

**György János – Zachar Zsófia Virág – Gábor Andrásné – Fekete Ákos**

*oktatók*  
*Digitális Tudásközpont Veszprém*  
*veszprem@digitalis-tudaskozpont.hu*

**Társasjátékok fejlesztő ereje az oktatásban**  
*Jó gyakorlat bemutatása a veszprémi Digitális Tudásközpontban*

**The developmental power of board games in education**  
*Good practice demonstration in the Digital Knowledge Centre in Veszprém*

**Abstract**

Board games are becoming increasingly popular. New gems are appearing on the market every day. But why is that? More and more people are choosing board games over computer games when they want to relax with their family, friends or partner, escaping from the digital world into the world of board games. We see many cases of board games being used from a very young age for educational and developmental purposes. In this article, we explore why these games are so popular and what developmental impact they have. We will not only look at how to play ready-made games, but also show what creative pedagogical tools can be used in the process of creating your own board game, and the additional developmental advantages that come with game creation.

*Keywords:* board game pedagogy, creative education, skill development

**Absztrakt**

A társasjáték egyre nagyobb népszerűségnek örvend. Napról-napra jelennek meg újabb és újabb gyöngyszemek a piacon. Vajon miért van ez így? Egyre többen vannak, akik, ha kikapcsolódásra vágnak családtagjaikkal, barátaikkal, vagy a párjukkal, a számítógépes játékok helyett a társasjátékot részesítik előnyben, a digitális világ helyett a társjátékok univerzumába menekülnek. Sok olyan esetet látunk, hogy a társasjátékokat már egészen kicsi kortól használják oktató, fejlesztő célokra. A cikkben annak járunk utána, hogy miért ilyen népszerűek ezek a játékok és milyen fejlesztő hatással bírnak. Nem csak kész játékok játszásával foglalkozunk, hanem bemutatjuk, hogy milyen alkotópedagógiai eszközöket lehet felhasználni saját társasjátékunk készítése során, valamint milyen plusz fejlesztő hatásokkal bír a játék megalkotása.

*Kulcsszavak:* társasjáték-pedagógia, alkotópedagógia, készségfejlesztés

**Bevezető (Nyitány)**

Bemutatjuk, hogy mi, a Digitális Tudásközpont dolgozói miért tartjuk igen fontosnak azt, hogy az ide látogatók játékosan sajátítsanak el új ismereteket és közben fejlesszék digitális kompetenciájukat is. Olyan foglalkozásokat dolgoztunk ki, amelyeknek köszönhetően a diákok a digitális ismereteket felhasználva valami kézzel fogható alkothatnak 3D tervezés, lézervágás, vagy éppen programozás segítségével. Jó gyakorlatunk bemutatja a modern társasjátékok<sup>1</sup> tervezési és megvalósítási folyamatát, valamint ötleteket ad ennek tantermi megvalósításához. Emellett említést teszünk az általunk a Digitális Témahét keretében meghirdetett Társasjáték tervező pályázat megvalósításáról, tapasztalatairól.

---

<sup>1</sup> A modern társasjátékokat más néven TLF-nek is nevezik, mely a Társas - Logika - Fejlesztő szavak kezdőbetűiből tevődik össze. Ezek a játékok sokkal izgalmasabbak, mint a hagyományos társasok. A plusz, mely megkülönbözteti ezeket a hagyományos társasoktól, a játékszabályban megjelenő egyediségnek köszönhető

## A játék sajátosságai

„Az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki.” – olvashatjuk Huizinga Homo ludens (1944) című könyvében. A játékos ember arra utal, hogy nem a játékok alakultak ki az emberi kultúrából, hanem a kultúra a játékból. Ezt azzal támasztja alá, hogy a játék az állatok világában is megjelenik, azaz magát a játéktevékenységet nem az emberiség alkotta meg.

A játék lényegének megértéséhez ismernünk kell azokat az ismertetőjegyeket, amelyek megkülönböztetik más tevékenységektől, mint például a munka, tanulás, alkotás.

A játék a gyermek alaptevékenysége. A játék felszabadult tevékenység, mint örömforrás összefügg a gyermek fejlődésével. A játéköröm valamely kellemes élmény újraéléséből fakadhat. Maga a játék elősegíti nemcsak az értelmi és érzelmi fejlődést, hanem fontos szerepet játszik a szociális fejlődésben is. Fejleszti a képzeletet, fantáziát, gondolkodást, az érzékelés, észlelés differenciált alakulását.

A játék olyan tevékenység, mely külső kényszertől, feladatnyomástól mentes (BRUNER, 1972). Nem csupán örömforrás a gyermek életében. Játék közben folyamatosan tanul, mert új ismereteket szerez a világról és megtapasztalja a saját képességeit. A játékban pont az a jó, hogy bármennyiszer újrakezdheti, nincsen negatív következménye annak, ha hibázik. A gyermek játékában összefonódik a cselekvés a tanulással, és ezáltal fejlődik a kreativitása, a problémamegoldása, a nyelvi és a társas kompetenciái (CHRISTIE-JOHNSEN, 1983).

## A társasjátékok története és fejlődése az ókortól napjainkig



1. ábra

Nefertari sírkamrájából származó fal-festmény, amely a túlvilági Senet-játékot ábrázolja.

Forrás: [https://hu.m.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1jl:Egypt\\_bookofthedead.jpg](https://hu.m.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1jl:Egypt_bookofthedead.jpg)

A társasjáték története a bronzkorig nyúlik vissza. Ősi formái táblás játékok voltak. A társasjáték, mint ahogy neve is magában hordozza, kisebb-nagyobb társaságok számára nyújt remek szórakozást. Ma már ez a meghatározás megdőlni látszik, hiszen léteznek egyedül játszható társasjátékok. Sőt a manapság megjelenő játékok szinte mindegyike tartalmaz egyedül játszható játékmódot. Fajtainak, típusainak se szeri, se száma.

Történelmi feljegyzésekből tudjuk, hogy társasjátékok már az ókorban is léteztek. Az első, régészek által feltárt és az utókor számára megmaradt társasjáték-lelet Egyiptomból származik. A Senet nevű játékot ábrázoló freskót egy egyiptomi előljáró sírboltjában találták meg, amely i.e. 3100 körül készülhetett. Szintén az ókornak köszönhetünk olyan, ma is hatalmas népszerűségnek örvendő társasjátékokat, mint az Indiából származó sakk, a kínai eredetű Go, vagy a szómáliai Shax, amely tulajdonképpen a malom elődjének tekinthető.

Napjainkban számos ősi társasjáték létezik még akár az eredetihez közeli, akár az idők során módosult változatban és rengeteg olyan modern társasjátékot adnak ki, ami az ősi játékmechanikákat használja fel. Így szerte a világon játszanak sakkot, szolitert, backgammont, a maják által feltalált Maya Kalahát, a már említett Go-t, vagy a szintén kínai Mahjongot.

A kártyajátékok pontos eredete nem ismert, de a 14–15. századtól már találunk feljegyzéseket. A francia kártya első megjelenése 1480 körüli, de ezidőtájt jelent meg a Tarokk és a veleneci trappola kártyajáték is.

A társasjátékok modern kori történetének kezdete a 18–19. századra nyúlik vissza. A legelső táblás társasjáték, melynek szerzőjét névről ismerjük az 1759-ben John Jefferys által kiadott ‘A Journey Through Europe’ (Utazás Európán keresztül) című játék volt. Említésre méltó játékok még az 1874-ben megjelent Parcheesi (Ki nevet a végén?) és az 1934-es Monopoly első változata.

A második világháború után a fejlett nyugati gazdaságokban a szabadidő eltöltésének egyik népszerű formája a társasjáték lett. Németországban a családok körében 1970-es évek vége felé vált egyre népszerűbbé ez az elfoglaltság. Többek között ennek is köszönhető, hogy a modern társasjátékok nagy része német szerzőktől származik. Amerikában elsősorban a hadi és terepasztalos játékok terjedtek el és ezek játékosai jelentős szubkultúrát alakítottak ki.

A következő nagy mérföldkövet a modern társasjátékok világában a Catan telepeseinek megjelenése hozta el (1995), illetve kártyajátékok tekintetében pedig a Magic the Gathering (1993) gyűjtögetős kártyajáték jelentette. Az 1990-es évektől napjainkig kiadott játékokat hívjuk új generációs társasoknak is.

