

# A Jukádfi-rejtély

## Kooperatív közösségi játék

**Besnyi Szabolcs**

Ebben a játékban egy képzeletbeli törzs történelmi vándorlását követhetjük végig. A vándorlást kutató „történészek”, azaz a játékosok feladata, hogy a meglévő töredékes információk alapján rekonstruálják a Nagy Utazást. A résztvevőknek logikai gondolkodásukra és matematikai tudásukra kell hagyatkozniuk, de legalább ekkora szerep jut a hatékony kommunikációnak és az együttműködésnek.

---

### Tartalom

<b>1. A játék célja</b>	2
<b>2. A játék előkészítése</b>	3
<b>3. A foglalkozás menete</b>	4
1. számú melléklet: <i>Információs kártyalapok</i>	9
2. számú melléklet: <i>Instrukciók a megfigyelőknek</i>	12
3. számú melléklet: <i>A feladat megoldásának levezetése</i>	15

---

<i>A játék jellege:</i>	kooperatív közösségi játék
<i>Résztevők száma:</i>	4–10 fő Ennél nagyobb létszám esetén több csoport kialakításával játszható.
<i>Résztevők életkora:</i>	13 év felett (akár felnőttek is játszhatják)
<i>Játékidő:</i>	40-50 perc
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	1-2 óra
<i>Helyszín:</i>	A játék viszonylag kis helyen is megvalósítható, ahol körben ülve elférnek a játékosok. Erre a célra alkalmas lehet egy osztályterem is.

## 1. A játék célja

A játék elsősorban a kisebb létszámú csapatok együttműködésének fejlesztésére és egymás közti kommunikációjának javítására szolgál. A szabályok módosításával további tulajdonságok is fejleszthetővé válnak (például időmenedzsment, kommunikáció, vezetés–vezetettesség).

Az itt szereplő játék leírásánál abból indultunk ki, hogy 4–10 fős csoport áll rendelkezésünkre. A játék ugyan játszható nagyobb létszámmal is, de minél több játékos van, annál nehezebb a kommunikáció és az együttműködés. Ezért 10 fő feletti létszámmal csak jól együttműködő csoportok esetén javasoljuk a játéknak ezt a formáját. További lehetőség a 10 fő feletti létszámra, ha a résztvevőket több kisebb csoportra osztjuk, és egy időben, de egymástól függetlenül oldják meg a feladatokat. Ilyenkor versenyhelyzet alakulhat ki a csapatok között. Ennek csökkentése érdekében a csapatok információs lapjain apróbb változásokat tehetünk. Például más nevet adunk a mértékegységeknek (napok, hónapok, évek...), és elmondjuk, hogy hasonló, de nem egyforma feladatokat kaptak a csapatok. Így a megoldásuk sem tarthat ugyanannyi ideig.

## 2. A játék előkészítése

### Célmeghatározás

Gondoljuk végig, hogy a célcsoportunknak elsősorban mely képességeit vagy készségeit kell fejleszteni, és ennek megfelelően alakítsuk ki a játék szabályait és a vezetési formát.

### Előkészületek

Keressünk segítőt vagy segítőket, akik a játék előkészítésében és zökkenőmentes lebonyolításában közreműködnek. Egyedül is levezethető a program, de ketten talán könnyebb!

Keressünk megfelelő helyszínt és időpontot a játéknak. Válasszunk úgy, hogy a játék alatt ne zavarhasson meg bennünket külső körülmény (beszűrődő hangzavar, ablak előtt játszó gyerekek...). A helyszíneknek alkalmasnak kell lennie arra, hogy a csoport körbeülve kényelmesen elférjen (nagyobb létszám esetén akár több csoport is).

Készítsük el a szükséges kellékeket, vagyis megfelelő számban fénymásoljuk le a szükséges mellékleteket, szerezzünk be írószereket, jegyzetlapokat, órákat a megfigyelőknek.

### *Eszközsükséglet*

- az információs lapok (1. számú melléklet) fénymásolata csapatonként 1 példányban, valamint a játék vezetőjének és segítőinek 1-1 példányban
- a megfigyelők instrukcióinak (2. számú melléklet) fénymásolata megfigyelőnként 1-1 példányban + 2 tartalék
- a játék megfejtése levezetésének (3. számú melléklet) fénymásolata 1 példányban
- csapatonként 1 toll + a megfigyelőknek, a játékvezetőnek és a segítőknek 1-1 toll + 2 tartalék
- néhány jegyzetlap
- megfigyelőnként egy óra, az idő méréséhez

Rendezzük be a játék helyszínét. Ez végrehajtható a résztvevőkkel közösen a játék előtt is.

