

Társasjátékok és kulcskompetenciák¹

Lencse Máté

Bár jelen munka a kulcskompetenciákon keresztül vizsgálja a társasjátékok lehetséges fejlesztő hatását, így kiemelt forrása a Nemzeti alaptanterv (2012)², nem elsősorban a közoktatás a gondolkodás kerete. Amennyiben a társasjátékok bekeverülnek a kerettantervekbe, ha kötelezővé válna a társasozás, ha kidolgoznának egy tantervet, ami előírja a játékok mennyiségét és milyenségét, akkor nagyon sok – leginkább motivációs – elem eltűnne, ami tulajdonképpen a lényegét venné el a társasjáték-pedagógiának. Ez nem azt jelenti, hogy az iskolában ne találhatnánk meg a helyét a társasjátékoknak, hogy ne lenne szükség a hatékony pedagógiai munkához egy tudatos tervezési és szervezési folyamatra, de meg kell hagynunk a játékot játéknak, el kell hinnünk, hogy a gyerek képes arra, hogy eldöntse, szeretne-e játszani, ha pedig igen, akkor mivel, meddig és mikor. Önmagában már ez a döntési szabadság is a folyamat része.

Társasjátékokkal dolgozni indirekt pedagógia, a fejlesztési célok nincsenek kihangsúlyozva a gyerek felé, a legtöbb elem járulékos. Pedagógusként a keretek biztosítása, a gyerekek megismerése és a folyamat támogatása a feladatunk. Nekünk persze vannak céljaink, igyekszünk úgy motiválni a gyerekeket, hogy azokkal a játékokkal játsszanak, amelyeket mi hasznosnak gondolunk számukra, de ezek csak kategóriák, játékmechanizmusok, a konkrét játék, amibe beleszeret, már a gyerek választása. Ugyanis mi könnyen tévedhetünk. A helyzet talán ahhoz hasonlítható, amikor – haladó szemléletűnek gondolva magam – a Harry Pottert veszem elő az irodalomórán: nem a sokszor meghurcolt kötelezőket, hanem egy népszerű munkát, sokak kedvencét. Mégis lesz X gyerek az osztályban, akit nem köt le, aki ugyanúgy szenved, és újra kimarad a döntési folyamatból. Társasjátékozás során is beleeshetünk ilyen hibákba, mondhatjuk, hogy mindenki szeret játszani, és erőltethetjük, de eredményt nem fogunk elérni.

A Toldi Tanodában két éve foglalkozunk társasjátékokkal, a tapasztalatok, melyek az alábbi rendszerezést életre hívták, tehát iskolán kívüliek, a gyerekek önkéntes részvételére építő tevékenységekből táplálkoznak. A cél azonban általánosabb, szeretnénk megmutatni a társasjátékokban rejlő lehetőségeket, ahogy ezt – többek között – a TanodaPlatform szakmai műhelyén³ is tettük.

- 1 Másodközlés, eredetileg megjelent: Lencse Máté (2015): Társasjátékok és kulcskompetenciák. *Tani-tani Online*, 2015. 06. 30. http://tani-tani.info/tarsasjatekok_es_kulcskompetenciak
- 2 A szövegben többször szó szerint idézünk a NAT-ból. http://ofi.hu/sites/default/files/attachments/mk_nat_20121.pdf
- 3 Az szakmai műhely kapcsán készült módszertani kisfilm ezen a linken érhető el: <https://www.youtube.com/watch?v=hqKelfPsZ3g&feature=youtu.be>

Anyanyelvi kommunikáció

Az anyanyelvi kommunikációról, többek között, ez olvasható a NAT-ban: „*képes másokkal érintkezni, kommunikációját figyelemmel tudja kísérni, és a helyzetnek megfelelően tudja alakítani.*” Sok olyan játék van, ilyen például a Bohnanza, ahol a sikeresség egyik kulcsa éppen ez, hiszen egymással üzletelve, mások érveit meghallgatva reagálunk folyamatosan változó helyzetekre. Játék során nálunk is meg lehet figyelni, hogy a gyerekek hamar alkalmazkodnak a tárgyalófélhez, tudják, hogy mindenkinél más stratégia működik, és ha ezt nem veszik figyelembe, akkor nem termelnek jól a babföldjeik.