## A mai modern társasjátékok és trendek

### *Miért ilyen népszerűek?*

„A társasjátékok nemcsak kikapcsolják az embereket, hanem egyben közösséget is építenek, megerősítik a baráti kapcsolatokat és bearanyozhatják a családok életét is.”<sup>2</sup> A társasjátékok aranykorukat élik. Mi sem mutatja ezt jobban, mint azok az elképesztő eladási számok, amik láthatóak az elmúlt 10 évből. Az ICv2 adatai<sup>3</sup> szerint az Egyesült Államokban és Kanadában 880 millió dollár értékben adtak el társasjátékot 2014-ben, ez forintra átszámítva 270 milliárd forint körül van. Ha egy frissebb statisztikát nézünk, akkor 2022-ben 2,48 billió (ezermilliárd) dollár értékben adtak el játékot csak Amerikában a Wordsrated weboldal<sup>4</sup> statisztikai alapján és a cikk megjósolta, hogy 2027-re ez a szám átlépheti a 3 billiót. A világon társasjátékot 2022-ben 11,88 billió dollár értékben adtak el és várhatóan 2030-ra elérjük a 26 billió dollárt. Ebből a statisztikából is látszik, hogy a társasjátékok egyre népszerűbbek. Vajon mi lehet ennek az oka? Egy 2016-os tanulmány<sup>5</sup> 5 okot említ, aminek köszönhető a népszerűségük:

1. A legtöbb szakértő szerint a társasjátékok sikerének egyik kulcs az internet. A táblagépek és okostelefonok elterjedésével az egyébként drága társasjátékok online verziói ingyenesen elérhetővé váltak. Egyre többen próbálták ki azokat, és a végén sokan megvették az eredeti társasjátékot is. Az online kereskedők megjelenésével a társasjátékok mindenki számára elérhetővé váltak. Megjelentek a közösségi finanszírozásból elkészülő játékok. Az internet elterjedésével elindultak a társasjátékos blogok, videók, illetve a közösségi médiában is egyre többen posztoltak társasjátékokat. Ennek köszönhetően a társasjátékos kultúra hatalmas léptékben indult fejlődésnek.

<sup>2</sup> Magyar Nemzet 2023.12.20 cikkéből

<sup>3</sup> <https://icv2.com/articles/markets/view/32102/hobby-games-market-climbs-880-million>

<sup>4</sup> <https://wordrated.com/board-game-market-statistics/>

<sup>5</sup> <https://tarsasbolt.hu/5-ok-ami-miatt-hihetetlenul-nepszeruek-tarsasjatekok/>

2. A játékok jobbak lettek. Nem csak rengeteg új mechanika jelent meg, illetve a korábbiak ötvözése, de a játékok megjelenése is sokkal „étvágygerjesztőbb”. Sok játék prémium minőségű alkatrészekből áll. A modern társasjátékok izgalmasabbak és érdekesebbek, mint elődeik.
3. Scott Nicholson a Syracusei Egyetemi Játéklabor vezetőjének véleménye szerint a társasjátékok aranykorát két eltérő társaskultúra összeütközésének is köszönhetjük. „A múltban igen komoly különbségek voltak az amerikai és az európai társasjátékok között” – mondta el a The Guardian c. lapnak. Az európai játékok előnye a játékmechanizmus volt, míg az amerikai játékok a témakidolgozásban jeleskedtek. Mára ez a két világ egybeolvadt. Nicholson szerint az úttörő munkát a Catan telepesei végezte el. Ez az európai játék Amerikában is nagyon népszerű volt, világszerte több mint 20 millió darabot adtak el belőle. Ez a játék volt az, amely Amerikában megmutatta, hogy létezik más út, mint egy pályán végigmenni, vagy éppen a másik játékosat legyőzni.
4. Az új játékok már nem csak a gyerekek számára élvezetesek, de a felnőttek számára is komoly kihívást jelentenek. Sorra alakultak és alakulnak a mai napig társasjátéklubok, ahol minden korosztály megtalálhatja a korához, kedvéhez és tudásához megfelelő játékot.
5. Egy pszichológiai érv is szól a társasjátékok mellett. Sokan gondolják úgy, hogy a videójátékok után fontosabb egy játékban a közvetlen interakció, a személyes kapcsolat. A mai modern szülők is szívesen fordítják gyermekeiket a hagyományos társasjátékok felé.

### *Milyen típusú társasjátékok léteznek*

Rengeteg társasjáték létezik, ezt mi sem mutatja jobban, minthogy az egyik legismertebb társasjátékoldalon a BoardGameGeek-en (röviden bgg-n) 150 ezernél is több játék található meg. A játékok nagyon különbözőek lehetnek, de mindegyiknek van egy vagy több fő jellemvonása, ami alapján be lehet kategorizálni. Nézzünk meg néhány szempontot, ami alapján csoportosíthatók a társasjátékok:

1. Korosztály szerinti besorolás alapján lehet: gyerekjáték, családi játék, kimondottan felnőtteknek vagy időseknek, nyugdíjasoknak szóló játék.
2. Játék jellege, módja alapján nagyon sokszínű lehet egy társas például: táblajáték, kártyajáték, stratégiai, logikai, kvíz, ügyességi, pszichológiai, beszélgetős, absztrakt, partijjáték, kockajáték, terepasztalos hadi játék, vagy akár rajzolás játék.
3. A résztvevők egymáshoz való viszonya alapján lehet akár kooperatív vagy kompetitív.
4. A résztvevők száma alapján is be lehet sorolni a társasokat.
5. Nehézségi szint is lehet a csoportosítás szempontja, úgymint: egyszerű, közepesen összetett (családi) és gamer (összetett)
6. Játékidő alapján lehet gyors, középhosszú (45-60 perc), hosszú (több óra)
7. A játék mechanizmusa alapján például szerepválasztós, licitálós, dobok/lépek, munkas-lehelyezős, tablóépítős, pakliépítős, ütös-vivős, 4X<sup>6</sup>, draftolás, versenyzős, lapkalehelyezős, erőforrás gazdálkodós, áruszállító, hálózatépítős, felfedező, területfoglalós, sorozatgyűjtőgetős, memória, tárgyalásos, roll and write, flip and write stb. a teljesség igénye nélkül
8. Talán a legismertebb besorolás a Nicholson által már említett amerikai típusú játékok (röviden ameri), amikben nagyobb a szerencsefaktor és általában van kockadobás a

---

<sup>6</sup> Négy angol szó rövidítése: Explore, Expand, Exploit, Exterminate. A stratégiai alapú számítógépes és társasjátékok alműfaja, amely magában foglalja mind a fordulólapú, mind a valós idejű stratégiai játékokat. A játékmenet általában egy birodalom építéséből áll.

játékban. Nagy hangsúlyt kap a téma, a történet. A másik az európai típusú játékok (röviden euro) játékok, amit általában győzelmi pontra játszanak, nem lényeges a téma csak a mechanika. Számolgtató játékok, ahol minimális a szerencse szerepe. Itt meg kell jegyezni, hogy a mai világban létezik egy 3. kategória is, a hybrid típusú társasjátékok, amik mindkét tulajdonsággal rendelkeznek.

## A társasjáték, mint a fejlesztés eszköze

### *Milyen területeket fejlesztenek?*

A társasjátékok észrevétlenül képesek különböző kompetenciákat fejleszteni, akár már egészen kisgyermek korban. Nemcsak óvodásoknak, iskolásoknak, hanem felnőtteknek is léteznek társasjátékos készségfejlesztő tréningek. Talán ezért is a társasjáték az egyik legnépszerűbb a fejlesztő eszközök között. De milyen területen vehetjük igazán hasznát? Mit és hogyan fejlesztenek?

