

# JÁTÉKNAP A SZENT-GYÖRGYI ALBERT SZAKGIMNÁZIUMBAN

## GAME DAY AT SZENT-GYÖRGYI ALBERT SECONDARY VOCATIONAL SCHOOL

Sági Éva <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Kecskeméti Szakképzési Centrum Szent-Györgyi Albert Szakgimnázium és Szakközépiskola

---

**Kulcsszavak:**

társasjáték  
kompetenciafejlesztés  
játéknapp

**Keywords:**

boardgames  
developingcompetences  
Game Day

**Cikktörténet:****Cikktörténet:**

Beérkezett 2019. június 24.  
Átdolgozva 2019. október 31.  
Elfogadva 2019. november 5.

---

**Összefoglalás**

*A játék szerepe a matematikai kompetenciák fejlesztésében 2011 óta foglalkoztat.*

*Előadásomban egyrészt az általam fejlesztett matematikai társasjátékokat mutatom be, amelyek felsős és középiskolás tanulók számára készültek.*

*Másrészt 2018. november 10-én egy magyar-történelem szakos kolléganőmmel szerveztünk egy Játéknapot, amellyel a játékos munkaformát szerettük volna népszerűsíteni iskolánk tanárai és tanulói körében. Ennek a napnak a lebonyolításáról és tapasztalatairól is szeretnék beszámolni.*

**Abstract**

*The role of games in the development of mathematical skills and competences has been in the focus of my attention since 2011.*

*In my lecture I am going to present myself-developed board games which target at middle and secondary school pupils aged between 10-18.*

*On the other hand, together with a colleague of mine who teaches History and Hungarian Literature and Grammar we organized a Game*

*Day aiming to propagate playful learning methods in the circle of teachers and pupils. In the lecture I am summarizing the organisation process and the experiences of this project day.*

---

## 1. Indítattás

A játék szerepe a matematikai kompetenciák fejlesztésében 2011 óta foglalkoztat. Ekkor végeztem az ELTE Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Karán meghirdetett a „MATEMATIKA TANULÁS ZAVARAI” (diszkalkulia) című 60 órás akkreditált pedagógus-továbbképzési programot. Erre azért volt szükség, mert iskolánkban egyre nőtt a BTMN-es tanulók száma, és ekkor még nem volt főállású fejlesztő pedagógus iskolánkban.

A továbbképzésen sok hasznos fejlesztőjátékkal is megismerkedtünk, de azt kellett tapasztalnom, hogy ezek zöme óvodás, illetve alsós korosztálynak való. Sajnos, a felsős, illetve a középiskolás tanulók számára készült kimondottan matematikai játékok hiánycikknek számítanak.

Először elkezdtem gyűjteni a középiskolások számára is használható logikai játékokat. Ezek használata során merült fel bennem néhány saját játék ötlete, melyek megvalósítása során újabb és újabb ötletem támadt. A játékokat először a diszkalkulia fejlesztésben használtam fel, majd kiterjesztettem azokat a normál iskolai osztályokra is.

A játékok népszerűsítését azért is fontosnak tartom, mert a kombinatorika és a valószínűség-számítás tanítása során gyakran találkozunk magyar kártyás, francia kártyás, dominós feladatokkal. A gyerekek egy részének fogalma sincs arról, hogy ezek a játékok hogyan is néznek ki. Valószínűleg otthon sosem kártyáztak, társasjátékoztak velük.

## 2. Játékkészítés

Kétféle típusú játékot készítettem. Az egyik a feladatkártyás, a másik a zsetonos játékok. Tulajdonképpen egyik ötlet sem új, hiszen kaphatók számkártyák összeadásra, kivonásra, szorzásra, osztásra, valamint zsetonos játék a Százalékszámítás és a Touché. Én ezeket fejlesztettem tovább felsős, illetve középiskolás témákra.

### 2.1. Feladatkártyás játékok

#### 2.1.1. Szükséges eszközök:

- játéktábla
- dobókocka
- bábuk
- feladatkártyák
- megoldáslapok.

#### 2.1.2. A feladatkártyák témái:

- Már húszig számolok!
  - Összeadás, kivonás 100-as számkörben
  - Szorzás, osztás 100-as számkörben
  - Nyitott mondatok 100-as számkörben
  - Természetes számok kiolvasása
  - Helyi érték gyakorlása természetes számok esetén
  - Tizedes törtek kiolvasása
  - Helyi érték gyakorlása tizedes törtek esetén
  - Műveletek egész számokkal
  - Mértékváltás (hosszúság, tömeg)
  - Mértékváltás (ürmérték, terület, térfogat)
  - Radián – fok átváltás
  - Hatványozás fogalma
  - Hatványozás azonosságai
  - Gyökvonás
  - Zárójelfelbontás és kiemelés
  - Nevezetes azonosságok
  - Függvények (lineáris, abszolút érték, másodfokú, négyzetgyök)
- Ezen belül leolvastatható a hozzárendelési szabály, illetve különböző függvényjellemzők.

