





Miért és hogyan játszunk?

A játék, játékoság az ember egyik alapvető jellemvonása, a játékoság evolúciós örökségünk. A gyerekek idejük nagy részét játékkal töltik, már amikor erre van lehetőségük. A játék a társas kapcsolatok kialakításának és fenntartásának egy biztonságos formája, de lehetőség is egyben a tanulásra, az új helyzetek és szerepek kipróbálására. Kísérletek sokasága igazolja, hogy a tanulási folyamata pozitív élményekkel társulva sokkal hatékonyabbá válik. Ha jól és jó játékos, pozitív élményeket élünk át, azaz játszva tanulunk.

A legfontosabb az elfogadó, támogató környezet. Ez nélkülözhetetlen ahhoz, hogy a gyerekek teljes figyelemmel bekapcsolódjanak a játékba. Természetesen nagyon fontos, hogy a játékszabályokat minden esetben részletesen és pontosan mondjuk el. Minden esetben győződjünk meg arról, hogy a szabályokat mindenki érti, és mindenki számára kényelmes a játék. Érdekes a csoportot egy gyorsan hangulódó játékkal a tanóra megszokott rendjéből átlendíteni a játék világába. A honlapunk bemutat néhány ilyen hangulódó játékot is. Javasoljuk továbbá, hogy a játék befejeztével beszéljünk át a személyes tapasztalatainkat, észrevételeinket. Mi volt meglepő vagy kihívás a játékban? Vajon mi volt a legjobb stratégia? Mit csinálnál másképp, ha újra játszánánk a játékot? Ezt követően elemezzük részletesen az adott játék biológiai hátterét.

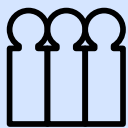
A kiadványban használt jelek magyarázata:

játékosok
ajánlott száma

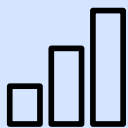
ajánlott életkor

időigény:
előkészület + játék

feladat
összetettsége



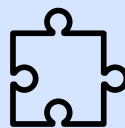
10-20



10+



5 + 10



3 / 5

Hangolódó játékok

Paparazzi és testőr. Megkérjük a játékosokat, hogy titokban mindenki válasszon magának egy paparazsit (aki ugye őt, mint celebet mindenképpen le akarja fényképezni) és egy testőrt, aki a védelmezője lesz. Ezután megkérjük a játékosokat, hogy úgy mozogjanak a térben, hogy a testőr mindig takarja ki őket a paparazzi elől. Majd tapsra mindenki álljon meg ahol van. (Nagyon vicces körbe-körbe futkosás kezdődik ilyenkor.) Akkor érdemes tapsolni, ha már jól kifutkosták és nevetgéltek magukat. Ekkor az a kérdés, hogy ki az aki tudja, hogy ő kinek a paparazzija és/vagy a testőre. Lehet tippetelni. A játék térigényes, inkább szabadban, mint osztályteremben lehet játszani.

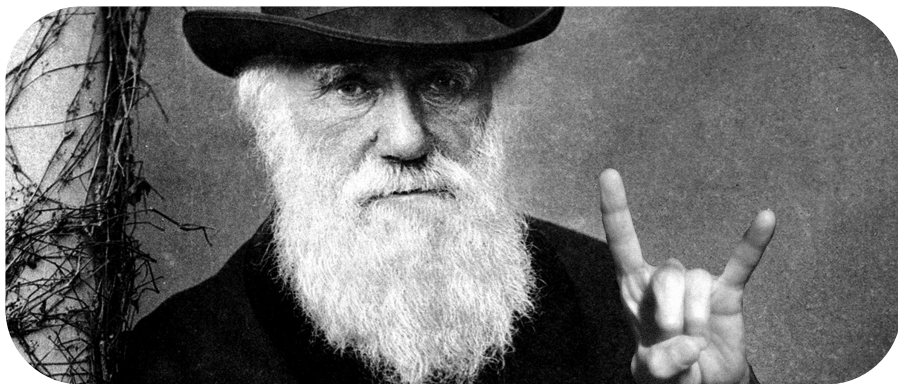
Hopp be, hopp ki. Álljunk körbe és fogjuk meg egymás kezét! Ha a játékvezető azt mondja, „hopp be”, mindenki páros lábbal ugorjon beljebb a körbe és ismétlje meg: „hopp be”. Ugyanígy, „hopp ki”-re mindenki ugorjon hátra és mondja: „hopp ki”. Hasonlóan működnek a „hopp bal” és „hopp jobb” vezényszavak. Közben végig fogni kell egymás kezét. Túl könnyű? Most jön a csavar! Innentől ahogy megismételjük a játékvezető vezényszavát, ellentétes irányban ugrunk. Azaz például, amikor „hopp bal”-t mond, akkor mindenki jobbra ugrik, persze továbbra is azt mondván: „hopp bal”. Itt koncentrálni kell. Ha elég sűrűn követik egymást a vezényszavak, könnyű elrontani. Amikor már így is nagyon jól megy, be lehet vetni újabb mozgáspárt: „hopp le” és leguggolunk, „hopp fel” és felugrunk. Természetesen ilyenkor is a fordítottját kell annak csinálni, amit mondunk. Saját ötletek mentén szabadon bonyolíthatjuk a játékot. A szükséges hely egy a játékosok által formált laza kör.

