaránt, valamint örömmel fogadnák, hogyha tanórai keretek között is lenne lehetőségük társasjátékozni.

A hipotézisem bizonyítására – miszerint a modern társasjátékokat eredeti formájukban és eszközként is be lehet építeni az anyanyelvi nevelésbe – táblázatban rögzítettem az általam ismert és kipróbált modern társasjátékok egy részét az 1-4. évfolyam magyar nyelv és irodalom műveltségi területre vonatkozó kerettantervben szereplő fejlesztési területekhez társítva. Majd egy társasjátékközpontú foglalkozás megtartása során tanulmányoztam a társasjátékok gyakorlati hasznosságát. Az eredmények azt mutatták, hogy a társasjátékok alkalmazásával megnövekedett a tanulók közötti interakciók száma és az együttműködés mértéke is.

A kérdőíves vizsgálat és a foglalkozások folyamán gyűjtött tapasztalataim hatására fejlesztettem ki egy saját kártyajátékot, amelynek elsődleges célja a szórakoztatás, azonban ezenkívül szolgálja a szövegértés fejlesztését és az állandósult szókapcsolatok egyik legszínesebb csoportjának, a közmondásoknak a megismerését is. A társasjátékot a kérdőíves vizsgálatban is részt vevő 4. évfolyamba járó tanulók közreműködésével teszteltem le, körükben a játék osztatlan sikert aratott.

Továbbfejlesztési lehetőségnek tekintem más modern társasjátékok oktatás területén való kipróbálást, például a Sztorikocka megjelenítését a szóbeli és írásbeli szövegalkotás támogatójaként.

Összességében elmondható, hogy a társasjátékok eredményesen alkalmazhatók a tanítási-tanulási folyamat során, és hozzájárulnak a tanulók kompetenciáinak, készségeinek és személyiségének a fejlesztéséhez, valamint a tanulók közötti szociális kapcsolatok erősítéséhez.

13. Felhasznált irodalom

Aczél Zoltán 2015. A társasjáték-pedagógia filozófiája. *Tani-tani Online*. http://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja (2020. október 10.)

Baksay Lászlóné – Horváth H. Attila – Schmechl Júlia 2006. *Tevékenység-Központú Pedagógiák. Pedagógus-Továbbképzési Kézikönyv*. sulINova Közoktatás-fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Kht. Budapest

Bárdossy Ildikó – Dudás Margit – Pethőné Nagy Csilla – Priskinné Rizner Erika 2002. *A kritikai gondolkodás fejlesztése: Az interaktív és reflektív tanulás lehetőségei. Tanulási segédlet pedagógusok és pedagógusjelöltek számára a saját élményű tanuláshoz*. Pécsi Tudományegyetem. Pécs – Budapest

Boruzs János – Jacsmenik Erika 2014. *Táblás játékok: Társasozzunk együtt!*. Csengőkert Könyvkiadó. Debrecen

Bruner, J. S. 1995 Az „éretlenség” természete és kihasználása. In: Stöckert Károlyné (szerk.): *Játéksz pszichológia*. Eötvös József Könyvkiadó. Budapest. 205-214.

Dávid Péter 2020. Társasjátékok az osztályteremben. *Tani-tani Online*. http://www.tani-tani.info/tarsasjatek_az_osztalyteremben (2020. szeptember 16.)

Dent, Mark 2020. How a real-life monopoly made Monopoly the world's biggest board game. *the HUSTLE*. <https://thehustle.co/how-a-real-life-monopoly-made-monopoly-the-worlds-biggest-board-game/> (2020. december 28.)

Gáspár Merse Előd 2020. 17 csodás kooperatív játék karácsonyra, a Qubit ajánlásával. *Qubit*. <https://qubit.hu/2020/12/17/17-csodas-kooperativ-jatek-karacsonyra-a-qubit-ajanlasaval> (2021. január 2.)

Hammer Ferenc 1997. Lépj előre egyet!. *Café Babel* 23. 51. <http://cafebabel.hu/szamok/penz/hammer> (2020. november 27.)

Jesztl József – Lencse Máté 2018. *Társasjáték-pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány. Budapest.

King, Daniel 2004. *Játékok. A Begamontól a Blackjackig – a világ legkedveltebb társasjátékai*. Tessloff és Babilon Kiadó. Budapest.

Kovács György – Bakosi Éva 2005. *Játékpédagógiai ismeretek*. Szerzői kiadás, Debrecen.

