

A pedagógiai célú előnyadás lehetőségei modern társasjátékokban

Jesztl József – Lencse Máté
Fővárosi Gyermekvédelmi Szakszolgálat, Budapest
Toldi Tanoda, Berettyóújfalu

Bevezetés

A társasjáték-pedagógiával foglalkozó bemutatók, előadások és workshopok során jellemzően azzal a kérdéssel kezdünk, hogy ki szokta hagyni a gyerekeket nyerni. A többség ilyenkor természetes könnyedséggel emeli fel a kezét, az érvek pedig teljesen érthetőek: a konfliktusok elkerülése, a sikerélmény biztosítása, a motiváció építése és megtartása. Ugyanakkor hiszünk abban, hogy mindezek akkor is megvalósulhatnak, ha mindenki teljes erőbedobással játszhat. Nem kell eljátszanunk őszintétlenül a hattyú halálát, hanem valós küzdelmünk a túlélésért, játékunk minősége másolandó példa lesz a velünk játszó gyermeknek. Mikor valaki hatalmas előnyt adva játszik egy gyerekkel, akkor bemutathatja teljes technikai tudását, teljes lelki erejét, amint a szinte védhetetlen állásból küzd a túlélésért. Ebből lehet tanulni, ezt vonzó másolni. Amikor pedagógiai céllal játszunk gyerekekkel, akkor a hasznos, fejlődést támogató játékkalkalmak megteremtése a feladatunk, aminek az egyik kulcseleme lehet az esélyek kiegyenlítése, a kreatív előnyadási technikák alkalmazása. Ha jól szemügyre vesszünk egy gotáblát, akkor előre kijelölt helyeket találhatunk rajta, ahová az előnyköveket lehet felrakni. Az, hogy a játék eszköze magán hordozza az előnyadás lehetőségét, jól mutatja, hogy mennyire hozzátartozik a játék kultúrájához a különböző tapasztalatú és tudású játékosok lehetőségeinek közel azonos szintre hozása. Ezzel szemben nekünk sokszor már azért is keményen meg kell dolgoznunk, hogy kicsik és nagyok elfogadják a felkínált előnyt, hiszen nem megszokott dolog. De megéri, hiszen mindenki a legjobb tudása szerint játszhat, mindenkitől teljes erőbedobásra van szükség, így az adott játékban rejlő fejlődési lehetőség így maximalizálható.

Mivel a 2018-ban megjelent könyvünkben összeszedtünk néhány esélykiegyenlítési lehetőséget (Jesztl és Lencse, 2018, 55–58.), itt most konkrét példákra szeretnénk fókuszálni. Kiválasztottunk négy olyan népszerű, modern társasjátékot, melyeken keresztül bemutatunk néhány technikát. A játékok szabályait nincs hely ismertetni, de a példák anélkül is érthetőek, a cél pedig az, hogy az attitűd változzon, és bátran hozzányúljunk a játékok szabályaihoz, ha a szükség úgy kívánja.

Társasjátékok

A Carcassonne

Egy igazi klasszikus, Klaus-Jürgen Wrede 2000-ben megjelent játéka. Lapkákat rakosgatunk le, miközben egy középkori királyság térképét alakítjuk ki. Azóta rengeteg kiegészítőt és új ruhát is kapott: a rengeteg variáció között akadt kifejezetten kicsiknek készített is, de mi foglalkozunk inkább az eredeti játékkal, minden cifra ruha nélkül. A felnőttjáték annyira vonzó, hogy az egész kicsik is szívesen pakolgatják az alkatrészeit, csak simán a világgalkotás örömeért. A gyerek kezdetben lehet velünk, ő lehet a főépítész, jó vele megvitatni a következő lépéseket. Később kitűzhetünk harmóniára törekvő közös célokat: minden vár fejeződjön be, fejeződjenek be az utak is, vagy éppen – mint egy mesebeli királyságban – egy-egy út vezessen a szélrózsa minden irányába szép négyzet alakú birodalmunkból. Jó valami átgondoltat, egészet, befejezettet alkotni. Ezekben a közös alkotásokban jelenik meg először az első rejtvényfejtő alapkészség, a „leltározás”: ahhoz hogy hatékonyan oldjunk meg egy bármilyen kirakós feladatot, ismernünk kell az alkatrészek eloszlását, tulajdonságait.

