

Néhány gondolat – összegzés helyett

Meggyőződésünk, hogy valamilyen értékelés, elemzés minden műhelymunka után szükséges. Fontos, hogy a tanár és a diákok előzetesen elmondhassák egymásnak célkitűzéseiket, elképzeléseiket, és azt is megvitassák, hogy mi valósult meg belőlük. Ezeknek az elveknek a magyarországi tréningek során nem mindig tudtunk következetesen érvényt szerezni a rendelkezésre álló idő rövideje miatt.

Ami azonban ennél is fontosabb, hogy a résztvevők készletet érezzenek arra, hogy a kapott ötleteket ők is kipróbálják, ill. adaptálják a saját munkájukban. Ha megpróbálják ezeket az ötleteket az osztályban is „elővezetni”, rá fognak jönni, hogy milyen további előkészítő munkálatok szükségesek a különféle csoportok esetében. A diákok hatalmas tudással rendelkeznek, amit ki lehet és ki is kell használni. Ha ön tart egy kicsit a különböző technikai felszerelésektől, ez ne tartsa vissza a módszer kipróbálásától – hagyja, hogy a diákok önállóan tevékenykedjenek.

A műhelymunkák során a legnagyobb örömet a résztvevők figyelme és lelkesedése jelentette számomra. Minden csoportmunka teljesen más volt – még akkor is, ha ugyanúgy terveztük!

Nagyon sokat tanultam, és minden csoporttal fantasztikusan jól éreztem magam, közben együtt dolgoztunk. Köszönöm!

A játék

Kooperációs játékok – részlet

Az elmúlt évtizedben – elsősorban az Egyesült Államokban – egy újfajta játéktípus jelent meg a játékpiacon.

Ezek a kisgyermek részére tervezett új. kooperációs társasjátékok egyre népszerűbbek az 5-14 évesek között. A játékok abban különböznek minden más eddig ismert társasjátékoktól, hogy a játékszabályaik nem mindenáron ösztönöznek győzelemre.

Az együttműködést (kooperációt), egymás segítségét, bizonyos előnyökről való önkéntes lemondást a játék során elsősorban annak felismerése alapján teszik meg a játékosok, hogy *felismerik: az önzetlenség, a mások segítése, az együttműködés eredményesebb lehet, mint a mindenáron való győzelemre törekvés.* Ennek a „szokatlan” játékos magatartásnak a lényegét, fontosságát kezdetben nehezen értik meg a gyerekek, de később – éppen a szerzett tapasztalatok révén – megpróbálnak azonosulni vele (legalábbis a játék során).

Az alábbiakban néhány jellegzetes kooperációs játékot mutatunk be röviden.

1. Az elvarázsolt kastély (Delfin Játékstúdió, Magyarország)

A játék alaphelyzete, hogy a gonosz Varázsló egy szépséges Hercegkisasszonyt varázslattal tart fogva egy öreg várban (az elvarázsolt kastélyban) (1 ábra), akit a játék befejezéséig ki kellene szabadítanunk. Ez csak úgy lehetséges, hogyha a varázslat kártyákat (a 6. víz, az 5. kutya stb.) (az éjszaka eljövetele előtt (vagyis amíg az éjszaka kártyák be nem fedik a táblát) el tudjuk távolítani a tábláról. Ekkor a szépséges Hercegkisasszony megszabadul a varázslattól, a játékosok nyerik meg a játékot a Varázslóval szemben. Ha

*Részlet a Pedagógus Szakma Megújítása Projekt támogatásával a Tárogató Bt.-nél 1994-ben megjelent könyvből



1. ábra
Az elvarázsolt kastély játéktáblája

viszont az éjszaka kártyák előbb fednék be a várat, mint mielőtt a Varázslat kártyákat eltávolítottuk volna, a gonosz Varázsló győz, a játékosok elveszítik a játékot.

Mondjuk el a gyerekeknek, hogy ebben a játékban – eltérően az általuk ismert többi társasjátéktól – nem egymás ellen kell versenyezniük, küzdeniük a győzelemért, hanem közös összefogással kell megpróbálniuk legyőzni a gonosz Varázslót, hogy kiszabadíthassák az elvarázsolt kastélyból a „varázslattal” fogva tartott szépséges Hercegkisasszonyt. Szokatlan lehet a kisgyermek számára, hogy a játékban – közvetlenül – nem „találkoznak” a Varázslóval, de hívjuk fel a figyelmet arra, hogy cselekedeteivel van jelen a játékban a Varázsló.

A játék előkészítése:

1) Mindegyik játékos válasszon magának egy színes korongot és azt helyezze a tábla valamelyik sarkában lévő hold/csillag mezőre.

