

# MENTORTÁRSAS

*Társasjáték a hátrányos helyzetű  
tanulók iskolai életútjáról*

## JÁTÉKLEÍRÁS

**Shero**  
Egyesület

**Motiváció**  
OKTATÁSI EGYESÜLET

**pontus**  
Közhasznú Egyesület



**eea grants**  
EUROPEAN EDUCATION  
ERASMUS

**norway grants**

**ökotárs**  
alapítvány

**emnet**

**CF**  
Kárpátok Alapítvány

**Autonómia**  
Alapítvány

## **A Mentortársas célja**

A Mentortársas segítségével a résztvevők megtapasztalhatják azokat a helyzeteket, amelyekkel a hátrányos helyzetű gyermekek, fiatalok találkoznak a közoktatásban és a felsőoktatásban, emellett játékos formában bővíthetik tudásukat a hátrányos helyzetű gyermekek és fiatalok nevelésoktatása, valamint a magyar oktatási rendszer működése kapcsán.

A Mentortársast 16 éves kortól ajánljuk. Kiemelten javasoljuk a társasjátékot a felsőoktatásban tanuló, segítő hivatásra készülő (pl. pedagógus, pszichológus, szociális munkás) vagy társadalomismereti tanulmányokat folytató (pl. andragógus, kulturális mediátor, szociológus) fiataloknak. A Mentortársas oktatási segédanyagként is használható, a játék kérdései, szituációi alkalmat teremtenek konkrét nevelési-oktatási helyzetek megtárgyalására.

A Mentortársasban megjelenített információk valós tapasztalatokra, továbbá a hazai neveléstudományi szakirodalomra épülnek. A társasjáték kidolgozása olyan szervezetekhez, szakemberek kötődik, akik tapasztalattal rendelkeznek gyermekek, fiatalok mentorálása, oktatási hátránykompenzáló programok működtetése, valamint a pedagógusképzés terén.

## **A résztvevők lehetséges száma**

A társasjátékot 2 vagy 3 páros játszhatja. Minden páros egyik tagja a mentor, a másik tagja a mentorált szerepét veheti fel. Egy további személy bevonható játékvezetőnek, így 4–7 fő játszhatja egyidejűleg a Mentortársast.

## **A játékhelyzet**

A Mentortársas hátrányos helyzetű gyermekek útját követi az óvodáskortól a felsőoktatásig. A játék célja, hogy a rendelkezésre álló 15 kör alatt a mentoráltak minél előrébb jussanak a képzeletbeli tanulóyaikban. Eközben számos olyan helyzetet megtapasztalnak, amelyekkel a valóságban is találkoznak e gyermekek, fiatalok. Minden mentoráltaknak van egy mentora, aki, ha tájékozott, kreatív, segítheti mentoráltja iskolai karrierjét, akárcsak a való életben. Ugyanakkor a szerencsének is szerepe van abban, hogy mely ponton fejezik be iskolai karrierjüket a mentoráltak.

## A Mentortársas elkészítésének háttere

Magyarország azon országok egyike, ahol a legkevésbé megalapozott, hogy azzal bíztassunk egy nélkülöző családból származó gyermeket, fiataalt: *tanulj, bármi lehet belőled, rajtad múlik!* Az iskola látszólag mindenki előtt nyitva áll, úgy tűnhet, a sikeres iskolai karrier elsősorban az egyén adottságain, akaratán múlik. Azonban a valóságban a hátrányos helyzetű diákok többsége számos rejtett mechanizmuson keresztül alacsony minőségű, motivációt romboló oktatásban részesül. Vagyis a kevésbé előnyös családi háttérrel rendelkező gyermekek elé otthonról hozott hátrányaik mellé iskolarendszerünk – a pedagógusok jó szándéka és áldozatos munkája ellenére – további akadályokat gördít. A Mentortársas célja, hogy láthatóvá tegye a családi háttérből és a hazai oktatási rendszer diszfunkcionális működéséből adódó hátrányokat. Ugyanakkor néhány megoldási lehetőséget is felvillant a Mentortársas, bár ezek aránya a nehézségekhez képest elenyésző – akárcsak a valóságban.

