



**DEBRECENI
EGYETEM**

DEBRECENI EGYETEM

NEVELÉS- ÉS MŰVELŐDÉSTUDOMÁNYI INTÉZET

H-4032 Debrecen, Egyetem tér 1.

Levelezési cím: 4002 Debrecen, Pf. 400. Intézeti iroda: +36 (52) 512-922

PLAY FOR YOUR FUTURE! **Tervezd meg a jövőt – társasjátékban!**

Jövőorientációs társasjáték-tervező verseny felső tagozatos és középiskolás diákok számára

Mit jelent számodra a jövő?

Hol leszel 10 év múlva? Mivel foglalkozol majd? Mi lesz fontos neked? Milyen világban szeretnél élni – és milyen döntések vezethetnek el oda?

A PLAY FOR YOUR FUTURE! versenyen most tiétek a pálya: gondolkodjatok csapatban a jövőről, és alakítsátok az ötleteiteket **saját társasjátékká!**

A jövő lehet izgalmas, kiszámíthatatlan, tele lehet lehetőségekkel, célokkal és nehéz döntésekkel. Nincs egyetlen jó válasz arra, hogyan képzeljük el. Arra vagyunk kíváncsiak, ti hogyan látjátok. Milyen döntésekkel találkozhatunk a jövőben? Mi történik, ha más utat választunk? Milyen célokat szeretnénk elérni, és mi segíthet vagy akadályozhat bennünket? Milyen szerepe lesz a tanulásnak, a munkának, a kapcsolatainknak, a technológiának vagy éppen a szerencsének?

Lehet a játékokot vicces, komoly, stratégiai vagy akár történetmesélős. A lényeg, hogy valamit elmondjon arról, ahogyan ti a jövőt látjátok.

Gondolkodjatok! Tervezzetek! Játsszatok a jövővel!

Kik jelentkezhetnek?

A versenyre **3–6 fős, felső tagozatos és/vagy középiskolás diákokból álló csapatok** jelentkezését várjuk.

- Egy intézményből több csapat is nevezhet.
- A csapatok lehetnek vegyes életkorúak.
- Minden csapat egy pályamunkával nevezhet.
- A csapat jelentkezéséhez szükséges egy felkészítő/kapcsolattartó pedagógus megadása a regisztrációs linken.
- A versenyen való részvétel ingyenes.



Hogyan zajlik a verseny?

A verseny két fordulóból áll.

1. forduló – Mutassátok meg, mit jelent számotokra a JÖVŐ!

Első feladatotok egy legfeljebb 60 másodperces, TikTok/Reels stílusú rövid videó elkészítése. A videóban mutassátok meg saját szemszögekből, mit jelent számotokra a JÖVŐ! Gondolkodhattok például az alábbi kérdéseken:

- Hogyan képzelitek el magatokat 10 év múlva?
- Mi lesz fontos számotokra?
- Milyen céljaitok vannak?
- Milyen lehetőségeket láttok magatok előtt?
- Milyen döntéseket kell majd meghoznotok?
- Mi az, ami lelkesít benneteket a jövővel kapcsolatban?
- Milyen kérdések vagy bizonytalanságok foglalkoztatnak?
- Milyen lesz szerintetek az a világ, amelyben élni, tanulni és dolgozni fogtok?
- Milyen szerepe lehet ebben a technológiának, a közösségeknek, a környezetnek vagy éppen az emberi kapcsolatoknak?

Nem kell minden kérdésre válaszolnotok! Válasszátok azt a megközelítést, amely hozzátok a legközelebb áll, és mutassátok meg kreatívan!

A videó nem filmes vagy technikai verseny: nem a profi vágást és technikai megvalósítást értékeljük, hanem az ötletet, a kreativitást és azt, ahogyan a jövőről gondoltok.

A videó formai követelményei

- maximális hossz: 60 másodperc;
- elfogadott fájlformátumok: MP4, MOV;
- álló és fekvő formátum egyaránt elfogadható;
- a videónak a csapat saját munkájának kell lennie.

Beküldési határidő: 2026. október 23., éjfélig

A videókat elektronikusan a következő címre várjuk: kocsis.zsafia@arts.unideb.hu

A beérkezett pályamunkákat szakmai zsűri értékeli, és a továbbjutott csapatokat október 27-ig értesíti.



2. forduló – Alkossátok meg a saját társasjátékotokat!

A döntőben be kell mutatni a **saját társasjátékuk kipróbálható prototípusát**, amely valamilyen módon kapcsolódik a jövő témájához. A társasjáték kiindulópontja lehet például egy jövőbeli élethelyzet, célok elérése, továbbtanulás, pályaválasztás, munka, emberi kapcsolatok, technológia, környezet, döntések és azok következményei, váratlan lehetőségek vagy bizonytalanságok.

