

Lencse Máté
Játéktörténetek

Társasjáték-pedagógia füzetek 1.
Budapest, 2023

Bevezetés

Tíz éve foglalkozom a társasjátékok pedagógiájával, úgy-hogy összegyűjtöttem a velük kapcsolatos, kedvenc történeteimet. Ha valakinek arról beszélek, a társasjátékok mennyire hasznosak, igen hamar ezeknél a történeteknél kötök ki. Számtalanszor elmeséltem már őket, most végre egymás mellé kerülhetnek. Nem találtam az évek során semmi meggyőzőbbet azoknál a helyzeteknél, mint amikor játékosok reagáltak játékokra, játékhelyzetekre. Igyekeztünk persze tematizálni a társasjáték-pedagógia működését, de érvként mindig a történeteink voltak a legerősebbek.

Szívesen mondanám azt, hogy az itt olvasható történetek mind pontosan így történtek meg, de tudom, a rengeteg mesélés és reflexió, az emlékezetem torzítanak rajtuk itt-ott. Torzítanak ugyan, de semmi lényegeset.

A füzet első felében tehát tíz év tíz fontos történetét, történetegyüttesét találjátok meg, a második felét pedig átbeszéltük Jesztl József barátommal, kollégámmal, mentoremel, aki 2013-ban elindított a modern társasjátékok és a pedagógia igen izgalmas kapcsolatának megismerése felé.

Olvassátok hát figyelmesen a történeteket, aztán üljetek le és játsszatok sokat, hogy megtaláljátok a saját történeteiteket is!

Csoki

Ilyesmire egy rendes pedagógus biztosan nem lehet büszke. Számtalan helyzet adódik a munkánk során, amikor elengedjük a könyvekből tanult elveinket, de ez aztán tényleg túlzásnak tűnik. Legutóbb 2023 tavaszán voltam rendes pedagógusként büszke, amikor azt láttam, hogy az egész banda napokig társasozik. Esett az eső, nem maradt más opciónk, mint a tanoda épülete, ahol azért neccesen férünk el mindannyian (úgy meg biztosan nem, hogy kisebb csoportokat szeparálunk el egymástól), így hát főleg tömeges programokat szerveztünk: kézműveskedést, társasozást. A gyerekek ültek az asztaloknál órákig, napokig és társasjátékoztak. Csupa alsós, csupa betűkkel megbélyegzett gyerek – hh, hhh, btmn, sni –, és tolták a különféle társasokat. Az egyetlen épkézláb válaszom erre csak az lehet, hogy azért, mert ebbe születtek bele. Aki 2023-ban még alsós, az jellemzően még meg sem született akkor, amikor 2013-ban elkezdtünk társasozni a toldi srácokkal. Ők már készen kapták a tanodát, készen kapták a csupaszín, társasjátékos polcot, a játszás mindennapiságát.

Na de honnan is indultunk... Egész egyszerűen lefizetük a gyerekeket. Nem igazán volt más választásunk, hiszen nem akartak velünk társasozni. Ülni, gondolkodni, újabb és újabb szabályokat megtanulni és betartani nem olyan egy-

szerű feladat, és annak, aki addig sosem csinált ilyesmit, különösen nehéz. Nagyon más olyan csapattal dolgozni, ahol a családi élet része a közös játék – nekünk itt csupán annyi kapaszkodónk volt, hogy *21*, hogy *Fájer*, hogy *Póker*, *Uno*, *Malom*. Ez igen kevés. Ide akartuk beönteni az absztrakt játékok és a modern társasjátékok általunk is frissen felfedezett, csodálatos világát. Nem ment könnyen.

A külső motiváció rossz, a belső motiváció jó. Ezt tudtuk, ezt megtanították nekünk. És láttuk, hogy nem alakul ki a belső motiváció, hiszen nem játszottak a játékokkal, amelyek ezt ki tudták volna alakítani. És akkor úgy döntötünk – volt ehhez egy csomó adományozott csokitojásunk –, hogy aki játszik, az több csokit kap. Hát, ez nem hangzik túl jól, igaz? Mi sem voltunk elragadtatva a saját ötletünktől, viszont nagyon erősen hittünk abban, hogy csupán egyetlen apró, de fontos lépés hiányzik az áttöréshez, mégpedig az, hogy kipróbálják a játékokat. Ismertük már a gyerekeket annyira – lassan egy éve dolgoztunk velük önkéntesként –, hogy tudtuk: sok minden be fog jönni abból, amit hoztunk nekik.

Igazunk lett. Adtunk csokit, cserébe leültek társasozni. Aztán nem adtunk csokit, mégis leültek társasozni.

- Hol a csoki? – kérdezték páran.
- Miért, nem volt jó a játék? – kérdeztünk vissza.
- Ja, de! – mondták többen is.

Malac

Az egyik első nagy találatunk volt. Úgy vágtunk bele ebbe az egész társasjátékozós történetbe – 2013-ban –, hogy nincs pénzünk, nincsenek játékaink, nincsenek eszközeink. Szóval, amikor Jóska (Jesztl József) megtanította nekünk a *Piget*, hát, leesett az állunk. Egyetlen dobókocka, szabályok is alig, mégis működik. Ugye nem csak mi voltunk kezdők, hanem a srácok is, akiket játszani tanítottunk, így nem kezdhettünk komplex dolgokkal, belebuktunk volna. Szóval: rövid játékidő, egyszerű szabály és eszközigény alig.

A *Pighez* egyetlen dobókocka kell. A cél, hogy te érd el leghamarabb a száz pontot. Bármennyit dobhatsz, és bármikor megállhatsz, felírva a már megszerzett pontjaidat (kivéve, ha egyest dobsz, mert akkor nullázod a köröd, és tovább kell adnod a kockát). Ennyi. Alapvetően szerencsejáték, amelyben van döntéshelyzet. Játék közben elég hamar ki lehet szúrni, hogy bizony jó, ha a kockázatvállalásunkat az álláshoz, az adott helyzethez igazítjuk. Szépen lehet fejlődni a játékban, a mai napig tanítom képzéseken, workshopokon és a gyerekeknek is.

A csodálatos egyszerűsége mellett rögtön láttuk a pedagógiai mélységeit is, így alig vártuk már, hogy bevessük. És nem tévedtünk: sikere lett, igen sokat segített nekünk az elejétől fogva. Ám volt egy remek fricska, már a kezdetek-

nél. Magabiztosan dobtuk be a játékot, éreztük, hogy a gyerekek majd jól megtanulják a helyes kockázatvállalást. Hiszen ha soha nem állnak meg, ha soha nem biztosítják be magukat, ha nem türelmesek, akkor nem nyerhetnek. Jön majd az egyes, és vége lesz mindennek. Erről szól a társasjáték-pedagógia: játék közben, a játék sajátosságaiból adódó történéseken keresztül tanulnak a játékosok. Erre mi történt? Az első alkalmak egyikén az egyik legproblémásabb gyerek rögtön eldobta százig a körét. Szóval dobott vagy harmincat egyes nélkül. Egy ilyen sorozatnak a valószínűsége különösen alacsony. Ám ettől még létezik. Ennyit hát a nagy mellényről. Mit tanult meg a gyerekek? Hogy egy ilyen sorozat igenis bejöhet. És megint kinek volt igaza? A diplomás pedagógusnak vagy a gyerekeknek?