Sokat tanulhatunk ezekből a partikból, az ekkor megszerzett lapkaismeret később jól jön a kompetitív helyzetekben is. Jók ezek a közös építkezések, mígnem egyszer csak gyermekünk kinyilvánítja függetlenségi szándékát! De milyen is ez a játék, amikor már a valódi szabályai szerint játsszák?

A játékot pontra játsszuk, tereplapkák lehelyezésével lehet négyféle rendszerben pontot írni. Az utakra, a várakra, kolostorok építésére a pontgyűjtési szabályok viszonylag egyszerűek. A földművessel szerezhető pontok szabálya azonban egész kicsikkel nehezen játszható. Bátran hagyjuk el, iskoláskorban bőven ráérünk feldobni a játékot vele. Hogyan adunk előnyt? A lehetőségeinknek csak fantáziánk szab határt.

Adhatunk pontelőnyt, jó nagyot. Adhatunk választási előnyt, amikor a gyerek a játék elején kiválaszt 3 neki tetsző lapkát, amit maga elé helyez. Ezeket kezdetben bármikor leteheti. Később ezeket a lapkákat már csak húzott lapkája helyett rakhatja le. Építkezni a Carcassonne játékban békés elfoglaltságnak tűnik, azonban ebben a játékban el lehet venni a másik pontgyűjtési lehetőségeit. Ezt a fajta kizszorítási opciót azonban szerencsés kimondott módon korlátozni a gyakorlottabb játékosok számára. Teljesen kivenni botorság volna, ez adja a játék savát-borsát.

Lássunk egy komplex példát keretmesével! Ez a példa megmagyarázza az előnyadást is. Sári (4 éves) 20 pont előnyt kap. Ő a királyság örököse, jövőbe látó képességei vannak: 3 választott plusz lapkával játszik, amiket saját köré-

ben bármikor lehelyezhet, ezek helyett újakat húzhat. Peti (7) 10 pont előnnyel játszik, ő a sérthetetlen fekete lovag. Anya és apa hódító lovagok, de kicsit félnek a trónörökösától és a lovagtól. Senki nem túrhatja ki Sárit a saját várából, útvjáról és Petit is csak egyszer lehet kitessékelni. Peti nem bántja Sárit, de anyát apát bármennyiszer kirakhatja saját kis épülő váracskájából. A két hódító azonban nem kíméli egymást, küzdelmük ádáz. Ha jól állítottuk be az előnyt az első játékban, Sári és Peti 1–3. helyért lesz versenyben, anya és apa legjobb játék esetén is csak 2. lehet. Amint a gyerekek hatékonyabban kezdenek játszani, eltanulják a manővereket, csökkentjük az előnyt, a hódítók már egyre kevésbé félnek tőlük.

Az EladLak

Stefan Dorra klasszikusa 1997-ben jelent meg, de a társasjátékok világranglistáján a mai napig bőven befér a 300 legjobb társas közé, családi kategóriában pedig az 50 közé is, ami egy ilyen egyszerű és könnyed játéktól hatalmas teljesítmény. 20-30 perc alatt lejátszható, legalább 3 fő kell hozzá, de még 6-an is élvezetes, és bár a kiadó 10 éves kortól ajánlja, nyugodtan bele lehet vágni hamarabb. Ne ijedjünk meg attól sem, hogy tízezrek is vannak a játékban, ezeket egyszerűsíthetjük a kisebbeknek.

A játék célja, hogy nekünk legyen a legtöbb pénzünk, miután értékesítettük a parti során megszerzett ingatlanjainkat. A játék két fordulóból áll: mindenki ugyanabból a kezdőtőkéből próbál minél értékesebb házakat szerezni licitálás során, majd egy vaklicites mechanizmussal ezeken kell túladni.

