

Kalóné Gyenes Réka

## Készségfejlesztő játékok („játszani is engedd...”)

### Kedves Kollégák!

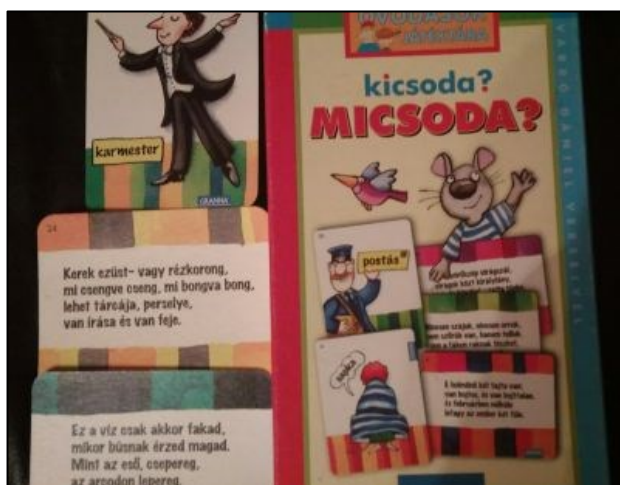
Az óvodában nem tanulunk, nem tanítunk, csupán játszunk. Ez persze nem igaz. Tanulunk, tanítunk, játszunk – mi magunk és a gyerekek is, de még lelkesen, észrevétlenül. Az a jó, ha az iskolásokban is megmarad, megőződik a játék szenvedélye, a játék utáni vágy, meg persze a lehetőség, hogy élhessenek gyerekként, játszva – hogy ne csak a tanulás fárasztó, sokszor nyűgös terhe rakódjon rájuk. Ha lehet, maradjon meg egész életükre a játék izgalma, kreativitása, szenvedélye – és általa a tanulás lehetősége is. Tanulás magunkról, magunktól mindhalálig.

Négy, a kereskedelmi forgalomban régen kapható, népszerű játékot szeretnék bemutatni, amely az anyanyelvi készségfejlesztésben (de a szociális, kulturális kompetencia fejlesztésében is) eredményesen használható – és rendkívül szórakoztató.

A *Kicsoda? Micsoda?* című találóskérdés-játék 45 kártyalapjának egyik oldalán a rajzos megfejtés, másik oldalán a feladvány – Varró Dániel remekbeszabott négy sorosai – található. Az *Óvodások játéktára* sorozatban megjelent kisegeres játékkártyákhoz tartozik négy lyukas sajtábla, amelyen a lyukbetömítő korongot a helyes megfejtést kitalálók kaphatják meg. 4 éves kortól játszható – véleményem szerint felső korhatár nélkül. 1–4 játékos helyett csoportok is játszhatják, úgy sokkal izgalmasabb lehet. (Ha a nagyobbak két sor után rájönnek a megfejtésre, akkor a második két sort megírhatják – még a gimnazistáim is élvezik.) A feladványok között könnyűek (például *kulcs*, *víz*, *sapka*) és nehezek is találhatóak (például *frakk*, *barométer*).

*„E holmiból két fajta van:  
van bojtos és van bojttalan.  
És februárban nélküle  
lefagy az ember két füle.”*

Ebben a játékban kreatív definíciókhoz kerestünk fogalmakat, a következőben a fogalmakhoz (a tárgyakhoz, az élőlényekhez stb.) keresünk definíciókat.



1. kép  
*Kicsoda, micsoda?*  
(A szerző fotója)

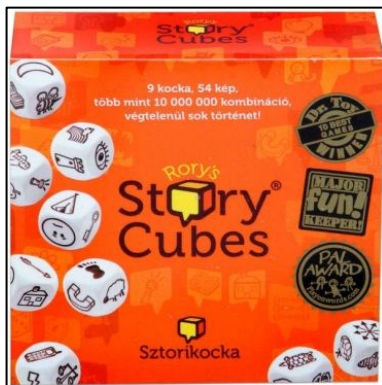
Az Activity Kinder szintén négyéves kortól ajánlott. A társasjátéknak rengeteg változata van, korosztályonként változik, nehézsége is fokozódhat, illetve különböző (tematikus) partiváltozatok is vannak. A kicsik játéka főként abban különbözik, hogy a feladványok rajzosak, és nincs meghatározva, hogy körülírással, mutogatással vagy rajzolással kell-e rávezetni a másikat, mit ábrázol a kártya. A játékhoz két faelefánt tartozik, akik komótosan lépdelnek színről színre a puzzle-szerűen összerakható pályán. Úgy izgalmas, ha nemcsak ketten, hanem két csoport is játszik. Nagy feladat a kicsiknek elmagyarázni, hogy a körülírásnál nem mondhatják ki a kitalálendő szót – de ötéves kor környékén ez már nem jelent problémát. Tapasztalataim szerint leginkább a körülírást kedvelik a gyerekek, de sokszor fel is pattannak mutogatni. Viszont a rajolás – talán azért, mert a kártyán rajzok vannak – nem túl népszerű.