A Mentortársas kiemelten foglalkozik az iskolai szelekció, szegregáció jelenségével, amely a hátrányos helyzetű tanulók iskolai sikertelenségeinek okai között hazánkban központi jelentőségű. Azokban a közösségekben, amelyekben a hátrányos helyzetű tanulók aránya magas (20-30%-ot meghaladó), a tanulási problémák is gyakoribbak, a megoldandó pedagógiai problémák kumulálódása pedig alacsonyabb oktatási minőséget eredményez. E közösségekben gyakrabban alakul ki egyfajta tanulással szembehelyezkedő szubkultúra, ezzel párhuzamosan a magatartási problémák előfordulása emelkedik, a képzettebb, gyakorlottabb pedagógusok aránya ezen iskolákban, osztályokban az átlagosnál alacsonyabb, ráadásul az intézmények felszereltsége is kedvezőtlenebb. A negatív következmények főként az óvodai szakasz végén húzható szakaszkártályakon és az általános iskolai sorskártályakon jelennek meg.

A Mentortársas által érintett problémák a roma/cigány gyermekeket, fiatalokat kiemelten sújtják, mivel családi hátrányaik mellett számos tévképzet, sztereotípiá, előítélet befolyásolja oktatási lehetőségeiket. A játék e problémákat is megjeleníti. Az említett tévképzetek egyike, hogy általában egy egységes, azonos kulturális jellemzőkkel rendelkező népcsoportként tekint a többségi társadalom a hazai roma/cigány kisebbségekre. Mivel az egyes népcsoportok önelnevezése, illetve preferált elnevezése eltér, a kérdések, szituációk szövegezésében a roma/cigány kifejezést alkalmazzuk. Ugyanakkor fontosnak tartjuk hangsúlyozni, hogy a

Mentortársasban felvázolt helyzetek többsége etnikai háttértől függetlenül veszélyezteti a hátrányos helyzetű gyermekek és fiatalok iskolai sikerességét.

A Mentortársas kérdéskártyáin olyan feladatok is szerepelnek, amelyek egy-egy adat becslését, megtippelését kérik a játékosoktól. Amennyiben külön nem jeleztük, az adatok a 2012-es évre vonatkoznak.

## **A játéktábla**

A tábla belső, 24 mezőből álló körén haladhat előre a mentor. A tábla külső, 72 mezőből álló körén halad előre a mentorált. A játéktábla jobb oldalán egy 15 mezőből álló körszámláló táblázat található.

### **A mentor játékmezője**

A 24 mezőből álló belső körön haladva kockadobásától függően a mentor az egyes mezőkre lépve mentorkártyát vagy kérdéskártyát húz. A kártyákon olvasható feladatok megoldásával, kérdések megválaszolásával a mentor pluszlépésekkel gyorsíthatja mentoráltja haladását. Ha a mentor áthalad a duplázó mezőn, mentoráltjának következő dobása duplán számít.

### **A mentorált játékmezője**

A 72 mezőből álló külső kör, amelyen a mentorált halad, négy szakaszra van osztva. A szakaszok az óvodától a felsőoktatás végéig vezető életutat jelenítik meg a mezők arányos elosztásával. Az egyes szakaszok különböző színűek: a sárga szín az óvodai szakaszt, a narancssárga szín az általános iskolai szakaszt, a piros szín a középiskolai szakaszt, a lila szín a felsőoktatási szakaszt jelöli. A kockadobásától függően a mentorált az egyes mezőkre lépve sorskártyákat húzhat. Minden szakasz átlépése előtt (pl. az óvodai szakasz utolsó mezőjén) kötelező szakaszkartyát húznia a mentoráltnak, akkor is, ha kockadobása szerint túlhaladna e mezőn.

### **A körszámláló táblázat**

A 15 mezőből álló körszámláló táblázaton a fehér bábu segítségével nyomon követhető a dobások száma. A játék 15 kör után ér véget, azaz minden résztvevőnek legfeljebb 15 dobás áll rendelkezésére.

# A játék során kihúzható kártyák

## A kártya szimbóluma



## A kártya leírása

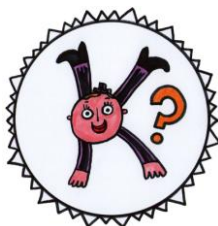
### SORSKÁRTYA

A mentorált húzza, ha ezzel a szimbólummal ellátott mezőre lép. Az adott intézményi szakasznak megfelelő színűt kell húznia. A sorskártyák olyan szituációkat írnak le, amelyek gyakorta megtörténnek a hátrányos helyzetű gyermekekkel, fiatalokkal.