2) Határozzuk meg a dobási sorrendet.

3) Tegyük az éjszaka kártyákat az asztalra egy halomba – képekkel fölfelé – úgy, hogy a kapu kártya a halom legaljára kerüljön.

4) Tegyük a varázslat kártyákat – pl. a játéktábla mellé – sorrendbe, egymásra rakva (képekkel fölfelé) úgy, hogy a 6-os víz legyen legfölül, az 1-es varázslat alatt kártya pedig legalul.

5) Helyezzük előbb az asztalra – képekkel lefelé – a 12 db segítő kártyát, és jól keverjük össze azokat. Majd a kis kártyákból tegyünk 3-3 darabot a tábla négy sarkába, a hegyeket, mezőket, erdőket és falukat szimbolizáló képmezőkre.

A játékban a segítő kártyákkal tudjuk az akadályokat leküzdeni, az egyes varázslat kártyákat eltávolítani. A varázslat kártyák sorrendje fontos, mert ezeket csak lépésről lé-

pésre tudjuk a tábláról eltávolítani. Elsőnek a 6-os számú víz (várárok) kártyát kell eltávolítani valamelyik segítő kártya – pl. csónak vagy ló (amelyik a várárkot átugorja) – segítségével. A továbbiakban a varázslat által támasztott akadályok legyőzéséhez szükséges kártyák felhasználását a játékosok együttműködésére, közös döntésére lehet bízni. Ha pl. a játékosok úgy döntenek, hogy egy varázsszőnyeg segítségével is átjuthatnak a várárkon, akkor – ha ebben valamennyien egyetértenek – a varázsszőnyeg kártya segítségével is eltávolítható a 6-os számú víz kártya!

A példák felsorolását tovább folytathatnánk, de a *lényeg* minden esetben: a *közös meg egyezés*. Azonban sem az eltávolított varázslat kártyákat, sem a felhasznált segítő kártyákat már nem használhatjuk fel a továbbiakban a játék során. Az utolsó (1-es számú) kártyán a varázslattal fogvatartott Hercegkisasszony látható, akit csak a virág illata képes felébreszteni a varázslatból!

A játék menete:

1) Dobjunk a kockával és az eredménynek megfelelően haladjunk a táblán, az óramutató járásával ellentétes irányban.

2) Ha hold/csillag mezőre lépünk, egy éjszaka kártyát kell a tábla közepén lévő vár megfelelő helyére illeszteni. (varázsló!) (Természetesen a játék kezdetén, amikor hold/csillag mezőből indulunk, az éjszaka kártyák lerakása elmarad.)

3) Ha a hegyeket, mezőket, erdőket vagy faluk-at szimbolizáló négyzetekre lépünk, akkor e négyzetekhez legközelebbi sarokban lévő segítő kártyákból kell egyet felfordítanunk, amit felhasználhatunk (ha tudunk) egy varázslat kártya feloldásához. Ha a kártyát nem tudjuk felhasználni, hagyjuk ott a saroknégyzetben, de most már felfordítva. E lépésnél azonban újabb segítő kártyát már nem fordíthatunk fel. Ha elfogytak a segítő kártyák, vagy azok nem használhatók fel az adott lépésnél, a játékosnak tovább kell haladnia anélkül, hogy feloldana egy varázslat kártyát.

4) Ha egy szivárvány mezőre lépünk, ez szerencsét jelent. Ekkor bármelyik sarokból, bármelyik kártyát – a már felfordítottakat is – felemelhetjük, és azt felhasználhatjuk a varázslat feloldásához. A választás a játékosra van bízva, célszerű azonban azt a többi játékosal is megvitatni.

Megjegyzés: Elképzelhető a játéknak olyan változata is, hogy a játékos a felemelt – de fel nem használt – segítő kártyát fölfelé fordítva maga elé teszi. A továbbiakban ezt följánlhatja társainak (akik ezt igényelnék), olyan módon, hogy átadja nekik a kártyát (gesztus!). Sőt, kifejezettebbé válna a „valamiről való lemondás”, ha pl. egyidejűleg ez a játékos kimaradna a dobásból is. A dobás, lépés – egyéni motívum – helyett a „közös sikerért motívuma kerülne előtérbe. Lemondás valamiről a közös cél érdekében.

