

gráptó-verziók több játékosnak

Mi értelme többen játszani? Hogyan játsszátok kettesben? Hogyan többen?

Elsősorban, mint minden játék, a gráptó is egy ki- és össze-kapcsolódási lehetőség. Könnyedén, túlzott elvárások nélkül és humorral játszva is érhetnek meglepő élmények, felismerések. A lényeg, akár az életben, konszenzussal meghozott szabályokat követni, és amennyiben mélyebb témával szeretnétek foglalkozni, fokozott figyelemmel és tapintattal lenni a másik/többiek folyamatai kísérésében. Jó esetben észreveszitek, ha a társatok mélyebben megérintődött, feszélyezett, egy kis szünetre van szüksége, vagy akár arra, hogy abbahagyjátok. Ha sikerült megteremteni azt a biztonságos teret, ami mindenki számára kellemesen megtartó, ezek a nehéz pillanatok különleges ajándékaivá válnak a közös és egyéni folyamataitoknak.

A kiindulási kérdés vagy helyzet a társakkal játszott verziókban is lehet egyéni, sőt, akár „titkos” is: nem szükséges megosztani ahhoz, hogy egy vagy több másik ember jelenléte hozzáadott értéként jelenjen meg valamilyen módon. De az igazi lehetőség abban rejlik, amikor leginkább ketten, de akár többen is, egy olyan kérdéssel, helyzettel akartok foglalkozni, ami mindenkit érint. Itt olyan új megértések, megosztások, felismerések születhetnek, mint amelyekre a mediációs vagy a csapatépítő folyamatok törekednek.

Bármelyik verziót is választjátok, mielőtt elkezdenétek, fogalmazzátok meg a kérdést, ami foglalkoztat - ki-ki a sajátját, vagy együtt a közöset. Természetesen ebben az esetben is jobb, ha leírjátok.

folyondár (mini-gráptóval is) Hozzávalók: fénykép- és a kérdéskártyák. Helyezzétek magatok elé a megkevert két paklit, lefordítva, és felváltva húzzatok egy fénykép-kártyát, majd egy kérdést. Válaszoljátok meg, és – lehetőleg – írjátok le a választ vagy egy-két fontosabb szót, fogalmat belőle. A kérdés-kártyát kavarjátok vissza a paklijába, a felhúzott fényképeket pedig rakjátok ki magatok elé olyan sorrendben, alakzatban, ahogy szeretnétek, ha külön kérdéssel dolgoztok, vagy egy közösen választott alakzatba, ha közös kérdéssel dolgoztok. Addig folytassátok, amíg jól esik, amíg eljuttok egy olyan élményig, megértésig, ami megállít. Ha külön kérdéssel dolgoztok ez akár eltérő is lehet. Ha az egyik befejezte, akkor megtartó figyelemmel kísérheti a még „játszó” társának a folyamatát. Amikor mindketten a végére értetek tegyetek félre minden mást, és csak a

kirakott képeket nézzétek, rendezgessétek: ki-ki a sajátjait, vagy a közös "kupacot". Ha jól esik akkor is megbeszélhetitek a folyamatot, ha külön kérdéssel dolgoztatok, de ha közössel, akkor mindenképpen beszéljétek a képekről, a kérdésekről, válaszaitokról, olvassátok el újra a feljegyzéseiteket. Térjétek vissza a kiinduló kérdéshez és nézzétek meg, mit üzentetek magatoknak azzal kapcsolatban?

mozaik (mini-gráptóval is):

1. verzió Hozzávalók: fénykép-kártyák és a dodekaéder. Ebben a verzióban közös kérdéssel tudtok dolgozni. Kavartok meg a fénykép-kártyákat majd csukott szemmel (miközben a kérdésekre gondoltok), válasszatok ki 12 darabot (fejenként 6-ot), és úgy, hogy közben nem nézitek meg őket, fejjel lefelé rakjátok ki 4 oszlopba. Most a dodekaéderrel dobjatok négyszer (azaz fejenként kettőt), és emeljétek, fordítsátok fel a megfelelő képeket. Kaptatok 4 képet. Rakjátok ki magatok elé és nézegessétek, majd rendezzétek őket egy közösen választott sorrendbe, alakzatba és figyeljétek meg, hogy mit üzennek, mi fogalmazódik meg bennetek a kérdéseikkel kapcsolatban. Lehet, hogy a két játékos számára a képek eltérő sorrendben vagy alakzatban kapcsolódnak a kiindulási kérdéshez: természetesen, ez is rendben van: beszéljétek róla!