### SZAKASZKÁRTYA

A mentorált húzza az egyes intézményi szakaszok (óvoda, iskola, középiskola) végén. Az adott intézményi szakasznak megfelelő színűt kell húznia. Minden szakaszhatár átlépésekor kötelező húzni. A szakaszkártyák az intézményváltáshoz kötődő, az iskolai karriert erősen befolyásoló szituációkat írnak le.



### KÉRDÉSKÁRTYA

A mentor húzza, ha ezzel a szimbólummal ellátott mezőre lép. Minden kérdéskártya egy kérdést tartalmaz, amelyet ha a mentor megválaszol, segítheti mentoráltja előrehaladását, a kérdés nehézségétől függően egy vagy két pluszlépéssel.



### MENTORKÁRTYA

A mentor húzza, ha ezzel a szimbólummal ellátott mezőre lép. A mentorkártyák iskolával kapcsolatos kifejezéseket tartalmaznak, amelyeket el kell mutogatnia a mentornak. Az első egy percben csak a mentoráltja, sikertelensége esetén a következő egy percben minden játékos próbálkozhat a megfejtéssel. A helyes megfejtést adó páros mentoráltja pluszlépéseket nyerhet. Az első percben kettő, a másodikban egy pluszlépés szerezhető a megfejtéssel.

## Részletes játékszabályok

### A bábuk elosztása

A résztvevők megegyezése szerint kell elosztani a párosok között a különböző színű bábukat. Minden páros mentorának és mentoráltjának ugyanolyan színű bábút kell választania. A fehér bábu a dobások számlálását segíti a tábla jobb oldalán elhelyezett körszámláló táblázaton. Minden résztvevőnek legfeljebb 15 dobás áll rendelkezésre. (Több olyan sorskártya és szakaszok van a paklikban, amely kihúzása után a mentorált kimarad a dobásból.)

### A kockadobások megkezdése

Minden résztvevőnek a bábuját a start mezőn kell elhelyeznie. Megegyezés szerint az egyik páros megkezdí a kockadobást. Először mindig a mentor, majd a mentorált dob, amit a következő páros mentora és mentoráltja követ.

### A mentor előrehaladása

A mentor kockadobással halad előre a belső kör mezőin. Ha a mentor dobásával a *kérdéskártya* szimbólumára lép, húznia kell egy kérdéskártyát. A kártyán olvasható kérdést a következő csapat mentorának vagy a játékvezetőnek kell felolvasnia, mivel a helyes válasz is látható a kártyán.

Ha a mentor helyes választ ad a kártyán szereplő kérdésre, a feladat nehézségétől függően mentoráltja egy vagy két mezővel többet léphet előre a következő körben, amelyet kockadobása eredményéhez ad hozzá. Az IGAZ VAGY HAMIS és a VÁLASZD KI kezdetű kérdések helyes megválaszolása egy pluszmezőt, a BECSÜLD MEG kezdetű kérdések helyes megválaszolása két pluszmezőt ér.

Ha a mentor dobásával a *mentorkártya* szimbólumára lép, húznia kell egy mentorkártyát. A kártyát csak az láthatja, aki kihúzta. A mentornak a mentorkártyán olvasható szavak egyikét el kell mutogatnia a mentoráltjának. A hat kifejezés közül az adott körben a mentor által dobókockával dobott sorszámút kell elmutogatni (pl. ha ötöt dobott a mentor, akkor az 5. számú kifejezést kell a mentornak elmutogatnia).

A mutogatáshoz tilos eszközöket használni! A feladatra egy perc áll rendelkezésre. Amennyiben a mentorálnak sikerül kitalálnia a feladványt, két mezővel többet léphet előre a következő körben. Ha nem sikerül kitalálni egy perc alatt, további egy perc áll rendelkezésre a rablásra, azaz minden résztvevő találgathat. A sikeres megfejtést nyújtó páros mentoráltja egy

mezővel többet léphet előre a következő körben, amelyet kockadobásához ad hozzá.

Ha a mentor végigér a 24 mezőn, kockadobásának megfelelően halad tovább. A **duplázó mező** nem számozott, nem számít bele az előrehaladás során a lépésekbe. Ha a mentor áthalad a duplázó mezőn, mentoráltjának kockadobása a következő dobáskor megduplázódik.

### **A mentorált előrehaladása**

A mentorált kockadobással és a kihúzott kártyák utasításainak megfelelően halad a külső kör mezőin. Ha a mentorált dobásával **sorskártya** szimbólumra lép, akkor az adott szakasznak megfelelő színű sorskártyát kell húznia. A sorskártya szövegét fel kell olvasnia, és az utasítást teljesítenie kell.