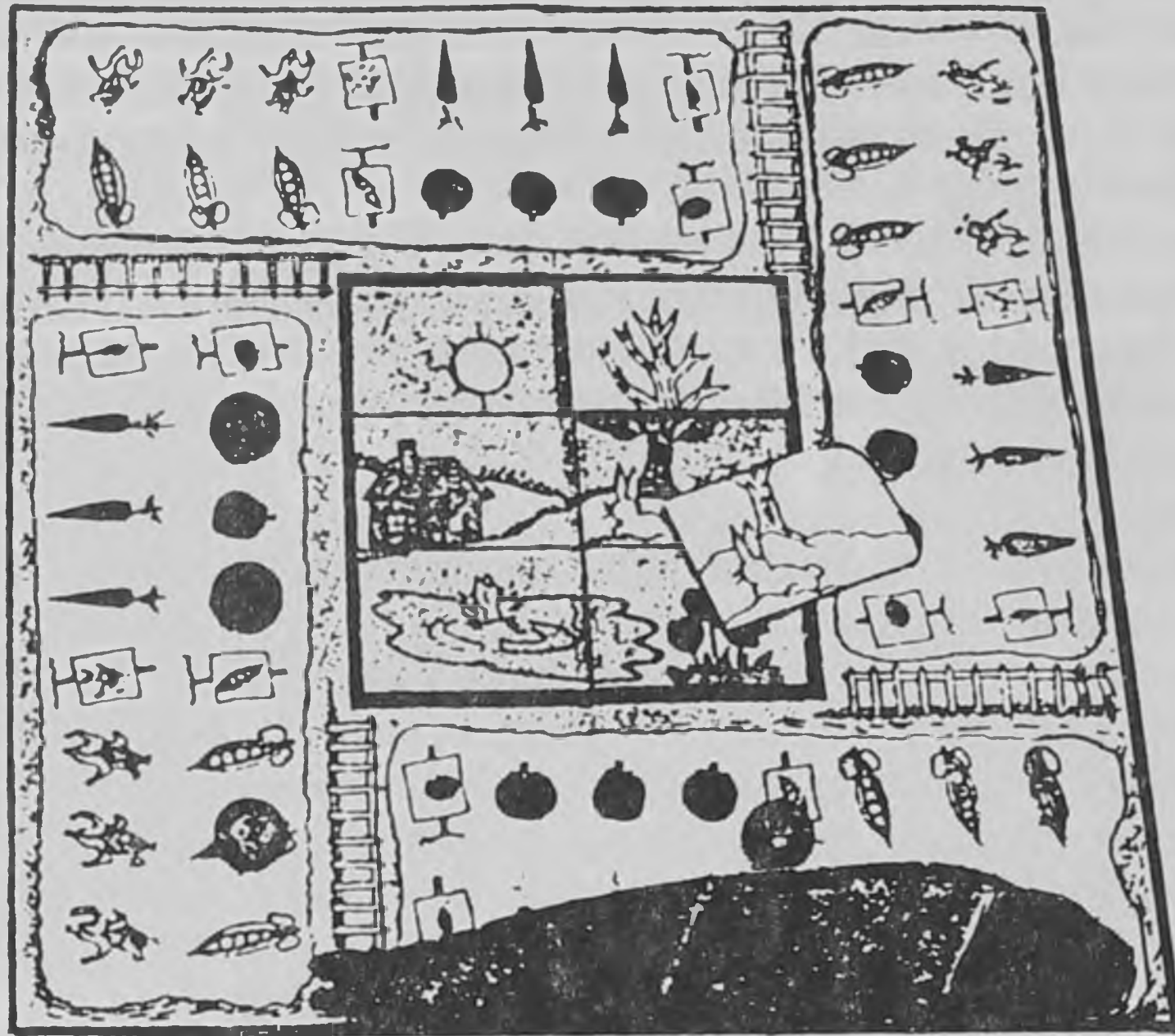
A játék kooperációs játék, csak akkor lehet eredményes, ha a játékosok önzetlenül segítik egymást. Emlékeztessük őket arra, hogy az éjszakától és a vereségtől nem kell félniük, illetve elkeseredniük. Az éjszakának is megvan a szépsége és varázsa, a vereségnek is lehetnek tanulságai. Amikor az éjszaka közeleg, a sötétben nem mindig találjuk meg a legmegfelelőbb dolgokat a Hercegkisasszony kiszabadításához, ezért haza kell mennünk, hogy holnap ismét próbálkozhassunk (azaz egy új játékba kezdhessünk)!