A fejlesztőjátékokat számos kritérium alapján lehet besorolni, úgymint:

- fejlesztési terület szerint
- korosztály szerint
- tantárgy szerint
- terápia szerint

Mi is összegyűjtöttük a legfontosabb szempontokat a fejlesztési terület alapján. 3 fő kategóriát alakítottunk ki, melyek a következők:

#### 1. Személyiség fejlesztő játékok

A személyiségfejlesztés egy komplex folyamat. Ez magában foglalja a személyiségjegyek és képességek következetes fejlesztését. A célja tartósabb pozitív változás elérése a személyiségben, illetve a viselkedésben, cselekvésben és az életmódban. A személyiségfejlődés tudatos vagy tudattalan fejlődése az élet különböző szakaszaiban.<sup>7</sup>

#### 2. Készségfejlesztő játékok

Öröklött adottságainknak, képességeinknek köszönhetően meg tudunk oldani, végre tudunk hajtani feladatokat és ha ezt annyira be tudjuk gyakorolni, hogy azt a tudatosság kikapcsolásával is végre tudjuk hajtani, akkor beszélünk készségről.

#### 3. Kognitív fejlesztőjátékok

A melléknévként használt kognitív szó jelentése nem más, mint megismerő, megismerésen, gondolkodáson alapuló – a latin „cognoscere, cognitum” szavakból eredeztethető.<sup>8</sup>

A következőkben felsorolt fejlesztési területek besorolhatók a fenti három fő kategória valamelyikébe, de akár több kategóriába is tartozhatnak:

1. *koordinációs készség, egyensúlyfejlesztés*: Eureka, Jenga, Man at work, Pingvin, Ice cool, Nekojima, Twister, Rhino hero, Képességfelfedező
2. *türelem fejlesztése* (szinte minden játék)
3. *koncentrációs készség fejlesztése*: Dobble, Cica, pizza, taco..., Boldog lazac
4. *megfigyelőképesség fejlesztése*: Panic lab, Dobble, Trio

<sup>7</sup> <https://www.egyenisegepites.hu/szemelyisegfejlesztes/>

<sup>8</sup> <https://skoll.hu/kognitiv-kompetencia/>

5. *együttműködés fejlesztése*: Robotok, Gépregény, Top10, The Mind - Érezz rá, Mmm!, Pandemic, The Crew, Magic maze, Micro macro Crime City, A légitársaság, Time stories, Harry Potter Roxforti csata, Fuse, Hanabi
6. *metakommunikációs jelzések felismerésének fejlesztése*: Csótánypóker, The Mind – Érezz rá, Spicy, Skull, Coyote
7. *asszociatív és kreatív gondolkodás fejlesztése*: Dixit, Stella, Detektív klub, Imagine
8. *előadói képességet, érvelés fejlesztése*: Detektív klub, Sztorikocka, Avalon
9. *konfliktuskezelés fejlesztése* (szinte minden játék)
10. *önismeret fejlesztése*: Ego, Dixit, Az érzelmek birodalma, Lélekpillangó, Álmodj velem!, Érzelemese, Körvonal
11. *beszédkészség és szókinccs fejlesztése*: Sztorikocka, Szó-kapocs, Top 10, Scrabble, Detektív klub, Képességfelfedező, Betűmágus, Brainbox termékei, Piros történetek, Blanko, Szócsapdák
12. *finommotorika fejlesztése*: Jenga, Cirmos cimborák, Rhino Hero, Tiny Acrobats, Meeple circus, Ingotag torony, Suspend
13. *memória fejlesztése*: Trió, Gyümi, Egérleső, Fabulantica, Memó, Puzlinó, Brainbox sorozat, Letakarós, By the book
14. *szín- és formafelismerés fejlesztése*: Dobble, Ganz schön clever kids, Dominó színek, Smart games termékei, Letakarós, Tutajra fel
15. *általános műveltség fejlesztése*: Képességfelfedező, Memorace termékei, Akros termékei
16. *érzékelés-észlelés fejlesztése*: Dixit, Bogyó és Babóca képkereső
17. *érzelmi intelligencia fejlesztése*: Párkapcsolati kártyák, Dixit, Ego, Stella
18. *térbeli tájékozódás fejlesztése*: Tutajra fel, Képességfelfedező, Sütisuli, Nekoijima
19. *logika és gondolkodás fejlesztése*: Képességfelfedező, Gépregény, Set, Swish, Quarto, NMBR9, Project Ls

A felsorolásból is látszik, hogy mennyi készséget, képességet tud fejleszteni a társasjáték, éppen ezért találkozunk az iskolákban is a legkülönbözőbb játékokkal.

### *Trendek változásai -kompetitív és kooperatív játékok*

Ha a társasjátékok történelmét (történetét) nézzük, akkor felmerülhet bennünk a kérdés: vajon melyik jelent meg előbb? A kooperatív játékok története a 20. században kezdődik, míg a kompetitív játékoké az i.e. 3100-ra nyúlik vissza. Érthető tehát, hogy jóval több kompetitív játék van jelenleg forgalomban és jóval többen ismerik az ilyen típusú játékokat, mint a 21. században már egyre népszerű kooperatív társasjátékokat. Vajon mi lehet ennek az oka? Mielőtt ennek utána járunk, nézzük meg külön-külön a két stílust:

- Kompetitív társasjátékok: más szóval egymás elleni játékok, melyben a játékosok célja, hogy felülkerekedjenek a többiekre és végül megnyerjék a játékot.
- Kooperatív társasjátékok: lényegük, hogy itt minden játékos együtt nyeri vagy veszíti el a játékot. Itt nem másik játékos az ellenfél, hanem maga a játék, amit le kell győzniük. Az első kooperatív játékot 1903-ban szabadalmaztatták The Landlord's Game néven, de az együttműködésen alapuló játékok időszámítása az 1972-ben alapított Family Pastimes nevéhez fűződik. Több, mint 100 játékot adott ki, köztük a népszerű Max the Cat nevű játékot.<sup>9</sup> Az együttműködésen alapuló játékok igazán a 21. században, napjainkban élnek virágkorukat. Szinte naponta jelenik meg egy új kooperatív játék a piacon.

<sup>9</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Cooperative\\_board\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Cooperative_board_game)

Létezik egy harmadik kategória is, a hibrid játékok, amit angolul semi-coopnak vagyis fél-kooperatív játéknak hívnak. Ennek a stílusnak is több fajtája van. Létezik olyan, amikor egy játékos ellen van mindenki más, de lehet olyan is, amikor egy csapatként küzdenek a játékosok, de mindenkinek van titkos célja is és a végén csak akkor nyer egy játékos, ha közösen győznek a játék ellen és a saját céljukat is teljesítették.

A következőkben utánajárunk a kooperatív játékok egyre nagyobb népszerűségének. Vajon ez a jövő útja? Nem tudhatjuk, de ha a munkaerőpiac változását is figyelembe vesszük, akkor megfigyelhető például a nagyobb multinacionális cégeknél, hogy a csapat teljesítménye fontosabb az egyéni teljesítménynél. A csoporttagok kiegészítik egymást a különböző projektekben és általában a csoporton belül mindenki más-más szakterülethez ért, de ha jól össze tudnak dolgozni, akkor eredményesebbek, mint ha egyedül próbálnák megoldani az eléjük gördülő akadályokat. A társasjátékok világában is léteznek olyan játékok, amik ezt a kooperációt fejlesztik. A kooperatív játékok is nagyon különbözőek lehetnek, de vannak olyanok, amiben egy feladatot kell leosztaniuk a csapattagoknak. Tipikusan ilyenek a szabadulósobás társasjátékok, mint például az Exit, vagy az Unlock, Sherlock sorozat. Itt a csapattagoknak meghatározott idő alatt kell megoldani a rejtélyt, vagy megfejteni a logikai feladványokat, de rá vannak kényszerítve arra, hogy elosszák egymás között a különböző feladványokat, mert különben kifutnak az időből. A modern szabadulósobás, nyomozós társasjátékok nagy részére a digitalizáció is hatott, hiszen a fizikai társasjáték mellett létezik hozzá kapcsolódó applikáció is, úgymint a már említett Unlock vagy az Escape room sorozathoz, de ide lehet sorolni a Detektív: Első felvonást is. Szintén egy különleges kooperatív élményt nyújt a nemrég magyarul is megjelent Hová tűnt Alice című társasjáték, amihez szintén szükség van digitális eszközökre.