#### 2.1.3. A játék menete:

A feladatkártyás játékokat kétféleképpen is szoktuk játszani az időkerettől függően.

- A rövidebb mód, ha csak a feladatkártyákat és a megoldáslapot kapják meg, egymás után húznak, aki tudja a megoldást, az megkapja a kártyát, és az győz, aki a legtöbb feladatkártyát gyűjtötte össze.

- A másik módszer, ha táblán játszanak, és csak akkor dobhatnak, ha tudják a megoldást. Itt az győz, aki előbb célba ér.

#### **2.1.4. Tapasztalatok:**

A gyakorlat során a játékok többször fejlesztésre szorultak.

- Egyrészt rájöttem, hogy az egyes csoportok feladatkártyáit különböző színűre érdemes készíteni, mert a játék közben véletlenül elszóródó kártyákat így könnyebb a helyükre tenni.
- Másrészt először csak feladatkártyákat csináltam, és nem győztem szaladgálni a tanulók között a vitás eredmények eldöntésére. Azután változtattam a dolgon, minden feladatkártyát beszámoltam, és készítettem egy-egy megoldáslapot. Persze időnként így is kell segítenem, de azért sokkal könnyebbé tette a munkámat. Azt tapasztaltam, hogy a gyerekek játék közben nem használják puszkaként a megoldást, csak tényleg ellenőrzésre.

### **2.2. Zsetonos játékok**

#### **2.2.1. Szükséges eszközök:**

- játéktábla
- dobókocka
- bábuk
- zsetonok
- játékszabály
- segítséglap

#### **2.2.2. A játéktáblák témái:**

- Oszthatóság
- Négyszögek

#### **2.2.3. A játék menete:**

A zsetonok a bankban vannak.

Az oszthatóság esetén:

A soron következő játékos dob a kockával, kivesz egy zsetont a bankból, és a tábla olyan mezőjére helyezi, amely az általa dobott szám többszöröse.

A négyszögek esetén:

A játékosok a START mezőre helyezik a bábuikat. A soron következő játékos dob a kockával, a nyíl irányába haladva annyit lép a bábujával a sötétzöld mezőkön, mint amennyit dobott. Kivesz egy zsetont a bankból, és a tábla olyan világoszöld mezőjére helyezi, amely olyan négyszöget ábrázol, amely a sötétzöld a mezőn áll. Ha egy játékos mosolygós fejecskére lép, akkor bárhová felteheti a zsetonját.

Ezek a matematikai tartalom kívül stratégiai játékok is, hiszen a zsetonokat úgy érdemes elhelyezni a táblán, hogy minél messzebb legyenek egymástól. Ugyanis akinél vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan kialakul legalább három egymás melletti zseton, az magához veheti azokat. A végén az győz, aki a legtöbb zsetont gyűjtötte.

#### **2.2.4. Tapasztalatok:**

A négyszöges játékot azért tartom fontosnak, mert a diákok többsége bizonytalan abban, hogy az egyes négyszögek hogyan is néznek ki, a speciális négyszögekkel pedig végképp nincsenek tisztában: pl. a téglalap is paralelogramma, vagy a rombusz is deltoid stb. Ezért kellett segítő rajzokat is mellékelnem a játékhoz.

### **3. Játéknap**

Intézményünkben dolgozik egy magyar-történelem szakos kolléganő, aki a saját szakterületén szintén gyakran használ játékos módszereket. Régóta tervezgetjük, hogyan lehetne népszerűsíteni a kollégák körében a játékos munkaformát.

Ebben a tanévben adódott az a lehetőség, hogy a sok szombati tanítási nap miatt igazgatónőnk ötleteket kért ezeknek a napoknak a hasznos eltöltésére. Így hozakodtunk elő régi tervünkkel, amely támogatásra talált a vezetőség körében is. 2018. november 10-ét kineveztük Játéknapnak.

#### **3.1. Előkészítő munkálatok**

Először kizárólag játékkészítésben gondolkodtunk. Én viszont tartottam attól, hogy a kevésbé kreatív kollégákat és tanulókat nem tudjuk megmozdítani, illetve a több száz tanuló foglalkoztatását és a szükséges anyagokkal való ellátását nem tudjuk biztosítani. Ezért kettéosztottuk a szervezés munkáját.

