

# Egy alternatív út, avagy a társasjáték felhasználásának lehetősége az oktatásban

Kattein-Pornói Rita\*

DOI: 10.21549/NTNY.36.2022.1.8



Jesztl József és Lencse Máté (2018): *Társasjáték-pedagógia. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest. Letölthető innen:*

<https://mek.oszk.hu/18800/18806/>

A Taní-tani könyvek sorozatán belül Jesztl József és Lencse Máté tollából 2018-ban jelent meg a *Társasjáték-pedagógia* című kötet, mely a pedagógia eddig még jórészt feltáratlan területére kalauzolja az olvasót.

A játék szerepének fontossága megkérdőjelezhetetlen, már akkor jelen volt az emberek életében, mielőtt még nevelő hatásukat felismerték volna (Maár, 2009, p. 46). A pedagógia és a játék viszonyát szemlélve, ha csak a XIX-XX századra tekintünk vissza érdemes néhány nagy hatású nevelőt megemlíteni, mint Friedrich Fröbelt, Maria Montessorit, Rudolf Steinert, akik pedagógiai gyakorlatában kiemelkedő szerepet kapott a játék. Mint ahogy a reformpedagógiai koncepciókban, úgy a társasjáték-pedagógiában is cél: „a játék általi, de játékon

belüli fejlődés” (p. 12). Mivel a játék belső motiváción alapuló, külső kényszertől mentes tevékenység, örömforrást jelent a gyermek számára, így az egyén személyiségfejlődésében játszott szerepét nem lehet kétségbe vonni (Maár, 2009, p. 54).

Aczél Zoltán a következőképpen határozza meg a társasjáték-pedagógia módszerének lényegét: „A társasjáték-pedagógia az ember játékoságának és ezáltal általában a személyiségnek a természetes fejlődését társasjátékok tanításával támogató pedagógiai módszer.” (Aczél, 2015, o.n.). A társasjáték-pedagógia fogalma, mint a spontán játéktevékenységnek teret adó módszer 2009-ben született Jesztl és Aczél közös munkásságának eredményeképpen. E pedagógiában rejlő szemléletváltás lényege, hogy a játékoságot kompetenciának tekinti és ezt akarja fejleszteni (Aczél, 2015).

A könyvet három nagy egységre bonthatjuk. Egyrészt foglalkozik a játék, illetve társasjáték fogalmi definíciójával, a játék pedagógiai, pszichológiai alapvetéseivel, illetve a társasjáték-pedagógia alapelveinek elemzésével. A második nagy egység a társasjáték projektek megtervezéséhez ad támpontot a kezdeti lépésektől, a gyakorlati megvalósuláson át, egészen a projektben részt vevő diákok eredményének méréséig. Az utolsó részt a társasjáték projektek során megvalósuló mérési lehetőségekkel kapcsolatos kompetenciafejlesztéshez köthető gondolatok adják.

Lencsések a tanítás célját a gyermek fejlődési folyamatának támogatásában látják megvalósulni. Brunnert idézve a játékot mint kockázatmentes tanulást jellemzik. Stöcker gondolatával egyetértve írják, hogy az úgyne-

\* Egyetemi adjunktus, BME Műszaki Pedagógia Tanszék, kattein-pornoi.rita@gtk.bme.hu

vezett optimális helyzet teremti meg a képessé válás alapfeltételét, mely lehetővé teszi az értő tanulást és ki-elégíti a kíváncsiságot. A spontán szabad játékban valósul meg az ún. optimális helyzet, melyben az ember leginkább képessé válik a szellemi javak befogadására, a flow élmény megélésére (p. 15).

Lencsék a kompetencia értékelését nem az input-tényezők alapján szemlélik. A társasjáték fejlesztő hatásainak vizsgálata során a Kennedy által leírtak alapján a hangsúlyt a tanulóra helyezi, arra, hogy mire lesz képes az adott tanulási folyamat végeztével.

A társasjáték-pedagógiával kapcsolatos munka során a foglalkozást végző pedagógusok legfőbb feladata, hogy az adott gyermekközösség kognitív teljesítményét, szociális, kulturális háttérét felmérve megfogalmazzák a fejlesztési célokat. A gondosan megtervezett társasjáték-projekt komplex fejlődési lehetőséget biztosít, fejlesztve többek között a problémamegoldás, együttműködés, kritikus gondolkodás képességét.