Azt a konklúziót vonhatjuk le, hogy a kooperatív játékok nagy valószínűséggel nem jelentek volna meg és nem terjedtek volna el ennyire, ha a társadalom az utóbbi évtizedekben nem változik ilyen mértékben. A mai világban trenddé vált teamben, csapatban együttműködve dolgozni és így érvényesülni. A másik ok, amiért ezek a játékok elterjedhettek, hogy itt nem az a cél, hogy a másikat megverjük. Persze nyerni mindenki szeret, de a konfrontatív játékoknak csak egy nyertese lehet, míg itt, ha jól össze tudunk dolgozni, akkor együtt örülhetnek a csapattagok a győzelemnek. Ha már ennyi előnyt felsoroltunk, akkor elkerülhetetlen, hogy a hátrányáról is beszéljünk a kooperatív játékoknak: az „alfa” játékos megjelenése ezekben a játékokban. Vannak ugyanis olyan személyek, akik nem tudnak csapatban dolgozni és megpróbálják elnyomni a többi játékost. Sajnos ez főleg olyanoknál fordul elő, akik a jellemükből kifolyóan sem tudnak együttműködve se dolgozni, se játszani. Szerencsére ezt is kivédhetjük néhány kooperatív játékkal, ahol nem tud felülkerekedni a többiekén egy-egy ilyen személy. Ilyen játék például a The Crew vagy a Bandido, Hanabi, A légitársaság vagy a The Mind - Érezz rá. Itt ugyanis mindenkinek saját köre van és saját kézben tartott lapja, amit nem mutathat meg a játékostársainak, ezért saját döntéseket kell hoznia, hogy közösen meg tudják nyerni a játékot. Illetve ki lehet azzal is küszöbölni ezt a problémát, ha nem lehet beszélni a játék közben, mint a Magic Maze játéknál.

Egy szó, mint száz: a kooperatív játékok a társadalmi fejlődéssel együtt változnak, egyre jobban elégítik ki a vásárlók igényeit, de emellett természetesen a konfrontatív játékok sem veszítenek népszerűségükből, hiszen sokan azért ülnek az asztalhoz, hogy ők kerekedjenek felül. Szerencsére nagyon színes a paletta, amiből választhatunk, így valószínűleg mindenki megtalálhatja a számára megfelelő játékot.

### *Differenciálási lehetőségek – Esélykiegyenlítés*

A társasjátékok világában, ahogy az életben is, nem feltétlen ugyanolyan képességű emberek ülnek le játszani egy asztal köré. Számos esetben a gyakorlottabb vagy éppen gyorsabb észjárású, ügyesebb személyek nyerik meg a játékot és ez frusztrációt okozhat a többi játékosban. Gondoljunk csak bele abba, ha egy sakkmeccsre hívnánk ki a jelenlegi világbajnokot. Túl nagy sikerélményünk nem lenne, akárhányszor ülnénk is le vele játszani, szinte 0% rá az esély, hogy megvernénk. Ilyen esetek kiküszöbölésére lehet választani olyan játékokat, amiben a gyakorlottabb játékosok nem élveznek akkora előnyt a többiekhez képest.

Az egyik ilyen lehetőség, ha olyan társasjátékot választunk, amiben nagy vagy nagyobb a szerencse szerepe és nem lehet vele annyira tervezni, mint a sakkban. Szerencsére a játékok nagy részében a véletlenszerűség, randomitás megjelenik, amit néhány játékban lehet persze mérsékelni, kompenzálni. Például egy olyan társasban, amit kockával játszanak, szoktak alkalmazni újradobási lehetőséget vagy a kocka értékét bizonyos bónuszokkal tudják a játékosok növelni. Tény, hogy a szerencse valamilyen szinten megmarad ezekben a társasokban. Olyan játékokban általában nagyobb a szerencse, amiben vagy kocka van, vagy egy kártyapakliból húzunk lapokat, esetleg egy húzószákból lapkákat, mert ez mind a véletlenszerűséget hivatott behozni a játékba.

A másik lehetőség már csak a modern játékokra jellemző. Itt maga a játék differenciál már az elején. Ilyen esetekben a játékot aszimmetrikusnak szokták nevezni, mert minden játékosnak egy picit vagy éppen teljes mértékben máshogy kell játszania. Ilyen játékok például: Root, Merchant cove, Arnak elveszett romjai kiegészítői, Unmatched, Hegemony. Szinte mindegyik játékról el lehet mondani, hogy a játékosnak már az induláskor el kell döntenie, hogy milyen nehézségi szintet választ magának. Ezt úgy lehetne szemléltetni, ha egy játékot kiragadunk az említett listából. Az Arnak elveszett romjai játékot emelnénk ki, mert itt az alapjáték nem differenciál, tehát, ha azt szeretnénk, hogy mindenki ugyanúgy kezdjen, akkor erre is van lehetőség, de ha a megjelent 2 kiegészítőjét is beletesszük a játékba, akkor ott már mindenkinek kell egy karaktert (felfedezőt) választania. A szabálykönyv segíti a játékosokat, hogy melyikkel könnyebb és melyikkel nehezebb játszani. Ez a fajta differenciálási lehetőség esélyt teremt arra, hogy egy kezdő játékos is képes legyen megnyerni a játékot.

Néhány társasban a játékosok is alkalmazzák a differenciálást. Ez főként akkor fordul elő, ha kooperatív játékkal játszanak és ott ők osztják szét a feladatokat egymás között, például egy szabadulósobás társasjátéknál.

Látható tehát, hogy több lehetőség is van arra, hogy a társasjáték, amivel játszunk mindenki számára megfelelő legyen. Érdemes az igényeket mérlegelni, mielőtt társasjátékot választunk.

### *Hazugság, csalás, blöff*

*„Amerika kutatások azt bizonyítják, hogy már a 3 évesnél kisebb gyerekek is képesek „valódi” hazugságok kitalálására, amelyek segítik a büntetés elkerülését. 5 éves kortól kezdve pedig hajlamosak a gyerekek arra, hogy becsapják a körülöttük lévő személyeseket, hogy elhallgassák a rosszaságaikat. Minél idősebb valaki, annál inkább képes valódi lelkiállapota elrejtésére és egy fikció kitalálására. 9 évesek akár egy olyan érzelm összes tünetét is ki tudják mutatni, amelyet nem is éreznek. Kutatásokból az is kiderült, hogy idegeneknek gyakrabban hazudunk, mint szeretteinknek. Az alkalmak számát számszerűsítve a tanulmányok átlagosan napi másfél-kettő hazugságról számolnak be az embereknél. A hazugságok alapjából véve önzésből*



*születnek, csupán 25 százalékát vezérli önzetlen szándék. Önzetlen hazugságokból semmi haszna nem származik az illetőnek, általában valaki mást véd meg vele, a társadalmi béke fenntartása a célja. A tökéletesen hazudók a hazugságok során sikeresen uralják a viselkedésüket, becslések szerint az emberek 15 százaléka rendelkezik ezzel a képességgel.”<sup>10</sup>*

Mindennek tudatában nem meglepő, hogy a játékkalkalmak során vannak olyan játékosok, akik előszeretettel csalnak vagy füllentenek. Ennek nagyon egyszerű oka van. A játékot egy harcnak, versenyhelyzetnek fogják fel. Az ilyen típusú emberek célja, hogy mindenképpen nyerjenek. Főleg a konfrontatív játékoknál jellemző a csalás, illetve a hazugság. Léteznek azonban olyan társasjátékok, amiknél pont az a cél, hogy próbáljunk meg minél nagyobbat hazudni, blöffölni, a másik játékos feladata pedig az, hogy észrevegye azt, hogy lódtottunk-e vagy sem. Ilyen játék például a Csótánypóker, Spicy vagy ide sorolható a Coyote is. Ezek a játékok azonban fejlesztő jellegűek, hiszen az árulkodó jelek fejlesztik a többi játékos figyelmét.

Szülőként és pedagógusként is fontos odafigyelnünk, hogy észrevegyük már az egyszerű csalási kísérleteket, mint például a lépések „elszámolása”, újra dobás, több kártya húzása, cseréje, stb. Nagyon fontos, hogy a gyereket meg kell tanítani már egészen kicsi korban tisztességesen, csalások nélkül játszani, mert ennek hiánya a későbbiekben problémát okozhat neki.

