Ugyanígy érdeklődésre tarthat számot a *„Négyszemközt az orvossal"* sorozat, vagy a sakk kedvelői számára jelenthet kihívást egy-egy sakkfeladvány...

Persze szinte a lehetetlenséggel határos lenne teljes részletességgel ismertetni az összes, állandó rovatban vagy azon kívül felbukkanó témát, hiszen amellett, hogy a lap megjelentet például tudományos cikkpályázatra készült műveket, tájékoztat az egyes középiskolásoknak vagy felnőtteknek meghirdetett pályázatok feltételeiről és határidejéről; meteorológiai előrejelzéseket ad, és megtudhatjuk a csillagos ég fontosabb eseményeit is, és válaszol az olvasók leveleire; mindemellett a lap címének megfelelően (*Élet* és Tudomány) tárgyalja a közvéleményt foglalkoztató, aktuális témákat is, legyen az aszályveszély, vagy a környezetvédelem és a privatizáció kapcsolata.

És mivel szinte lehetetlen lenne kellő alapossággal bemutatni mindezen rovatokat és önálló írásokat, az eddiginél részletesebben talán nem is érdemes. Végszóul legyen elég annyi, hogy az Élet és Tudomány – szerkesztési koncepciójának megfelelően – színes és érdekes, rövid, könnyen befogadható cikkeket közöl, és ezek megértéséhez nem kell elsődlegesen „reál" vagy „humán" beállítottsággal rendelkezni – elég, ha valaki érdeklődik a legfrissebb eredmények iránt.

Megjelenik hetente, 30 oldal, 35 Ft.

GALÁNTAI ZOLTÁN

Szúrópróba

Könyv *lemez kazetta video film színház* játék

avagy az árulás édességessége. Kezdetben volt néhány könyv, melyet a főszerkesztő szelíd, ám ellentmondást nem tűrő utasítására olvasni kezdtem. Beosztottnak sorsa ez, olvas, ír, olvas és megint csak ír. Azután kész a cikk, leadja, *letudja*, a főszerkesztő is megnyugszik, mindenkinek nagyon jó. Már épp emelkedtem volna, hogy a szövegformálás gyötrelmei felé vezéreljem elmémet és kezem, amikor kisebbik lányom, *a Judit* játszani hívott. Szombat délután családos ember játszik a kisebbik gyermekével. Játszottunk. Mindenféle ostobaságot. S akkor, mint derűs égből a csillámló villám: az idea leszállt hozzám. ÍRJ TÁRSASJÁTÉKOKRÓL! Nem is rossz gondolat, hiszen karácsony után megtelik a gyerekszoba játékabbnál játékabb, költséges és gyakorta haszontalan, egyszer-kétszer játszott holmival. S hogy hol van itt az árulás? Bizony, mint tipikusan megalkuvó szülő, gyermekeimnek meg nem mondom soha, mekkora ostobaságnak tartom a játékot, melyet többhónapi könyörgésére mégiscsak megveszek nekik; hogy mennyire bárgyúnak tartom a színes csodáikat. Miért veszi meg akkor? – teszi fel a kérdést az egyre bosszúsabb és erkölcsileg nyilván ennél jóval magasabban posztoló olvasó. Mert meg kell venni. Mert a gyermekek (akár a felnőttek) szeretik azt birtokolni, amit birtokol a másik, az iskolatárs, a szomszéd gyereke; szeretnek ahhoz hozzájutni, amit a tévé, az újságok reklámoznak, csillogtatnak, fölmutatnak nekik. S mert a legtöbb rábeszéléssel is csak annyit érhetünk el, hogy a gyerek látszólag lemond vágya tárgyáról, ám onnantól kezdve titkon és magányosan eped utána – a pedagógiának ezt az ágát én feladom.

A gazdag játékok előtt egy szegényes történet. Nagyobbik lányom, *a Sára*, még óvodás korában megkérdezi tőlem, mi szegények vagyunk-e, vagy gazdagok. Se-se

– vakargatom a fejemet, mi épp olyanok vagyunk gyermekem, akiknek mindenért meg kellett és meg kell dolgozniuk, tehát mindenben munka van, amit költünk, tehát költesz te is, ilyetén módon mi inkább szegények vagyunk, mint gazdagok. Pár nap telik el, félrevon az óvónő és felajánlja, befizeti helyettem a 20, azaz húsz forintos bábszínházlátogatási tarifát, ha meg nem sért, a lányomtól tudja ugyanis – aki egyedül nem adta be a huszast –, hogy mi szegények vagyunk.