2. kép  
Activity Kinder  
(A kép forrása: 1)

A következő két játék bonyolultabb, de ügyesebb óvodásokkal mindenképpen kipróbálható. Az iskolában is megunhatatlan – idegen nyelv tanításánál még a felnőtteknél is remekül alkalmazható (persze baráti összejövetelen korhatár nélkül használható).

A Sztorikocka 9 kockája (kockánként 6 képpel) a kreativitás játéka. A kilenc véletlenszerűen „kidobott” képből a mesélő történetet alkot, a többiek meghallgatják, majd ők következnek. Gyakorlatilag megunhatatlan, sok készséget megmozgat, a kilenc kép sorba rendezése, történetbe szövése már önmagában kihívás. Négyéves kortól már kipróbálható. (A miénk az utazós változat, csak 6 éves kortól ajánlják – de ezt nem szabad komolyan venni.) Eleinte a kisgyermek hajlamos a szülő (vagy a nagyobb gyerek) meselemeit átvenni, újramesélni – de rövid idő elteltével ráérez, és kibontakozhat a fantáziája. A játék szabadon változtatható, hiszen – ahogy kitalálói a dobozra írták – nincs rossz válasz.



3. kép  
Sztorikocka  
(A kép forrása: 2)

A legbonyolultabb játék a Dixit: a pontos szabályokat meg sem kíséreltem leírni. Ehhez mindenképpen több játékos szükséges. Képes, mesélős, asszociációs játék, ahol még az eredeti után is „nyomozni” kell. Egymás fantáziáját, humorát, nyelvét, gondolkodásmódját is megismerhetjük általa. Írni-olvasni nem kell hozzá, de bonyolultsága miatt inkább az iskolások játéka. Mindenkinek több képe van. A mesélő (minden körben más) kiválaszt egy saját képet, lefordítja, és mond róla valamit. A többiek a saját képeikből a leginkább „hozzáillőt” kiválasztják, leteszik (lefelé fordítva). A képeket aztán összekeverik, és amikor felfordítja a mesélő, mindenki megtippelheti, melyik volt az eredeti. Ki rakott le hasonló hangulatút? Ki találja el az eredetit? Tapasztalataim szerint a bonyolult pontozás nem is érdekli a játékosokat, nem az elért pontszám a lényeg – itt aztán tényleg mindenki nyer.



4. kép

*Dixit*

(A kép forrása: 3)

Mind a négy játék óriási előnye, hogy kis energiabefektetéssel bővíthető, saját változat is kidolgozható (nagyobbakkal kidolgoztatható). Sok osztályban szereznek be játékokat a gyerekeknek szabadidős foglalkozásokhoz, és véleményem szerint ezeknek is ott a helyük. A könyvtárak szerepe is változik: az egri gyermekkönyvtárban például óriási társasjáték-gyűjtemény van, amelyet a gyerekek használhatnak – könyvtárunk szerencséjére egy remek közösségi tér is. Természetesen az iskolai könyvtárak is igyekeznek ehhez a szerephez alkalmazkodni. Engedjük a gyerekeket (és magunkat is) játszani!

Eger, 2017. december 18.

Üdvözlettel:

Kalóné Gyenes Réka  
középiskolai tanár  
Eszterházy Károly Egyetem Gyakorlóiskolája

**Irodalom**

- (1) Activity Kinder. <http://www2.arnes.si/~usajk/index.html?E&html/Activity%20Kinder.html> (2017. december 10.)
- (2) Sztorikocka. <https://www.jateknet.hu/sztorikocka-tarsasjatek-25436> (2017. december 10.)
- (3) <https://grodno.in/news/5696/> (2017. december 10.)

**Kalóné Gyenes, Réka: Skill development exercises („let me play...”)**

**Az írás szerzőjéről**

*Kalóné Gyenes Réka*

középiskolai tanár, Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézet, Eger  
reka.gyenes[kukac]gmail.com