

Társasjáték kitaláló gimnazistáink

Gyerekkorunk egyik meghatározó élménye a játékgyőzelem felemelő, mindent elsöprő öröme, a versenyszellem féktelensége. Nagy valószínűséggel már az őskorban is játszottak elődeink. Az idő előrehaladtával a játékok száma gyarapodott, s kialakultak a társasjátékok is - küldte a tudósítást Klubert Dóra Noami, Árpád Vezér Gimnázium és Kollégium tanulója...

A táblásjátékoknál a játék tere- a négyzet vagy téglalap alakú tábla- a teljes világot jelképezi, amiben mindannyian élünk, és aminek törvényszerűségeit a saját életünkben is szeretnénk megvalósítani. Egyik ilyen legősibb játékunk a malom, melynek ábrája könnyen elkészíthető néhány, a négyzetet felosztó függőleges és vízszintes vonal segítségével. Minden bizonnyal ez az egyik legegyszerűbb, mégis népszerű játékszabállyal rendelkező, társal játszható játék.

Modern korunkban hasonló népszerűséget talán az a Monopoly tudhat magáénak, melynek eredete a II. világháború előtti időre nyúlik vissza. Mára ennek már legalább hatféle változata ismert. Ezért nem meglepő, hogy ha megkérdezem szüleimet a társasjátékokról, az első között eszükbe jut az előbbi magyar változata: a „Gazdálkodj Okosan!". Kiadásai hűen tükrözik a magyar politikai élet, társadalom változásait: a jelen generáció már euróval fizet a játék során a banknak.

A társasjátékok reneszánszukat élik, újabb és újabb változatokkal találkozunk a játékboltokban. A velük való játék mellett, a játékkalkotás is érdekes feladat.

Egy országos szervezettségű történelmi vetélkedő feladatai között is ott találtuk ezt: a Nemzeti Tankönyvkiadó és a budapesti Németh László Gimnázium történelmi-, műveltségi versenyén. Ennek regionális fordulóját 2009. szeptember 26-án Miskolcon rendezték, ahol megmérette magát az Árpád Vezér Gimnázium és Kollégium csapata is, akik Tudós Baglyok néven versenyeztek.

A középkori ismeretekre épülő hosszú feladatsortól érdekesebb kihívás volt számukra egy társasjáték elkészítésére szóló felhívás. Iskolánk csapata „Követ” címmel készítette el játékát. Az ötletes szabályzatban az olvasható, hogy a játékosok sorsolással, országhártyák kihúzásával döntenek el, hogy ki melyik középkori birodalmat képviseli. Követi feladatuk ellátásához megkapják fizetőeszközüket, a fejenkénti 5 érmét, s egy útlevelet. A követek saját maguk „kövezik”; ki azt az utat, melyen eljutnak a rájuk bízott hírrel a végső állomásig. Útjuk során érinteniük kell az útlevélen szereplő városokat, s ott jártukat egy zászló lehelyezésével bizonyítják. Ha a játékos a katapult mezőre lép, nem támadhatja szövetségeseit, viszont más követek úti célját kitalálhatja, így ellenfelét kiiktathatja a játékból. A játékban az győz, aki a leghamarabb kézbesíti a rábízott üzenetet.

A követek útjuk során a középkor kiemelkedő személyiségeivel is találkozhatnak. A játékot készítő diákok Patvaros Renáta, Arató István és Kavecsánszki Ádám voltak, akik tudásukkal s kreatív játékkalkotó tevékenységükkel a verseny országos döntőjébe jutottak (a Földes Ferenc Gimnázium csapatával együtt), melyre 2009. november 28-án kerül sor. A felkészülésben mentoruk Remeczki Imre tanár úr.

Mi is adja a versenyzés, s közben egy társasjáték-készítés értékét? Az ismeretszerzés és az információ-felhasználás új útjait járják be a diákok, előhívják kreativitásukat, gyakorolják az együttműködést, a gyors döntéshozatalban tréningezik magukat. S persze ne feledjük, a játékkészítést mindig követi a játékipróbálás feszültségoldó, pihentető élménye is.