Egyszóval, szép dolog a rávezetés, a nevelés, de szebb egy kék-sárga-piros-lilaszínjátszó póni, vagy egy szuperfegyverarzenál (s ha már itt tartunk, a tévében sem látok mást, én, kisgyerek, mint hogy a fegyverek beszélnek, az emberek meg ott fekszenek kiterítve, s még jó, ha csak kiterítve és egészben, és jó fej az apu ezzel az antimilitarista dumával, de engem még mindig kiröhögtek a többiek, amikor el akartam adni nekik a fater eszméit. Különben is, minden előtt és után ott van már a reklámokban a lényeg, szerencsére).

Amikor tehát most morgolódom, ne tessék engem komolyan venni, mert a gyerekek úgyis megvédenék velem szemben ezeket a játékokat, s természetesen a játékokat kiagyaló, kivitelező és reklámozó urakat és hölgyeket, s ez akkor is súlyos és fontos érv, ha a gyermekek nem ismerik az üzlet, a profit fogalmát, s egy darabig hadd ne ismerjék meg.

A manapság divatos játékok nagyrészén az MB GAMES felirat díszeleg, mely a Hasbro International Inc. Hasbro Hungary Kft-t takarja, s ezekkel a játékokkal van nekem a legtöbb bajom. Kezdjük mindjárt a *Ghost Castle* (6-12 éves korig; 2-4 játékos részére) térbeli társasjátékkal. Egy szellemkastélyt kell összeállítaniuk a gyermekeknek megadott elemekből. A cég dícséretére legyen mondva, jól és viszonylag egyszerűen összeállítható a kastélyocska, sőt, a toronyba rejtett variálós (masina?) micsoda is kifogástalanul osztogatja minden oldalra a koponyát. Jól tetszett a kedves olvasónak olvasni. Koponyát. (A koponya egyébként – ezt a doboz reklámszövege is tartalmazza – sötétben világít. Még szerencse.) Van itt szellem, denevér, csontváz, rémült maszk, lecsapódó alabárd, egy koporsó, melybe bele kell dobálni időnként az említett koponyát... A gyerekszobát felveri a zaj, „add ide a koponyát!", „tedd föl a rémült maszkot!"... A játék ára 1000 és 1500 között, ennyiért lehet borzongatni gyermekeinket.

Ennél egy fokkal értelmesebb és néhány fokkal kártékonyabb a *Hangman* fantázianevű konstrukciójuk. 8 éves kortól ajánlott, két játékos részére. Már a dobozon kezdődnek a bajok. „Ellenfeledet minden hibás tippje közelebb juttatja az »akasztófához«." A fenyegetés később csak fokozódik, mint az a bizonyos nemzetközi helyzet. „A tizedik rossz tipp után nincs kegyelem, ellenfeled nem kerülheti el az »akasztófát«." Ennyi hátborzongódás után lássuk, miről is van szó. Az egyik gyermek (játékos) egy szót talál ki, ezt kis betűzsetonokkal kirakja a piros tábla tetejére. A másiknak betűnként kell kitalálnia a szót. Minden találat után az adott betűt társa feléje fordítja. Eddig kitűnő nyelvfejlesztő játék, egyenesen zseniális. Innentől rakódik rá – a maga zsenialitásfaktorával, amit hívhatnánk másként is – az üzlet. Amennyiben az adott szóban nem szereplő betűt jelöl meg a kérdező, a szó kitalálója egy forgótárcsa segítségével – ne lepődjék meg, kérem, szedje össze magát! – hozzákezd társa szimbolikus felakasztásához. Ha tíz rossz kérdést tesz fel a szerencsétlen, máris lóg feszes kötélen. S felhangzik a diadalmas mondat a gyerekszoba mélyéről: „Hurrá, felakasztottalak!". S nyugodt a szülő is, gyermekei jól elvannak egymással. Akasztgathatnak, egyszáz híján ezerért.