A történet csattanója – de nem a tanulsága! – egyébként az, hogy a srác nem állt meg. Kértük tőle: mondja ki, hogy megáll és nyer. De ő lázadt, jóval száz fölött sem állt meg, és végül egy eggyessel ért véget a köre. Az eredménye nulla lett.

Dicsőség Rómának!

Az egyik első nagy felismerésünk a társasjátékok pedagógiai célú felhasználása kapcsán az volt, hogy néhány társasban szövegek is találhatóak. Ahol pedig szövegekkel találkozunk, ott olvasni is kell. Ez egyrészt technikai kérdés: nem árt sokszor és sokféle szöveggel találkozni és kísérletezni, egyre jobban és jobban fogunk olvasni. Másrészt a megfelelő szövegértés kialakulására is akkor van esély, ha sokszor és sokféle szöveggel próbálunk megküzdeni. A társasjátékozás – ideális esetben – egy választott tevékenység, amelyben motiváltan veszünk részt. Még akkor is, ha vannak olyan elemei az adott partinak, amelyek nehezebbek. Játékszituációban könnyebben feszegetjük a komfortzónánk határait.

Azt figyeltük meg, hogy a gyerekek, akiket tanulási helyzetben nehezen vettünk rá az olvasásra, társasjátékozás közben kevésbé ellenkeznek, de legalábbis könnyebben meggyőzhetőek, hogy olvassanak. Szeretnek társasozni, bíznak abban, hogy jó játékokat mutatunk nekik, éppen ezért hajlandóak olvasni, ha az elengedhetetlen a teljes játékelményhez. Ezt kihasználni a társasjáték-pedagógia lényege.

Történt egyszer, hogy megtanítottuk pár srácnak a *Dicsőség Rómának!* című társasjátékot. Ez egy igen komplex társas, nagyjából 60 perces játékidővel. Tehát már az nagy

szó volt, hogy a játékot elsajátították. Tettünk egy engedményt az első pár partira: a kártyák hatása nem számított – így könnyebb volt megtanulni és játszani is (persze a teljes élményt nem kaphattuk meg, de néha érdemes ilyen kompromisszumokat megkötni a cél érdekében). Aztán egyszer az egyik nagyobb fiú szólt, hogy tanuljuk meg a plusz szabályokat, és most már játszunk rendesen a játékot!

Hogy ez mit jelentett? Azt, hogy egy, az iskola által engedett, motiválhatatlannak minősített fiú nagyobb kihívást kért a szabadidejében. De nem csak ezt. Azt is jelentette, hogy a fiú azt kérte: a szabadidejében hadd olvassgathassa és értelmezhesse több tucat kártyának a szövegét. Azért volt igazán különleges ez a kérés, mert pont az után a tanulás után történt ez, amikor egyszerűen semmilyen eszközzel nem tudtam rávenni arra, hogy olvasson. Leültünk hát társasozni, és saját kérésére nekiállt olvasni. Erre persze nem hívtam fel a figyelmét, csak örültem.

Izzad, küzd, szenved

A pedagógus pedig örül, elégedett és boldog. Ez nem valamiféle furcsa, csak ránk jellemző, eredendően gonosz reakció, hanem egy mindenestül szakmai öröm. Ugyanis épp az történik meg, amit szeretnénk. A gyerek maga próbálja meg megoldani a feladatot. Nem kér és nem kap segítséget. Nem kérhet és nem is kaphat persze – ez valamiféle kulcsa a történetnek.

Sziszizni. Lett egy ilyen igenk. Még nagyon az elején voltunk a társasjátékokkal a pedagógiáért mozgalomnak, könnyű volt újat mutatni. A *Szisi* a *Love Letter* nem hivatalos – kalóz? – magyarítása volt. Ma már vehetünk *Szerelmes levelet*, akkoriban még nem volt itthon kapható. Ez tipikusan az a játék, amit elég könnyű lelopni az internetről, hiszen mindössze 16 kártyalapból áll. 8 különböző karakterből. Könnyű újat készíteni belőle, könnyű rátalálni különféle rajongói átdolgozásaira – nekünk még ennyit sem kellett tennünk, hiszen megkaptuk Jóskától. (Személyes tapasztalatom, és ez igaz rám is, hogy aki beszerezhetetlen társasokat elkészít önmagának, az amúgy rengeteget társast vásárol – lépünk hát túl az etikai kérdéseken.)

Szóval volt 16 kártyalapunk – Sissy volt a tematika – és jó pár kiskamasz, vagány srác, akik nem igazán olvasnak jól,

nem is szeretnek olvasni. Egyfajta betűundor volt tapasztalható náluk. Vigyünk hát nekik olvasós játékot? Persze.

A *Szerelmes levél* legalább annyira vagány játék, mint amennyire a srácaink vagányak voltak. Egy lap van a kezében, ha te jössz, akkor húzol még egyet, aztán próbálsz levadászni valakit, esetleg életben maradni. Gyors, pörgős, okos, gonoszkodós játék. Kit zavar, ha közben olvasni is kell? Az derült ki, hogy senkit.

Ott ülsz a partiban, épp egy olvasni nem tudó, olvasni utáló gyerek van soron. Húz egy lapot, pókerarc, magához veszi a segédlapot, értelmezi a kártyáit. Rád néz, tudod, hogy segítséget szeretne kérni, de azt is tudod, hogy tudja, nem lehet, hiszen épp téged akar levadászni. Ebben a játékban nagyon értékes az információ. Ha tudom valakinek a lapját, akkor ő óriási veszélybe kerül. Nem mutathatja meg, nincs mit tennie, magában kell megoldania. Izzad, küzd, szenved. A betűkből szavak lesznek, azokból mondat, annak meg valamilyen jelentése, egy olyan jelentése, amely „kontextusban van”, hiszen a játékra lesz hatással. A kis küzdő pedig abban bízik, hogy az ő számára lesz kedvező hatással. Éppen ezért akarja megfejtetni. És éppen ezért meg is fejteti.

Ott, a kártyalapok mögé bújó gyerekek arcát látva értettük meg, miért fontos nekünk, pedagógusoknak is beülnünk közéjük játszani – miért bőven elég hagyni, hogy a játék

maga hason. És miközben ezen elmékedtünk, a srác letette maga elé az Őrt, és kivágott minket, Királyokat, a játékból.



És akkor felálltak

Nem is tudom, hogy ez történet-e egyáltalán. Talán az, hiszen el szoktam mesélni. Az egyik kedvenc tanodás képmről van szó. Egy kép, amely a fejemben él – de fénykép is, mert szerencsére megörökítettük a pillanatot. Hogy miről szól? Azt hiszem, a bevonódásról, a motivációról, a meglévő sajátosságok megjelenéséről új környezetben.

