

Pedagógia Eszköztár

Játékeszközök

Játékmechanika: szövetség, együttműködés, kereskedelem

A játékmechanika magyarázata

A csoportmunkát igénylő játékosított tevékenység létrehozása nehézkes lehet, de számos előnnyel jár, különösen a méltányosság, a befogadás és az interaktivitás tekintetében. Még egy olyan játékban is, ahol a játékosok egymással versenyeznek, van lehetőség szövetségkötésre, együttműködésre vagy kereskedelemre, hogy minden játékos hatékonyan haladhasson előre és tanulhasson, különösen akkor, ha egyesek elakadnak vagy jobban küzdenek, mint mások. A kaland bizonyos pontjain békeszerződések és együttműködések köthetők, amelyekből minden fél előnyöket nyerhet. Így a játékosok dönthetnek úgy, hogy:

- **Egyesítsék erőiket:** Ha a játékosoknak egy közös ellenséggel kell szembenézniük, meg kell oldaniuk egy bonyolult rejtvényt, vagy meg kell szerezniük egy rejtett vagy nehezen elérhető tárgyat, akkor ideiglenesen szövetségessé válhatnak, és hasznot húzhatnak egymás készségeiből vagy képességeiből, egyesítve erejüket és gondolkodásukat, hogy a kaland egy lépésénél közös győzelmet arassanak, és egyénileg haladjanak tovább.

Egy ilyen dinamikát rá lehet kényszeríteni a játékosokra, a történet egy olyan pontján, ahol mindannyian hasonló elemmel küzdenek, energiát, időt és erőforrásokat veszítve, ha nem működnek együtt egy közös akadály leküzdése érdekében.

- **Kereskedés az erőforrásokkal:** Ha egy játékos úgy találja, hogy egy másik játékosnak van valamije, amire szüksége van, és ő maga is rendelkezik

valamivel, amire egy másik játékosnak szüksége lehet, akkor tisztességes üzletet vagy egyenlő erőforráscserét lehet kötni annak érdekében, hogy mindegyik játékos tovább tudjon lépni, ahelyett, hogy a szükséges elemek nélkül maradna, amelyekkel a másik már rendelkezik

Ez jelentheti kártyák, nyomok, információk vagy tárgyak cseréjét, pontok vagy statisztikák átadását, pozíciók cseréjét a táblán vagy a történet lépéseit - mindenki megoldja a másik rejtvényét, kérdését vagy feladatát stb.

- **Források megosztása:** A kereskedésnél kevésbé közvetlen, de bizonyos mennyiségű nyersanyag, tárgy, információ vagy pont felhalmozása után a játékosok megállapodhatnak, és egyenlően vagy arányosan, az egyes játékosok szükségletei alapján feloszthatják eredményeiket, és így igazságosan nyerhetnek egymástól. Ha minden játékos rendelkezik bizonyos számú kártyával vagy nyomravezetővel, akkor mindannyian megmutathatják, hogy mit gyűjtöttek össze, és mindenki hasznot húzhat az erőfeszítéseiből, hogy a most már közös tudás alapján haladjanak előre.

Ez különösen ösztönző lehet olyan tanulócsoportok esetében, amelyekben a tanulók eltérő előzetes tudással vagy készségszintekkel rendelkeznek, illetve ha néhány játékos tanulási zavarokkal és egyéb problémákkal küzd, amelyek egyenlőtlené és kirekesztővé tehetik a játékot, és ezzel kiemelik a köztük lévő szakadékot.

Ez a folyamat ellenállásba ütközhet, ha a játékosok nem hajlandóak megosztani azt, amit erőfeszítéseik során összegyűjtöttek, ezért megfontolandó annak a lehetősége, hogy a történet egyes lépéseire vagy pontjaira együttműködést és szolidaritást írjanak elő, hogy egyes részeket ne lehessen legyőzni, ha a diákok egyénileg játszanak, vagy hogy több végső győztes legyen.

Bár a verseny egészséges lehet, és kihívást és érdeklődést jelenthet, igazságosnak és befogadónak kell maradnia, és fontos a szolidaritás és a közösségi érzés ösztönzése, valamint az együttműködés, a kommunikáció és az együttműködési készségek tanítása is.