### 3. A foglalkozás menete

A játék megnyitása, nyitánya

Ismertessük a szabályokat és a kerettörténetet. Ha lehetőségünk van rá, a szabályokat szőjük bele a kerettörténetbe, így sokkal érdekesebbé és megjegyezhetőbbé válnak, mintha csak egyszerűen elmondanánk őket.

*Lehetséges kerettörténet*

*Kedves Régészek!*

*Mint azt bizonyára ti is tudjátok, hogy az időszámításunk utáni 3. században természeti katasztrófák sorozata miatt a híres Jukádfi törzs lakhelyét kényszerült változtatni. Azonban senki sem tudja, hogy a törzs vándorlása mikor is ért véget. Az ásatások során nemrégiben ősi dokumentumok kerültek elő, amelyek nyomán elképzelhető, hogy a nagy rejtélyre végre fény derülhet. Talán kiderül, pontosan mikor érkezett meg új lakhelyére ez a sok szempontból különleges népcsoport. Az ősi dokumentumok mai magyar nyelvre készített átirataival tegnap éjszaka készült el a Tudományos Akadémia szakbizottsága, ezt elsőként ti tanulmányozhatjátok, ti lehettek azok, akik egymást segítve kibogoztátok a szövevényes történetből a törzs letelepedésének időpontját. Vigyázzatok: lehetséges, hogy a fontos és lényegi információk közé kevésbé fontos, esetleg teljesen lényegtelen adatok is keveredtek. Ezek dokumentumok nagyon értékesek és rendkívül sérülékenyek – a régészeknek tehát nagyon kell vigyázni rájuk! Mindenkinek ugyanannyi (vagy közel ugyanannyi) dokumentum áll rendelkezésre. Senki sem adhatja ki a kezéből a nála lévő papirost, sőt, meg sem mutathatja azokat másnak, meg sem nézheti másét! A rajtuk lévő információkat természetesen megoszthatjátok a többiekkel, de csak szóban.*

A játék akkor a legizgalmasabb, ha a játékosok átélik azt, vagyis aktívan vesznek részt benne. Amennyiben mégis van olyan résztvevő, aki valamilyen oknál fogva nem játszik (például játszott már a játékot, és ismeri a megoldást), akkor ő megfigyelőként részt vehet a játékban. Így ugyan más szerepkörben, de ő is részese lehet a kalandnak.

A kerettörténet és a szabályok ismertetése után osszuk ki a szükséges kellékeket.

### A játék menete

A játék során a kerettörténeten keresztül kapott instrukciók és az információs kártyalapokon található utasítások alapján a résztvevőknek meg kell fejteniük, hogy a Jukádfi törzs tagjai melyik hónap hányadik napján értek az új lakhelyükre.

Az információs kártyalapokat nem mutathatják meg egymásnak, a rajtuk található információkat csak szóban mondhatják el.

Készíthetnek jegyzeteket, de csak egyikőjük írhat. Ők maguk válasszák ki, hogy ki legyen az.

Hívjuk fel a figyelmüket, hogy minden információ igaz, de nem mind-egyiknek van jelentősége vagy fontossága a megoldás szempontjából.

Ha a játékban vannak megfigyelők is, akkor ügyeljünk arra, hogy semmilyen módon ne befolyásolják a játékot. A megfigyelők feladata, hogy a 2. számú mellékletben foglalt instrukciók alapján lejegyezzék a történéseket és a tevékenységeket.

A játékvezető és segítői feladata, hogy a meghatározott célok alapján betartassák a játék szabályait.

### A játék befejezése, lezárása

A játéknak akkor van vége, ha a játékosok megoldják a feladatot. Elképzelhető, hogy ez elsőre nem fog sikerülni. Sőt az is, hogy sokadjára sem. Az előzetesen meghatározott pedagógiai céljainkat figyelembe véve még előzőleg érdemes végiggondolni, hogy ilyen esetben hogyan tudjuk megkönnyíteni a játékot úgy, hogy az továbbra is kihívást, élményt és tanulási folyamatot jelenthessen. A gyerekek lehetőséget kaphatnak

például arra, hogy feltegyenek három olyan kérdést, amire a játékvezető igennel vagy nemmel tud válaszolni.