Ez a fényképpel és blogbejegyzéssel dokumentált esemény 2013 őszén történt. Két fiú állva társasozott. (Mondom, nem biztos, hogy ez valóban egy történet.) Álltak az asztalnál és társasoztak. Nem így indult persze. Az egész úgy kezdődött, hogy ültek az asztalnál és társasoztak. Ekkoriban még csak pár hónapja dolgoztunk modern társasjátékokkal a közösségben, így már maga az is csodálatos eredmény volt, hogy ketten játszottak. Nélkülünk. Az ilyen mindig nagy pillanat, amikor nincs ránk szükség ahhoz, hogy egy számukra is motiváló, értékes időtöltésben részt vegyenek. (Tulajdonképpen ez a tanoda célja, amihez épp a társasjáték-pedagógia az egyik fontos eszközünk, mert szépen láthatóvá teszi ezeket a folyamatokat.)

Persze azért figyeltem a srácokat. *Jaipur* játszottak, egy remek, kétszemélyes játékot – ezért sem állhattam be –, amely, ha nem is bonyolult, de azoknál a struktúráknál összetettebb, amikben akkoriban maguktól mozogtak a

kamaszok. Figyeltem őket, hogy szabályosan játszanak-e, hogy az egészséges szájkaratén nem lépnek-e túl, figyeltem a játszásuk dinamikáját. Így vettem észre, ahogy először az egyikük, aztán a másikuk is feláll. Egy pillanatra sem léptek ki a játékból – szerintem észre sem vették, hogy állnak. A játék mozdította meg őket, egymásnak feszültek. A *Jaipur* egy-egy pontján mindig megérkezik a feszültség: felveszik-e előlem, amire gyűjtök; felhúzza-e a másik, amit akarok; lecseréli-e a piacot; belefér-e a lépésem a kör vége előtt. Elsőre mindez nem biztos, hogy látszik, de ez egy konfrontatív játék, szóval az izgalom, az indulat, az egymásnak feszülés teljesen indokolt (persze úgy, hogy mindezt egy társasjáték mechanizmusa, története és hangulata keretezi). Az, hogy felálltak, teljesen természetes reakció volt – az iskolából is folyton ezt kaptuk meg, hogy nem bírnak a fenekükön megülni. Az életük, az érdeklődésük, a hobbiik nem kötődnek az üldögéléshez. A társasjáték pedig jellemzően asztalnál, azt körbeüldögélve zajlik. Itt is volt asztal, és volt társasjáték is, de a két srác álldogált.

Nem tudom, értitek-e. Azt sem tudom, én értem-e. Viszont érzem, hogy itt, ekkor valami fontos és szép dolog történt.

Lovagok

Sok előnyadási módot szeretek, de azt hiszem, a szimultán partik a kedvenceim. Egy felnőtt több gyerek ellen. Ilyenkor azt mondjuk: bárki nyer a gyerekek közül, akkor nyert az egész csapat. Jóska ezt – találón – úgy szokta megfogalmazni, hogy a lovagok legyőzik a sárkányt. Egy tanodás táborunkban absztrakt versenyeget szerveztünk – volt



csapatverseny is. Négy gyerek egy felnőtt ellen: bárki nyer a csapatból, győzött a csapat. További csavar volt a történetben, hogy a gyerekek csapatonként kaptak 3 előnyt: nagy, közepes és kicsi előnyt. Az egyik táblán pedig nem volt előny. A *Katicatülekedést* játszottuk a *Jól játszani* című könyvünkéből. Azt már a csapatok, tehát a gyerekek döntötték el, hogy ki melyik táblán játszik. Mit gondoltok, kinek jár a legnagyobb előny?

Elsőre mindig úgy tűnik, hogy a leggyengébb játékosnak kell adni a legnagyobb előnyt. A kérdésekre általában ezt a választ szoktam kapni. Egyetlen csapatot leszámítva nálunk is így döntöttek a gyerekek. Ám az egyik csapat úgy döntött, hogy a legerősebb játékosát ülteti le a legnagyobb előnyhöz. Miért? Ha kicsit jobban belegondolunk – nem tudom, a gyerekek belegondoltak-e vagy csak ráéreztek, igazából mindegy is –, akkor ez a logikus. Hiszen mi a cél? A győzelem. Elég egy táblán nyerni? Igen. Akkor bizony érdemes a legerősebb játékosnak adni a legnagyobb előnyt, mert ezzel növelik leginkább a győzelmi esélyeiket.

Már leírtam: a többség, amikor elmesélem ezt a történetet, nem így gondolkodik. De azt még nem írtam le, hogy mi magunk sem így gondolkodtunk, amikor kitaláltuk ezt a versenyt. El lehet tehát képzelni a fejünket, amikor megláttuk a legnagyobb előnyt a legjobb játékos előtt. Egy olyan gyereknél, akivel előny nélkül is szoros lett volna a parti,

mert tényleg nagyon ügyes volt az absztrakt játékokban. A gyerekek nyertek. És persze mi is, hiszen, amikor ilyen döntések születnek, amikor így kijátszanak egy rendszert, és igazuk van, akkor a pedagógus boldog.

Dobozbontás

Fontos kifejezés ez a társasjátékos világban. Ráadásul magyar kifejezés, szemben a nem túl szép „szetapolni” igével. Itt most azonban nem a klasszikus dobozbontásról lesz szó, hanem arról, amikor szétbontunk, széthajtogatunk egy dobozt. Miért is?

A társasjátékozás egyik velejárója, hogy előbb-utóbb a páros, a társaság, a gyerekek rákapnak egy-egy konkrét játékra. Akik sokat játszanak együtt, azok meg fogják találni azt a közös játékelményt, amit sokszor szeretnének átélni. Elég sok ilyen játékot fel tudnék sorolni, sok közülük nem igazán izgalmas sztori, hiszen csak egy vicces partijáték, amit el kell dugnunk, hogy ne kerüljön már állandóan elő, vagy egy olyan játék, ami csak pár ember kedvence-mániája. Ám van olyan, ami nagyon szépen kapcsolódik a kezdeteinkhez a Toldi Tanodában.

A *Carcassonne*-t sikerült egy nyáron annyira agyonjátszanunk, hogy azóta alig került elélem. Akkoriban nagyon büszkék voltunk erre, hogy ennyit játszottunk vele, nagyon szerettük. Egy igazi klasszikus, a modern társasjátékok egyik megkerülhetetlen alapja, amelyet játszani, ha nem is túl nehéz, de elég „gondolkodós”. Ez utóbbi különösen akkor igaz, ha olyan gyerekekről beszélünk, akik akkor még kevés hasonló mélységű játékkal játszottak. A *Carcassonne*

körül kialakult örület volt az egyik első markáns visszajelzése annak, hogy a társasjáték-pedagógia terén valami jó dolog történik Toldon.

Szóval eljutottunk odáig, hogy a focipályán, a fűben is csak ezt akarták játszani. Mozgás előtt, mozgás után, az árnyékban fűbe heveredve kártyázni pompás és rendszeres játékelményünk a mai napig – a *Carcassonne* viszont erre nem annyira alkalmas, viszonylag térigényes, továbbá sík felületet igényel. Kerestünk tehát egy nagyobb dobozt, szétbontottuk, széthajtogattuk, és azzal mentünk a pályára. Van is egy fotónk erről, amelyen épp egy fiatal felnőttel és egy általános iskolás sráccal játszom, miközben egy ovis figyel minket. Jó nézegetni ezt a képet, játszani meg bárhol és bármit lehet.