Nem szabunk határt a fantáziátoknak. Készíthettek például táblás játékot, kártyajátékot, stratégiai vagy történetmesélős játékot, vagy kitalálhattok egy teljesen új játéktípust is.

Fontos: nem kell profi társasjátékot készítenetek! Nem azt várjuk, hogy bolti minőségű, grafikailag tökéletes játékot hozzatok létre. Egy működő és kipróbálható prototípus megfelelő. Használhattok kartont, papírt, filctollat, egyszerű bábukat, kártyákat, dobókockát vagy bármilyen más, könnyen hozzáférhető eszközt.

A lényeg az **ötlet, a játék működése és a jövő témájának kreatív feldolgozása**.

A döntő napján szükség esetén nyomtatási és technikai segítséget is biztosítunk a játékok végleges bemutatásához.

Mit kell bemutatnotok a döntőben?

A csapatok a zsűri előtt röviden bemutatják:

- mi a társasjáték alapötlete;
- hogyan kapcsolódik a jövő témájához;
- mi a játék célja;
- milyen szabályok alapján működik;
- milyen döntéseket hoznak benne a játékosok;
- és mit szeretnétek, hogy a játékosok átéljenek vagy végiggondoljanak játék közben;
- a bemutatóra 20 perc áll rendelkezésre;
- ezt követően a zsűri és a többi résztvevő ki is próbálhatja a játékot.



Mit értékel a zsűri?

Nem a legszebb vagy legdrágábban elkészített játékot keressük. Az értékelés során elsősorban az alábbi szempontokat vesszük figyelembe:

- **A jövő témájának feldolgozása:** Mennyire jelenik meg a játékban a jövőről való gondolkodás?
- **Kreativitás és eredetiség:** Mennyire ötletes a játék koncepciója és megvalósítása?
- **Játszhatóság:** Érthetők-e a szabályok? Kipróbálható és végigjátszható-e a prototípus?
- **Döntések és játékelmény:** Ad-e a játék érdekes döntési helyzeteket, lehetőségeket vagy kihívásokat a játékosoknak?
- **Csapatmunka és bemutatás:** Mennyire tudja a csapat közösen, érthetően és kreatívan bemutatni saját ötletét?
- Nem a grafikai kivitelezés színvonalát értékeljük, ezért egy egyszerű eszközökkel elkészített prototípus ugyanolyan eséllyel indulhat, mint egy látványosabb játék.

Fontos dátumok

Regisztrációs határidő: 2026. október 8., éjfél

Az 1. forduló videóinak beküldési határideje: 2026. október 23., éjfél

A döntő időpontja: 2026. november 27. Tervezett kezdésről a regisztrációt követően értesítjük a felkészítő pedagógusokat.

Helyszín: Debreceni Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Főépület

Jelentkezés

A csapatok jelentkezését az alábbi regisztrációs felületen várjuk:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSelnBw9OMtAqQPscJNA5_WNryQjIExp3akdN3ihaX3OZf_Vw/viewform

Mi vár rátok a döntő napján?

A döntő nemcsak verseny lesz! A társasjátékok bemutatása és kipróbálása mellett lehetőségek lesz arra is, hogy közelebbről megismerjétek a Debreceni Egyetemet és az egyetemi életet. Így miközben a jövőről készített játékaikat mutatjátok be, egy kicsit a saját továbbtanulási lehetőségeitekbe és jövőtökbe is bepillanthattok.



**DEBRECENI
EGYETEM**

DEBRECENI EGYETEM

NEVELÉS- ÉS MŰVELŐDÉSTUDOMÁNYI INTÉZET

H-4032 Debrecen, Egyetem tér 1.

Levelezési cím: 4002 Debrecen, Pf. 400. Intézeti iroda: +36 (52) 512-922

Díjazás

A legjobban teljesítő csapatokat értékes tárgyi és könyvjutalmakkal díjazzuk. Az első három helyezett csapat felkészítő pedagógusait szintén díjazzuk. Minden csapat kap emléklapot.

Kérdések van?

A versennyel kapcsolatban további információért keressétek bizalommal:

Enterszné Dr. Kocsis Zsófia

Debreceni Egyetem, Neveléstudományi Tanszék

kocsis.zsofia@arts.unideb.hu

Szeretettel várjuk a jelentkezéseket!

*MTA-DE Jövőtudatosság Fejlesztő Kutatócsoport,
Debreceni Egyetem Neveléstudományi Tanszék*



**MTA-DE
Jövőtudatosság Fejlesztése
Kutatócsoport**