Természetesen törekednünk kell arra, hogy a résztvevők lehetőség szerint sikerélményeken keresztül fejlődjenek. De csak akkor kell beavatkoznunk a játékba, ha pedagógiai céljaink ezt valóban megkövetelik.

A rejtély megoldásának menetét és a vándorlás időtartamának megállapításához szükséges számításokat a 3. számú mellékletben foglaltuk össze.

### A játék lehetséges továbbfejlesztése, variációi

A játék menete céljainknak és a célcsoport összetételének megfelelően tovább alakítható. Néhány módosítás vagy bővítés alkalmazásával további tanulási lehetőséget kínálhat a játék.

- Szabhatunk időkorlátot.
- Megszabhatjuk az egymás közti kommunikáció formáját (például minden megszólaló után csak ellentétes nemű játékos szólhat meg, vagy mindenki csak három mondatot mondhat/kérdezhet, ezt követően másnak kell folytatnia a beszélgetést).
- A munka megkezdése előtt (még a kártyák kiosztása előtt, de már a szabályok ismeretében) adhatunk felkészülési időt a csoporttagoknak, hogy dolgozzák ki a munkamódszereiket.
- További számítási feladatot jelent a játékosoknak, ha az információk között utalunk arra, hogy a ma használatos naptárrendszert tekintve mikorra tehető a Jukádfiak vándorlása. Az információs kártyákat kiegészíthetjük például ezekkel:

A törzs vándorlásának 3. SUNC-án egy időben két látványos meteor hasított keresztül az eget.	Kr. u. 213. március 27-én a római csillagászok két meteor együttes feltűnését jegyezték fel.
--	--

Így dátumszerűen meghatározható, hogy mely napon indult útnak a törzs, és melyik napon érkezett meg.

## A játék feldolgozása, a résztvevők teljesítményének értékelése

A játék alatt a résztvevőket különféle érzelmi hatások érhetik. Megtapaszthatják a sikerélményt, a közös munka hatékonysága nyújtotta örömet vagy éppen a kudarcot, a vitát, a nézeteltérést. Éppen ezért javasolt először a megélt érzelmeket átbeszélni, feldolgozni, és csak ezt követően foglalkozni a valódi értékeléssel.

Következő lépésként beszéljünk a közös tevékenységek folyamatáról, vagyis arról, hogy időrendi sorrendben a kerettörténet és a szabályok ismertetésétől kezdve hogyan jutottak el a játékosok a megfejtésig. Szóltassuk meg a megfigyelőket is, hiszen ők külső szemlélőként látták a teljes folyamatot.

Miután időrendi sorrendben összeállítottuk a történéseket, emeljük ki azokat a meghatározó elemeket, amelyek hatással voltak a játék végkifejletére.

A játék során megélt érzelmek, a történések és a megoldási folyamat meghatározó elemei alapján vonjuk le a játékkal kapcsolatos tanulságot. Beszéljünk arról, hogy ki, mit tanult meg a játékból. A tanulságokat pedig próbáljuk meg általánosítani. Vagyis a játéktól elvonatkoztatva úgy megfogalmazni, hogy az később más helyzetben is felhasználható legyen.

Az értékelés alatt mindenképpen essen szó arról is, hogy a Jukádfi törzs története teljes egészében kitaláció, és semmilyen valóságalapja nincsen. A történet pusztán csak a játék érdekességét szolgálja.

## Biztonsági intézkedések

A játék baleseti kockázata alacsony, a pszichikai megterhelés (csoportnyomás, teljesítménykényszer...) azonban esetenként magas lehet – ez egyfajta lelki kockázatot jelent. A játékvezetőnek erre fel kell készülnie! A játék során szélsőséges esetekben adódhatnak olyan helyzetek, amikben a játékosok között elszabadulnak az indulatok és az érzelmek. A játékvezető feladata, hogy a játékosokat érő esetleges feszültségeket és pszichikai sérüléseket megakadályozza, kezelje, feloldja vagy feldolgozza.

## Értékelés

Ha a játékot nem pusztán csak a játék öröméért, hanem fejlesztési céllal játsszuk, akkor a játék sikere gyakorlatilag azon múlik, hogy milyen irányba mozdult el a csoport és az egyének fejlődése.