A lopás

Nagyon hiszek abban, hogy egyes helyzeteket igen különböző módon értelmezhetünk, és a reakciónk megválasztásához elengedhetetlen az alapos elemzés, még a látszólag egyértelmű szituációkban is.

Szabályt szegni, lopni nem lehet, nehéz elképzelni olyan pedagógiai helyzetet, amelyben ilyesmit át lehet úgy keretezni, hogy abból jól jöjjön ki az elkövető.

Történt egyszer, hogy egy szabadtéri, tábori alkalom során az önkéntesek, pedagógusok szatyrából az egyik srác kilopta az *Inferno* című kártyajátékot. Találó cím volt ebben a helyzetben. Mi az egészet már csak akkor vettük észre, amikor láttuk, hogy a játékkal játszanak.

Ilyen esetben nyilván meg kell állítani a játékot, vissza kell venni a kártyát, és stílustól függően meg kell büntetni a tettet.

Na de akkor pillantsunk rá megint a szituációra. Gyerekek ültek és játszottak. Elsőre lehetett látni, hogy szabályosan. Másodjára már azt is, hogy a kisebb játékosoknak még nem tanítottuk meg ezt a játékot. Harmadjára pedig – mert ekkor már ennek is fel kellett tűnnie – az, hogy nincs velük felnőtt. Tehát ő, aki kilopta a szatyorból a kártyajátékot, verbuvált maga köré egy csapatot, megtanította nekik a játékszabályokat és levezényelte a partit.

Ha ezt megterveztük volna előre, így, akkor veregethettük volna a vállunkat, hiszen nem semmi eljutni odáig egy gyerekkel, hogy ilyen proaktív legyen társasjátékokkal. Mit változtat ezen a szituáción a lopás? Adott helyzetben a gyerekek mást kellett volna csinálnia, hiszen más volt a program, ráadásul tiltott helyre nyúlt, és el is vett egy más tulajdonában álló tárgyat. Ám meg vagyok győződve arról, hogy ez a gyerek szempontjából lényegtelen.

Ha valakit kritika érhetett, azok mi voltunk, a pedagógusok. Mi voltunk azok, akik nem jól mértük fel az adott szituációt, akik nem vettük időben észre, hogy a srác mire képes (ha jól emlékszem, körülbelül 6 éves lehetett), akik így nem uralhattuk, nem alakíthattuk ebbe az irányba a történéseket. Szóval a büntetés elmaradt. Azt persze tisztáztuk, hogy máskor azért ne vegyen ki dolgokat más szatyrából – ám a lényeg maga a játszás volt, a játéksituáció felnőtték nélküli megteremtése. Mindez öröm volt és büszkeség.

Gyáván félni

A félelemnek és a bizonytalanságnak sokféle arca van.

2014 áprilisában azt írtam a tanoda blogjába, hogy tévedtünk a *Dixit* kapcsán. Egy évnyi, masszív társasozás után mertük csak bedobni a srácoknak, ezt a korszakos, az egész világot meghódító, azóta is megkerülhetetlen, családi klaszszikust. Attól tartottunk, nem tudnák elég jól játszani. Nem azért, mert olyan nagyon bonyolult szabályrendszerrel bír, hanem mert olyasmit kér, amivel a mi srácaink nem rendelkeznek. És igen, ha elképzelek egy ideáltipikus *Dixit*-partit, az nagyon más, mint amit tapasztalhattunk. Ám lássuk be, az előző mondatnak nincs semmi értelme. Hogyan lehetne elképzelni egy játékpertit, ha nem tudom, kik játsszák? Ha a toldi srácok máshogy játszanak, mint mi, akkor valamelyik játszás nem megfelelő? Leültek, mondtak dolgokat képekről, tippeltek képekre. Tehát dixiteztek. Többen is. Örömmel.

Eszembe jut egy másik félelmünk. *Jungle Speed*. Hatalmas fatotem, amit el kell kapni. Pörgős, gyorsasági játék, ahol simán össze lehet veszni azon, ki volt a gyorsabb, még érvényben volt-e a párbaj, vagy felülírta-e azt az akciókártya, jól fordította-e föl a kártyákat stb. És hát, ott van a hatalmas, kemény fatotem... Egészen 2016-ig vártunk arra, hogy gyerekekkel is játszhasunk egy olyan játékot, amely

addigra már kultikus csapatépítő mókánk volt az önkéntes-
és pedagóguscsoportban. És tudjátok, mi történt, amikor
nagy levegőt véve végül megmutattuk a gyerekeknek?
Semmi. Imádták. Ha fel kell idéznem a top öt balhét *Jungle
Speed* kapcsán, azokban nincs gyerek. Csak mi vagyunk,
felnőttek. Mi, akik óvjuk és féltjük a gyerekeket.

Csönd

Azt hiszem, nem a csönd a társasjátékozás legigazibb közege, hiszen az interakciókat mindig az hozza magával, ha valamit együtt csinálunk. Ugyanakkor érthető az is, egy pedagógus miért vonzódik mégis a csöndhöz. A nyüzsi, a zsvivaj a gyerekek sajátja. Jó hallgatni. De el is lehet fáradni benne. A csönd megteremtése viszont nem egyszerű, kérésre és parancsra ritkán érkeznek. Három játékhoz kötődik erős élményem a csönd kapcsán.

A *Gyümi* csöndje. E kedvenc, magyar fejlesztésű kártyajátékom igen egyszerű: meg kell jegyezned, mid van, és meg kell keresned, mire van még szükséged. Olyan mértékű befelé fordulást igényel tőled, amivel ritkán szoktál találkozni. Kezdetben csak húzod fel a lapokat, fecsegsz, nézeledsz, ahogy szoktál, aztán lassan már nem mersz félrenézni, számokat kezdesz mantrázni magadban – lehetsz gyerek vagy felnőtt –, keresed a memóriád ritmusát. És elcsendesedsz.

A *Kiwi* csöndje. Egy kivi útját követjük – de csak fejben. Értelmezzük a mozgáskártyákat, gondolatban lépkedünk, és szuggeráljuk a pályát, képzeletben oda helyezzük a kis kivit, ahol szerintünk éppen áll. Ez a játék nem rögtön érkezik meg a csöndhöz. Bátran bele lehet vágni, szokásosan fecseg-

ve és nézelődve, de erre az lesz a játék válasza, hogy nagyon kevés pontot ad. És ha ezt megérted, elcsendesedsz.

A *Boldog lazac* csöndje. Ismered? Két perc örület. Hangoskodós csapkodás. Felpörget és levezet. És akkor hozok egy új szabályt: nem lehet beszélni. Nem marad semmi, csak a mozdulatok suhogása, a cipők surrogása, a kártyák huppanása. Mindenki elcsendesedett.