Ismét egy térbeli játék MB GAMES felirattal. *Mouse Trap* (5 éves kortól; 2-4 játékos részére). Térbeli játék, potom 15000 forintért. „Örült szerkezet" (mely az első próbálkozás után csődöt mondott egy pontján, hogy azután konzekvensen mondja a csődöket mind a mai napig – de gyermekeim e potomság fölött elnéznek, s kezükkel segítenek az őrült, ám láthatóan nem tökéletes, drága szerkezetnek), „a csizma lendül,

a golyó gördül... a műugró szaltózik... és a ketrec elfogja a torkos egeret". Tanulságnak épp elég ennyi. Ne légy torkos, mert előkerül egy ilyen bonyolult szerkezet és véged! Burleszk-filmekre emlékeztető, pihentagy-csinálmány a szerkentyű, kétségtelenül mulatságos a gyereknek, de hamar megunható, sőt, megunandó is, mert sok variációra nem ad módot.

Az MB GAMES érdekesebb játékot terveztetett s bocsátott piacra a *Frustration*nel (4 éves kortól; 2-4 játékos számára). A játék tulajdonképpen a „Ki nevet a végén?" régi, közkedvelt társashajsza megmodernesített változata. Szerencse és hangosság keveréke, 700 forintért. Működtetnek benne egy pattomatát, amely hangosságban emlékeztet a hajdani golyózabáló, tuti halláskárosodással járó víziló-játékra. Nagy erénye, hogy nincsenek benne ízléstelenségek.

S az előbbiek ismerete után állítható, ez már komoly szempont kell legyen, sajnos.

Egyértelműen jelesre vizsgázik azonban a cég *Shut the Box* szerkentyűje (dobókockás úti társasjáték; 8 éves kortól). Egy viszonylag kicsi doboz, benne két kocka, billenthető számzseton-sor, s négy személy eredményét jelző színes skála. Számkombinációk hullák, szellemek, koporsók nélkül, egészséges öröm és tiszta bánat. Nagyon lehet ajánlani – szerintem már hat éves kortól, minden gyereknek, aki szereti az olyan nyerésélményeket, melyek az eszéről, a logikájáról adnak igazolást.

Az utolsó játék a cégtől, mely hirtelen a kezembe akadt (most döbbenek csak rá, mennyire uralhatja a társasjáték-piacot manapság az MB GAMES, ha a gyerekszobában is lépten-nyomon az ő dobozai ötlenek a szemembe – így hatványozódik a felelőssége is!) a *Rescue Rangers* nevet viseli (6-12 éves korig; 2-4 játékos), alcíme árulkodó „Chip és Dale, a Csipet Csapat". Repülőgépet kell benne kártyákból összeállítani, rendőrségi „engedélyt" lehet szerezni, azután repülni, röpködni ide-oda. Tiszta játék, egyetlen baja, ami a cég játékait jellemzi – a logikai játékokat kivéve, természetesen – : hamar kiismerhető, nem igazán variábilis, nem teszi próbára a játékosok szellemi készültségeit, így nem okoz valódi sikerélményt.

Az előzőekhez képest szerényebb kiállítású a *Bűvös erdő* nevű (micsoda vidékiség, *magyar nevet* adni egy magyar gyerekeknek szánt magyar játékterméknek!!), mindössze kétszáz forint körüli összegért eltulajdonítható játék, melyet a Felföldi Kft. dobott piacra, Debrecenből. Reklámfeliratuk is szerényebb: „Izgalmas, ügyességet és kombinációs készséget fejlesztő társasjáték az egész család számára". S ebben valami fontosat érzek. Számítanak rám is, szülőre, én is odatalepedhetem-heverhetek a kölykök közé, mert egy lehetek közöttük úgy, hogy nem gügyögés a belépés feltétele. Mert végül is, a társasjáték egyik legfontosabb feladata, hogy szellemileg hozza össze a résztvevőket. Mondjuk, szombat-vasárnap délután a családot. A rohanó apát, az örökké fáradt anyát, a szüleiket néha csak villanásra látó gyerekeket. *Együtt a család.*

Hasonlóan jó lehetőséget kínál erre az InterLogic *Kérdezz! Felelek* játéka. (Élőlény*Tárgy*Személy*Évszám*Fogalom*Hely)

„Műveltségfejlesztő, izgalmas szellemi társasjáték. Együtt játszhatja az egész család, gyerektől a nagyszülőkig." Nem könnyűek a kérdések, itt is tíz próbálkozása lehet a játékosoknak, azzal a könnyítéssel, hogy őket nem akasztják fel a tizedik tévesztés után a társaik. Nem akasztja fel apját a gyermek, férj a feleségét, unokáját a nagymama. A televízióban látott sorozatra vezethető vissza a játék, s megvan az a nagy előnye amazzal szemben, hogy nem mellékelik hozzá a képernyőn látható kényszer-kedélyes-jópofa játékvezetőket. Ára meghaladja valamelyest az 1000 forintot, de jó befektetés, mert nagyon sokáig játszható, később, akár felnőttesebb korban is elővehető.