Gondoljuk végig, hogy sikerült-e elérnünk a szervezési folyamat elején meghatározott céljainkat, és esetlegesen milyen más fejlődésen ment át a csoport, illetve annak résztvevői.

Az értékelést követően érdemes ötleteket gyűjteni arra vonatkozóan is, hogy a következő foglalkozás keretében milyen irányban érdemes erősíteni az adott csoportot vagy annak tagjait.

Mérjük fel azt is, hogy a játékon vagy annak levezetési módjában milyen változtatásokat érdemes elvégezni annak érdekében, hogy legközelebb hatékonyabb lehessen.

## Dokumentálás

A játék megszervezése és lebonyolítása aránylag kevés munkával és időráfordítással jár, ezért a dokumentálás és az archiválás sem tart túl sokáig. Mégis ajánljuk, hogy rakjuk el a játékkal kapcsolatos összes dokumentumot. A csoport további fejlesztése során még nagy hasznát vehetjük. Ha lehetőségünk van rá, az értékelés során felmerült gondolatokat is vessük papírra, vagy mentjük el digitális adathordozóra, és tegyük el.



## 1. számú melléklet

## Információs kártyalapok

A Jukádfi törzs az évet TUR-nak nevezte.	A TUR első és utolsó KLUPP-ja ugyanannyi SUNC-ból állt.
A negyedik KLUPP-ot REBREB-nek nevezték.	CHIWA volt az ötödik KLUPP.
Minden második TUR második KLUPP-jában új törzsfőnököt választottak.	A fejdíszeket a nők készítették el a férfiak számára.
REBREB és ROTING egyaránt 8-8 SUNC-ból állt.	CHIWA 10 SUNC-ból állt.
Minden fejdíszben volt legalább egy rózsa is.	CHIWA-ban a rossz időjárás miatt egyáltalán nem tudtak haladni (egyik TUR-ban sem).

Egy SUNC alatt 10 ASMA-t tettek meg.	Minden KLUPP első SUNC-án törzsi ünnepeket tartottak. Aznap soha nem vándoroltak.
A törzs a TUR második SUNC-ára tűzte ki az indulás időpontját.	ROTING volt a második KLUPP.
A ti feladatotok meghatározni, hogy a Jukádfi törzs tagjai pontosan melyik hónap hányadik napján érkeztek az új lakhelyükre.	A távolság mértékegységét ASMA-nak nevezték.
A régi és az új lakhely 1422 ASMA-ra volt egymástól.	GAFTOR volt a hatodik KLUPP.
Az első KLUPP-ot LALU-nak hívták.	A Jukádfi törzs férfijai fejdíszeket viseltek.

A törzsfőnök fejdíszén 4 rózsza volt.	Az ünnepnapokon nem ettek semmilyen húst.
A Jukádfi törzs kultúrájában egy SUNC egy napnak felelt meg.	DRABB és GAFTOR 12 SUNC-ból áll.
A harmadik KLUPP-ot DRABB-nak hívják.	A törzsnél a KLUPP a hónapoknak felel meg.
Egy TUR 6 KLUPP-ból áll.	A feladat során közös jegyzetet készíthettek, de csak egyikőtök írhat.

## 2. számú melléklet

### Instrukciók a megfigyelőknek

Kedves Megfigyelő!

A te feladatod, hogy megfigyeld a feladat végzőinek tevékenységét, jegyezd, amit látsz és hallasz, és végül beszámolj a tapasztalataidról az egész csoport előtt.

Ez nagyon fontos feladat, hiszen a játék értékelésénél a te munkádnak köszönhetően eleveníthetjük fel a történéseket. Azokból valószínűleg hasznos következtetéseket vonhatunk majd le.

A játék résztvevőinek írásos információk állnak rendelkezésükre, és azt kell meghatározniuk, hogy a törzs melyik hónap hányadik napján érkeztek az új lakhelyére.

A játék során semmilyen módon nem segítheted vagy hátráltathatod a játékosok munkáját. Ne szólj bele a döntéseikbe, ne segíts a kommunikációban, ne adj számukra információkat, tanácsokat, tippeket! Egyszerűen csak hagyd őket dolgozni!

A többi megfigyelővel se egyeztess! Azt jegyezd le, amit te látsz, és úgy, ahogy te látod. Ehhez segítséget nyújthat az alábbi kérdőív. Ha szükséges, akkor egyes kérdésekre akár bővebben is válaszolhatsz (ehhez akár további üres papírt is kérhetsz).