Beszélgetés Jesztl Józseffel

LM: Nem biztos, hogy tudod, de éppen kicsivel több, mint tíz éve, 2013. február 6-án írtam neked egy e-mailt, hogy segíts nekünk nulla forintból értelmes, szabadidős tevékenységet biztosítani a toldi srácoknak. Majd több képzésünk is volt – a többi pedig már történelem. Az első kérdés az volna: te mire emlékszel a történetünk elejéről, miket játszottunk, mi az, ami egyből bejött a csapatnak?

JJ: Nagyon jók voltak az első benyomásaim, mert azt láttam, valami olyasmit csinálnak valahol másutt Magyarországon, amivel én is szerencsétlenkedtem a nyolcadik kerületben, és amihez próbáltam összekukázni mindenféle infót innen-onnan, a világból. Tisztán emlékszem: megnéztük, mi az, amit nagyon kevés pénzből is lehet játszani, és hogy az elején igen sokat tanultunk ezekről a játékokról. Kissé rá is csodálkoztunk, hogy adott esetben milyen izgalmasak tudnak lenni ezek az egészen egyszerű, kis játékok is.

LM: Én megtaláltam: összeírtuk neked, milyen játékokat használunk – ilyenek álltak a papíron: *Malom* meg *Activity*, *Uno*, tehát 8–10 ilyen nagyon alap dolog volt összeszedve, ami a mai tanodai állománnyal összehasonlítva elég vicces. De igen, nekem is ezek az egyszerű játékok élnek az emlé-

keimben. Szívesen emlékszünk rá például többen is, hogy még *Tőzsdének* hívtuk a *Pitet*, és lufit kellett taposni annak, aki kigyűjtötte a kártyákat. Arra esetleg emlékszel, hogy amikor először voltál Toldon, mi volt a sláger játék?

JJ: A nagyobb fiúkat addigra már megfertőzted a *Tichu*val.

LM: Igen, a *Tichu* ment nagyon, de mi volt az, amit te hoztál?

JJ: Szerintem én dámáztam a kölykökkel.

LM: Így van! Van egy ikonikus képünk, amelyet szeretünk is mutogatni: ülsz kint az apró árnyékban, a susnyásban, a fűben...

JJ: A tiszteletbeli focipálya szélén...

LM: Igen, igen, és kartondobozokon dámázol. Azért jutott ez eszembe, mert azt tanultuk tőled – amit azóta is sokszor emlegetünk –, hogy társasjátékozni tulajdonképpen bárhol lehet. Mesélsz egy érdekesebb helyszínről is, ahol játszottál már gyerekekkel?

JJ: Amikor vittem gyerekeket A-ból B-be, gyakran lekéstük a buszt, ezért a buszmegállóban valahogy strukturálnunk kellett az időt. Egyszer a megállóban jelképesen otthagytunk két olvasó gyereket a csomagjainkkal, a többiekkel meg levonultunk a mezőre. Ott a mozgásigényes gyerekek egy kártyapaklival játszottak egy *Pitet*, azokkal pedig, akik elfáradtak, dobókocka segítségével játszottunk egy *Piget*. Ez két olyan sztori: ha látod, hogy adódik az életedben 30 perc, akkor az egyikből le lehet bonyolítani egy bajnokságot, a másiktól meg két kört is le lehet játszani. Amit még igen kevés eszközből gyorsan lehet játszani, az a *Liar!* – mindössze kilenc kártya kell hozzá. Remekül lehet játszani, akár nagyobb csapattal is. Nagy-nagy sláger volt továbbá a *Szóbridzs* – arra úgy ráragadtak a gyerekek, hogy egy idő után kegyelemért esedeztél, hogy ne kelljen már vele játszani. Egy erdei kiránduláson elkezdted két-három gyerekkel, a többiek meg kíváncsiak lesznek arra, hogy az a gyerek, aki amúgy folyamatosan dumál valamit, az most egyszer csak miért nézi csendben a köveket, és miért gondolkozik valamin – mert ugye csak *egy* szót mondhat mindig. És ez olyan yira érdekes lesz, hogy indítunk egy újabbat, és elkezdjük többen játszani. Egy ilyen a táborban, ha vacsorázni megyünk, mindig megjelenik az igény, hogy toljunk gyorsan egy *Szóbridzset*.

LM: Ez is tipikusan egy olyan sztori, hogy amíg az ember nem éli át, nem hiszi el. Nemrég egy beszélgetés során hallottam a szokásost, hogy „ezek a mai gyerekek”, és hogy „nem lehet őket leültetni játszani”, mert digitális eszközök satöbbi. Ez egész egyszerűen nem igaz. Nekem nincs olyan tapasztalatom, hogy ne lehetne valahogy megtalálni az utat valakihez. Nyilván mindenkire másféle az út, van, akihez tök egyszerű, van, akihez rögös. Ha elmondanám egyeseknek, mi is az a *Szóbridzs*, viszonylag kevesen szavaznának arra, hogy a gyerekeknél ez népszerű lesz. Aztán tessék. Itt ez a sztori. Neked egyébként melyik történeted jut eszedbe, ha azt kérdezik tőled, hogy mi a társasjátékozás pedagógiai haszna?

JJ: Adott egy fiú, akiről tudjuk, hogy igen jó képességei vannak, de matematikában nem a legjobb. A logikai dolgokat megérti, de a számszerűségek taszítják, gátlásai vannak. Ezzel a fiúval többszemélyes helyzetben játszottam *Terra Mysticát*, ami ugye egy gyilkos matek. A játék annyira megtetszett a fiúnak, hogy elkezdtük kettesben is játszani. Nos, tegnap ez a srác leiskolázott ebben a játékban. Elképzelésem sem volt, mire játszik. Az volt a véleményem, hogy az adott, játékbeli fajjal nem lehet megcsinálni azt, amit szeretne, mire ő két fordulóval a vége előtt kijelentette – mint egy nagymester –, hogy veszíteni fogok. Én azt láttam a táblán,

hogy ez kizárt. Végül aztán lenyúzta a húsomat huszonvalahány ponttal – ő már tudta. Az igazán izgalmas az volt, hogy láttam: megkerüli az összes számolást, méghozzá valószínűség-számítással, amelyhez viszont van érzéke. Ahogy a tempóhoz is – hogy te már nem fogod tudni megcsinálni, mert nincs rá időd, de ő még meg tudja, és meg is csinálja. Ez a két tényező átívelt egy marha erős tényezőt, nevezetesen a matematikai készségeket: hogy számolok, hogy eredményt jegyzek meg, hogy matematikai alapon megpróbálom lerövidíteni. Tulajdonképpen meghekkelte a játékot.

LM: Ez nagyon rímel arra, amire a *Társasjáték-pedagógia* című könyvünk írása kapcsán döbrentünk rá, a fejlesztési területek szintezésénél, hogy a legmagasabb szint nagyon hasonlít a legalacsonyabbra. Eljutunk oda, hogy kiszámolunk és pontosan látunk dolgokat, hogy pontosan tervezzünk, hogy minden ki van matekozva – aztán ezt is meg kell haladni, hogy igazán eredményesek tudjunk lenni. Ez a társasozásnak az intuitív szintje.