Pillantásom egy kölcsön-játék dobozára esik. *Az Ezüst-tó kincse*. Még 1986-ban adta ki a Novoplast. A nehéz időszakban tehát, amikor még harcra kellett nevelnünk a gyermekeinket. Erre abból is lehet következtetni, hogy körülbelül annyi feladat van

benne, mint az előzőekben felsorolt összes játékban együttvéve, s talán még annál is több. Western-történet, amely *ki van találva* valamilyen okból, valaki által. Nem ostoba, nem agresszív, kaland és tervezés egyszerre. Külsőségeiben megfelelő, semmi csicsásság, ami szín és fényesség van benne, azt mind a szellemével adta hozzá a kis játékos; ezt persze, szerencsére, nem veszi észre, élvezi viszont veszettül. El kell mondjam, nagyon elgondolkodtatott a gyártók pesszimizmusa – na, nyilván a kommunista rendszer miatt (voltak) olyanok, amilyenek. Azt írják ugyanis a dobozra: 2-6 résztvevő, javasolt kor: 9-99 évig. A száz- vagy annál több évesek persze ne játsszanak, ha kedvük tartja, Ezüst-tó kincsét! A demokrácia és a perspektivikus jövőkép teljes hiánya ez, kérem. Jó, hogy vége. De a játékokat azért átmenthettük volna, mert attól félek, bár nem voltak ilyen szépek, mint ezek a maiak, de okosabbak, emberibbek és értékesebbek voltak – s itt nem az árukra, hanem a tartalmukra gondoltam.

A másik szembeötlő játék-látvány-játék felirata: *My Little Pony – Schoolhouse* (Harbro). Könnyed árfekvés – úgy, hogy ráadásul még póni sincs benne: 2500-2900 között. Potomság. Kimondottan nagycsaládosoknak ajánlott. A schoolhouse for all your ponies... a place to make new friends and where learning is fun! (3 éven felül)

Hogy mi ez? A manapság oly divatos (és oly roppant ízléstelen, ám nagyon jól kivitelezett) színes játékpónik számára iskola. Rózsaszín falak, varázstábla, betűtalpú padok (iskolatervezők figyelem! ezt azért meg lehetne vizsgálni, ezt a betűtalpakat itt), póniszemüveg – egyszóval drága haszontalanságok a köbön. Vigasz: a barbiéknál egy fokkal jobb. *Talán.*

A kígyó itt fogja meg a farkát. Avagy, kinek a farkát fogja meg itt a kígyó? Leánykám hozza a *My Little Pony* (Az én kicsi pónim) Luttra-albumát, telisteli van rondábbnál rondább pónival, kékek, zöldek, ondolált hajúak, virágos tomporúak... adnék pénzt, hogy venne matricákat, mosoly, puszi, te vagy a világon egyébként is a legjobb apa, te! A könyvecskét – vagy minek nevezzem – egy McDonald's ebédnél kapta (oda se megyünk többet), természetesen ingyen, hogy azután én, a gyermek ostoba és kiszolgáltatott szüleje, rákölcsek minimum egy ezrest a töltögetésre.

A nagyobbik gyermek meg azzal tör rám, játszhatna-e a számítógépemen a Prince-szel, vesztemre egy csomó játékot raktam fel a gépre. Vásárolhatsz, játszhatsz.

S feldereng az újabb eszme: legközelebb a számítógépes játékokat kellene nagyító alá vennem. S a könyvek? De hát lehet ilyen körülmények között elmélyülten olvasni egy kétgyerekes családapának, tisztelt Főszerkesztő Úr?

ZALÁN TIBOR

A homály eltakar

Mottó: „Sors bona, nihil aliud" helyett:
Jó vitát, és semmi mást
az oktatási törvényről

„A homály eltakar..." énekelte, kissé kapatosan az expressz vonat folyosóján, a büfé felé haladva egy kiskatona. Az ének ennyiből, egy sorból állott, s mert a folytatást nem tudta, ezért a többit csak dünnyögte.

A homály, a csend eltakar, befed sokunkat, néha meg is rémít. Főként ha még egy szomorú sort társítok a fentiek mellé, Kormos István verséből: *„Utat mutatni csillag nem ragyog..."*