Áramvezető. Két egyenlő részre osztjuk a csapatot, akik egymással szemben álló két sorba rendeződnek. Ha páratlanul vannak, a játékvezető átadja az irányító szerepét az egyik játékosnak. Az egy sorban lévők megfogják egymás kezét. A sorok egyik végén egy székre kisebb vizespalackot teszünk (vagy bármilyen más könnyen megfogható és sérülést nem okozó tárgyat), úgy, hogy azt mindkét sor szélén álló játékosa elérje. A másik végére áll a játék indítója, aki megfogja a sor elején álló egy-egy játékos kezét. Megkéri, hogy mindenki csukja be a szemét. Majd ezt mondja: „Egyszerre meg fogom szorítani az első játékosok kezét. Az a cél, hogy a kézszorítást mindkét csapat minél gyorsabban adja tovább. Amint az utolsó játékosokhoz megérkezik a kézszorítás, azok kinyitják a szemüket és megpróbálják elkapni a palackot. Ezután az elkapók a sor elejére mennek, és a játék folytatódik tovább, mindaddig míg mindenki nem lesz egyszer elkapó.” Ekkor a játékvezető egyszerre megszorítja a két kezét, így a játék valóban el is indul. Pontozhatjuk is, de verseny nélkül is nagyon szórakoztató. A játékhoz annyi hely kell, hogy a két csapat fel tudjon állni egymással szemben.

További hangolódó játékok: www.evolutionisfun.hu



Amikor fázunk, és a bőrünk libabőrös lesz, az nem melegít. Viszont szőrös ősrünkénél nagyon is fontos volt a test melegen tartásában, mert így a szőrszálak felborzolódtak és jobban szigeteltek. A mai embernél ez a reflex megmaradt, bár nincs semmilyen haszna.



Hová tart az evolúció?

Az evolúciós folyamat főbb elemeinek bemutatása.

adaptáció

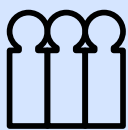
konvergencia

fajképződés

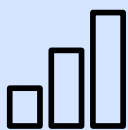
Előkészületek. Megfelelő helyet alakítunk ki, hogy a játékosok egymástól 40-50 cm-re legyenek egy vonalban vagy körívben.

Játék menete. Az első játékos kitalál egy lehetőleg elég hosszú mondatot, és azt a mellette álló fülébe súgja. A második játékos továbbadja a hallott mondatot a harmadiknak, és így tovább. Amikor az utolsó játékoshoz is elért az üzenet, akkor ő hangosan elmondja, hogy mit hallott. Ezután az üzenet indítója is elmondja hangosan az eredeti mondatot. Legtöbbször nagyon vicces átalakuláson mennek keresztül a mondatok. Új mondatokkal, új kezdőjátékosokkal többször is megismételhetjük a játékot.