JJ: Igen, az elején az intuíciót azért visszük bele, mert abban a játékban nincs tapasztalatunk, ezért az élet egyéb területeiről átemelve, intuitív módon csinálunk valamit a játékban. És amikor egy idő után egy játéknak megismerjük a csínját-

bínját, akkor az intuitív döntéseinket az segíti, hogy a helyismeretünk sokkal erősebb.

LM: És mennyire szép az, hogy van egy dolog, amit nem értek, nem tudok, vagy bizonytalan vagyok benne, de hogy meg tudom találni az alternatív utakat, és ezt a társasjáték díjazza, szemben, mondjuk, az oktatási rendszerünkkel!

JJ: Eszembe jutott még egy sztori. Elmondhatom?

LM: Persze. Sztorikat gyűjtünk!

JJ: A következő. Kártyázunk. Sok család van egy helyen. Azt látod: néhányan szívesen játszanának valamit, ami túlmutat a partijátékokon, tehát kicsit elmélyednének. Ekkor megtanítunk egy kiscsávót *tichuzni*, majd ő megtanítja a családját – mindenki ráragad a történetre, pont megvannak a *Tichu*hoz. És a legjobb az, hogy a srác külön elkéredzkedik a saját családjától, hogy velünk játszhasson. Látja, hogy ez egy olyan kapcsolódás, egy olyan közeg, amelyben ilyen társas helyzetekbe kerülhet az ember. Egymásra kacsintunk: én szeretek kártyázni, te is szeretsz kártyázni – mit játszunk?

LM: Ez az, amit akár szülőként, akár pedagógusként folyamatosan keresünk: miként tudjuk támogatni a gyereket abban, hogy proaktív legyen, és hogy ő maga hozzon létre játékhelyzeteket. És létre is szoktak hozni...

JJ: Megtapasztaltam azt is: az a gyerek, akit be tudok húzni ilyesféle játékhelyzetekbe, egy idő után elhiszi, hogy újat tanulni – jó. Egy idő múlva problémakereső lesz, mert rájön: ha egy problémát megold, az számára jó. És jön a visszajelzés a matektanártól, hogy ez milyen remek, hogy már nyitott szemek-fülek fogadják, amikor egy problémáról magyaráz – hiszen a játékos gyerek ráébred: ha egy játékban jó élmény megoldani valamit, akkor kissé szürkébben is jó megoldani egy problémát.

LM: Meg ugye kompetensnek kezdik érezni magukat, olyanoknak, aki képes struktúrákat megfejteni. A gyerekek ezt persze nem tudatosítják, sőt, a felnőttek sem, de ezek öntudatlanul beépülnek, aztán ezeket a motorokat bárhol tudják használni. Pont ez a transzferálhatóság az, ami elképesztően izgalmas és fontos.

JJ: Ha én együtt vagyok a gyerekekkel egy ilyen helyzetben – ez számtalanszor előfordul –, amelyben együtt bajlódunk, együtt nevetünk, és egyszerűen csak azt mondom nekik, hogy

délután megyünk kerítést festeni, akkor nincs kérdés, megyünk. Hiszen én hívom őket, ezért az biztosan jó lesz – hívhatom őket bárhová, ha már ők azt kötik hozzám, hogy igen, problémákat mutatok, amelyek elsőre nem esnek olyan jól, ám a végén lesz egy teljességérzésük – egy olyan érzésük, hogy na hát, milyen jó volt időt tölteni így, ebben a feladatban.

LM: Az előbb említett beszélgetésben szó volt arról is, mennyire nehéz, sőt, szinte lehetetlen szabályt magyarázni gyerekeknek. Én viszont már tíz éve foglalkozom azzal, hogy olyan gyerekeknek magyarázok el játékszabályokat, akikről a pedagógusoknak az az alapvető véleménye, hogy semennyire sem tudnak figyelni. Nekem az a tapasztalatom, hogy nem okoz problémát játékszabályt magyarázni nekik. Persze nem mindegy, hogy mit, hogyan, kiknek és milyen kontextusban magyarázunk. Kell a rutin meg bizalom is, mert itt is azt látni, az működik, hogy tudják, jó lesz, és már túl vagyunk azon, hogy a végkimenetelen bizonytalankodjanak. A következő kérdésem az lenne: van-e olyan társasjátékos történeted, amit szeretsz, ami szép, de elsőre nem pontosan látszik róla, hogy mennyire mély pedagógiai, mennyire mély fejlődési, mennyire mély igazságokat tartalmazó sztori?

JJ: Én ugye nagyon szeretem a dámát. Az első élményem vele kapcsolatban igen élénk. Tudni kell, hogy a dáma egy nagyon agresszív játék. Muszáj lépni, egymás felé menetelünk, a cél nem más, mint egymás elpusztítása. Ráadásul kötelező benne ütni. Mindezzel a dáma egy elképesztő vonzó játék úgy általában a kamasz fiúknak, jó részük le is ül játszani, és egy kicsit rutinosabb játékkal játszva tulajdonképpen agyonverik magukat, mert elkalandoznak a figuráik a táblán, és muszáj ütniük, és rossz helyre keverednek. Tulajdonképpen a saját figuráik öngyilkosok lesznek a táblán. Mindezt pontosan lehet látni egy olyan helyzetben, amikor egy, a játékban kicsit járatosabb, másodikos kislány ül le játszani egy tizenhat éves fiúval, aki mindössze egy órája ismerte meg a szabályokat, és már iszonyú büszke rá, hogy tud, mondjuk, három lépéskombinációt. Nos, a fiú, amikor rámutatok a kislányra, hogy ővele fogsz játszani, elkezd méltatlankodni. Ez a lealacsonyítás legelső rétege, hogy egy kislánnyal ültetem le játszani. Aztán megtörténik az, hogy az agresszióját belerakja az amúgy is agresszív játékba, és agyonveri őt a dáma és a kislány, aki mértéktartó módon vezényli a saját kis kapzsi figuráit, együtt tartja őket, figyel rá, hogy ne csavarogjanak el, ne kerüljenek rossz helyre. Hogy a kislány így, pusztán a viselkedésével meg tudja verni őt, a fiúnak ez iszonyú lecke, tanulnivaló. A fiú ugye már kimondta a játékról, hogy marhájó, ebben megöl-

jük egymás figuráit, ez nagyon jó cucc – erre mi történik vele? Gyakorlatilag lebokszolja egy kislány. Innentől kezdve mi történik? A fiú esetleg átminősíti a játékot, hogy mégsem jó? Nem. Azt mondja, ezt nekem máshogy kell játszanom, és elcsendesedik, visszahúzza a körmeit, és elkezd odafigyelni a játékra egy másik síkon. És most egy absztrakt játékról beszélünk, nem egy szerepjátékról... Egy matematikai alapokon nyugvó játék és egy abból adódó játékhelyzet elkezd megmutatni neked valamit a saját viselkedésedről. Ha ezt megérted, akkor elkezdesz áthangolódni. Nekem ez a nagyon erős élmény, látni ezeket az áthangolódásokat.

