



## IRODALOM 2024

Készítsetek irodalmi társasjátékokat saját kortársaitok számára Örkény István egyperces novelláinak felhasználásával!

### 1. Előkészületek

Olvassatok el minimum 10 szabadon választott egyperces novellát Örkény István életművéből!

Ha nincs éppen kéznél Örkény István *Egyperces novellák* című kötetének valamelyik kiadása, az interneten is találtok válogatást az egypercesekből:

<http://mek.niif.hu/06300/06345/06345.htm>

<https://www.mek.oszk.hu/06300/06345/06345.pdf>

### 2. Saját társasjáték megalkotása

Az elolvasott egypercesek elemeinek (pl. szereplők, helyszínek, cselekményelemek, tárgyak stb.) felhasználásával és/vagy szabad alakításával (pl. továbbírás, átírás, narratív átjárók kialakítása az egypercesek között) 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 társasjátékokat alkotni, amelyben NEM vagy nem elsősorban a tárgyi tudás (pl. Örkény életrajzának vagy pályaképének, illetve a novellák 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 kül. „kalandok”/”próbatételek” formájában), ha szeretnétek. Különösen sokra értékeljük azokat a társasjátékokat, amelyek (a zsűri megítélése szerint) érdeklődést válthatnak ki az egypercesek műfaja vagy Örkény István írói stílusa iránt, vagyis amelyek a közösségi kikapcsolódás mellett a téma népszerűsítésére is alkalmasak.

### 3. Mit várunk? Mit kell beküldenedek?

- A saját társasjátékokot 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. Az adatvédelmi szempontok figyelembe vétele miatt elég, ha a videón csak nyaktól lefelé látszanak a játékosok (vagyis az arcuk nem látszik). 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 **2024. április 4-ig!**

Örömteli alkotómunkát és jó szórakozást kívánunk!

*a Pázmány Csapatverseny szervezői*