Az előnyadásnak két lehetséges útja is látszik ebben a játékban. Az első, talán logikusabb változat az, amikor nem egyenlő tőkével indulnak a játékosok. Négy játékos esetén például mindenki 21 érmevel indulna, de nyugodtan megtehetjük, hogy magunknak csak 18, esetleg 15 érmet osztunk. Az előny mértékét nekünk kell éreznünk, de figyeljünk arra, hogy az elég nagy legyen a győzelemhez, hiszen rossz érzés még előnyből is veszíteni. Nagyobb tőkével jobb házakat lehet szerezni, jobbak az esélyek a második fordulóra, de tudnunk kell azt is, hogy az a nehezebb és mechanizmusát tekintve valószínűleg ismeretlenebb forduló.

A vaklicit során a felcsapott csekk-kártyákat az ingatlanjainkkal tudjuk megszerezni. Mindenki kiválaszt egy házkártyát, képpel lefelé maga elé teszi, és csak akkor fordítják meg a játékosok, még hozzá egyszerre, amikor már mindenki választott. A legértékesebb házkártyát tevő játékos viszi a legértékesebb csekk-kártyát és így tovább. A vaklicit során gyakran előfordul, hogy a gyakorlott játékos nem jól méri fel az ellenfeleit, akik nem logikusan cselekszenek,

így „rosszul” játszva mégiscsak győzedelmeskednek, ami már önmagában egy esélykiegyenlítő tulajdonság. A vaklicit során a legfontosabb, hogy emlékezzünk rá, kinél mi van, és próbáljuk kitalálni, hogy hogyan gondolkodnak a társaink. Az előnyadás lehetősége itt az információkhoz való hozzájutásból adódhat. Kaphat a gyengébb játékos olyan lehetőséget, hogy 3, 2 vagy 1 körben rakhat később: mindenki felfordítja a lapját, ő megnézi és ez alapján dönt arról, hogy mit rak, ami lényegesen könnyebb, mintha nem tudna semmire sem támaszkodni. Célszerű azért úgy alkalmazni ezt, hogy már a kör elején bejelenti, hogy ez fog történni. Érezhetően sérül a játék egyik alapmechanizmusa, de néhány parti erejéig megéri, hiszen az is gyakorlatot szerez, akinek kicsit nehezebb belerázódnia egy új, addig ismeretlen játékmenetbe. Egy gyereknek sokszor éppen elég a játék működését megértenie, nem tud azonnal a mélységeivel is foglalkozni, viszont sok kudarcos parti elveheti a kedvét az adott társastól. Ha kicsit megkönnyítjük a dolgát, és tudja, hogy van lehetősége aztán még fejlődni is, valószínűleg motiváltabb tud maradni.

A Kingdomino

Bruno Cathala játéka 2017-ben elnyerte a Spiel des Jahres (Az év játéka) díjat, ami a legnagyobb elismerés a társasjátékok körében. Egy egyszerű szabályrendszerű, könnyed játékmenetű társasról van szó, ami mégis rengeteg mélységet rejt magában, és nagyon nem egyszerű igazán jól játszani. 2–4 fő játszhatja, a játékidő körülbelül 15 perc, és bár a kiadó 8 éves kortól ajánlja, különösen előnyadással, fiatalabbakkal is leülhetünk egy Kingdomino-partira.

A játék célja a legértékesebb királyság felépítése. A játék során lapkákat választunk, de választásunk határozza meg a következő kör játékosrendjét: minél értékesebb dominót veszünk fel – két tájélem van rajta –, annál hátrább kerülünk a következő körre. A dominók véletlenszerűen, de a tervezők által, tesztek alapján meghatározott erősorrendben kerülnek elénk, a feladatunk annak az egyensúlynak a megtalálása, ami számunkra a legeredményesebb: néha erős dominót kell szereznünk, néha le kell mondanunk erről, hogy a következő körben az elsők között választhassunk. Az elsőként választó még bármelyik dominót választhatja a felfordításra került 4 közül, a többieknek folyamatosan szűkül a lehetősége.