Változatok. (I) Ha valamelyik hallott szót nem értjük, akkor azt az értelmetlen hangsort adjuk tovább, amit hallottunk. (II) Ha valamelyik hallott szót nem értjük, akkor helyébe egy olyan hasonló hangzású szót kell mondjunk, aminek hatására a mondat valami előre meghatározott témára (például a télre, nyárra, esőre, stb.) utal. (III) Megfelezzük a csoportot. Az indító játékos mind a két csoportban elindítja a mondatot. Az egyik csoport a II-es változat alapján pl. a nyárra utaló szóval helyettesíti be a nem értett szót, a másik csoport viszont pl. a télre utaló szóval teszi ugyanezt.



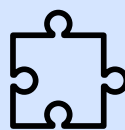
12-40



10+



1 + 15



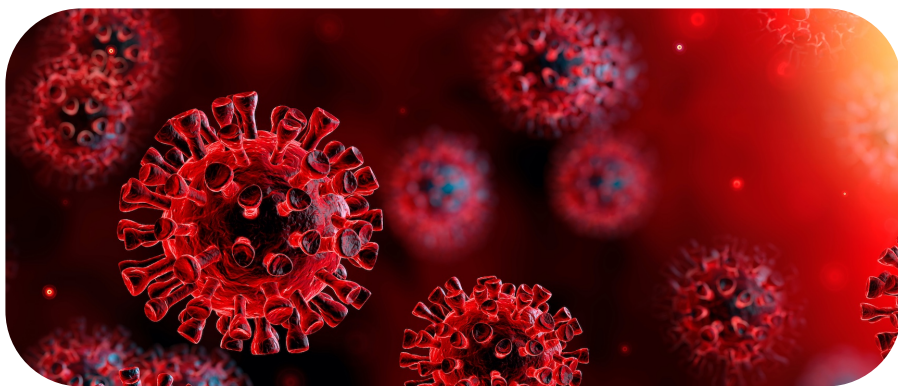
1 / 5

(IV) Két csoport van, ahogy a III-as változatban, de most két különböző, de hasonló hosszúságú mondatot indítunk el a két csoportnál. Ekkor azonban mind a két csoport valamilyen pl. télre utaló szóval kell behelyettesítse a nem értett szót. (V) Továbbra is két (vagy több csoport van), de az indító játékos minden csoport első tagjának ugyanazt a mondatot súgja. A továbbadási szabály lehet az, ami az alapjátékban volt, vagy lehet az I-es vagy a II-es változat szabálya is. Az alapjáték és az összes változat együttes ideje kb. 15 perc.

Biológiai háttér. A játék az evolúciós folyamat legfontosabb elemeit mutatja be. A természetes szelekció által irányított evolúció a következőképpen működik: adottak olyan egységek, melyek önmagukról másolatot képezve sokszorozódnak, a sokszorozódás során a tulajdonságaikat megőrzik, ám néha a másolat nem tökéletesen azonos a lemásolt egységgel. Ha az ilyen egységek egyes tulajdonságai meghatározzák az egységek sokszorozódási sebességét és/vagy az egységek túlélési esélyét, akkor ebben a rendszerben evolúció megy végbe. Azok az egységek fognak terjedni, melyek gyorsabban másolódnak, tovább élnek, jobban alkalmazkodnak az élettelen és élő környezethez. A játékban ez a másolódnak egység maga a mondat, amit a játékosok továbbadnak. Az alapjátékban a mondat másolásának a pontatlansága, valamint a játékosok természetes igénye, hogy a nem értett szavakat értelmessékké egészítsék ki, nagyon gyorsan teljesen új szavakat tartalmazó mondatra változtatja az eredeti üzenetet. Itt csupán az új változatok képződésének a mechanizmusát utánozzuk. Mivel a legtöbb játékos értelmes szavakat fog kihallani az üzenetből, a végén többé-kévesb értelmes üzenetet fogunk hallani, de esetleges, hogy milyen irányba módosul az üzenet. Az I-es változat azt hivatott bemutatni, hogy ha semmilyen módon nem válogat az agyunk a lehetséges változatok között, akkor igen gyorsan értelmetlen mondatot kapunk, szelekció helyett a nagy pontatlanság határozza meg a másolódás jellegét. A II-es változat esetén viszont van egy nagyon határozott elv (környezet), amihez alkalmazkodni kell. Figyeljük meg, hogy a mondat-evolúció végén megjelenő üzenet meg is fog felelni ennek az elvárásnak! A III-as változat a fajkeletkezés folyamatát mutatja be. A két csoport más körülményekhez alkalmazkodva adja tovább ugyanazt a mondatot. Ennek eredményeként a két végső mondat eltérő jelentést fog hordozni. Olyan helyzet ez, mint amikor egy faj két populációja különböző környezethez alkalmazkodik és egy idő után két külön fajjá módosul. A IV-es változat azt az evolúciós jelenséget igyekszik bemutatni, amikor két különböző faj hasonló szelekciós nyomás alatt egyre jobban fog hasonlítani egymásra. Például a szukkulens növények vízviszattartó mechanizmusai nagyon hasonlóak a Föld igen távoli pontjain. Az V-ös változatban több csoporton is végigmegy ugyanaz a mondat. Így egymástól jelentésében és szókincsében is nagyon különböző mondatokat fogunk kapni a folyamat végén, ha nincs valami közös elv, ami alapján ki kell egészíteni a nem értett mondatrészeket. Azonban, ha van valamilyen közös elv amihez alkalmazkodniuk kell az evolválódó mondatoknak (II-es változat), akkor vélhetően hasonló eredménnyel fog járni a „mondat evolúció”.