Kolléganőm fogta össze azokat a tanárokat, akik vállalkoztak társasjátékok készítésére. Kialakították a tanulói munkacsoportokat. Összegyűjtötték az anyagigényeket.

### 3.1.1. A játékok kiválasztása:

A játékok kiválasztásában segítettek a kollégáim is. A kiválasztott játékok között szerepelnek szoliter, párban, illetve nagyobb létszámú csoportban játszhatóak. Gykeztem az ide vonatkozó szakirodalom ajánlásait is figyelembe venni. Minden évfolyam számára 6-6 kb. félórás játékot választottam (1. táblázat):

1. táblázat: Az egyes évfolyamok játéka

Évfolyam	9. évfolyam	10. évfolyam	11. évfolyam	12. évfolyam
1. játék	Line Puzzle	ShapebyShape	Pigvincsúszda	Szoliter sakk
2. játék	Qwirkle	ColorCode	Schotten - Totten	Senet
3. játék	Triódominó	Set	Next	PanicLab
4. játék	Százalékszámítás	Oszthatóság	Négyyszögek	Touché
5. játék	Block5	Gyümi	Swish	Vigyázz 6
6. játék	Difference - Cirkusz	Difference - Kastély	Difference - Tó	Difference - Sárkány

A még hiányzó játékokat és a játékszabályokat a megfelelő példányszámban legyártottam.

### 3.1.2. A tanulók beosztása:

A tervem négyfős csapatok létrehozása volt, akik a délelőtt folyamán 6 darab játékkal ismerkedhetnek majd meg. Minden játékhoz 2-2 játékmestert képzeltem, akiknek az lesz a feladatuk, hogy a csapattagoknak megtanítsák a játékot.

Készítettem egy felhívást, amelyet az iskola aulájában helyeztem el. Ez ide kirakott listákra lehetett feliratkozni játékmesternek, illetve játékosnak. Szerettem volna, ha minden évfolyamon két-két helyszín indul. Minden osztály névsorát összevettem a jelentkezők listájával, és átadtam az osztályfőnököknek, hogy tudják, kik azok a tanulók, akik sehova sem iratkoztak fel. Ennek hatására a kollégák is segítettek játékosokat verbuválni. Játékmesternek többen is jelentkeztek a szükségesnél, így azokat a diákokat választottam erre a szerepre, akik előbb feliratkoztak.

Végül a jelentkezők száma alapján két kilencedikes, két tizedikes, egy tizenegyedikes és egy tizenkettedikes helyszínt tudtunk megszervezni. A magasabb évfolyamokon nem gyűlt ki a játékosokból két helyszínre elegendő, mivel aznap próbanyelvizsga is volt iskolánkban és sok tizenegyedikes és tizenkettedikes tanuló azon vett részt.

Miután minden játékhoz sikerült 2-2 játékmestert találni, megkapták az általuk választott játék leírását, és időt találtunk a begyakorlásra is.

Megszerveztem a terembeosztásokat és a tanári felügyeletet is.

### 3.2. Az időbeosztás:

A lebonyolításhoz az alábbi időbeosztást készítettem (2. táblázat):

2. táblázat: Időbeosztás

Időintervallum	Feladat
7.30-8.00	A helyszínek berendezése, az eszközök előkészítése
8.00-9.30	Három darab játék félórás váltásban
9.30-10.00	Szünet
10.00-11.30	Három darab játék félórás váltásban
11.30-12.00	A helyszínek visszarendezése, az eszközök elpakolása

### 3.3. A program lebonyolítása

A Játéknap reggelén az egyes helyszínekhez készített eszközöket játékonként kizacskózva, felcímkézve, névsorral ellátva egy-egy dobozba összekészítve adtam át a felügyelő tanároknak. Ők engedték be a kijelölt termekbe a diákokat, ellenőrizték a jelenlévőket, berendezték a termeket és kiosztották a játékokat.

Sajnos, akkor reggel derült ki, hogy van néhány hiányzó tanuló. Szerencsére csak két játékmester betegedett le, mindketten a különbségkereső játékot (Difference) vezették volna, csak egyikük a cirkuszos, a másik pedig a kastélyos változatát. A többi hiányzó eredetileg játékosnak jelentkezett.

Mivel volt néhány olyan tanuló is, akik semmilyen munkát nem vállalt a jelentkezéskor, így velük töltöttük fel a hiányos csapatokat. Két tizenegyedikes lány pedig vállalta, hogy a lebetegedett játékmesterek helyébe lép. Nekik gyorsan megmutattam a Difference játékszabályát, ami szerencsére nem bonyolult. Még ezzel a gyors átszervezéssel is nyolc órákor el tudták kezdeni minden teremben a játékot.