LM: Tök jó, hogy ezt a sztorit hoztad elő, mert ebbe a könyvbe is bekerült az én egyik kedvenc, ehhez kicsit hasonló, fontos történetem. Két kamaszfiú *Jaipurt* játszik, ami egy kétszemélyes társasjáték. És állva játsszák. Ezt kicsit én is az agresszió felől értelmeztem, hogy amúgy ők így szoktak egymásnak feszülni, de mennyire szép volt...

JJ: ...Hogy most egy másik síkon bokszolnak.

LM: Igen. És hibátlanul betartották a szabályokat, békésen pakolgattak, nem volt más agresszív elem a helyzetben, csak az, hogy mindkettőjük felállt. Ott voltak a székek az asztal

körül, ők azonban mégsem úgy használták ezt a szituációt, ahogyan az általában a megszokott. Nekem nagyon tetszett, ahogy belecsempészték magukat, és egy új eszközt használtak erre. Nem tudom, emlékszel-e, pár éve elmentünk tollasozni – akkoriban dolgoztunk a *Jól játszani* című könyvön, és sokat beszélgettünk az előnyadásról. Ez ott szóba is jött. Azt gondoltam, fiatalabb vagyok nálad, magasabb vagyok nálad, anyukámmal simán ütök kétszázat a Balaton partján, nekem te ne adj előnyt. Akkor sem, ha tollaslabdaedző vagy. És nem tudom, mennyire emlékszel: ütöttünk párat, majd kiderült, hogy nyilvánvalóan semmi értelme ennek a közös játéknak, mert nem ugyanazon a szinten vagyunk, így végül elfogadtam az előnyt. A kérdésem ezért most az: van-e olyan előnyadós sztorid, amit szívesen elmesélnél?

JJ: Egy felnőttnek jóval könnyebb már az elején felajánlani, hogy struktúráljuk át kicsit a szabályt, mint egy gyereknek. A leggyakrabban az szokott előfordulni, hogy belekezdünk egy játékba, és ő kifut egy erőforrásból. Ilyenkor felajánlhatjuk, hogy jön a burkus király, aki úgy látja, érdemes veled szövetségre lépni, és a kincstárából a rendelkezésedre bocsájt ennyi meg ennyi pénzt. Nekem ez viszonylag új, hogy elfogadom, hogy nem kér előnyt – menet közben megkínálok még egyszer, becsomagolom egy mesés sztori-

ba, amitől olyan lesz, mintha a játékszabály része lenne. Nem fölülírom az egészet (már mindjárt az elején), hanem – mivel úgyis én deklarálok a szabályokat – menetközben beletolok egy olyan részt, ami felé abban a pillanatban elbillen a játék. A végén pedig nagyon jól tudunk beszélgetni arról, hogy mi az optimuma annak, amit a legközelebbi helyzetben már eleve úgy kezdünk el.

LM: Erről tényleg nem beszéltünk annak idején: játék közben beépíteni az előnyadást...

JJ: Magam is sokszor tapasztaltam a nagy háritást. Persze ott, ahol a nagyobb gyerekek együtt játszanak a kicsikkel, ahol van ennek egy kultúrája, ott már fel sem merül ez gondként. Az új gyerekeknek persze még furcsa az elején, hogy előnyt kap, de ez aztán a kultúra részévé válik: ahhoz, hogy a játék nyelvén jó minőségű lehessen a kommunikáció, olyan előnyt kell adni, amit a gyengébbnek el kell fogadnia. Erre rá kell nézni *kívülről*, mert a gyerekek – ahogy a felnőttek is – tudnak rosszul is előnyt adni. Olyan előnyt kell adni, hogy ne tudjak nyerni, mert az a világ legrosszabb dolga, ha kapok is előnyt, és még ki is kapok. És akkor még persze közben is jöhet a burkus király.

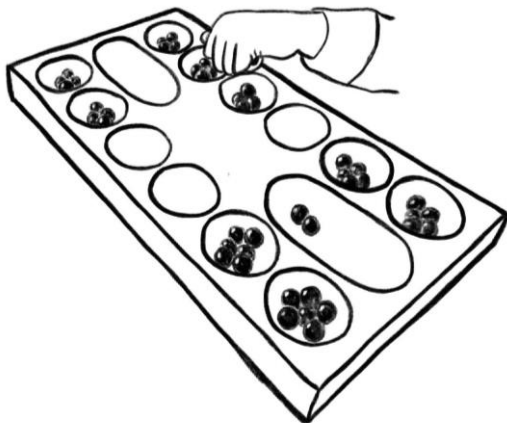
LM: Azt látom, hogy azok az előnyadási módok működnek jól, amelyek kézzelfoghatók. Például amilyen a *Lépj mást!*-zseton. Előfordul ugyanis, hogy a másik kap három zsetont, mégis én nyerek – csupán azért, mert nem használta fel (és ilyenkor rá tudok mutatni neki arra, hogy miért nem használta fel). Egyébként nálunk a *Kalahába* már be is kerültek ilyen kis tappancsok, *Lépj mást!*-zsetonok. Ez azért is jó, mert ha előveszi egy olyan valaki, aki még tanulja a játékot, akkor rögtön megkérdezi, mik azok a tappancsok. És innentől nem azt mondom, hogy előnyt akarok neki adni, hanem azt, hogy a játékkészletben található tappancsok arra valók, hogy amikor te úgy látod, én túl jót léptem, akkor te ideadsz nekem egy zsetont, és én visszavonom a lépésemet és lépek valami mást. Így az egész teljesen másképp kereteződik.

JJ: Különben most, hogy ezt mondd... A *Go*-táblán ugye ez rajta van, az előnyadási köveknek rá van rajzolva a helye. Miért nem festem át a tanodában az összes H2-es mezőt rózsaszínre, hogy a gyerek meg tudja kérdezni: az miért rózsaszín? Ha már a táblán így szerepel, akkor ez jóval könnyebben elfogadható, hiszen maga a játékszabály is azt diktálja, hogy itt előnyt adunk.

LM: Az sem titok, hogy nem csak mások gyerekeivel játszunk, hanem a sajátjainkkal is. Nekem most van egy elég erős, otthoni élményem. Kalaházni szoktunk a lányommal, aki most lett hat éves. Most, egy-két hét alatt eljutott oda, hogy már kezdésből nyer ellenem. Pedig a *Kalaha* is ama játékok közül való, amiket elsőként tanultunk meg tőled, és ami azóta is nagy sláger Toldon – tehát elmondhatom, hogy viszonylag jól ismerem. Épp ezért tudom azt is: ha valaki megtalálja az első két lépést és utána nem hibázik, akkor nem fogom tudni megverni. Beszéltünk erről is, amikor a *Jól játszani*-t írtuk: ha pedagógus az ember, akkor vannak pedagógiai céljai, elvei, és ezeket könnyű alkalmazni – ám az picit más helyzet, ha ugyanez az ember a gyerekével vagy a szerelmével játszik. Én nagyon büszke vagyok magamra, hogy a *Kalahát* úgy tanítottam meg a lányomnak, hogy betartottam mindazokat a társasjáték-pedagógiai intelmeket, amelyeket egyébként workshopokon, előadásokon el szoktam mondani, és amelyeket valóban fontosnak tartok. Szóval nem tanítottam neki mást, csak a játékszabályt. Iszonyatosan jó volt látni, hogy teljesen magától végigpróbálgatta a lehetőségeket. Időnként, amikor bizonytalan volt egy-egy lépésnél, annyit azért megkérdeztem tőle, hogy emlékszik-e, mi történt, amikor korábban ezt vagy azt lépte. Kicsit gondolkodott, aztán meglépte, amit kell. És ugye nem is az első lépés az érdekes, az viszonylag

hamar meg szokott lenni, hanem a második. Hogy azt megtaláld. És most már, ha ő kezd, akkor viszonylag stabilan egy-két kővel nyer. És bár kijátszható a *Kalaha*, de most például elkezdtek fordítva játszani: én kezdek, és én jobban megverem kezdésből őt, mint ahogy ő engem. És emiatt ő érzékeli, hogy vannak még mélységei...