*Készítsünk társasjátékot vagy inkább csak játszunk?*

Fontos különválasztani a két tevékenységet, e kettő mégis szorosan összefügg egymással. A nagyobb halmaz a játékosoké, hiszen ahhoz, hogy új játékot tervezzünk, elengedhetetlen jónéhány társasjáték ismerete. Fontos, ha kicsikkel, óvodásokkal vagy kisiskolásokkal készítünk játékot, akkor először vegyünk le a polcra néhányat és teszteljünk minél többféle játékmechanikát, hogy legyen miből kiindulni. Rengeteg olyan gyerek van, aki életében nem játszott társasjátékot, mert otthon és baráti körben nincs. A mobiltelefonok, tabletek elterjedésével nemcsak a szabadtéri játékok száma csökkent, de minden más játék is háttérbe szorult, hiszen sokkal könnyebb elővenni a telefont és futtatni rajta egy alkalmazást. Az elsődleges cél tehát a társasjátékozás megszerettetése. Ez a felnőttekre éppúgy igaz, mint a gyerekekre, hiszen ott is csak egy réteg játszik társasjátékokkal (szerencsére egyre nagyobb réteg).

Egyre többen rájönnek arra, hogy időnként jó kiszakadni a digitális világból. Egy nagyon érdekes statisztikát készített a Mit játszunk blog csapata, amiben korosztály szerint az jött ki, hogy a legtöbbet a 20 és 45 év közöttiek játszanak.<sup>11</sup> Ha viszont gyerekkorban társasozunk a gyermekünkkel, akkor annak szeretete megmarad felnőtt korára is. A társasjátéknak a képességfejlesztő hatásán kívül nem elhanyagolható a közösségépítő hatása sem.

Ha valaki egy új játék kidolgozásába vág bele, akkor elengedhetetlen a játékok ismerete és persze kell egy egyedi ötlet, mert rengeteg játék van a piacon, de talán mind közül a legfontosabb a kitartás, mert a játékfejlesztés hosszadalmas, időigényes munka. Legjobb, ha ezt nem egyedül végezzük, hanem egy csapat készíti el a játékot úgy, hogy a feladatköröket előtte leegyeztetik. A társasjáték fejlesztésének ajánlott lépései a következők:

- Ötlet
- Prototípus készítése + szabálykönyv megalkotása

<sup>10</sup> <https://onlinepszichologus.net/blog/mit-erdemes-tudni-a-hazugsagrol/>

<sup>11</sup> <https://mitjatszunkblog.hu/a-nagy-tarsasjatekos-korkep/>

- Játszani a játékkal, otthoni tesztelés
- Játszani a barátokkal, osztálytársakkal, családtagokkal
- Próbajáték ismeretlenekkel
- Megvásárolható legyen? Melyik piacra tervezzük?
- Kiadó által vagy közösségi finanszírozás útján jelenjen meg?
- Termék véglegesítése (grafika, kinézet)
- Játék értékesítése (marketing)

Nyilván, ha ezt egy iskolai feladatként készítjük, akkor néhány pontot ki lehet venni a felsorolásból, de arra is rengeteg időt kell szánni, hiszen az ötlet még nem elég, az a projekt 10%-a csak, utána jön a neheze. Sokan éppen ezért az ötletnél már feladják, amikor látják mennyi munka van vele. Játszani nyilván sokkal könnyebb, hiszen kipakolunk, játszunk és elpakolunk. Szerencsére Magyarországon is egyre többen fejlesztenek társasjátékokat. Évről évre megrendezik a Társasjáték fejlesztők napját és a Társasjátékok ünnepén is lehet találkozni olyan fejlesztőkkel, akik a saját játékaik prototípusát mutatják be. Van is egy két olyan magyar tervező, akinek több társasjátékokat is köszönhetünk: Turczy Dávid, Szógyi Attila, Pierrot, Lencse Máté, Szauer István, Györi Zoltán, Hajnóczy Soma, vagy éppen szerző- és munkatársunk, György János. Lehetne folytatni még a felsorolást, mert szerencsére népes tábor a magyaroké.

## Jó gyakorlat

*Társasjáték készítése workshop / órai munka keretében – El Mirador elveszett kincsei társasjáték fejlesztése és alkalmazása*

A játékkészítés kettős célja

Foglalkozásunkon a résztvevők egy társasjáték különböző részeit készítik el. Az önálló alkotó tevékenységet a társasjáték szabályrendszerének, elemeinek megismerése előzi meg. A résztvevők a foglalkozáson 3 különböző technológiát is megismernek. A tanulók egyénileg és csoportban dolgoznak. Céljuk az, hogy a nekik adott félkész termékből teljes értékű, játszható társasjátékokat alkossanak.

A foglalkozás fontos fejlesztési feladata, hogy egy társasjáték tervezése során a résztvevők megismerkedjenek és tapasztalatot, gyakorlatot szerezzenek olyan tárgyalkotó eljárásokkal, mint 3D tervezés, lézervágás és a mikrovezérlő alkalmazási lehetőségei. Emellett gondolkodjanak és alkossanak igazi fejlesztőkként, zárásként pedig közösen próbálják ki az elkészített társasjátékokat.

Fontosabb kritériumok

A workshop időtartama optimálisan 180 perc. A célcsoport elsősorban a középiskolás korosztály, de felső tagozatos diákoknak is tartottunk már ilyen foglalkozást és nem okozott nekik sem problémát a társasjáték elkészítése. A Digitális Tudásközpontban a résztvevők optimális létszáma 16-20 fő, 1 oktatóval és 1 segítővel. Az oktatók és segítők számának növelésével akár nagyobb osztálylétszámmal is megtartható a foglalkozás.

Tárgyi és infrastrukturális követelmények

A workshop alapos előkészítést igényel az oktatók részéről a kellékek legyártása miatt, így a diákok már egy félkész játékot kapnak. Erre azért van szükség, mert a hozzánk érkező tanulók általában egy alkalmat töltenek nálunk, amely alatt a fejlesztési folyamat végére kell érnünk.

Bizonyos elemek megtervezése és legyártása hosszadalmas folyamat, de vannak olyanok is, amik helyben elkészíthetők a foglalkozás alatt. Ezek arányát igyekszünk egyensúlyban tartani azért, hogy az alkotás élménye meglegyen.

Mivel a foglalkozáson résztvevők 4-5 fős csapatokban játszanak a foglalkozás végén, ezért érdemes az asztalokat úgy kialakítani, hogy a csapattagok egy helyre kerüljenek. Minden csapat megkapja:

- darabokból összeállítható sakkfigurát
- a lézervágott társasjátéktáblát
- megfelelő számú piramis lapkát
- kincskártyákat (5 féle színben 5-5 darabot)
- a társasjáték szabályfüzetét
- 2 micro:bitet (programozható mikrokontrollert)

Ezen kívül minden csapattag kap laptopot a tervezéshez és a programozáshoz, illetve műszaki rajzot a gyakorló feladatokhoz. A foglalkozás technikai feltételeihez tartozik még az oktatói laptop, kivetítő, 3D nyomtató, illetve lézervágó.



2. ábra  
Az El Mirador társasjáték 3D nyomtatott  
figurái és lézervágott játéktáblája

## A foglalkozás menete

### Előkészítés, új ismeret

A bemutatkozás és a házirend ismertetése után a diákokat véletlenszerűen csapatokba osztjuk. Azért tarjuk ezt fontosnak, mert az életben, később a munkaerőpiacon is úgy kell helytállniuk, hogy nem tudják kivel dolgoznak majd együtt. Fontos, hogy a diákok azonosulni tudjanak a játékkal, ezért a foglalkozás elején ismertetjük velük a társasjáték kerettörténetét: ők kincsvadászok és egy elhagyatott piramis felfedezésére indulnak, hogy kincsekkel megrakottan térjenek haza. A gamifikáció szempontjából fontos, hogy az itt elsajátított új ismereteket játéknak fogják fel. A történet ismertetése mellett a tanulók megnézhetik a foglalkozás elején az előre kikészített kész társasjátékot, így el tudják képzelni, hogy hova kell eljutni a workshop végére. Az oktató a már meglévő játéknál ismerteti velük a rövid játékszabályt, illetve elmondja nekik, hogy milyen technológiákat fognak alkalmazni az órák alatt. Fontos kiemelni, hogy itt az oktató nem kiselőadás tart, hanem beszélgetést kezdeményez a témával kapcsolatban. Ennek során az oktató feltérképezheti a diákok előzetes ismereteit a használni kívánt technológiákkal kapcsolatban. Meggyőződhet arról, hogy a tanulók mennyire ismerik a modern társasjátékokat, illetve mennyire áll közel hozzájuk ez a téma. A foglalkozás ezen részére 15 percet szánunk.