„*Képes megkülönböztetni és felhasználni különböző típusú szövegeket, továbbá információkat keresni, gyűjteni, feldolgozni és közvetíteni.*” Hamar rájöttünk arra, hogy a gyenge olvasási motivációval rendelkező gyerekek a játék során nem érzik problémának a betűk-szavak-mondatok értelmezését. Azok a játékok, melyekben különböző szerepek, képességek teszik izgalmassá a játékot, nagyon alkalmasak a szövegértés fejlesztésére. A Citadella egy remek példa erre, ami hamar a gyerekek kedvence lett. Mivel titkos, hogy körönként milyen szerepet választunk, a gyerek kénytelen egyedül megküzdeni a szöveggel, hiszen nem kérdezheti meg az ellenfeleit, hogy akkor ez most mit is jelent – többek között ezért is fontos, hogy ne játékmesterként, kívülről koordináljunk, hanem játsszunk mi magunk is. Sok ilyen játék van, több-kevesebb rövidebb-hosszabb szöveggel, így amennyiben mechanikussá válik az egyik játék, mutathatunk egy másikat, például a Munchkint, ami szövegértési szempontból mindenképpen nehezebb falat.

Az anyanyelvi kommunikáció fejlesztése szempontjából érdemes még kiemelni a Tabut vagy a magyar fejlesztésű Mizériát, melyek könnyedebb játékok, egyszerű játékmechanizmussal és szabályrendszerrel rendelkeznek, de szórakoztatóak és a szavak megértésén, a szinonimák használatán, a körülíráson nagyon nagy a hangsúly.

Idegen nyelvi kommunikáció

Bármit játszhatunk idegen nyelven, de azért fontos odafigyelni arra, hogy milyen nyelvi szinten vannak a gyerekek. Nálunk a szavak és az egyszerűbb kifejezések tanulása az elsődleges cél, amihez a Guess Who? egy jó választás lehet. Szavak tanulásához viszont egy népszerű játék, a Dobble általunk kifejlesztett variációit használjuk, melyek igen kedveltek a gyerekek körében. A képeket egész egyszerűen betűkre, számokra, műveletekre, szavakra és idegen szavakra cseréltük ki. Ha a játék játék marad, akkor a gyerek könnyen elfogadja, hogy most idegen nyelven játszunk, de ha túlságosan előtérbe kerül az edukatív jelleg, annyira, hogy a mechanizmus is sérül, akkor kevésbé valószínű, hogy sikeresek leszünk.

Matematikai kompetencia

Az alpműveletek fejlesztése, kiemelten az összeadás, a kivonás adja magát, sok játékban kell akár közben, akár az eredmény megállapítása érdekében számolni. De „*a matematikai gondolkodás, az elvonatkoztatás és a logikus következtetés*” sem csak és kizárólag az absztrakt játékokat jellemzik. A játékhelyzetek elemzése, a pillanatnyi állapotok felmérése, a lehető legjobb lépés keresése, a folyamatos valószínűségszámítás számos játékban megtalálható. A Carcassonne nagyon jó belépőjáték, tartalmazza az imént felsorolt elemeket. Minden egyes lapka- és munkáslehelyezésnél számolnunk és mérlegelnünk kell: mekkora területet építhetünk még, milyen kártyák vannak még bent, mennyi pontot érhetünk így el. Mindemellett azt is fontos kiemelni, hogy a szabályok megértése, az ebből következő törvényszerűségek elfogadása és kezelése szintén nagyon erősen kapcsolódik ehhez a kompetenciaterülethez. A licites struktúrájú játékok – folyamatos számolás, mérlegelés, belátás, a rendelkezésünkre álló keretek beosztása – nagyon jól modellezik „*a mindennapi problémák megoldása során a matematikai ismereteket és módszereket*” alkalmazását. Jó példa a Nincs kegyelem vagy a For Sale – ezekről kicsit később lesz szó.

Természettudományos és technikai kompetencia

Elsőre talán kicsit nehezebbnek tűnik kapcsolatot találni, de ha ezt olvassuk: „*- megfelelő ismeretek és módszerek felhasználásával leírjuk és magyarázzuk a természet jelenségeit és folyamatait, bizonyos feltételek mellett előre jelezve azok várható kimenetelét is*”, akkor érezzük, hogy a társasjátékok világa, azok működésének megértése és a gyakorlás bizony erre a kompetenciaterületre is hatással lehet.