2. verzió Hozzávalók: fénykép- és kérdés-kártyák. Szintén közös kérdéssel, szituációval érdemes játszani ha többen vagytok. A rázánt időtök függvényében tetszőleges mennyiségű fénykép-kártyát memo-szerűen, fejjel lefelé, terítsetek ki az asztalon. Egymás után mindenki sorra felfordít egy fényképet (bármelyiket), és húz hozzá egy kérdést a pakliból. Megválaszolja, és – ha szeretné – leírja a választ vagy egy-két fontosabb szót, fogalmat belőle. A kérdés-kártyákat vissza kell kavarni, a fényképet pedig a helyén kell hagyni, láthatóan. Addig folytassátok, amíg minden fényképet fel nem fordítottatok. Most nézzétek meg, hogy mi rajzolódik ki a fénykép-mozaikból? Mi visszhangzik bennetek a kérdésekre adott válaszaitokból? Hogyan kapcsolódnak egymáshoz a válaszaitok? Egy következő lépés-lehetőség: kiválaszthattok fejenként egy-egy fényképet, azt, amelyik a leginkább megfogott. Rakjátok ki őket egymás mellé. Ebből mit „olvastok” ki?

Ha a mozaik 1.es vagy 2.es verzióját kettesben, de ki-ki a saját kérdésével szeretné játszani, akkor a szóló mozaik leírását kell egy az egyben követni, miközben a másik csendes vagy beszédes (megegyezés kérdése) tanúként kíséri a folyamatot.

uni-spirál Hozzávalók: a játéklap, fénykép- és kérdés-kártyák, dobókocka és egy-egy filc-korong játékosként. Terítsétek ki a játéklapot, tegyétek ki oldalt, lefordítva, a kérdés- és a fénykép-kártyákat. Tegyétek az egyik korongot az egyik induló mezőre, a másikat meg a másakra és az első játékos dobjon majd lépjen, amennyit dobott. A másik játékos a másik irányból indul. Minden dobásnál minden játékos húz egy fényképet meg egy kérdést, amire lehetőleg spontán felel (ha nem tud mit kezdeni az elsőre húzott kérdéssel, húz egy másodikat), majd leírja úgy, ahogy jól esik: egy kulcsszót, egy mondatot vagy többet. Egy plusz (szabadon választható) lehetőség van: ha a két korong egy mezőre kerül, az újonnan érkezett által húzott fényképpel kapcsolatosan a másik válaszol a kérdésre: ez egy különleges ajándéka a találkozásnak. A felhúzott fénykép-kártyákat kupacba rakjátok. A játéknak akkor van vége, amikor mindkét játékos végigment a dupla spirálon, azaz kijött a másik oldalra. Most vegyétek elő a fényképeket, amelyeket húztatok, terítsétek ki magatok elé, rendezzétek el úgy, ahogy tetszik, és beszéljétek róla, olvassátok el a feljegyzéseiteket.

Ha kettőnél többen játszatok bármilyen játékbábút, kavicskát, kagylót használhattok: lényeg, hogy megkülönböztethetők legyenek. Megegyezés kérdése, hogy egy vagy ellentétes irányból indultok-e el.

12-es spirál, azaz spirál 12 karakterrel: Hozzávalók: a játéklap, egy-egy filc-korong játékosként, fénykép- és kérdés-kártyák, dobókocka és dodekaéder. Ebben a játékban a 12 jungi archetípussal (vagy "hanggal", "perszonárral", "személyiséggel") dolgoztok. Mindenképpen beszéljétek előtte ezekről az archetípusokról, próbáljátok megkeresni magatokban, segítsétek egymásnak ebben: hogyan, mikor lehet "tetten érni", hogy milyen, amikor "Hős"ként viselkedtek/reagáltok, milyen, amikor az "Ártatlan" vagy a "Bölcs" vagy éppenséggel a "Bohóc" Én-etek kerekedik felül, illetve milyen szituációk hívják elő egyik vagy másik karaktereteket. Melyik archetípus(oka)t kedvelitek egymásban, melyikkel van a legtöbb nehézségetek, stb, stb... A kettesben játszott **12-es spirál** könnyen lehet akár egésznapos program is, és kiváló lehetőség bonyolultabb helyzetek, a kapcsolatokban visszatérő minták közös feldolgozására. Mindenképpen idézzetek fel egy konkrét szituációt, ahol ez a nehézség, "minta" vagy "játszma" felfedezhető volt és írjátok le. Érdeemes egy füzetet használni, mert ez olyan folyamat, amihez többször vissza kell térni. Miután felidézttétek a szituációt, válasszatok ki egy konkrét pillanatot, mintha egy fényképet készítenétek: fontos, hogy ti magatok is rajta legyetek. Most először leírjátok, mintha el kellene mesélnetek valakinek pontosan ezt a képet, úgy, hogy ő nem láthatja (objektív,