### *Készítsd magad! Mivel lépjek? – Álmodd meg játékosfigurád*

Ez a blokk a 3D tervezésről és a játékosfigurák elkészítéséről szól. Sok esetben olyan osztályok érkeznek hozzánk, akik még nem használták a 3D technológiát, ezért meg kell ismerkedniük vele. Az oktató az első 10 percben bemutatja egy prezentáció segítségével, hogy milyen eljárások és milyen nyomatok készülhetnek 3D-ben. Beszélnek a technológia működési elveiről, alkalmazási területeiről és jövőjéről. Ez a diákok számára érdekes téma, és jellemző, hogy egy-két diák tervezett is már valamilyen programmal. Az oktató ilyen esetben beszélgetést kezdeményez és megvitathatják a programok közötti különbségeket és hasonlóságokat. Javasolt egy-két próbanyomat bemutatása, mielőtt a feladatba kezdenének a csapatok.

A tervezéshez a Tinkercad programot használják a diákok, mert használata egyszerű és a rendelkezésre álló idő alatt mindenkinek lesz sikerélménye a használata közben. Ha a program bemutatása megtörtént, akkor vezetett példafeladaton keresztül a diákok megterveznek egy sakkfigurát. A bábút arányosan felnagyított darabokban megkapják a csapatok. A tervezés előtt darabjaiból összeépítik a tervezendő figurát, hogy vizuálisan is lássák, mit kell készíteniük. A valóságban is hasonlóan készülnek ezek a figurák. A sakkbábút ezután műszaki rajz alapján próbálják rekonstruálni. Ennek köszönhetően megtanulják a tervezés alapfunkcióit: méretezés, emelés, forgatás, illesztés, csoportosítás és a furat használatával is tisztában lesznek. Ennél a feladatnál fontos, hogy az osztály együtt haladjon és tervezzen, éppen ezért a 3D foglalkozás ezen része a bevezetővel együtt 40-45 perc.

Ha mindenki elkészült a sakkbábuval, akkor egy önálló feladat keretében a tanulók elkészítik a saját játékosfigurájukat a játékhoz. Itt az oktató csak méretbeli korlátot ad, a diákok kreativitásán múlik, hogy milyen bábút terveznek. Fontos, hogy betartsák a korlátozást, mert az elkészült terveket a központ 3D nyomtatóin ki is nyomtatjuk, ami a segítő(k) feladata, hiszen a társasjátékot majd ezzel a bábuval játszik a résztvevők. A tervezési folyamat 15-20 percig tart.

Miután a tervek elkészültek és a nyomtatások elindultak, az oktató egy újabb technológiával ismerteti meg a diákokat, ez pedig a lézervágás. Ehhez először egy kis videót mutat be a működéséről majd az egyik társasjáték elemet kivágja és gravírozza úgy, hogy a tanulók a folyamatot teljes egészében megfigyelhetik és a kész munkadarabot a kezükbe vehetik. Ez a rész nagyjából 15-20 percet vesz igénybe. A lézervágás után egy rövid szünet következik. Ezalatt a diákok kicsit felfrissülnek, az oktató és a segítők pedig elő tudnak készülni a foglalkozás következő részére, a programozásra. A szünet azért is fontos, mert az oktátónak és a segítőknek a 3D-s részhez használt eszközöket el kell pakolnia és a programozáshoz használt micro:bitet az asztalokra ki kell helyezni.

Ebben a részben a micro:bit lesz a főszerep, hiszen a bábuk mozgatásához szükséges dobókockát ez fogja helyettesíteni. A programozási rész 45 perc, amiben a résztvevők egy tesztfeladaton keresztül ismerik meg a micro:bit felületét és a feladat kapcsán használt blokkokat. A diákok először egy egyszerű fej vagy írás játékot készítenek, amit az oktatóval közösen programoznak. Ezt a játékot rá is töltik a csapatok a két kiadott micro:bitre, majd játszanak egy gyors kört. Minden csapatból kihirdetünk egy győztest. Ha a belépő programot mindenkinek sikerült elkészítenie, akkor elkezdődhet a játékhoz tervezett programrészlet kidolgozása. Itt először a micro:bit „A” gombját programozzák be a diákok. Ez lesz a „dobott” lépésszám kijelzése, amit szintén az oktatóval közösen készítenek el. Mindezek után a B gomb programozása, vagyis a 4 „dobott” útvonal (egyenes, kis kanyar, nagy kanyar, speciális) elkészítése már a csapatokra van bízva, illetve egy „kijelző törlés” opciót is le kell programozniuk. Itt a tagok segíthetik egymást, ugyanis mindenkinek el kell készíteni a saját programját, csak akkor tölthetik rá a micro:bitre. Ha elkészültek a csapatok, akkor tesztelik a micro:biten a dobókockát. Az oktató is ellenőrzi a csapatoknál a hibátlan működést, mert ha valami hibás, nem tudnak a végén játszani.

Amint elkészült a program és a 3D nyomtató is kinyomtatta a játékosfigurákat (ha nincs idő a nyomtatásra, akkor a diákok más figurát kapnak a játékhoz, utólag pedig megkapják a saját nyomataikat), megtörténik a szabályok ismertetése. A csapatok magukhoz veszik a félig elkészült társasjátékot: játéktáblát, felfedezéslapkákat, kincskártyákat és kiegészítik az általuk készített elemekkel (figurákkal és a két micro:bittel), majd kezdetét veszi a játék. Az oktató és a segítő(k) a játék közben választ adnak a felmerülő kérdésekre.



3. ábra  
Az El Mirador társasjáték játék közben

A társasjáték kipróbálására szánt idő nagyon fontos része a foglalkozásnak. A diákok ekkor látják működés közben a kész játékot. Ekkor áll össze kerek egészé az elmúlt 2–2,5 órában végzett munkájuk. Éppen ezért lényeges, hogy a csapatok legalább egy teljes játékot le tudjanak játszani. Erre a részre 45 percet szántunk. A foglalkozás utolsó perceiben a csapatok megosztják tapasztalataikat egymással és az oktatóval. Visszajelzést adnak arról, hogy hogyan érezték magukat a workshop alatt, illetve milyen új ismeretekre tettek szert. Az oktató a diákok elé tárja azt, hogy milyen új kompetenciákat, képességeket sikerült elsajátítaniuk a foglalkozás során. Ismerteti velük, hogy a megtanult ismereteiket milyen módon tudják továbbfejleszteni, illetve a pályaorientációs lehetőségeket is előre vetíti.

### Tapasztalatok

Számos osztály részt vett, az „El Mirador kincsei” foglalkozásunkon, melynek tapasztalatait megosztjuk az olvasóval:

- Megdöbbentő volt számunkra, hogy az a korosztály, akinek tartjuk ezt a foglalkozást nem igazán játszik társasjátékokkal, hiszen a telefon és az internet van középpontban a fiataloknál. Mindezek ellenére a játék szinte kivétel nélkül tetszik mindenkinek. Talán ez annak köszönhető, hogy nem egy már kész társasjátékkal kellett játszaniuk, hanem részt tudtak venni annak fejlesztésében.
- A csapatok sorsolása nem mindig zökkenőmentes, hiszen mindig vannak olyan tanulók, akik nem akarnak bizonyos emberekkel együtt dolgozni. Ilyenkor el szoktuk mondani nekik, hogy az életben is számos olyan helyzet adódik, ahol együtt kell dolgoznunk olyanokkal is, akiket nem szeretünk vagy akik közömbösek a számunkra. Ezt a magyarázatot el szokták fogadni.
- A fiatalok nagy többsége nem ismeri a 3D tervezést. Sok olyan osztállyal is találkozunk, ahol az iskolában van 3D nyomtató, de ezidáig nem tanultak 3D tervezést. Mindig nagyon örülnek, ha alkothatnak, hiszen itt kiélhetik kreativitásukat és nem melleleg a tervezett figurákat haza is vihetik.
- A diákok nagy része találkozott már valamilyen blokk-alapú programozási felülettel, hiszen az alaptanterv ezt tartalmazza. Legtöbbször Scratch-et használnak az iskolában, de sok olyan osztállyal találkoztunk, akik semmilyen programozási nyelvet nem tanultak, annak ellenére, hogy ez iskolai tananyag. Akik viszont tanultak, azok sem készség szinten használták a programozást egy-két kivételtől eltekintve.
- A társasjáték nem egy „Ki nevet a végén” szint, ezért azoknál a fiataloknál, akik életükben nem játszottak a szabályok elsőre bonyolultnak tűnnek. Az első pár kör nem mindig megy gördülékenyen, de aztán az a tapasztalat, hogy gyorsan belerázódnak és néhány asztalnál – ha az idejük is engedi – játszanak még egyet.

