

# Zúrzavar az ügétön

## Kooperatív közösségi játék

**Besnyi Szabolcs**

Egy izgalmas, különösebb mozgást nem igénylő, de viszonylag nagyfokú együttműködést követelő játékot mutatunk be. A résztvevőknek egy ügétverseny körüli rejtélyt kell megfejteniük úgy, hogy nem csak a megoldást kell megtalálniuk közös erővel, hanem magát a feladatot is maguknak kell kideríteniük.

---

### 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: Információs kártyalapok	6
2. számú melléklet: A feladat megoldása	7

---

<i>A játék jellege:</i>	kooperatív közösségi játék
<i>Részvevők száma:</i>	4–10 Ennél nagyobb létszám esetén több csoport kialakításával játszható.
<i>Részvevők életkora:</i>	13 év felett (akár felnőttek is játszhatják)
<i>Játékidő:</i>	50-60 perc
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	1 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.

A játék nagyfokú hasonlóságot mutat **A Jukádfi-rejtély** című írásunkkal (→ C 3.2), ezért ezúttal főként a különbségeket mutatjuk be, a szervezési folyamat pedig az említett cikk alapján ennek a játéknak is megfeleltethető. Ezért azt javasoljuk, hogy a játék kipróbálása előtt mindenképpen tanulmányozza mindkét írásunkat.

## 1. A játék célja

A játékban részt vevőknek már a konkrét feladatukat is komoly együttműködés árán kell kideríteniük, a megfejtéshez csakis közösen juthatnak el. Ahhoz, hogy a részinformációkból összeállhasson az egységes egész, szükség lesz minden játékos aktív részvételére és folyamatos kommunikációjára. Az információk halmazából logikai következtetéseket levonva kell kiszűrniük azokat, amelyekre a feladat megoldása szempontjából szükségük van.

Javasoljuk, hogy a játék könnyebb megértése érdekében lapozzon az *1. számú melléklet*hez, és nézze meg az információs lapokat, ami alapján a résztvevőknek játszaniuk kell.

A játék szinte bárhol lebonyolítható, ahol a 4–10 fős résztvevői csapat nyugodtan tud egymással beszélgetni. A játék szervezése és levezetése sem igényel hosszas előkészületeket, és különösebb kellékgigénnyel sem kell számolnunk.

Pedagógiai céljainktól függően a szabályokban történő apró módosításokkal remekül használhatjuk a résztvevők egymás közti kommunikációjának javítására, az együttműködés fejlesztésére, csapatépítésre.

## 2. A játék előkészítése

Készítsük el a szükséges kellékeket, vagyis megfelelő számban fénymásoljuk le a szükséges mellékleteket. Ha **A Jukádfi-rejtély** (→ C 3.2) játékban is alkalmazott megfigyelői szerepkört is kiosztjuk néhány résztvevőnek, akkor szerezzünk be részükre írószereket, jegyzetlapokat, órákat.

### *Eszközsükséglet*

- az információs kártyák (1. számú melléklet) fénymásolata csapatonként 1 példányban, valamint a játék vezetőjének és segítőinek 1-1 példányban
- a játék megfejtése (2. számú melléklet) fénymásolata legalább 1 példányban
- csapatonként 1 toll, a játékvezetőnek és a segítőknél 1-1 toll + 2 tartalék
- csapatonként egy jegyzetlap + egy lap pályázati lapként

Az 1. számú mellékletben fénymásolható formában közöljük a játékosok számára kiosztható **információs kártyalapokat**. A lapokon elhelyezett információk alapján kell rájönniük a megfejtésre. 6 kártyalapot készítettünk (6 fős csapatot/csapatokat képzelve el). Ha a játékosok száma ennél kevesebb, akkor egy játékosnak akár több lapot is adhatunk, de mindenképp minden játékos legalább egy kártyát kapjon. Amennyiben több játékosal játszunk, akkor megoldható az is, hogy minden kártyát

információnként csíkokra vágunk, és a játékosok egymást követően ad-dig húznak, amíg ily módon az összes információ kiosztásra nem kerül.

### 3. A foglalkozás menete

#### A játék megnyitása, nyitánya

A játék kerettörténetének megfelelően ismertessük a szabályokat, törekedve arra, hogy ezzel minél érdekesebbé és megjegyezhetővé tegyük azokat.

*Lehetséges kerettörténet:*

Kedves Sportriporterek!

Örülünk neki, hogy az Önök csapata is jelentkezett a Loholj lóhalálában! elnevezésű nemzetközi ügetőderby közvetítói pályázatára. Mint azt bizonyára tudják, csak egyetlen riporter csapat közvetítheti az eseményt, méghozzá az a csapat, amelyik képes a fontos információkat kiszűrni a sok-sok felesleges adat közül. Talpraesettségüket a tavalyi versenyhez kapcsolódó információkártyákon fogják megkapni. A saját kártyáját mindenki elolvashatja, de nem mutathatja meg a többieknek. Jegyzetet a csapatnak csak egyetlen tagja készíthet, de ehhez csak egyetlenegy lap áll rendelkezésükre (máshova nem készíthet jegyzetet). A pályázati anyagot egy másik lapon kell majd átadniuk. A pályázati lapon kizárólag a feladat szempontjából fontos információk szerepelhetnek! A pályázati döntőbizottság ennek alapján fogja kihirdetni, kit illet az idei ügetőderby közvetítésének joga.