2. Betakarítási játék (Harvest Time, Animal Town, USA)

Ebben a játékban a kisgyermek együt, de nem egymás ellen játszanak. Egy játékos (vagy csoport) „gondozza” az általa választott kiskertet, hogy begyűjthesse a termést az őszi folyamán, még a tél eljövetele előtt. A játékban valamennyi játékosnak érdeke a gyors betakarítás, ezért kell a „szomszédokkal” kölcsönösen egymást segíteniük a játék folyamán. (2. ábra)

a. Amikor valamennyi zöldséget – még a tél eljövetele előtt betakarítottunk, mind a négy veteményeskertből, kiáltunk valamennyien, vidáman: „Hipp-hipp hurrá! sikerült!

b. Vagy amikor az őszi táj képe (a tábla közepén) teljesen téli hangulatra változott. (Azaz a téli képek teljesen fedik az őszi tájat), mondhatunk ilyeneket: „Nagyon rossz, hogy a



2. ábra
A betakarítás játék (Katalógus lap részlet)

korai fagyok elvitték a termésünk egy részét. Próbáljuk meg ismét!” Vagy: „Nem termett elegendő paradicsom idén. A jövőben nagyobb gondot fordítok a betakarításra!... stb.”

Speciális szabályok egymás segítésére

1)

Bármelyik dobásnál a játékos a dobott színnek megfelelő zöldséget takaríthatja be, akár saját, akár a szomszéd kertjéből. Ez utóbbi esetben a „termést” a játékos – természetesen – nem maga elé teszi, hanem átadja a kert tulajdonosának, a „segíthetlek?” megjegyzéssel.

Gyakori, hogy a gyerekek addig várnak a szomszédok megsegítésével, ameddig a saját kertjükből el nem fogyott – a dobott színnek megfelelő – termés (ezt természetesen megtehetik, de...). *Lehetséges azonban, hogy olyankor is segítsék a szomszédot, amikor még a saját kertből volna betakarítandó termés (az önzés leküzdéséhez ez a jobb stratégia!).*

2)

Mihelyt egy kertben a teljes termést betakarította valamelyik játékos, ekkor *leveshet a tábla közepéről egy téli kép részletet.* Ez segíti a többi játékost a betakarításban.

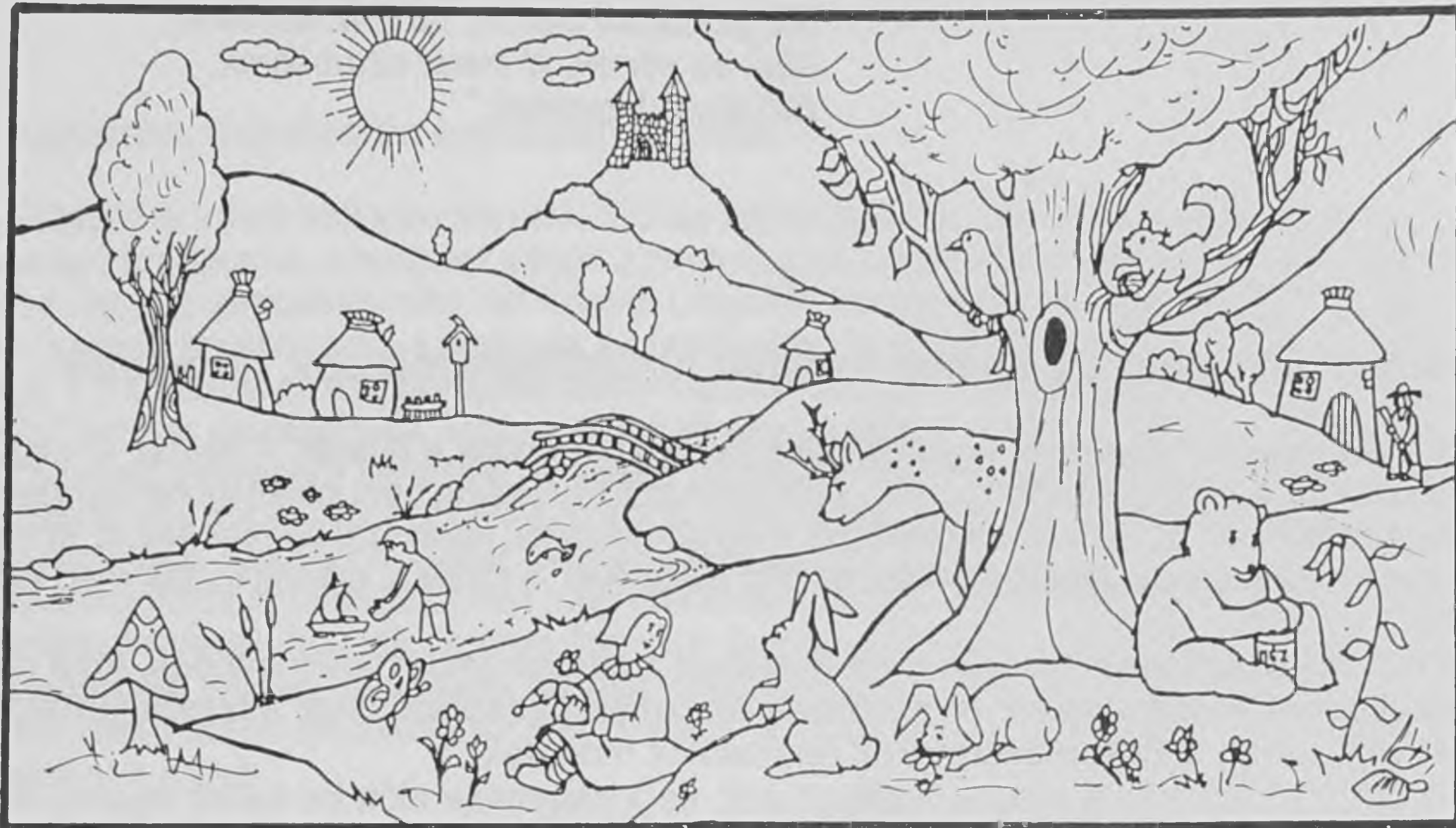
Ha egy játékos betakarította már a kertjében a termést, továbbra is részt vehet a játékban, hogy dobásaival segítse szomszédait.

