

ségét ezzel a társas-játékkal is! A fenti ajánlással adtuk közre azt a társas-játékot, amelyet *Imádkozz okosan!* címmel láttunk el az első alkalommal. A név rajta maradt, s talán egyre többen ismerik már.

Magamról

Játékos ember vagyok, és valahol olvastam egy Platonnak tulajdonított mondatot. Ez így szólt: „Többet megtudhatsz másokról egy mondat játék, mint egy év beszélgetés alatt.” A játék az életünknek egy olyan ajándéka, amelyben valóban kiteljesedhet az én, és amely által formálódhat a közösség. Ezért a gyülekezeti életben, az ifjúság körében és a gyermekek között végzett munkámban is fontos számomra az, hogy a szigorú tanuláson túl a játék és a játékoság is legyen jelen a tanítás folyamatában. Én magam is szívesen játszom, és ugyanakkor szívesen szemlélem a játszó gyermekeket, csodálom fantáziájukat és leleményességüket.

A játékról

A játék ötlete akkor született meg bennem, amikor egy másik, sokak által dédelgetett ötlet elhalt. Többen jöttünk össze évekkal ezelőtt, hogy egy elektronikus, számítógépen ill. interneten is játszható gyülekezetépítő játék ötletét kidolgozzuk. Az ötlet szenzációs volt, csak éppen mindannyian annyira leterheltek voltunk, hogy a közös munkával nem jutottunk előbbre. Ekkor - nem értvén a számítástechnikához - fogalmazódott meg bennem az, hogy a gyülekezetépítést, mint ami a keresztyén közösségek missziói küldetéséből fakadó kötelessége, egy táblás játék formájában valósítsam meg. Egy olyan ötletet vettem alapul, amelyet elvileg minden gyermek ismerhet. A „Gazdálkodj okosan” játékban mindenkinek arra kellett törekednie, hogy a saját lakását berendezze és a saját ügyeit - jól gazdálkodva - intézze. Ez a játék sok generációnak jelenthetett közös élményt, és az pedig egyértelmű, hogy a játék során fejlődik a stratégia-alkakító és a döntési képesség. A játékot 2005. tavaszára készítettem el egy kezdetleges formában, amikor egy kb. 80 fős közösséggel egy gyülekezet számára szervezett hétvégén „teszteltem”. Ebben a formában még egy gyermektáborban (kb. 80 fő), majd egy ifjúsági csoportban (16 fő) játszottuk. Mind három alkalommal nagy élményt jelentett a játék, és a résztvevők a kb. két órányi játék után sem érezték magukat fáradtnak.

Ezekon az alkalmakon mint játékvezető vettem részt, és a tapasztalatokat felhasználva alakítottam ki a mostani szabályokat. Időközben fiaim segítségével izléseken kialakított kellékeket készítettünk. Egyelőre manufakturális módszerekkel készül a játék, ezért csak korlátozott példányszámban van forgalomban. A játékot minimum 4 fő játszhatja, de célszerűbb csoportosan játszani. Az ideális létszám 16 fő. De egy leleményes jópofa játékvezetővel akár 80 fő is játszhatja. A feladatok úgy vannak kialakítva, hogy nem csak gyermekek, hanem felnőttek is élvezhetik. A játékvezető a résztvevők tudásszintjéhez igazíthatja a feladatokat. A játékot az evangélikus egyházközségek életét ismerve állítottam össze, de véleményem szerint a felekezeti különbözőségek nem jelentenek akadályt a közös játékban.

Miről szól a játék?

A játékban 4 csoport versenyez egymással. Ők úgy alkotnak négy mini egyházközséget, hogy mindegyikükben 4 család van. Minden kis gyülekezetnek van egy temploma, és oda 25 fő jár vasárnaponként templomba. A játék feladatainak teljesítése közben arra kell törekedni, hogy minél többen legyenek a templomban. Az a csapat nyer, amely bizonyos idő elteltével a legtöbb gyülekezeti taggal rendelkezik. A versenyben közrejátszik a véletlen is, hisz a dobókocka „forgása” határozhatja azt meg, hogy ki melyik mezőre lép és milyen feladatot kap. A gyülekezetek feladata nem a pénzgyűjtés, hanem az emberek „megnyerése”, de olykor a gyülekezet pénzügyi helyzete segíthet abban, hogy mások számára vonzóbb legyen a gyülekezet, a templom és a közösségi élet.

Miért játszhatjuk?