Sok sikert kívánok a munkához!

A szabályok ismertetése után osszuk ki a szükséges kellékeket (jegyzetlap, pályázati lap, írószer, információs kártyák), és indítsuk el a játékot.

## A játék menete

A résztvevőknek az információs kártyákon feltüntetett kérdésekre kell megtalálniuk a választ, és felírni a pályázati lapra. A válaszok szintén a kártyákon található információk alapján kereshetők meg.

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.

Gondoljuk meg, hogy felhívjuk-e a játékosok figyelmét arra, hogy minden információ igaz, de nem mindegyiknek van jelentősége vagy fontossága a megoldás szempontjából! Fiatalabb, csoportmunkához kevésbé szokott résztvevők esetében ez indokolt lehet.

A 2. számú mellékletben táblázat formájában közöljük a játék információi között megállapítható logikai összefüggéseket. Ennek alapján szükség esetén a játékvezető bármikor további segítő információkat adhat a játékosoknak, illetve nyomon követheti, hogy helyes irányba haladnak-e.

## A játék befejezése, lezárása

A játéknak akkor van vége, ha a csapatok átadják a megfelelően kitöltött pályázati lapot.

Ezt követően érdemes közösen beszélni a játék során felmerült érzelmekről, történésekről, tevékenységekről, értékelni azokat és leszűrni a tanulságokat.

Javasoljuk, hogy zárásként hangozzon el egy, a kerettörténetnek megfelelő rövid záróbeszéd, amelyben megköszönjük a játékot, és gratulálunk a csapat/csapatok teljesítményéhez, valamint a pályázaton elért első helyhez.

## 1. számú melléklet

**Információs kártyalapok**

## 1.

- A 998-as sorszámú hajtó idősebb volt a zöld fogat vezetőjénél.
- Müller a barna fogatot követően ért be a célba.
- Villám a sárga fogatba volt befogva.
- A zöld fogat sorszáma a 723-as volt.
- A csoportnak összesen három feladata van.

## 2.

- A 285-ös sorszámú fogat ért be negyedikként.
- Villám hajtója fiatalabb volt, mint Müller.
- Szergej hobbjaja a kaktuszok gyűjtése.
- A csoport egyik feladata az, hogy megfejtse, ki vezette a kék fogatot.
- Fakó a 285-ös sorszámú lovas után ért célba.

## 3.

- Szergej a 741-es sorszámú fogatot vezette.
- A csoport egyik feladata az, hogy megfejtse, kinek a lovát hívták Büszkének.
- A Fakó nevű ló a kék fogatba volt befogva.
- Hose lovát Vezérnek hívták.
- A 285-ös sorszámú hajtó a régi pénzekért rajong.

4.

- Sebes közvetlenül villám előtt ért célba.
- A csoport egyik feladata, hogy megfejtse, melyik hajtó volt a legfiatalabb.
- Sebes hajtója a 285-ös sorszámú lovas előtt született.
- A Vezér nevű ló hajtója szenvedélyes bélyeggyűjtő.
- A 998-as sorszámú lovas lett az első.

5.

- Összesen öt fogat volt versenyben.
- A fekete fogat hajtója telefonkártyákat gyűjt.
- A kék fogat Kio Lee fogata után ért célba.
- A 285-ös sorszámú hajtó a sárga fogatot hajtotta.
- Pier közvetlenül a 285-ös sorszámú lovas előtt ért célba.

6.

- A 477-es Büszke után ért célba.
- A fekete színű fogatot Pier vezette.
- Szergej és a barna fogat vezetője egy napon született.
- A Vezér nevű ló által húzott fogat a zöld színű fogat előtt ért be.
- Müller régiséggyűjtő.

## 2. számú melléklet

**A feladat megoldása**

Helyezés	1.	2.	3.	4.	5.
Sorszám	998	723	477	285	741
Hajtó neve	Hose	Müller	Pier	Kio Lee	Szergej
Ló neve	Vezér	Büszke	Sebes	Villám	Fakó
Fogat színe	Barna	Zöld	Fekete	Sárga	Kék
Életkorok sorrendje	4.	3.	1. (legfiatalabb)	2.	5. (legidősebb)
Gyűjtemény	Bélyeg	Régiség	Telefonkártya	Régi pénz	Kaktusz

*Megfejtés:*

- A kék fogatot Szergej vezette.
- Büszkét Müller hajtotta.
- Pier a legfiatalabb hajtó.

*Megjegyzés:*

A feladat szempontjából teljesen lényegtelen, hogy ki mit gyűjt.