

**TERRAFORMÁLÓ KÜLDETÉS –
A „FELFEDEZÉS, ALKOTÁS, TANULÁS” PROJEKT TÁRSASJÁTÉKA**

Szerzők:

Mező Péter Dániel
Kocka Kör (Magyarország)

Mező Kristóf Szíriusz
Kocka Kör (Magyarország)

Az első szerző e-mail címe:
peter.mezo1@gmail.com

Lektorok:

Kelemen Lajos (PhD.)
Poliforma Kft. (Magyarország)

Szabóné Balogh Ágota (PhD.)
Gál Ferenc Egyetem (Magyarország)

...és további két anonim lektor

Mező Péter, Mező Kristóf Szíriusz (2022): Terraformáló küldetés – a „Felfedezés, alkotás, tanulás” projekt társasjátéka. *Különleges Bánásmód*, 8. (2). 153-158. DOI [10.18458/KB.2022.2.153](https://doi.org/10.18458/KB.2022.2.153)

Absztrakt

Jelen tanulmány a „Terraformáló küldetés” című társasjáték rövid bemutatásáról szól, melynek célja, hogy gamifikált formában nyújtson, gyakoroltasson tudományos ismereteket. Az ingyenesen elérhető játék kiválóan alkalmazható a tehetséggondozó programok gazdagító-dúsító elemeként.

Kulcsszavak: társasjáték, gamifikáció, tehetséggondozás

Diszciplínák: pszichológia, pedagógia

Abstract

TERRAFORMING MISSION – A BOARD GAME OF THE “DISCOVERY, CREATION, LEARNING” PROJECT

The present study is a short introduction to the board game “Terraforming Mission”, which aims to provide and practice scientific knowledge with the help of gamification. The free game is great as an enriching element of talent programs.

Keywords: board game, gamification, talent development

Disciplines: psychology, pedagogy

A “Terraformáló küldetés” elnevezésű játék a Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület legújabb innovatív terméke, melynek segítségével a

tanulás észrevétlenül, egy élvezetes játék keretében valósulhat meg.

A „Terraformáló küldetés” című társasjáték célja,

hogy gamifikált formában nyújtson, gyakoroltasson tudományos ismereteket. A „Terraformáló küldetés” társasjáték a természettudományos ismeretterjesztés és gondolkodás játékos gyakoroltatása, fejlesztése céljából készült. A három körből, valamint egy kiegészítő körből álló játéksorozat zárt és nyitottvégű feladatokat egyaránt tartalmaz, így a kauzális és algoritmikus problémamegoldó gondolkodás mellett a kreativitásnak is nagy teret enged. Miként a szerencsének – ha tetszik a Czeizel Endre által megfogalmazott $2x+1$ faktoros modellben leírt sors-faktornak – is jelentős szerepe van a játékban.

A játék mellett, hogy folyamatos alkotó gondolkodásra sarkall, interaktív, közösségépítő jelleggel is bír.

A játék bemutatása

A társasjáték három körből áll, és egy kiegészítő játékot is tartalmaz (1. ábra).

Az első körben a játékosoknak meg kell találniuk a terraformálásra kiválasztható exobolygójukat. Ennek érdekében csillagképek, csillagok, csillag-típusok, bolygók terén kell alkalmazható ismereteket szerezniük, használniuk. A játék első körének végére pedig megtalálják a terraformálásra kiválasztott exobolygójukat.

1. ábra: A „Terraformáló küldetés” társasjáték táblái. Forrás: Mező és Mező (2022)

