



# IRODALOM

## 2025

Készítsetek irodalmi társasjátékot Lázár Ervin [A Négyzögletű Kerek Erdő](#) című meseciklusának felhasználásával!

### 1. Előkészületek

Olvassátok el a meseciklus első, [Bemutakozunk](#) című fejezetét, illetve azon kívül még minimum 2-3 mesét Lázár Ervin [A Négyzögletű Kerek Erdő](#) című meseciklusából! A mesék nem épülnek egymásra, külön-külön is jól értelmezhetők, ezért nem kell okvetlenül sorban haladnotok, bármelyik történetet választhatjátok, vagy akár az egész meseciklust is elolvashatjátok. A legizgalmasabb talán az volna, ha a csapat tagjai egymásnak olvasnák fel a meséket, és közben együtt gondolkodnának a feladat kidolgozásán. (Ez csak egy ötlet.)

### 2. Saját társasjáték megalkotása

Az elolvasott mesék elemeinek (pl. szereplők, helyszínek, cselekményelemek, dialógusok, tárgyak, érzelmek, tanulságok stb.) felhasználásával és/vagy szabad alakításával (pl. továbbírás, átírás, narratív átjárók kialakítása a mesék között, új mesék kitalálása) alkossátok meg a saját társasjátékokat.

A társasjátékok játékmechanizmusát ti választhatjátok meg. Lehet például:

- szerepjáték
- lépegetős (start→cél) társasjáték kockadobással és kalandokkal
- kommunikációra épülő partijáték
- bármilyen más, általatok ismert társasjáték mintájára vagy több különböző társasjáték kombinációjából megalkotott játék

Próbáljatok meg olyan társasjátékot alkotni, amelyben NEM vagy nem elsősorban a tárgyi tudás (pl. Lázár Ervin életrajzának vagy pályaképének, illetve a mesék cselekményének ismerete) számít, hanem a résztvevő játékosok irodalomszeretete, kreativitása, képzelőereje, na meg persze, a szerencse.

Az irodalmon kívül más művészeti területeket (pl. zene, film, rajz) vagy az internet világából jól ismert műfajokat (pl. mémek, gifek, rövid formátumú videók: You Tube Shorts-ok, Instagram

Reels-ek, TikTok videók), sőt a mesterséges intelligenciát (pl. a Chat GPT-t) is játékba vonhatjátok (pl. feladatok kitalálásánál vagy különböző kalandok/próbatételek formájában). Különösen sokra értékeljük azokat a társasjátékokat, amelyek érdeklődést válthatnak ki a mese műfaja, karakterei vagy Lázár Ervin írói stílusa iránt, vagyis amelyek a közösségi kikapcsolódás mellett a téma népszerűsítésére is alkalmasak.

### 3. Mit várunk? Mit kell beküldenie?

- A saját társasjátékokat általatok megírt **játékszabályát** (max. két A4-es oldal terjedelemben).
- **Kép(ek)et a saját társasjátékok vizuális elemeiről** (pl. játéktábla, karakterek, kalandkártyák stb.). A vizuális elemek lehetnek saját alkotások (pl. befotózott kézi rajz vagy számítógépen készített digitális rajz, 3D-s figurák fából, gyurmából, kerámiából, papírmáséból stb.), de lehetnek internetről letöltött képek, illetve azok grafikai programmal módosított/megszerkesztett változatai is.
- Egy **max. 3 perces videót**, amelyben a csapat (esetleg más játékosokkal, barátokkal kiegészülve) játszik a saját fejlesztésű társasjátékkal. A videó lehet vágott, amelybe csak a legjobb pillanatok kerülnek bele, de lehet vágatlan, egyetlen snittből álló kisfilm is, amely a közös társasozás egy részletét mutatja.<sup>1</sup> Fontos, hogy a videón hallható legyen a játékosok hangja, a közös játék során elhangzó spontán beszélgetése. Ezt a beszélgetést nem kell előre megírnotok, a szabatos fogalmazásnál sokkal fontosabb, hogy a videó minél hívebben adja vissza a közös játék hangulatát. (Viccelődés, egymás baráti froclizása, drukkolás, kisebb viták stb. simán benne maradhatnak.)

### 4. Beküldés

Az elkészült alkotásokat (játékszabály, képek, videó) küldjétek el az [irodalomtverseny@btk.ppke.hu](mailto:irodalomtverseny@btk.ppke.hu) címre **2025. március 31-ig!**

Örömteli alkotómunkát kívánunk!

*a Pázmány Csapatverseny szervezői*

---

<sup>1</sup> Az adatvédelmi szempontok figyelembe vétele miatt dönthettek úgy, hogy a videón csak nyaktól lefelé látszanak a játékosok (vagyis az arcuk nem látszik).