A kockadobástól függetlenül a mentoráltak minden szakasz utolsó mezőjén meg kell állnia, és kötelező **szakaszkártyát** húznia, még akkor is, ha kockadobása szerint többet léphetne. Ebben az esetben a további lépések elvesznek (pl. ha valaki hatost dob, de a harmadik lépésével a szakaszkártyát jelző mezőre lép, akkor a fennmaradó három lépése elveszik). A mentoráltak a szakaszkártya szövegét fel kell olvasnia, és az utasítást teljesítenie kell.

Az **általános iskola végén húzható szakaszkártya** különösen fontos, hiszen e ponton dől el, hogy érettségít adó képzésben folytatja-e a mentorált a tanulmányait. Emiatt minden párosnak fontos megjegyeznie, hogy érettségít adó képzésben (szakközépiskola, gimnázium), vagy érettségít nem adó képzésben (szakiskola) folytatja-e a mentorált a tanulmányait. Utóbbi esetben a felsőoktatásba való bejutáshoz egy további képzésre lesz szükség, amelyre a középiskola végén húzható szakaszkártya kitér.

### **A játék befejezése**

Az a páros nyeri a játékot, amelynek mentoráltja leghamarabb éri el a célmezőt, vagy a legtovább jut a rendelkezésre álló 15 kör alatt.

### **A játékvezető szerepe**

Amennyiben a résztvevők száma páratlan, egy személy a játékvezető szerepét töltheti be. Feladatai: a körök számlálása a körszámláló bábu és mező segítségével, a kérdéskártyák kérdéseinek felolvasása, a válaszok ellenőrzése, a mentorkártya feladatai esetében az időmérés, valamint vitás kérdésekben a döntőbírói szerep betöltése.

## **Különleges helyzetek**

A pluszpontokat mindig a megszerzést követő dobásához adhatja hozzá a mentorált. Ha a mentorált az adott körben kimarad a dobásból, vagy dobása nem ér (pl. csak páros vagy csak egyes dobással haladhat tovább), akkor a pluszpontok elvesznek.

Ha a mentorált szakaszkártyája szerint csak meghatározott (pl. egyes vagy páratlan) dobással haladhat tovább, akkor ez csak egyetlen körre vonatkozik (pl. ha az adott körben csak páros dobással haladhat tovább a mentorált, de párost dob, akkor nem léphet előre az adott körben, azonban a következő körben már továbbléphet, akár párost, akár páratlant dob).

Ha a mentorkártya feladatainak megfejtésekor nehezen eldönthető, hogy mely páros volt a gyorsabb, akkor minden helyes megfejtést nyújtó páros mentoráltja egyet léphet előre a következő dobásakor.

Ha a mentor átlépi a duplázó mezőt, de mentoráltja a következő dobásból kimarad, akkor a mentorált elveszti a duplázás lehetőségét.

Ha a mentor átlépi a duplázó mezőt, és mentoráltja pluszpontokra is jogosult, akkor a mentorált dobásának megduplázást követően adódnak a pluszpontok a dobáshoz (vagyis a pluszpontok nem duplázódnak).

## **Szervezeti háttér**

A társasjáték fejlesztését a Shero Egyesület, a Motiváció Egyesület és a Pontus Egyesület végezte. A dobozon látható képet *Csébi Tamás*, az Igazgyöngy Alapítvány és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény kilenc éves diákja, a játéktáblát *Kovács Lajos*, az intézmény pedagógusa készítette. A nyomdai előkészítést *Szoták László* ([www.szotaklaszlo.hu](http://www.szotaklaszlo.hu)) végezte. A társasjáték az EGT/Norvég Civil Támogatási Alapnak köszönhetően valósulhatott meg. A Mentortársas fejlesztői: *Balázs Ákos*, *Csemesz Péter*, *Fejes József Balázs*, *Kelemen Valéria*, *Márton Gábor*, *Németh Gábor*, *Szűcs Norbert*.

Ha többet akarsz tudni a játékról, kérdésed van, vagy csak megosztanád tapasztalataid, klikkelj a Mentortársas facebook oldalára!

<https://www.facebook.com/mentortarsas>

Ha további tevékenységeink is érdekelnek, klikkelj a Motiváció Műhely facebook oldalára!

<https://www.facebook.com/MMuhely>

***Jó játékot kívánunk!***