Az evolúció nem mindig lassú folyamat. A fertőző baktérium evolúciója például néhány év alatt kiszelektálhat rezisztens törzseket egy új antibiotikummal szemben. Ehhez hasonlóan a kártevő rovarok ellen kifejlesztett növényvédőszeres gyorsan veszítenek a hatékonyságukból, mert a rovarok ellenállóbbakká válnak.



Járványos játékok

Fertőző betegségek terjedését játsszuk el a csoportban, különféle valódi betegségek jellegét tükrözve az egyes példákban. Lesz agresszív és szelíd, gyors és lassú, „lappangó”, változékony, illetve a környezetben is hosszan túlélő kórokozó.

érintkezés

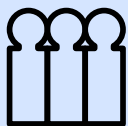
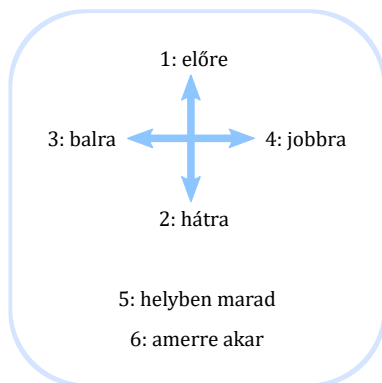
terjesztés

#maradjotthon

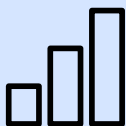
Kellékek.

- fejenként 1 állapotjelző: nyakba akasztható lap, piros „fertőzött” és fehér „egészséges” oldallal
- fejenként 1 dobókocka
- 1 ábra a mozgási irányok szabályaival →

Előkészületek. Szükségünk lesz egy 5×5 méteres nyílt játéktérre, melynek egyértelműek a határai, akár teremben, akár a szabadban. A játékvezető felrajzolja egy jól látható helyre (pl. táblára) a dobásokhoz tartozó irányokat. A játékosok kapnak egy-egy dobókockát, valamint állapotjelzőt. Kezdetben mindenki egészséges, így ez utóbbit a fehér oldalával kifelé kell nyakba venni.