Lencse 2013 óta a Toldi Tanoda keretein belül is használja a társasjáték-pedagógia módszerét, mely során egy folyamatkép rajzolódott ki az ott tanuló gyermekek fejlődését illetően. Mivel a mérések önmagukban csak a változást monitorozzák, ezért Lencse és Jesztl együttműködésüknek köszönhetően egy naplózási módszert dolgoztak ki és alkalmaznak. Ennek segítségével az adott gyermek fejlődéséről egy komplex kép bontakozik ki. A naplózási technikával tizenegy területen vizsgálják a fejlődést: 1. Kihívások keresése; 2. Szabálykövetése, 3. A saját játékról való tudás, 4. Fókusz, 5. Mennyiségek mintázatának felismerése, 6. Döntéshozatal, 7. Kockázatvállalás, 8. Prioritási sorrendek kialakítása, 9. Erőforrások kezelése, 10. Diplomáciai készségek, 11. Kommunikációs jelek értelmezése. Az adott terület elemzéséhez 6 fokú skálát rendeltek, ezzel is egységesítve a megfigyelés szempontjait (pp. 69–83).

Az utolsó fejezetben nehézségi fok szerint három táblázatba rendezve 75 társasjátékot tüntetnek fel a szerzők, külön jelölve, hogy az adott játék a nyolc fejlesztési terület – mint: 1. Fókusz, 2. Mennyiségek mintázatának felismerése, 3. Döntéshozatal, 4. Kockázatvállalás, 5. Prioritási sorrendek kialakítása, 6. Erőforrások kezelése, 7. Diplomáciai készségek, 8. Kommunikációs jelek értelmezése – melyikét fejleszti leginkább (pp. 89–95).

Összességében elmondható, hogy a könyv bemutatja a társasjáték-pedagógiában rejlő lehetőségeket. Rávilágít a hazai oktatásban tapasztalható módszertani egysíkúság problémájára, de e mellett a megújulás szellemében egy alternatív út felé kalauzolja az olvasót, módszertani útmutatást adva. Azonban szívesen olvastam volna részletesebben a naplózási módszer tanodai felhasználásának részletesebb eredményeiről.

A szerzők kiemelik, hogy az írásukat nem szaktudományos munkának szánják, hanem egyfajta útmutatónak, mely a pedagógusoknak adhat mankót, bemutatva a társasjátékban rejlő indirekt fejlesztési lehetőségek irányait. Azonban a könyv nem mutat rá arra, hogy a társasjáték-pedagógia milyen szerepet tölthet/tölt be a közoktatásban, egyáltalán betölthet-e ilyen szerepet (vö. Lencse, 2018). Én még hozzátenném, hogy egyáltalán kellene-e ilyen szerepet betöltenie?

A könyv jelentőségét fokozza, hogy a kompetenciaalapú pedagógusképzésben az új típusú módszertani kultúra fejlesztése – melynek fontos része a játékértelmezés és felhasználás bemutatása – kiemelkedő fontosságú (Dombi, 2015, p. 479).

## Irodalom

---

1. Aczél, Z. (2015). A társasjáték-pedagógia filozófiája. [http://www.tani-tani.info/a\\_tarsasjatek\\_pedagogia\\_filozofiaja](http://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja) (2020. 04. 03.)
2. Jesztl, J. & Lencse, M. (2018). Társasjáték-pedagógia. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány. [http://www.tani-tani.info/sites/default/files/lencse\\_jesztl\\_tarsasjatek.pdf](http://www.tani-tani.info/sites/default/files/lencse_jesztl_tarsasjatek.pdf) (2020. 03. 14.)
3. Lencse, M. (2015). Társasjátékok és kulcskompetenciák. [http://www.tani-tani.info/tarsasjatekok\\_es\\_kulcskompetenciak](http://www.tani-tani.info/tarsasjatekok_es_kulcskompetenciak) (2020. 04. 01.)
4. Lencse, M. (2018). Nyolcrétű út. [http://www.tani-tani.info/nyolcretu\\_ut](http://www.tani-tani.info/nyolcretu_ut) (2020. 06. 12.)
5. Maár, T. (2009). A játék módszerének alkalmazása a tanítás során. *Iskolakutúra* 19(1–2.) 44–55.
6. Dombi, M. A. (2015). A játékpedagógia módszertani megközelítései. In Torgyik Judit (szerk.) *Százarcú pedagógia*. Komárno: International Research Institute s.r.o. <http://www.irisro.org/pedagogia2015januar/83DombiMariaAdrienn.pdf> (2020. 04. 03.)