Eddig nem esett szó erről, de a játékoknak nemcsak a mechanizmusa, hanem a kerettörténete is fontos a különböző kompetenciaterületek szempontjából, mert nyújthat ismereteket és fejleszthet attitűdöket is. A Fauna remek példa arra, hogy néhány egyszerű, de jó gondolattal hogyan lehet játék szempontjából is izgalmas egy ismeretterjesztés vagy kvíz: egymást figyelve, mások ötleteit mérlegelve, azokhoz viszonyulva próbáljuk az ismeretlenebbnél ismeretlenebb élőlények jellemzőit megtippelni. Vagy ott van a kooperatív Pandemic, ahol a járványok működését, az azok ellen való küzdelmet élhetjük át, illetve jó példa a Village is, ahol többek között a technikai fejlődésünk is szerepet kap abban, hogy a családjunk méltó helyre kerüljön a város krónikájában. De mi a Rizikót is azért vettük elő a gyerekekkel, mert azt láttuk, hogy a földrészekkel kapcsolatos tudásuk erősen hiányos.

Digitális kompetencia

Ez a terület azért valóban kakukktojás, mert a társasjáték-pedagógia során ritkán kerülnek elő a számítógépek. Ugyanakkor jó alternatívát is adhatunk a gyerekek kezébe az online tevékenységükhöz: számtalan játék elérhető a Kalahától a Góig, de van lehetőségünk interaktív társasjátékozásokra⁴ is.

Szociális és állampolgári kompetencia

Ez az a terület, ami talán a leggyakrabban jut eszünkbe, ha a társasjátékokról gondolkodunk, hiszen a szituációban adott, hogy emberek egymással, egymás ellen játszanak. Ugyanakkor nekünk, pedagógusoknak tudatosan kell ezt a területet is kezelnünk, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy milyen szinten biztosít interakciót egy játék, hogy kompetitív, esetleg kooperatív. Nálunk az az út működött, hogy a versengésre épülő, egyszerű játékok alapozták meg azokat az együttműködős játékokat, amelyek teljesen új attitűdöt igényeltek. Az első kooperatív játék a Forbidden Island volt, ám az igazán nagy siker a már említett Pandemic, de a Hanabival is szívesen játszottak.

Jellemzően fontos célunk, hogy diákjainkat olyan feladatok elé állítsuk, amelyek csupán együttműködés útján oldhatóak meg, de aki próbált már igazán jó kooperatív tevékenységet összerakni, ahol valóban érvényesülnek az alapelvek, az tudja, hogy ez mennyire nem egyszerű. Ugyanakkor a társasjátékpiacon akadnak remek kooperatív játékok, melyek komoly tervezői munka, sok-sok tesztelés után születtek, így tökéletesen alkalmasak az együttműködéshez kapcsolódó területek fejlesztésére. Pedagógiai szempontból a legfontosabb feladatunk ezeknél a játékoknál, hogy ne engedjük, hogy bárki túldominálja a játszmát, bár ezekben az esetekben is értékes tanulási szituációkat azonosíthatunk.

Itt emelném ki a vaklicites játékstruktúrát is, hiszen ez az a forma, ahol a valószínűségszámításon túl, a játék pontos megfigyelése mellett igazán hangsúlyos a többi játékos ismerete. Elővételeznünk kell a lépését, ki kell találnunk a gondolkodását, hiszen a saját stratégiánk is ettől függ. Itt rajzolódik ki legjobban a társasjátékok pedagógiai szempontból egyik legértékesebb jellemzője, hogy nincs nyerő lépés: a szerencsefaktor, a többi játékos lépései mind-mind tönkretelhetik a mi lehető legjobb döntésünket. Egy vaklicites játék során hiába gondolom azt, hogy az ellenfélnek mi a legjobb és aszerint lépek én is, ha ő mást választott, újra kell terveznem az egész játékot, hiszen egyszerre cselekszünk, nem egymás után. A For Sale vagy a Land Unter is kiemelkedően képviseli ezt a kategóriát.

4 Például: <http://hu.boardgamearena.com/>

Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia

„A kezdeményezőképeség és a vállalkozói kompetencia segíti az embert, hogy igyekezzék megismerni tágabb környezetét, és ismeretei birtokában képes legyen a kínálkozó lehetőségek megragadására. Ez tudást, kreativitást, újtásra való törekvést és kockázatvállalást jelent, valamint azt, hogy az egyén céljai érdekében terveket készít és valósít meg.” Kis túlzással: erre találták fel a társasjátékokat. Olyan világokban kísérletezhetsz, melyekben nincs valós, súlyos tétje a döntéseidnek, mégis gyors, egyértelmű visszajelzéseket kapsz, melyek biztosítják a fejlődést. Lehet hibázni és tanulhatunk a hibáinkból. Kipróbálhatunk szélsőséges stratégiákat, egy jó játék megbüntet, kockáztathatunk és megtapasztalhatjuk, hogy működik, de aztán azt is, hogy nem. Ezek hihetetlenül értékes tapasztalatok.