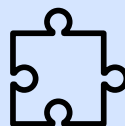
20-40



10+



5 + 10



1 / 5

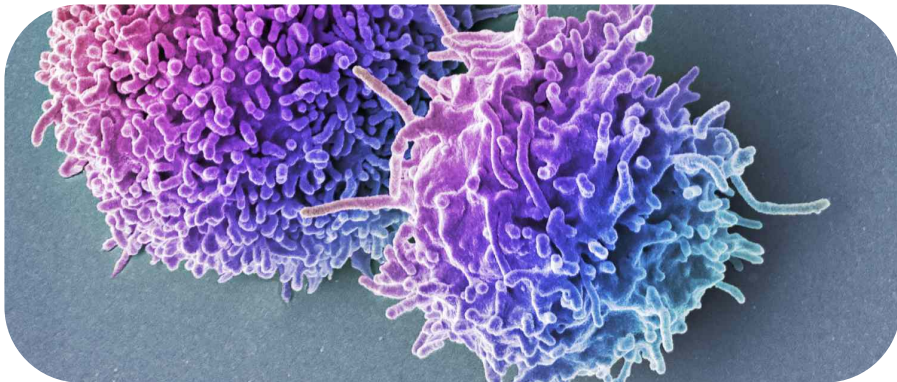
Játék menete. A játékosok szétszóródnak a teremben. A játékvezető kiválaszt egy „zéró páciens”, aki az állapotjelzőjét átfordítja a piros oldalára (fertőzött). Mindenki leguggol, kockával dob maga előtt a földön, és a dobásnak megfelelően lép egyet (1: előre, 2: hátra, 3: jobbra, 4: balra, 5: semerre nem, 6: szabadon választott irányban); kisgyerekek léphetnek kettőt is. Aki a pálya szélébe ütközik, „visszapattan”. A lépés után következik a fertőzés fázisa. Aki fertőzött, körbefordul, és megfertőz mindenkit, akit elér a kezével (kisgyerekek nyújtózhatnak is). Aki megfertőződött, átfordítja a fertőzésjelzőjét a piros oldalra, ebben a körben azonban még nem fertőz tovább. Utána újra lépés, majd újra fertőzés következik, és így tovább. Addig megy a játék, amíg mindenki meg nem fertőződik. Arra is jó ez a kör, hogy felmérjük, megfelelő-e a játéktér mérete.

Változat. Játsszuk újra a játékot egy lényeges módosítással: lesz gyógyulás! Szóródnak szét újra a játékosok, kezdéskor megint csak egy fertőzött legyen! A fertőzött állapot két körig fog tartani (a fertőzés elkapása utáni 1. és 2. körben). Utána a beteg meggyógyul, védetségét szerez és a játék során már többet nem fertőzhető. Ezt úgy jelzi, hogy leveszi a nyakából az állapotjelzőt, és a kezében fogja. Megnézzük, hányan fertőződtek meg, illetve hogy lesz-e olyan, aki a járvány végéig megússza fertőzés nélkül. Ezzel a szabállyal lejátszható több játék is, hogy lássuk a dolog véletlenszerűségét: vegyük észre, irreális elvárás, hogy a hatóságok pontosan megjósolják, mekkora lesz egy járvány. Utána játszhatunk egy-két menetet úgy, hogy mindenki csak egy körig fertőz, mint egy „agresszív” fertőzésben (pl. ebola). Így könnyen kihal a járvány. Menetenként kb. 10 perc a játékidő, előkészítésre csak egyszer van szükség. További változatok: www.evolutionisfun.hu

Biológiai háttér. A járvány terjedését az elemi eseményeken keresztül tudjuk megragadni, nézhetjük a biológiai jellemzők és társadalmi beavatkozások hatását a terjedésre.

TUDTAD-E?

A gerincesek egy különleges evolúciós újítása az adaptív immunrendszer. A gerincesekben csillagászati számú különböző immunsejt képződik és tárolódik el. Ezek közül mindig az szaporodik fel, amelyik a leghatékonyabban kötődik az adott betolakodó kórokozóhoz. Ha a fertőzést a test legyőzte, akkor ez az immunsejt állomány újra összezsugorodik.





Békamentés

A békák az erdőből el kívánnak jutni a tópartra, de útjukat állja egy forgalmas út.