Először olvasd végig a kérdőívet, és csak utána kezd el kitölteni.

Sok sikert kívánunk a munkádhoz!

*Jegyzőkönyv megfigyelőknek*

A megfigyelő neve: .....

1. Hány órakor kezdett neki a csapat a munkának?

.....

2. Ki kezdeményezi a tevékenységet és hogyan?

.....

.....

.....

3. Mi a kezdeményezett tevékenység?

.....

.....

.....

4. Ki segíti, és ki gátolja a tevékenység elvégzését és hogyan?

.....

.....

.....

5. Mennyire eredményes az előbbi viselkedés?

.....

.....

.....

6. A csapat tagjai tudták-e, megegyeztek-e abban, mi a feladat, vagy azonnal elkezdtek dolgozni?

.....  
.....  
.....

7. Volt-e a csapatnak bármilyen tudatos döntéssel hozott stratégiája?

.....  
.....  
.....

8. Hogyan gyűjtötték össze és rendezték el az adatokat?

.....  
.....  
.....

9. Mik voltak a fordulópontok, fontos pillanatok?

.....  
.....  
.....

10. Bármilyen más, amit fontosnak tartasz:

.....  
.....  
.....

## 3. számú melléklet

**A feladat megoldásának levezetése**

A Jukádfi törzs tagjai az évet TUR-nak, a hónapot KLUPP-nak, a napot SUNC-oknak nevezték, a távolságot pedig ASMA-ban mérték.

Az alábbi táblázatban összefoglaltuk a hónapok neveit, az egyes hónapokban lévő napok számát, valamint azoknak a napoknak a számát, amelyeken a törzs tagjai vándoroltak. (A kártyák információiból ezek egyértelműen meghatározhatók.)

	Hónapok (KLUPP-ok) nevei	Napok (SUNC-ok) száma	Vándorlással töltött napok (SUNC-ok) száma
1.	Lalu	12	11
2.	Rotíng	8	7
3.	Drabb	12	11
4.	Rebreb	8	7
5.	Chiwa	10	0
6.	Gaftor	12	11
	Összesen:		<b>47</b>

A számításhoz fel kell még használnunk két kártya információját:

- Összesen 1422 ASMA volt az út. (ASMA a távolság mértékegysége)
- Egy SUNC (nap) alatt 10 ASMA-t tettek meg.

Egy TUR (év) alatt 47 SUNC-on (napon) át vándoroltak, ezalatt tehát  $47 \cdot 10 = 470$  ASMA-t tettek meg.

Három TUR (év) alatt 141 SUNC-on át vándoroltak, így 1410 ASMA-t tettek meg.

$$\begin{array}{r}
 1422 \text{ ASMA} \quad \text{(a megtett út teljes hossza)} \\
 - 1410 \text{ ASMA} \quad \text{(a 3 év alatt megtett távolság)} \\
 \hline
 12 \text{ ASMA}
 \end{array}$$

Tehát még 12 ASMA-t kellet megtenniük, amit 1,2 nap alatt tesznek meg. De a hónap első napján nem vándorolnak. Tehát a 3 teljes TUR-t (évet) követő TUR (év) LALU nevezetű KLUPP-jának (hónapjának) a 3. SUNC-án (napján) érkezett meg a törzs.

**Így az út összesen: 4 TUR, 1 KLUPP és 3 SUNC-ig tartott.** Ez a Jukádfi- idősámítás egységeinek magyar megfelelőit használva: 4 év 1 hónap 3 nap.

Ha a játékvariációknál említett **két kiegészítő kártyát is felhasználjuk** a játékban, akkor az alábbi megállapítások tehetők:

- A vándorlás 3. napja 213. március 27-ére esett, tehát a törzs 213. március 25-én indult útjára.
- Ez a LALU nevezetű KLUPP második SUNC-a, így a Jukádfi TUR kezdő-napja 213. március 24.
- 1 TUR 62 SUNC-ból (napból) áll. 4 TUR így 248 SUNC, a megérkezésig további 3 SUNC telik el. Tehát 213. március 24-étől számítva a 251. napon fejezi be a törzs a vándorlását. Ez a nap 213. november 30-ára esik.

\* Kérdéseit juttassa el a RAABE Kiadóhoz!