- Lencse Máté 2015. Társasjátékok és kulcskompetenciák. *Tani-tani Online*. [http://www.tani-tani.info/tarsasjatekok es kulcskompetenciak](http://www.tani-tani.info/tarsasjatekok_es_kulcskompetenciak) (2020. október 10.)
- Mayer, Brian – Harris, Christopher 2010. *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games*. American Library Association. Chicago.
- Millar, Susanna 1973. *Játépszichológia* (ford.: Koós Anna). Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó. Budapest.
- N. Kollár Katalin 2004. Feladatvégzés csoportban, versengés és együttműködés. In: N. Kollár Katalin – Szabó Éva (szerk.) *Pszichológia pedagógusoknak*. Osiris Kiadó, Budapest. 324-346.
- Nahalka István 1997. Konstruktív pedagógia – egy új paradigma a láthatáron I. *Iskolakultúra* 1997/2: 21 – 33.
- Orosz Ildikó 2013. „Úgy nyerj, hogy legyen következő parti” Interjú Jesztl József szociálpedagógussal. *Magyar Narancs* 51. ["Úgy nyerj, hogy legyen következő parti" | Magyar Narancs](#) (2020. november 6.)
- Pásztory Attila – Rákos Etelka 2009. *Sportjátékok I. Iskolai és népi játékok - Iskolai és népi játékok*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest.
- Dr. Péter Lilla 2008. A játékpedagógia története. A játékról kialakult felfogások. In: Szász Judit – dr. Péter Lilla (szerk.) *Játékpedagógia*. Babes-Bolyai Tudományegyetem, Távoktatási Központ, Pszichológia és Neveléstudományok Kar, Iskola- és Óvodapedagógusi Szak, Székelyudvarhely, Tanulmányi útmutató. 3 – 8.
- Price, Bill 2017. A sakk története ötven lépésben (ford.: Kiss Gábor). Kossuth Kiadó. Budapest.
- Raworth, Kate 2017. Monopoly was invented to demonstrate the evils of capitalism. *Aeon*. <https://aeon.co/ideas/monopoly-was-invented-to-demonstrate-the-evils-of-capitalism> (2020. december 3.)
- Simon Katalin – Koós Ildikó – Molnár Béla 2019. „Tedd meg, amit megtehetsz!”. Eötvös Loránd Tudományegyetem. Budapest.
- Steklács János 2006. *Olvasási stratégiák tanítása, tanulása és az olvasásra vonatkozó meggyőződés*. Nemzedékek Tudása Tankönyvkiadó. Budapest.

Sütő László 2016. *A táblás játékok története – A mankala típusú játékok*. Víz-játék. Győr – Ménfőcsanak.

Sütő László 2017. *A táblás játékok története – Az alquerque és társai*. Víz-játék. Győr – Ménfőcsanak.

Sütő László 2018. *A táblás játékok története – Ostábla*. Víz-játék. Győr – Ménfőcsanak.

Szabadi Dávid 2019. Hét társasjáték, ami értelmesebb szórakozás, mint a Monopoly.

Azonnali. https://azonnali.hu/cikk/20190915_het-tarsasjatek-ami-ertelmesebb-szorakozas-mint-a-monopoly (2020. november 22.)

Számadó László – Pintyéné Krucsó Mária 2004. *Sulilexikon: szólások és közmondások*. Aquila Könyvkiadó. Debrecen.

Tóth Beatrix 2006. A szövegértés fejlesztésének elmélete és gyakorlata. *Magyar Nyelvőr* 130/4: 457-469.

Zsoldos Benő 1980. *A játékkártya és története*. Gondolat Könyvkiadó. Budapest.

(1) Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/62857/game-monopoly-official/linkeditems/boardgamefamily?pageid=1> (2021. október 3.)

(2) Mit játszunk? https://www.youtube.com/watch?v=xFit3alM8bk&ab_channel=MitJ%C3%A1tsszunk%3F (2020. december 7.)

(3) Magyar Társasjátékos Egyesület. <http://tarsasjatekos.hu/szojegyzek/> (2020. október 1.)

(4) Gémklub társasjáték-webáruház <https://www.gemklub.hu/csaladi-tarsasjatekok> (2020. november 20.)

(5) Kerettanterv: Magyar nyelv és irodalom 1-4. évfolyam https://www.oktatas.hu/koznevels/kerettantervek/2020_nat/kerettanterv_alt_isk_1_4_evf (2020. október 20.)

(6) StoryboardThat <https://www.storyboardthat.com/> (2021. január 1.)