3)

Amikor egy játékos betakarította a kertjében a termést, még egy kiváltsága van. *Fehér dobása esetén a tábla közepéről levehető egy téli kép részletet.* Ez segíti a többi játékost azáltal, hogy több időt ad számukra a begyűjtéshez.

Gyönyörű világunk
(Környezetvédelmi kooperációs játék,
Delfin Játékstúdió, Magyarország)

A játék a kisgyermek mindennapi gondolatvilágával összhangban, néhány olyan elemi tevékenységet kíván tudatosítani, amelyek valamilyen kapcsolatban vannak (vagy lehetnek) környezetének formálásával. Megpróbálja érzékeltetni velük, hogy – óvodás vagy kisiskolás koruk ellenére – ők is védhetik környezetüket a szennyeződéstől, bizonyos káros külső hatásoktól, pl. úgy, hogy összegyűjtik a konzervdobozokat, a műanyagzacskókat stb., de úgy is, hogy nem zavarják a fészkelő madarak nyugalmát, vagy nem engednek elpusztítani egy varangyosbékát stb.



3. ábra
A Gyönyörű világunk táblajáték részlete

A játék nem vállalkozik többre, minthogy bemutassa, érzékeltesse és megértesse a kisgyermekkel, hogy környezetük (a vizek, az erdők, a levegő, az élővilág stb.) alakulásának ügye nemcsak a felnőttekre, hanem rájuk is tartozik. Környezetünk állapotáért, alakításáért mi valamennyien (felnőttek és kisgyermek egyaránt) felelősek vagyunk.

A játék vezetője magyarázza meg a játékosoknak, hogy – a maguk módján – mindenki, így olyan kisgyerekek is, mint ők, tehetnek valamit azért, hogy környezetünk ne szennyeződjék jobban és annak állapota se romoljék tovább. Ezeket a környezet állapotát jobbító elemi cselekedeteket a játékban bemutatott tevékenységekkel (mint pl.: összegyűjtöttem..., takarékoskodtál a ..., megakadályoztad a..., stb.) kívántuk illusztrálni.

A játéktábla közepén színes (talán idillikus) kép látható (3. ábra). Erre kerül (a képen még most nem látható) nyolc részre vágott, erősen szennyezett és leromlott, sötét tónusú – ún. szennyezett környezet – kép (ami szerencsénkre egyelőre csak a képzeletünkben él). A játék célja, hogy ezt a környezetszennyezést, környezetrombolást csökkentsük, ill. „megakadályozzuk”, amit azáltal érhetünk el, hogy minél több környezetvédő feladatot végzünk el. A környezetvédő feladatokat kártyákkal szimuláljuk.

A környezetvédő kártyák értelmezése:

Az egyik csoportban valamilyen „környezetkímélő tevékenységekkel ismerkednek meg a gyerekek (pl. összegyűjtöttem a környezetet szennyező hulladékokat, takarékoskodtál, de ide tartoznak olyan fontos „elemi” tevékenységek is, mint a faültetés vagy a madár odúk kihelyezése is stb.).

A másik csoportban valamilyen „helytelen cselekvést akadályoz”-nak meg a kisgyermek (pl. a fészkelő madarak zavarása, a személtelés stb.). Ezeket piros áthúzással/kereszttel jelöltük!

BARTHA ÁRPÁD