

# Játék és tanulás egyszerre? – A társasjátékok mint a pedagógiai eszköztár teljesértékű tagjai

Vekety Boglárka\*

DOI: 10.21549/NTNY.36.2022.1.9



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

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

A Taní-Tani Könyvek sorozatának tagjaként 2018-ban megjelent a *Társasjáték-pedagógia* című kötet, melynek szerzői Jesztl József és Lencse Máté a hazai játékpedagógia meghatározó alakjai. Jesztl József szociálpedagógus a Nebuló Alapítvány szakmai felelőseként országsszerte tart játékpedagógiával kapcsolatos elméleti és gyakorlati képzéseket, Lencse Máté pedagógus pedig az Igazgyöngy Alapítvány Toldi tanodájának szakmai vezetője, aki társasjáték tervezéssel is foglalkozik.

A *Társasjáték-pedagógia* című online elérhető kötet, viszonylag rövid, kicsivel több mint száz oldalas „gyorstalpaló” azoknak akik szeretnének betekintést nyerni a társasjáték-pedagógia világába. Jesztl József és Lencse Máté a bevezetőben leszögezi, hogy nem akademi-

kus munkáról van szó tudósoknak, hanem pedagógusoknak, akik szívesen megismerkednének a játékpedagógiával. Összhangban a könyv céljával és ismertető jellegével, a kiadványban használt nagy betűméret és a szelős sorközök is hozzájárulnak a kellemes olvasásélményhez.

Bár a tartalomjegyzékből nem derül ki egyértelműen, hogy a könyv fejezetekre tagolódik, a szerzők később a szövegben már fejezetként hivatkoznak a tartalomjegyzékben megjelenő főcímekre.

Az első fejezetekben megismerkedhetünk a játék jelentőségével, pedagógiai és pszichológiai alapjaival, illetve a játékpedagógiai alapelvekkel. A szerzők kiemelik, hogy a pszichológia nagy jelentőséget tulajdonít a játéknak, különösen kora gyermekkorban: nem egy egyszerű tevékenységként tekintenek rá, hanem elsődleges létkategóriaként (p. 14). A játék spontán és szabad formája optimális helyzetet nyújt a tanuláshoz, fejlődéshez, mivel erősíti a belső motivációt, és segít távolítani a sikertelenség esetén. Hogyan tudjuk tehát a játékot pedagógiai célok szolgálatába állítani úgy, hogy ne kötelező jelleggel tegyük?

A szerzők rávilágítanak arra, hogy tanórai keretek között a szabadjáték beépítése a tanulási folyamatba egy igen nehéz feladat, de vannak más lehetőségeink (p. 16). Kissé távolodva a tisztán szabadjáték világtól, több kerettel és szabadsággal, elérkezünk a társasjátékok világába, amik remek lehetőséget nyújthatnak különböző pedagógiai célok megvalósításához „az egyszerű igényektől, mint a szabadidő értékes eltöltése, az egészen konkrétakig, mint bizonyos kompetenciaterületek fejlesztése” (p. 44). A társasjáték hasznos eszköz lehet az olvasási motiváció, a szövegértés, a számolási képesség, vagy kommunikációs készség fejlesztése során.

\* Pszichológus, doktori hallgató, ELTE Nyelvtudományi Doktori Iskola, Kognitív Fejlődés és Oktatás Kutatócsoport, vekety.boglarka@ppk.elte.hu

A szerzők felvetik, hogy olykor szükséges lehet még tovább távolodnunk a szabadjátéktól, így a „játékoság” és a gamifikáció (másnéven játékosítás) világába érkezhünk, ez az eljárás csupán játékosstruktúrákat (például kvíz, pontrendszer) emel át a pedagógiai folyamatba (p. 17). A játékosítás a hazai pedagógiai gyakorlatban is egyre nagyobb népszerűségnek örvend, és nagyban hozzájárulhat a tanulók egyéni igényeire szabott visszajelzőrendszer és motiváció kialakításához (Fromann & Damsa, 2016). A könyv fő témáját azonban a szabadjáték esszenciájával még rendelkező társasjátékozás képi, melyhez külön pedagógiai alapelveket fogalmaztak meg a szerzők egy fejezetben a saját foglalkozásaikon szerzett tapasztalataik alapján (p. 28).

A könyv további, *Szemponatok társasjátékos projektekhez* című fejezetében, a szerzők részletesen bemutatják a társasjáték-projektek megvalósításához, tervezéséhez szükséges alapvető lépéseket, mint például a célok kialakítása, konkrét játékok kiválasztása, a projekt felvezetése és a keretek ismertetése. A kötet ezen fejezetében a szerzők rengeteg szakmai tapasztalatot osztanak meg, melyeket személyes pályafutásuk során éltek át, ezek pedig rendkívül hasznosak lehetnek a leendő foglalkozás-tervezetekhez (pp. 43–63).

A könyv utolsó, *Mérési lehetőségek* című fejezetében említésre kerül néhány ismert módszer a szociális és a kognitív területek mérésére, illetve megismerkedhetünk a szerzők által kifejlesztett naplózási technikával (p. 67). A naplózási technikával olyan különböző fejlődési területeket lehet mérni, mint például a kihívások keresése, a szabálykövetés vagy a fókuszáltság, melyek a gyerekek sikeres életéhez, jóllétéhez nagyban hozzájárulhatnak. A Jesztl József és Lencse Máté által összeválogatott tizenegy fejlődési terület által átfogó képet kaphatunk arról, hogy a gyerekek milyen szinten vannak a projekt kezdetekor, és hogy innen hova fejlődhetnek tovább.

A könyv végén egy játékaajnló táblázatot is találhatunk, ahol a tizenegy fejlődési terület megjelenését pontozták a szerzők az egyes játékokban (p. 89). Amennyiben a társasjáték-projekt tervezési fázisában járunk, és sikerült meghatároznunk céljainkat egy adott gyerekcsoporttal, úgy ez a lista rendkívül hasznos lehet konkrét játékok kiválasztásához. A játéksmeret és a kreativitás nem feltétel, ha belevágnánk egy saját társasjáték projektbe, azonban jó, ha van, tanácsolják a szerzők. Amennyiben úgy ítélnénk, hogy nem rendelkezünk kellő játéksmerettel, akkor sincs okunk csüggedni, hiszen csak egy dolgunk van: „Játékra fel!”

## *Irodalom*

---

1. Fromann, R. & Damsa, A. (2016). A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. *Új Pedagógiai Szemle*, 3–4, 76–81.