//: Lehet még csiszolni.



LM: Igen, a játék végét nem érti még. Nagyon elhúz, nagyon jól áll, aztán én kiürítem a saját oldalamat, és ezt még nem tudja kivédeni. A végén mindig jön egy ilyen nagy zsupp, visszazuhanok rá, látja, hogy vezetett 8–10 kővel, és akkor a végén én nyerek 6–8–10 követ, és jön a rettenet. Ez az, amit ő most még nem tudott megfejtetni, habár már elkezdett kísérletezni velem. Még nem lelt rá a jó útra, de keresi. És én ettől is olyan boldog vagyok, hogy tudom őt hagyni, hogy ezen a nem túl jó úton haladjon. Nem szólok rá, hogy figyi, ne má', hanem csinálja, kipróbálja... És most már verbalizálja is: hogy azért csinálja mindezeket, mert nem akarja, hogy nálam ürüljön ki hamarabb. Neked ott-honról van még valamilyen jó kis sztorid?

JJ: A fiam nagyon szívesen megölel egy problémát, és hosszú ideig töpreng rajta. Szívesen jár versenyekre, tanul zongorázni, és azt ugye nem lehet máshogy, próbálgatni kell. Most van az, hogy nincs játékhelyzet, semleges helyzet van, és azt mondja nekem: „Azon gondolkodtam, hogy...”, és hoz egy stratégiai lehetőséget egy társasjátékon belül, amit elkezdünk közösen végiggondolni. Ez remek érzés, mert látom, hogy elkezdte őt érdekelni. Rengeteg dobott lát, mint a te lányod, meg biztosan te is néztél vele dobott, amikor kicsi volt, kibontottuk, kiraktuk, báboztunk vele, visszaraktuk. Egy kicsit így persze „túl vannak ingerelve” a

saját gyerekeink, de most az a jó élményem, hogy ő maga hozza: milyen jó, hogy együtt vagyunk játékhelyzetben. Azt is élvezi például, ha ő magyarázhat el társasjátékokat az osztálytársainak. Kifejtette: ha egyszer majd, esetleg lesz egy tanyája és abban egy téli iskolája, akkor ott a gyerekeknek majd ő magyaráz el játékokat.

LM: Nyilván sok mindenben láttalak, figyeltelek, követtelek a társasjátékozás kapcsán, és tök jó azt látni, hogy a saját gyerekeinkkel kapcsolatban is nagyon hasonlóan gondolkodtunk. Van pár év a gyerekeink között, kicsit elcsúszva látjuk a kettőt, de soha egyikünknel sem volt az a versenyistálló, hogy azzal büszkélkedjünk, hogy már négy évesen heavy eurókkal játszik a gyerek. Abszolút tudtunk mi arról beszélgetni, hogy nálatok és nálunk is működött például a Kniziának az *Affenbande* című játéka. Persze ő is látott egy csomó dobozt, amelyet ki is bontott, de mi most kezdünk megérkezni oda, hat évesen, hogy vannak emlékei bizonyos dobozokról, hogy azokat ő bontotta ki, azokkal ő játszott – és akkor most már tudom mondani, hogy megtanítom a szabályát is. Így tudunk most olyan játékokat játszani, amelyek, mondjuk, 7–8+-os játékok – mert van hozzá élménye (meg ugye két éves kora előtt már elkezdett társasjátékozni, szintén Knizia-játékkal, a *Nyúlmentő akcióval*). Amikor szülőkkel, pedagógusokkal beszélgetek arról, hogy kit,

mikor, hol és hogyan lehet bevezetni a társasjátékozásba, és elmondom, hogy az én kislányom milyen hamar elkezdett játszani, meg hogy milyen ügyes, akkor mindig hozzáteszem, hogy cserébe viszont nagyon sokáig nem tudott csúszdázni. Mindenki másképp fejlődik – őt ez érdekelte, mert ezt látta maga körül, és elkezdett ezzel foglalkozni. Meglehet, hogy négy év múlva már egyáltalán nem fog társasjátékozni, ezt nem lehet előre tudni. Még egy kérdés maradt a végére, amelyre persze nem biztos, hogy van válasz, de azért felteszem. Azon gondolkodtam: miért van, hogy a képzéseimen, előadásaimon, workshopjaimon az tud erős és meggyőző lenni, ha elmesélek egy történetet? Miért erősebb ez annál, mint ha elmesélek egy nagymintás kutatást mérésekkel, amelyben kompetenciaterületenként számok virítanak? Az utóbbi valahogy kevésbé érdekli az embereket, ettől kevésbé hiszik el, hogy a társasjátékozásnak van pedagógiai haszna.

JJ: Nagyjából hasonlóak a tapasztalataink, de én azt látom, hogy a kettő együtt működik a legjobban. Mutathatok bármilyen grafikont, de utána mutatnom is kell arra egy történetet, hiszen a hallgatóság csak akkor érti meg. A tudás átadásának az első lépcsője nem más, mint hogy történeteket mesélünk el egymásnak. Nem véletlen, hogy népmeséket mondunk el a gyerekeinknek és nem példamondatokat

vagy megoldásokat. Sztorikat mondunk el azzal kapcsolatban, miként tud fölébe kerülni hátrányos helyzetének a legkisebb fiú. Akkor elevenedik meg egy tudás, ha elkezd élni. Magyarázhatom egy absztrakt játéknak a szabályát napestig, ám ha az absztrakt játék szabályát fölfűzöm egy történetre – tehát például azt mondom a *Neutrom*-nál, hogy a tó befagyott, és mindenki csúszkál –, és a sztori maga kezdi el magyarázni a játékot, akkor sokkal hatékonyabb tudok lenni. És a játék sokkal jobban megmarad a fejükben.

A füzetből 100 példány készült
Sorszám:

Köszönöm Harcos Bálintnak, hogy segített jobbá tenni a szöveget!

Borító, rajzok: Marton Dóra.

Készült Budapesten, a Virtuóz Nyomdában.

Felelős kiadó: Lencse Máté egyéni vállalkozó.

www.lencsemate.hu

ISBN 978-615-01-8019-9