A legnagyobb előny ebben a játékban, ha valaki folyamatosan elsőként választhat, még akkor is, ha a szabály szerint nem ő kerülne előre. Igen, a játék valóban sérül, hiszen így könnyű kiválasztani mindig a legjobb dominót, de onnan is meg lehet közelíteni a dolgot, hogy ha valaki már folyamatosan ki tudja választani a legjobbat magának, akkor elég sok mindent megértett a já-

tékből. Eleinte tehát megállapodhatunk abban, hogy a gyerek mindegy mit lép, a következő körben ő választ elsőként. Ha több gyereknek szeretnénk megadni ezt az előnyt, akkor kezdjenek felváltva, mi pedig okos építkezéssel hozzuk ki a lehető legtöbbet a szűk lehetőségeinkből. Nem lesz egyszerű dolgunk. Mivel ez nagyon nagy előny, az első 1-2 győzelem után érdemes finomítani a dolgon. Kapjon 3 majd 2 majd 1 “kezdészetont” az, akinek az előnyt szánjuk, amit kijátszva adott körben akkor is átveheti a kezdés jogát, ha amúgy utolsóként lépett volna. Ennek jó kihasználásához már nagyon sokat kell érteni a játékból, különösen, ha csak egy áll rendelkezésre.

További előnyadási lehetőség a játékban, ha a szabályban feltüntetett játékvariációk csak az egyik fél számára élnek. A középső királyság variációban 10 pont jár annak, akinek a kastélya a királysága közepén lesz a játék végén, a harmóniaverzió 5 pontot ad, ha teljes a királysága a játékosnak, tehát nem dobott el dominót a parti során. Egyik sem ingyen plusz pont, meg kell érte dolgozni, de elég nagy előny, ha az egyik fél játszhat erre, a másik nem. A partikat elemezve ez egy jól állítható előny, hiszen ha nagyot nyer, aki az előnyt kapta, akkor a következő körben érjen kevesebb pontot ez a kis cél, vagy érjen mindenkinek pontot, de különböző mértékben.

Az előnyöknek nem kell örökre megmaradniuk. A Kingdomino nem nehéz játék, ráadásul a szerencsének is van szerepe, így a játékosok viszonylag hamar kerülhetnek közel egymáshoz, onnantól pedig elhagyhatók az előnyök, de tényleg csak akkor, ha egyenlő erők küzdelmét érezzük, és nem sérül senki a játék során.

A Ticket to Ride

Alan R. Monn 2004-ben megjelent játéka hamar népszerű lett. Egy térképen játszunk, a vasútépítés aranykorát idézzük fel. Azóta rengeteg kiegészítője, újragondolása jelent meg, van kifejezetten gyermekeknek szánt is. Most a „vanília” játékkal foglalkozunk.

Célkártyákat húzunk, majd színes vagonkártya-gyűjtögetés után, azok jó tempójú kijátszásával szeretnénk állomásokat összekötni egy stilizált térképen. Kedves vonatokat pakolgatunk, de sokszor igen kellemetlen kompetitív tülekedés alakul ki a játszmákban. Előre meg kell terveznünk útvonalainkat, és ezeket a többi játékosnál gyorsabban kell megépítenünk. Vonzó játék, azok a gyerekek is szívesen játszanák, akik még nem tudnak olvasni. Amikor ebben a játékban előnyt adunk, a fenti nehezebben teljesíthető dolgokat szeretnénk könnyebbé tenni kisebb játékosok számára.

Kezdetben nyílt kártyákkal játszunk, célkártyáinkat és vagonkártyáinkat is nyíltan kezeljük magunk előtt. A kicsik minden célkártyán szereplő városu-

kat megjelölik egy-egy vonattal. Mikor ezeknek a városoknak a szomszédságában építkeznek, akkor egy-két vonat útvonalba illesztésével egyszerűsítik a dolgukat. Kisebbség a dupla útvonalaknál akár építkezhetnek egy már meglévő útvonal mellett is. Pontelőnyt biztosíthat a kisebbségnek, ha ők nem kapnak mínuszpontot a játék végén a nem teljesült útvonalkártyák miatt. Példánk a fenti lehetőségeink keverékéből alakul ki egy családi játék alkalmával.