Jól látszik, hogy mennyire összetett ez a foglalkozásunk, és milyen sok készséget képességet fejlesztünk ezalatt a 3 óra alatt. A fejlesztett területek az alábbiak:

- problémamegoldás
- szintetizáló, analizáló, algoritmizáló gondolkodás
- online térben történő közös feladatmegoldáshoz
- közvetlen tapasztalatszerzés
- digitális eszközhasználat
- együttműködés
- kudarcátírás
- térlátás
- döntéshozatal
- koncentráció
- megfigyelőképesség
- kreativitás
- konfliktuskezelés
- logika és gondolkodás

## Iskolai megvalósítási javaslat – tanórai adaptáció

Számos pedagógus készített az osztályával társasjátékot egy-egy téma feldolgozására. A tanév rendjébe mindez szakköri formában vagy projektmunka keretében illeszthető be a legjobban. Az általunk készített társasjáték is megvalósítható iskolai keretek között. Az elkészítéshez szükséges digitális eszközök hiánya miatt (lézervágó, 3D nyomtató, micro:bit és ezek üzemeltetéséhez szükséges szaktudás hiánya) a helyi viszonyokat figyelembe véve módosítást igényel a foglalkozás. Megpróbáljuk összegyűjteni, hogy egy ilyen projekt megvalósításához milyen eszközökkel, alapanyagokkal lehetne helyettesíteni a technológia hiányát.

A társasjátékelemek megvalósításához többféle ötletet is adnánk:

- A játékos tábla lézervágás helyett elkészíthető kartonból vagy akár A3 fénymásolópapírból. Ha sokszor kerül majd elő a játék, akkor javasolt laminálni az elkészült táblát.
- Játékosfigurák 3D nyomtatás helyett készülhetnek agyagból, gyurmából, fából, de akár kartonból is. Ha ennek elkészítését kihagyná a pedagógus, akkor a diákok hozhatnak otthonról is figurákat a saját társasjátékaikból vagy Kinder tojásból, esetleg valamilyen más játékukból.
- A kincskártyák készülhetnek egyedi grafikával egy rajzprogram vagy képszerkesztő program használatával. A kártyákat ezután színes fénymásoló papírra vagy kartonra érdemes nyomtatni.
- A kincs kártyák tárolásához 3D nyomtatott dobozok helyett kis méretű fából kartonból készíthető dobozokat tervezhetnek a diákok.
- Az út lapkák (hexák) lézervágás helyett elkészíthetők vastagabb kartonból vagy akár vékony kartonok egymásra ragasztásából.
- A dobókocka programját, ha nem áll rendelkezésre micro:bit, akkor is le tudják programozni, hiszen az interneten online formában programozható és létezik egy virtuális micro:bit, amivel tudnak tesztelni és játszani is a diákok. Ha úgy dönt a pedagógus, hogy a programozási részt nem szeretné oktatni, akkor hagyományos dobókockát, vagy akár 4 oldalú dobókockát is használhat, de javasolt ilyenkor is a gépen behozni egy dobókocka alkalmazást vagy letölteni egy telefonra valamilyen dobókocka appot.

Nagy mozgástere van a pedagógusnak a megvalósítást illetően. Nem mindegy, hogy mennyire szeretné bevonni a gyerekeket a munkába: részben vagy teljes megvalósítást szeretne. Nyilván, ha mindent a diákok készítenek akkor arra sokkal több időt kell szánni, ezért a teljes megvalósítás eltarthat akár egy teljes tanéven keresztül szakkör formában, de ha vannak már előre elkészített tárgyak és anyagok, akkor az idő lecsökkenhet akár 3-4 tanórára is. Előfordulhat, hogy a diákok többféle ötletet, játékmechanikát is letesztelnek, mire kiforrja magát a végleges játék. Ez szintén időigényes, ám igen tanulságos folyamat.

## **Iskolai megvalósítási javaslat – Digitális Témahét**

A Digitális Témahét tökéletes alkalmat kínál arra, hogy a fentebb megfogalmazott iskolai adaptálási lehetőséget a való életben is megtapasztaljuk. Nagyon fontos, hogy központi összefogással, előzetes tervezéssel felső tagozaton a szaktanárok, alsó tagozaton az egy osztályban dolgozó tanítók összefogjanak a megvalósítás érdekében. Szükség van arra, hogy a teljes hét összes, a projektben hasznosítható tanórájának szerepét előre meg tudjuk tervezni. A komplex folyamatba bevonhatóak a vizuális kultúra, technika és tervezés, digitális kultúra, vagy akár a magyar nyelv és irodalom tantárgyat tanító kollégák is. Amennyiben a választás szaktárgyhoz kapcsolódó, ismereteket közvetítő vagy feldolgozó társasjáték készítésére esik, ebben az esetben bekapcsolható az adott szaktárgy is.

Az alapvető tervezés, ötletelés történhet például osztályfőnöki óra vagy akár napközis/tanulószobai foglalkozás keretében. Felhasználhatjuk a magyar nyelv és irodalom tanórákat a játékszabály, vagy akár a különböző karakterleírások, segítő kártyák szövegeinek megírásához. Vizuális kultúra tanórák keretében elkészíthetjük a társasjátéktáblák, kártyák grafikáit. A bábuk, játéktáblák, tároló dobozok megalkothatóak technika és tervezés órák keretében. A digitális kultúra tanórákon megvalósíthatók a játékhoz szükséges segédprogramok (kockadobás kiváltása, sorsolás stb.), a grafikai elemek, játékelemek és bábuk digitális tervei is.

Amennyiben a Digitális Témahét során szeretnénk ezt a projektet megvalósítani, adott esetben szükség lehet arra is, hogy kilépjünk a megszokott tanórai keretektől és teljes napokat tervezzünk meg egy-egy csoporttal, akár egy-egy feladatkör felölésére. Így megoldható, hogy a játéktervezés és megvalósítás lépéseit az elejétől a végéig nyomon tudjuk követni, az alkotó csapatokat pedig segíteni tudjuk egészen a célig.

A könnyebb tervezhetőség érdekében az alábbi táblázatban összegyűjtöttük a fent bemutatott társasjátékkészítő foglalkozás tantárgyi kapcsolódásait (az egyes tantárgyak fejlesztési területei szerint):

Általános iskola	Középiskola
<i>Vizuális kultúra</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vizuális megfigyelés</li> <li>- belső képalkotás</li> <li>- vizuális elemzés, összehasonlítás</li> <li>- esetleg a tapasztalatok, a következtetések vizuális megjelenítése</li> <li>- vizuális információszerzés</li> <li>- vizuális gondolkodás</li> <li>- kreatív problémamegoldás</li> <li>- csoportos együttműködés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vizuális megismerés</li> <li>- közvetlen tapasztalatszerzés</li> <li>- elemző-szintetizáló gondolkodás</li> <li>- motiváció kialakítása</li> <li>- mérlegelő szemlélet</li> <li>- digitális képalkotás</li> </ul>
<i>Digitális kultúra</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- digitális eszközhasználat</li> <li>- digitális írástudás</li> <li>- problémamegoldás</li> <li>- algoritmizálás és blokkprogramozás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gyakorlati problémák tudatos és célszerű megoldása</li> <li>- szintetizáló, analizáló, algoritmizáló gondolkodás</li> <li>- online térben történő közös feladatmegoldáshoz</li> <li>- élethosszon át tartó tanulás</li> <li>- flexibilitás képességét</li> </ul>
<i>Technika és tervezés</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- különböző tevékenységek, munkafolyamatok, technológiák algoritmizálása</li> <li>- működőképes eszközök tervezése</li> <li>- gyakorlati problémamegoldás</li> </ul>	