A játékmesterek tudták a dolgukat, ügyesen koordinálták a csapatokat. A tanároknak csak az időt kellett mérniük, illetve ők is figyelték a játszó diákokat, időnként be is csatlakoztak valamelyik játékba.

### 3.4. Utómunkálatok

A játék végén minden szereplővel töltöttünk ki egy kilépő kártyát, amelyen két dolgot kellett megjelölni mindenkinek. Az egyik, hogy milyen szerepük volt a délelőtti folyamán (játékmester, játékos vagy felügyelőtanár), a másik, hogyan érezték magukat a délelőtti folyamán (itt ötféle smile fej közül kellett választaniuk). A 234 közreműködő közül 218-tól kaptam értékelhető kilépő kártyát. Ezek összesítéséből az derült ki, hogy a játékmesterek valamivel jobban érezték magukat, mint a játékosok. Nyilván ezt az is indokolja, hogy nekik volt előzetes munkájuk ebben a napban, míg a játékosok egy része úgy kényszerült bele a történetbe. Ez már a szervezés folyamán is látszott, hogy a játékos csapatokat volt a legnehezebb összeszedni, hiszen akik alkotni szerettek volna valamit, azok játékkészítőnek jelentkeztek. Akik pedig aktív szerepet vállaltak, azok jelentkeztek játékmesternek. A kollégáktól is zömében pozitív vélemény érkezett.

Mivel a visszajelzések alapján a válaszadók 75%-a érezte magát jól vagy nagyon jól, úgy gondolom, hogy a programot sikeresnek mondhatjuk, és mindenképpen érdemes a folytatáson gondolkodni.

Igyekeztünk a legtöbb információt begyűjteni arról is, hogy melyek voltak a legnépszerűbb játékok. A következő alkalommal szeretném a diákok véleményét figyelembe venni ebből a szempontból is.

### 3.5. Tapasztalatok

Nagyobb figyelmet kell az időpontra fordítani, hogy ne szervezzünk egymásra több programot. Illetve a szombati nap sem volt túl szerencsés, mert sok tanuló élt a szülői igazolás lehetőségével, és inkább nem jött iskolába sem.

Nagyobb propagandára van szükség, hogy több diáknak legyen kedve részt venni a programon. Ehhez a kollégákat is ügyesebben meg kell nyerni, hogy ők is jobban tudják lelkesíteni a diákokat. Talán ez legközelebb könnyebb lesz, mert most már sokan látták a tantestületből, hogyan képzeltem el a Játéknapot, és sokaknak tetszett a megvalósult program.

## 4. Összegzés

Egyetértek azokkal a kutatásokkal, akik az új tanári szerep fontosságát hangsúlyozzák. Miszerint: „kiemelendő a tanuló- és nem a tanárközpontú tanulás, a pedagógiai reflektivitás, a személyes tulajdonságok közül pedig a humorérzék, valamint a rugalmasság. Az óra menetét a tanárnak kell kézben tartania, de semmiképpen sem mindent tudóként kell végig uralnia a helyzetet, sokkal inkább facilitátorként kellene működnie.”<sup>[1]</sup>

„Digitális médiahasználóként a tanulás rövid 2-7 perces időegységekben zajlik. Fontos eleme az önirányítottság, az egyéni érdeklődés azonnali kielégítése. Másik fontos eleme az azonnali visszajelzés és a hibázás, tévesztés szabad javítása.”<sup>[2]</sup> Az én tapasztalatom is egybevág a cikkben leírtakkal: „A mai gyerekek nehezen tudnak figyelni. Ugyanazt a magyarázatot szinte külön-külön el kell mondanom mindenkinek újra. Nehézkesen fejezik ki magukat és az egyszerűbb utasításokat sem értik.”<sup>[2]</sup> Az olvasott szövegeket nehezen értelmezik, hosszabb szöveges feladathoz pedig hozzá sem fognak. Sok egyforma típusú példára van szükségük a begyakorláshoz, ezeket viszont gyorsan elunják. Ezért továbbra is fontosnak érzem, hogy középiskolában is adjunk időt és teret a játékos tanulási formának is. Az a tapasztalatom, hogy a számkártyákon tanult fogalmak jobban rögzülnek. A játék közbeni tapintás, a mozgás, a kommunikáció mind hozzájárulnak ahhoz, hogy az óra kicsit mozgalmassabb legyen, így a diákok motiváltsága növekedjen.

## 5. Hivatkozott szakirodalom:

[1] Wágner Éva: Mai gyerek és az iskola, Gyermeknevelés 3. évfolyam 1. szám (2015)

[2] Pintér Marianna: A Z- és az alfageneráció tanulási szokásai, matematikai szempontból, Gyermeknevelés 2. évfolyam. 2. szám (2014)