Egyrészt azért, mert a játék közben jól szórakozhatunk. Erről sem szabad megfeledkezni. A keresztyén közösségek jókedvű, derűs közösségek! Mégis sokszor inkább valami mogorvaság, fénytelenység és komorság ül a keresztyén közösségek arcán. A játék derűsre tesz. A játékban mindig a gondtalanságot élhetjük át, mert amikor játszunk, akkor semmi sem megy élesben. Az élet gondjai, a feladatok, a tenni-valók, és a harcok, a veszteségek és a hiányok ilyenkor eltörpülnek. S aki az életében sok hiányt szenved, vagy többször érzi magát vesztesnek, az a játékban lehet nyerő, sikeres. Ezért nem szabad - vérré menő

- versenyt generálni. A játékvezető nagyon jó hangulatot tud teremteni a játék közben. A hagyományos táblajátékok egyfajta reneszánszukat élik, mégis azt tapasztalom, hogy nagyon sok családban nincs igény a társasozásra, a közös játéokra. Ezért a gyülekezeti közösségek ebben a igényébredésben is missziót végezhetnek. Az elektronika terjedésével az elmagányosító játékok tömege zúdult a fiatalokra és a gyermekekre, s ez gyakran a kifejező készségüket, kommunikációjukat is erősen visszaveti. (A magatartászavarokról nem is beszélve!) Ez a játék tehát a monitor elől elszakított nemzedékek „regenerálódásában” is segítséget nyújthat. A játék közben sok mindenre fény derülhet. Pl. a résztvevők lelkiségét, lelkületét is megismerhetjük a játék közben. Tanulságos volt, hogy egy – a hittanórákon általában - szótlan, csendesen visszahúzódó gyermek mennyi ígét tudott idézni játék közben. A hittanórákon alig lehetett belőle valamit kihúzni. Itt azonban ő - mentette meg - a csapatát.

Alkalom van a játék során különféle képességek tesztelésére, hisz a játékban lehet, sőt kell énekelni, vagy beszélni, rövid imádságot írni... Az is kiderülhet, hogy a gyülekezeti tagok között sokan vannak olyanok, akik a gyülekezet életének alapjaival sincsenek tisztában. Pl. nem tudják, hogy miből él az egyház, vagy a gyülekezetük területén milyen kis közösségek, csoportok, bibliakörök vagy szolgáló közösségek működnek. A játék fő célja azonban az, hogy a résztvevők ráeszméljenek: a gyülekezet életének elsődleges feladata, küldetése a misszió. Nem lehetünk sohasem megelégedve azzal, hogy mi járunk templomba, és részt veszünk a gyülekezet életében. Ha a környezetünkben, az ismerősi körünkben, az osztályunkban, vagy a házunkban vannak még olyanok, akik nem tartoznak a gyülekezethez, igenis felelősek vagyunk azért, hogy megszólítsuk őket, hívogassuk őket. S a gyülekezet nyitottságát is segítheti a játék. Sokszor tapasztaljuk, hogy kialakult körök, csoportok jól érzik magukat egymással a gyülekezeten belül, de új tagokat nehezen integrálnak. Az lenne a jó, ha minden játékban résztvevő ráébredne arra, hogy nyitottá, másokat megszólítóvá, és másoknak Isten dolgairól beszélővé kell lennie a keresztyéneknek, a közösségeknek. A játék elsődleges célja tehát az, hogy felismerjük, az életünk sok-sok hétköznapi szituációjában lehet a gyülekezet épülésére gondolni. Ezzel az a célt szolgálja, hogy mindenki aki belemelegszik a játékba, többé ne úgy gondoljon az egyházra, gyülekezetre, mint egy - a vasárnapi istentisztelettel, misével - kipipálható szabadidő-tevékenységre, hanem úgy, mint

amiben neki is van feladata, s olyan sokrétű szolgálat teheti teljessé a gyülekezet életét, amelyben mindenkinek lehet szerepe.

Játsszunk!

A hitoktatásban a játék fontosságát senki sem vonja kétségbe. Azonban elsődlegesen a szerepjátékokra gondolunk, azokra a játékokra, amelyekben a gyermekek azonosulnak egy-egy bibliai szereplővel és átéli annak érzéseit és megpróbálják a gondolatait kitalálni. Ezeknek a személyiségformáló játékoknak is nagy szerepe van a hitoktatásban és az egyéb gyermekmunkában. Én magam például a konfirmációs oktatás végén használom már évek óta azt a módszert, hogy az úgynevezett konfirmációs vizsga számonkérése helyett egy, a tanítást is magába foglaló színdarabban mutatjuk be a gyermekekkel a tanultakat.

Az Imádkozz okosan! játék más jellegű. Igaz itt is átélhetik azt a résztvevők, hogy ők is misszionáriusok, és tehetnek valamit a gyülekezetért, de ebben nem szerepet kell játszaniuk, hanem mintegy modellezik a gyülekezeti életet. Ezek a modellezések hallatlanul fontosak. Ahogy korábban is írtam, a modellezés felszabadít, mert még nincs végzetes következménye a rontásnak (nem fog összedűlni, vagy kiürülni a templom, ha rosszul oldják meg a feladatokat). S mégis átéli, hogy lehet olyan az életünk, ami miatt eltávolodnak néhányan a közösségből, s lehet olyan, amelyekkel másokat megnyerhetnek. Ezért egy jó játékvezető okosan vezetheti a játékosokat, a hittanos csoport tagjait vagy az ifjúsági közösség résztvevőit, vagy éppen egy felnőtt csoportot arra, hogy az Isten ügyéről felelősen gondolkozzanak, és ügyéért felelősen tegyenek. Isten országának építése, épülése az elkötelezett hitben, az Istenhez és az egyház közösségében a Krisztushoz ragaszkodó keresztyének, tanítványok által mehet végbe. Ehhez segítséget nyújthat ez a játék, és több játékos hittanóra, közösségi alkalom is.