## A Digitális Témahét keretében meghirdetett társasjáték tervező pályázat tapasztalatai

Digitális Tudásközpontunk az idei tanévben a Digitális Témahéthez kapcsolódóan társasjáték-tervező pályázatot hirdetett meg általános iskolai tanulók számára két korcsoportban: 1-4. évfolyamosok, illetve 5-8. évfolyamosok számára. A pályázatot benyújthatták 2-5 fős csapatok vagy akár teljes osztályok is. A megvalósítási terv (alsó tagozatosok esetében ötletterv) az ötletterv benyújtásakor azt kértük, hogy részben vagy egészben digitális eszközöket használjanak: például 3D tervező programot, vektorgrafikus tervező programot, Micro:bitet (vagy bármilyen mikrovezérlőt, robotot, egyéb elektronikai komponenseket, alkalmazásokat). Emellett természetesen hagyományos kézműves technikák is alkalmazhatók voltak, a felhasznált technikák sokszínűségét kifejezetten előnyben részesítettük. Fontos volt továbbá, hogy a csapatok rövid videóban is bemutassák játékukat a beküldött terveken felül. A verseny díjazásaként élménydélelőttöt, workshopot, 3D nyomtatott tárgynyereményeket és a megálmodott társasjátékok megvalósítását ajánlottuk fel.

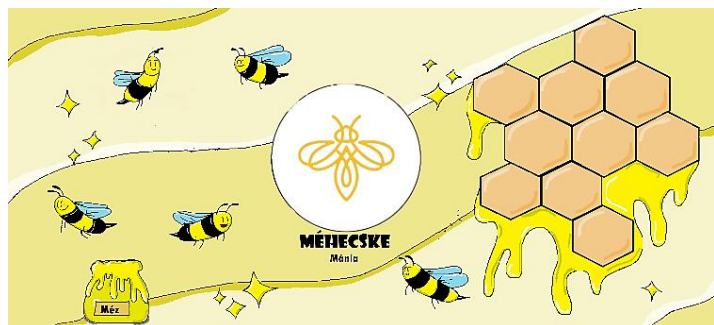


A társasjáték pályázaton két pályaművet díjaztunk: a Zirci Reguly Antal Német Nemzetiségi Nyelvoktató Általános Iskola diákjainak „Méhecske Mánia” és a Veszprémi Kossuth Lajos Általános Iskola tanulóinak „Gazdálkodj Okosabban!” című társasjátékát. Ez a két munka kiemelkedett a többi közül a megvalósítás részletességét illetően. Mindkét csapat 3D terveket, grafikákat, játéktáblát és kész számítógépes programokat mellékelte pályázatához. Az elkészített bemutatóvideók magas minősége szintén kiemelkedő volt.



4. ábra

A Méhecske Mánia társasjáték játékszabálya



5. ábra

A Méhecske Mánia társasjáték előlapja



6. ábra

A Gazdálkodj Okosabban! játékleírása



7. ábra

A Gazdálkodj Okosabban! játékhoz tervezett dobókocka

Nagyon inspiráló volt számunkra a bírálat során, hogy mindkét pályázathoz olyan digitális megoldások születtek, melyek kiemelkedőek voltak ebben a korosztályban. A Gazdálkodj okosabban társasjátékhoz egy olyan működő excel táblázat készült, melyben nyilvántarthatjuk a játékosok aktuális tőkéjét, annak változásait. Így nincs szükség folyamatos számolgatásra, egy számítógépes program végzi ezt el helyettünk, megkönnyítve a játékmenetet. A Méhecske

Mánia játékban a dobókocka szerepét váltották ki egy Scratch-ben megírt programmal. Mindkét felhasználási formát nagyon előre mutatónak találtuk.

Meg kell említenünk a patronáló pedagógusok munkáját is. Nyilvánvaló, hogy ezek a pályázatok nem készülhettek volna el ilyen kiemelkedő minőségben, ha nem áll a csapatok mögött egy-egy elhivatott felnőtt segítő. A gyerekekkel végzett munkájuk példamutató.

## Zárszó (Végjáték)

Írásunkban igyekeztünk részletesen kitérni a társasjátékok pozitív hatásaira. Megnéztük azt, hogy milyen területekre vannak fejlesztő hatással. Részletesen bemutattunk egy társasjátékra épülő Jó gyakorlatot, amit mi a Digitális Tudásközpontban rendszeresen tartunk. Tudjuk, hogy egy ilyen projekt megvalósítása nemcsak időigényes, hanem komoly előkészületekkel és tervezéssel is jár. A mindennapi életben a pedagógusoknak talán az ilyen projektekre ráfordítandó időből van a legkevesebb. Ennek ellenére úgy gondoljuk, hogy lehetőségeikhez mérten akár szakkör keretében vagy a Digitális Témahéten esetleg egy témanap kapcsán érdemes lehet megvalósítani egy ilyen jellegű foglalkozást, hiszen a gyerekek sokat fejlődhetnek ezáltal. Reméljük, hogy az ismertett jó gyakorlatunk ösztönzi a pedagógusokat és segít nekik abban, hogy egy ilyen jellegű foglalkozást meg tudjanak tervezni. Célunk az volt, hogy a pedagógusok meglassák a társasjátékban rejlő komplex lehetőségeket és kihasználják azokat az eredményes és élményszerű oktató-nevelő munka érdekében.

## Felhasznált irodalom

- Bruner, Jerome Seymour (1972): *Nature and uses of Immaturity*. American Psychologist, 27. évf. 8. sz. 687-708.
- Christie, James F.– Johnsen, Peter E. (1983): *The Role of Play in Social-intellectual Development*. Review of Educational Research, 53. évf. 1. sz. 93–115.
- Gábor Andrásné (2023): *Gamifikált értékelési rendszer az oktatásban*. Veszprém, Pannon Egyetem Szakdolgozat. Kézirat
- Huizinga, Johan (1944): *Homo Ludens*. Szeged, Universum
- Egyre népszerűbbek hazánkban is a modern társasjátékok. <https://jatekparadicsom.com/blog/post/egyre-nepszerubbek-hazankban-is-a-modern-tarsasjatekok.html>. Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- A játék sajátosságai. [http://www.jgypk.hu/tamop13e/tananyag\\_html/tananyag\\_jatekelm/ii4\\_a\\_jtk\\_saj-tosszai.html](http://www.jgypk.hu/tamop13e/tananyag_html/tananyag_jatekelm/ii4_a_jtk_saj-tosszai.html) Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- A játék szerepe a személyiségfejlődésben. [http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/34\\_a\\_jtk\\_szerepe\\_a\\_szemlyisgfejlodsben.html](http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/34_a_jtk_szerepe_a_szemlyisgfejlodsben.html) Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- A társasjátékok története. <https://www.jatekanno.hu/a-tarsasjatekok-tortenete-47> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- Társasjáték Wikipedia. <https://hu.wikipedia.org/wiki/T%C3%A1rsasj%C3%A1t%C3%A9k> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- Társasjátékok az ókorban. <https://bencsik.rs3.hu/egyiptomi-obeliszkek-szallitasa/216-tarsasjatekok-az-okorban.html> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- A családi társasjátékok idén karácsonykor is népszerűek. <https://magyarnemzet.hu/kultura/2023/12/a-csaladi-tarsasjatekok-iden-karacsonykor-is-nepszeruek> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- Board Games Market Statistics. <https://wordstrated.com/board-game-market-statistics/> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- Board Games – Worldwide. <https://www.statista.com/outlook/amo/app/games/board-games/worldwide#revenue> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- 5 ok, ami miatt hihetetlenül népszerűek a társasjátékok. <https://tarsasbolt.hu/5-ok-ami-miatt-hihetetlenul-nepszeruek-tarsasjatekok/> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- Társasjáték típusok. [https://www.okosjatek.hu/tarsasjatek\\_tipusok](https://www.okosjatek.hu/tarsasjatek_tipusok) Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.
- Társasjáték fajták. <https://felnotttarsasok.hu/blog/tarsasjatek-fajtak/> Utolsó letöltés: 2024. 11. 11.