Mindenki nyílt vagonkártyákkal és két nyílt célkártyával játszik. Cili 5 éves, színének megfelelő vagonokkal megjelöli az állomásokat, amelyeket össze kell kötnie. A jelölésben Áron segít neki, aki 7 éves, és már tud olvasni. Ő is minden célkártyájához megjelöli a városokat a vagonjával, de ő ezek közül csak célkártyaként egyet használhat fel az útépítésben. Ők ketten építhetnek másodikként is egy útvonal mellett. Apa és nagypapa városaikat csak azért jelölik meg, hogy azok láthatóak legyenek a gyerekek számára. Célkártya teljesítésekor 3 új célkártyát húzunk, és abból választja ki mindenki a legkedvezőbbeket. A játék végén a felnőttek mínuszpontot kapnak a nem teljesített célkártyák miatt. Amikor a kisebbek eltanulják az erősebb játékosoktól az okos kártyahúzási manővereket, és az okos vágányépítés csínját-bínját, előnyüket csökkentjük. Általában maguktól kezdenek lemondani fokozatosan az előnyt biztosító szabályok védelméről.

Összegzés

Kanyarodjunk vissza a céljainkhoz. Szeretnénk, ha kicsi és nagy, tapasztalt és tapasztalatlan, ügyes és még ügyetlen együtt tudna játszani. Azért szeretnénk ezt, hogy egy minőségi közös élmény keretében fejlődhessenek néhány kompetenciájukban. Ha az egyensúly felborul, és a kompenzálással kell végig foglalkozni, ha meg kell játszania magát valakinek, akkor sérül a játékelmény, és nem tud mindenki megfelelő minőségben jelen lenni. Mit tanulunk mi vagy az ügyesebb gyerek abból, ha hagyja magát, ha szándékosan rosszul játszik? Valószínűleg semmit, ráadásul élménynek sem túl jó. És mit tanul az, akinek kedvezni akarunk? Valószínűleg semmit, mert nehezen láthatja meg az összefüggéseket, ha senki sem mutatja meg azokat játékaival, ráadásul nincsen rákényszerítve a fejlődésre, hiszen így is nyert. Ez az egész nagyon távolinak tűnik egy win-win szituációtól, amire pedig érdemes lenne törekedni.

Gyerekeink és a társasjátékok kellő ismerete mellé már csak egy kis kreativitás és bátorság kell, hogy hozzányúljunk a szabályrendszerekhez. Amíg kevés kiadó és tervező gondolja úgy, hogy hendikepszabályok is szükségesek egy-egy dobozba, addig nekünk kell megteremteni a megfelelő minőségű játékkalkalmakat ebből a szempontból is. De újra csak azt mondhatjuk, hogy megéri.

Felhasznált irodalom

Jesztl J. & Lencse M. (2018). *Társasjáték-pedagógia*. Budapest: Demokratikus Ifjúságért Alapítvány.

Abstract

The educational possibilities of giving benefits in modern board games

This article investigates the question of competitiveness in board games: the issue of letting children win when playing board games. Teachers usually have the following understandable arguments to support this approach: avoiding conflicts, helping to experience success or not hindering their confidence but instead motivating them. However, when playing board games with an educational aim, it is important to create opportunities to improve children's development in several ways. The authors argue that using creative techniques to give benefits by balancing advanced and beginner players may contribute to maximizing the pedagogical advantages of playing board games. The paper gives practical ideas and tips by presenting four modern board games: Carcassonne, For Sale, Kingdomino and Ticket to Ride. When using specific methods to create equal opportunities, children will learn new cognitive strategies and get better at a game quicker, and the game becomes more enjoyable for all participants.