Egy olyan egyszerű játék, mint a Nincs kegyelem, elképesztő mélységekkel rendelkezik ebből a szempontból, nem véletlen, hogy olyan történetet is hallani, hogy állásinterjúkon használják annak felmérésére, milyen a jelentkező kockázatelemző képessége. Pedig látszólag nem csinálunk semmi mást, mint próbáljuk beosztani a pénzünket, elkerülni a nagyobb negatív értékű lapokat és néha bevállalunk néhányat, hogy pénzhez jussunk. De a játék közben nem tudhatjuk biztosan, hogy jól döntünk-e, hiszen az elején megnézés nélkül kivettünk néhány lapot, melyek később akár szükségesek is lehetnek volna.

Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőkészség

Sokáig azt gondoltuk, hogy a Dixit nem a mi játékunk. Túl nehéz, túl absztrakt. Aztán egyszer előkerült, és rá kellett jönnünk, hogy részben tévedtünk. Kevés nagyobb öröm van annál, amikor nehéz a feladat, de a gyerek mégis motivált, mi a Dixittel éppen ezt tapasztaltuk meg. Furcsa volt, nem ehhez szoktak, de a képeket nagyon szerették, örömmel játszottak. Örömmel, de nem jól. Nem tudtak elvonatkoztatni a képen látottaktól, nem tudták értelmezni a képeket. Idővel aztán, látva, figyelve a mi játékunkat, már sokkal ügyesebbek lettek, tovább tudtak gondolni egy-egy képet, működött néhány asszociáció. Mind a befogadás, mind a kifejezés szempontjából kulcsfontosságú játék. Hasonlóan absztrakt a Sztorikocka, ahol egyszerű ábrák segítik (vagy éppen nehezítik) a történetmesélést. A két játék nálunk úgy ért össze, hogy meseíráshoz kezdtük használni őket mint segédeszközöket. A fejlődés már csak a meséket olvasva is szembetűnő.

A hatékony, önálló tanulás

„*A motiváció és a magabiztosság e kompetencia elengedhetetlen eleme.*” Ahogy a társasjátékozásé is. Szabályokat, játékstruktúrákat elsajátítva, egymás játékát figyelve, saját játékát – még ha nem tudatosan is – elemezve a gyerek nagyon sokat megtud saját képességeiről. A játék élményt ad, olyan élményt, amiért meg kell küzdeni, mert vannak nagyon komplex, nehéz játékok. Ha alkalomról alkalomra jobban szeretne teljesíteni valaki, akkor figyelnie és tanulnia kell, ezzel pedig tisztában van, a társasjáték pedig hálás műfaj, mert azonnal visszajelez: több pontot ér el, kevésbé kap ki, messzebb jut, nyer stb. Megkapja a várt és szükséges megerősítést. Úgy működik, ahogyan egy, a fejlesztő értékelést komolyan vevő, igazán eredményes pedagógiának működnie kell.

Összegzés

A társasjátékok fejlesztő hatásait vizsgálva ez csak egy lehetséges szempontrendszer. A HVG Extra – Business társasjátékokkal (is) foglalkozó száma (2015/2) például nyolc játszva fejleszhető képességet emelt ki: tárgyalástechnika, figyelem, önfegyelem, memória, problémamegoldás, nyelvtudás, döntéshozatal, éles helyzetek kezelése. Sokfelől lehet közelíteni a kérdést, de ez csak azt erősíti, hogy fontos dologról beszélünk. Jelen írás nem állítja, hogy társasjátékozva a kulcskompetenciák minden téren fejlődni fognak, pusztán arra mutat rá, hogy eszközként, pedagógiai keretként érdemes elgondolkodnunk a játékok szerepén. Például akkor, ha nem érünk célt egy gyerekkel vagy gyerekcsoporttal, és valami újat keresünk. Vagy akkor, ha informálisabb keretek között dolgozunk, például tanodában. Vagy akkor, ha meg akarjuk tölteni tartalommal az egész napos iskola nyűgét. Azonosítsuk a problémát, keressük a válaszokat, jelen esetben a játékokat, és teremtsük meg a helyzetet, melyben a gyerek találkozik a társassal. De ne felejtjük el, hogy elsősorban játszunk, minden más csupán szerencsés véletlen.