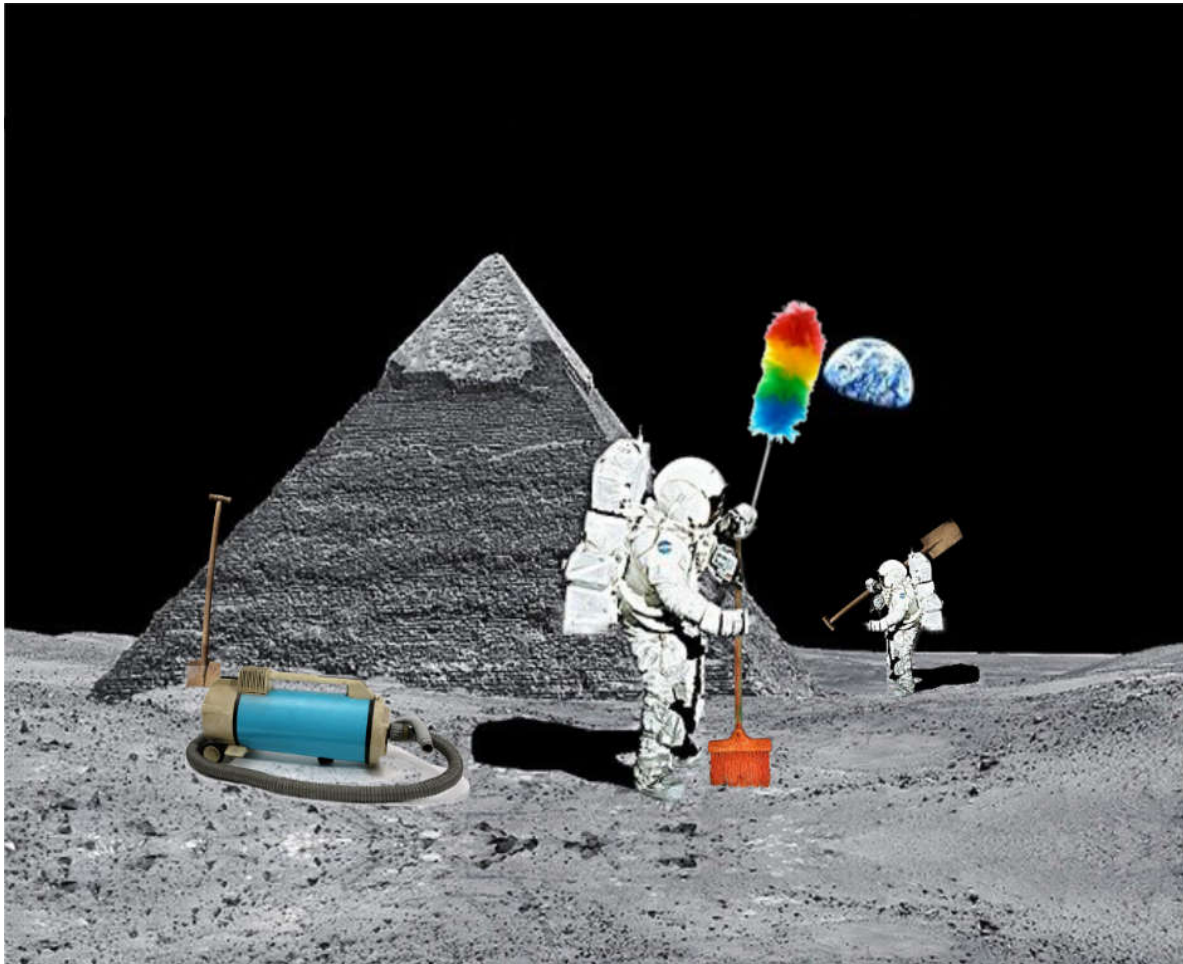


A terraformálásra kiválasztott exobolygó megismerésére a játék második körében kerül sor. A planéta természeti adottságainak feltérképezésén túl ebben a körben az is a játékosok feladata, hogy összefüggéseket találjanak a természeti adottságok (pl. a bolygóra jellemző gravitáció, légköri összetétel, stb.) és hosszabb távú társadalmi (például: a földinél esetlegesen kisebb vagy nagyobb gravitáció művészetekre gyakorol) következményeik között.

A játék harmadik köre arra készíti a résztvevőket, hogy egy esetleges terraformálás részfeladatait mérlegeljék közösen.

E közös gondolkodás során többek között felmerülhet az is, hogy a globális jellegű (bolygó-méretű) terraformálás helyett/mellett esetenként olyan a helyi, lokális megoldások valósíthatók meg inkább, amelyeket a játékosok akár saját maguk is végrehajthatnak környezetük védelme és a fenntartható fejlődés érdekében (2. ábra).

2. ábra: lokális megoldások a globális változások érdekében. Forrás: a Szerzők



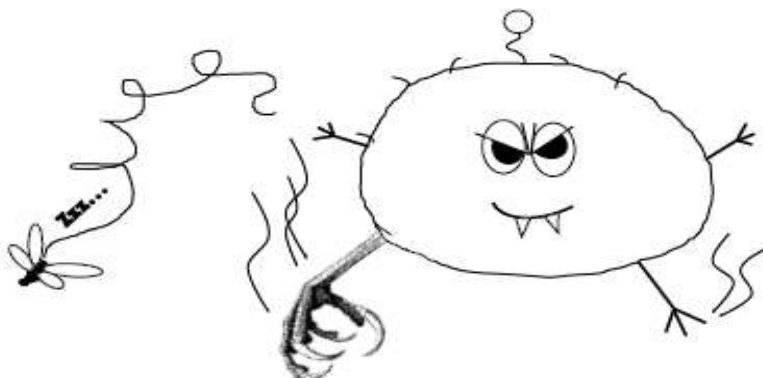
A játék kiegészítő körében egy exobolygó képzeletbeli idegen élővilágát – herbáriumát (növénygyűjteményét) és bestiáriumát (állatgyűjteményét) – hozhatják létre a játékosok (3. ábra).

A Bestiárium vadállatok természetrajzát és illusztrációit tartalmazó iratgyűjtemény, könyv. A herbárium pedig növények (általában kiszáritott, összepréselt, s gyűjtőalbumba ragasztott példányai-

nak, de jelen esetben csak illusztrációik) gyűjteménye, amely az adott növényről szóló információkat is tartalmazhat. Az élőlények e gyűjteményei révén nemcsak természettudományos ismereteiket kamatoztathatják a résztvevők, hanem a földi táplálékláncot megszegyenítő heveségű, mégis békés és vidám kártyacsatába is keveredhetnek egymással.