konkrét megfigyelés/leírás). Majd azt írjátok le, hogy milyen a hangulat, milyen érzelmek, érzések jelennek meg, illetve hol van a legnagyobb feszültség, a kritikus (esetleg drámai) "pont" a képen látható történésben (szubjektív leírás). Végül pedig megpróbáljátok meglátni és megfogalmazni a szándékot, akarati impulzust, ami a történések mögött lehet/van. Ezt leírhatjátok külön, ki-ki magának, majd megosztjátok egymással, vagy együtt mentek végig a lépéseken, mintha ketten magyaráznátok el egy harmadik személynek és azt írjátok le. Ennek a 3 lépéses leírásnak a végén pedig fogalmazzatok meg és írjátok le egy kérdést, ami rólatok szól. Az is lehet, hogy ugyanazzal a szituációval kapcsolatban eltérő kérdések fogalmazódnak meg bennetek, sőt, ez a legvalószínűbb, és ez rendben is van. Ki-ki írja fel a saját kérdését. Egy opcionális - de értékes - lehetőség: próbáljátok ránézni a kiválasztott helyzetre úgy, hogy vajon a 12 archetípus közül "melyikkel" voltatok benne, illetve melyik archetípustok hogyan kezelné az adott szituációt. Beszéljete rőla: könnyen lehet, hogy nagyon eltérő véleményen vagytok. Igyekezetek ezt nyitottan, előítéletmentesen megosztani és elfogadni egymástól.

És akkor kezdődhet a játék... Terítsétek ki a játéklapot, tegyétek ki oldalt, lefordítva, a kérdés- és a fénykép-kártyákat. Tegyétek a korongokat a két induló mezőre és felváltva dobjátok egymás után, de mindig egyszerre a dobókockával és a dodekaéderrel is. Minden dobásnál a játékos halad a korongjával annyit, amennyit dobott a dobókockával, húz egy fényképet meg egy kérdést. A kérdésre pedig annak az archetípusnak a szemszögéből kell megpróbáljon válaszolni, akit a dodekaéderrel dobott: pl. ha 9-est dobott, a "Lázadó" szempontjából válaszol, ha 1-est, a "Bölcs" fogja megválaszolni a kérdést stb. Itt is érvényes, hogy ha nem tudtok mit kezdeni az elsőre húzott kérdéssel, húzhattok egy másodikat. A válaszokat írjátok be a füzetbe úgy, ahogy jól esik: egy kulcsszót, egy mondatot vagy többet. Mindenképpen érdemes leírni, hogy melyik archetípus adta azt a bizonyos választ. A felhúzott kártyákat rakjátok félre. Azt a fénykép-kártyát, amit akkor húztatok, amikor a befelé kanyarodó spirálról átléptetek a kifelé kanyarodóra tegyétek külön a kupac mellé.

Ha mindketten végig mentetek a két spirálon, tegyetek el mindent a kihúzott fényképeken kívül. Ezeket terítsétek ki magatok elé és rendezzétek őket tetszőleges alakzatba. Közben felidézhetétek, hogy melyik képet, melyik karakter húzta, milyen válaszok születtek. Nézzétek meg, hogy az "átfordító" kép milyen külön jelentést hozhat, hova kívánczok stb. Megegyezés kérdése, hogy ezt csendben vagy egymással beszélgetve csináljátok. Olvassátok újra a kiindulási kérdést, helyzetet, és nézzetek rá mindannak fényében, amit most megéltetek. Kaptatok segítséget ahhoz, hogy kitörjete a visszatérő "mintából", hogy felülírjátok a "játzmát"? A bonyolultabb verzióknál a jegyzetelés segítség a folyamat folytatásában is, hiszen ritka - tk. lehetetlen - az, hogy egy alkalom varázsütés szerű

megoldást, feloldást hoz. Az viszont mindenképpen garantált, hogy, ha sikerül elfogadó, ítéletmentes és nyitott lelkülettel figyelni egymás folyamatát, a játék alatt új megértések, megérzések születnek, amelyek empatikusabbá tehetnek egymás felé.

és most jön a legfontosabb útmutatás: miután elolvastad és esetleg kipróbáltad ezeket a leírt verziókat, felejtsd el őket és játssz szabadon!

Ha esetleg magával ragad a gráptománia okvetlenül oszd meg a tapasztalataidat, javaslataidat, fejlesztési ötleteid az anna@anathe.eu címen.

A játékfejlesztő honlapja: <https://anathe.eu> (a QR odavezet).



Wittgenstein szerint „egy játéknak célja is legyen, ne csak szabályai”.

Ennek van. De az út, ami odavezet legalább annyira fontos. A gráptó ebben szeretne társad lenni. Jó utat önmagad, az életcélod, és sorstársaid felé!