3. ábra: a „Terraformáló küldetés” társasjátékhoz kapcsolódó bestiárium egy lehetséges példánya (az írott betűs részeket a játékosok saját maguk töltik ki). Forrás: Mező és Mező (2022, 64.o.)

1. Élőlény neve: <i>Erdei bűdös lábú bescse</i>	
Hasznosság (0-100%): <i>60%</i>	Csereérték (0-100 db): <i>2 földi kecske</i>
Veszélyesség (0-100%): <i>20 %</i>	
Mérete: <i>Akkora, mint egy földi macska.</i>	
Kültakarója: <i>testét egyen fedli.</i>	
Színe: <i>zöld és piros</i>	
Különleges tulajdonsága: <i>átható lábtagával kábítja el áldozatát</i>	
Táplálkozása: <i>ragadozó, kedveli a húst</i>	
Élőhelye: <i>a bolygó erdeiben rak fészket</i>	
Utódai száma: <i>egyszerre 2-4 utódnak ad életet</i>	
Terraformálásban betöltött szerepe: <i>a terraformálók személyvédelmére alkalmas házőrző állat</i>	
Miért hasznos (ha hasznos)? <i>dlasztmivigyei a parfümgyártásban aranyat érnek</i>	
Miért veszélyes (ha veszélyes)? <i>lábtagával ölri tud</i>	
Kinézete (egészítsük ki az alábbi ábrát):	



A játék ezen szakasza jelentős kreativitásra ösztönző hatással bír. A fantázia szabad áramlását segíti. Azonban azoknak a játékosoknak sem kell elkeserednie, akik elsőre nem érzik magukat kellően kreatívnak, mert jelentős segítséget kaphatnak a Mező Ferenc és Mező Katalin (2022) által megalkotott Terraformáló küldetés – Fedezz fel egy bolygót! Vizsgáld meg a természeti adottságait! Tedd élhetővé! (Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület, Debrecen. ISBN 978-615-5267-11-6) című játékszabály és kiegészítő játék kiadványból.

A játék további különlegessége, hogy a hozzátartozó játékleírás (Mező és Mező, 2022) keretében készült virtuális kiállításokat is elérhetnek az érdeklődők. A kiállítások szerzői és témái:

- Hegedűs Máté (2022): *Johannes Kepler*.
- Ilyés Sára és Bodnár Hanna (2022): *Csillagok*.
- Soós Lukács Szabolcs és Fehér Botond (2022): *Világképek*.
- Magyar Dóra Gabriella és Gál Viktória (2022): *A Hold*.
- Kulcsár Ábel (2022): *Földünk légköre*.
- Szögi Lilian Eszter (2022): *Nagy légkörzések*.
- Berkes Panna és Kormos Petra (2022): *Marie Curie*.
- Lupó Patrik és Pethő-Tóth Ádám (2022): *Radon*.
- Iván Tamás (2022): *Energiatakarékosság otthonunkban*.
- Zsíros Dávid (2022): *Energiatakarékosság a háztartásban*.
- Mező Kristóf Szíriusz (2022): *Virtuális kiállítások az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében*.

A játék felhasználható tehetséggondozó programok témafelvető, előzetes tudást felmérő, ismerkedő, kreatív teljesítményekre ösztönző, ismer-

teket átadó vagy akár a megszerzett tudás ellenőrzését szolgáló eszközeként is.

A játék létrehozását a Nemzeti Tehetség Program és a Miniszterelnökség által támogatott és a Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület által megvalósított NTP-INNOV-21-0241 projekt tette lehetővé. A támogatást ezúton is köszönjük!



Irodalom

- Berkes Panna és Kormos Petra (2022): *Marie Curie (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Hegedűs Máté (2022): *Johannes Kepler (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Ilyés Sára és Bodnár Hanna (2022): *Csillagok (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Iván Tamás (2022): *Energiatakarékosság otthonunkban (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Kulcsár Ábel (2022): *Földünk légköre (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Lupó Patrik és Pethő-Tóth Ádám (2022): *Radon (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>

- Magyari Dóra Gabriella és Gál Viktória (2022): *A Hold (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Mező Ferenc és Mező Katalin (2022): *Terraformáló küldetés – Fedezz fel egy bolygót! Vizsgáld meg a természeti adottságait! Tedd élhetővé!* Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület, Debrecen. ISBN 978-615-5267-11-6
- Mező Kristóf Szíriusz (2022): *Virtuális kiállítások az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Soós Lukács Szabolcs és Fehér Botond (2022): *Világképek (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Szögi Lilian Eszter (2022): *Nagy légkörzések (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>
- Zsíros Dávid (2022): *Energiatakarékosság a háztartásban (virtuális kiállítás)*. Készült az NTP-INNOV-21-0241 projekt keretében a 2021/2022. tanévben. Web: <https://kockakor.hu/ntp-innov-21-0241>