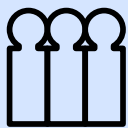
élőhelypusztulás

környezetvédelem

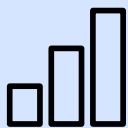
antropocén

Játék menete. A résztvevőket osszuk két csapatra: békákra és autókra. A békáknak át kell jutni az erdőből a tópartra, és ehhez át kell kelni egy forgalmas úton. Jelöljük ki egy legalább 5×5 méteres teremben vagy szabad területen, hogy hol járnak az autók (egyes vonalban, 2 sávon), hol az erdő, és hol van a tópart. Az autók álljanak tetszőleges helyekre az út két sávján (megfelelő haladási irányban), a békák pedig álljanak be az erdőbe. Az autók kezdjenek el lassan sétálni az úton, ha elérték a végéig, induljanak el vissza a másik sávban. A békák ezzel egyidőben induljanak el lassú tyúklépésben vagy guggolva a tópart felé. Ha egy béka és egy autó összeütközik, akár csak a legkevesbé is, a béka sajnos elpusztul, és kiszáll a játékból. A játék akkor igazán izgalmas, ha az autók nem csálnak, azaz nem próbálják se elütni, se kikerülni a békákat, a békák pedig nem próbálják kikerülni az autókat (hiszen sajnos az életben is ez a helyzet). Természetesen az autóknak óvatosan kell haladni, hogy az „ütközések” szimbolikusak maradjanak.

Változat. Az első körben legyen egyvalaki autó és mindenki más béka! A következő körökben növelhetjük az autók számát, és megnézhetjük, hogy hogyan hat ez a békák esélyeire. Végül kipróbálhatjuk, hogy mi a helyzet, ha beszáll egy vagy két békamentő, aki megállíthatja az autókat egy adott sávban 1-1 percre. Körönként kb. 5 perc a játékidő.



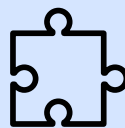
10-30



6+



0 + 5



1 / 5

Biológiai háttér: Ahogy egyre nagyobb területeket vesz birtokba az emberiség, a legtöbb élőlény számára problémát jelent az úgynevezett élőhely-feldarabolódás. Ennek látványos példája az, amikor a békák szaporodni indulnak. Sok békafaj a kifejlett, felnőtt életét mezőkön, erdőkben, tehát a szárazföldön tölti, de a szaporodáshoz vissza kell jutnia a vízpartra. A békalárvák, azaz az ebihalak a vízben fejlődnek, amíg el nem érik az érett, kifejlett kort. A szaporodáshoz tehát a vízhez kell jutni, ehhez azonban sokszor egész nagy távolságokat kell megtennie az amúgy nem a gyors mozgásukról ismeretes békáknak. Eközben esetleg egy vagy több közúton is át kell jutniuk. A békák mind védett állatok Magyarországon, mégis nagyon sokan esnek áldozatul az autóforgalomnak ilyenkor, szaporodási időszakban. Hazánkban több szervezet is részt vesz békamentő akciókban, amelyekhez civilek is csatlakoznak. Ezek során békaterelőket építenek ki, és a tömeges átkelés helyén különböző módszerekkel segítik a békákat az átjutásban.

TUDTAD-E?

Bár a ma élő fajok számát 8-9 millió közöttire becsülik, a valaha élt és már kihalt fajok számához képest ez a szám elenyészően kicsi. És most zajlik a földtörténet egyik legnagyobb kihalási hulláma.





Galagonya vagy kökény

Madarak vagyunk az őszi erdőben. Ehetünk galagonyát vagy kökényt. A galagonya táplálóbba, ám ha mindenki azt választja, nekünk kevés marad. Akkor most galagonyát együnk vagy kökényt?

táplálkozási stratégia

egyensúly

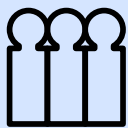
viselkedésökológia

Kellékek.

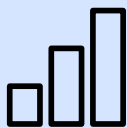
- számológép
- tábla és kréta / filc
- fejenként papír és írószer

Előkészületek. Papír és írószerek kiosztása (elővétele). A kerettörténet ismertetése: Madarak vagyunk és éhesek. Itt az ősz, a rovatáplálék megcsappant, de ehetünk galagonyát vagy kökényt. A galagonya tápértéke kétszerese a kökényének. Ám ha mindenki galagonyát eszik, akkor osztozni kell a többiekkel. Melyiket együk, ha a lehető legtöbb pontot (kalóriát) szeretnénk össze-gyűjteni?

Játék menete. Mindenki önállóan, egymástól függetlenül dönti el, hogy galagonyát vagy kökényt eszik. A játékosok becsukják szemüket és felteszik a kezüket a „galagonya vagy kökény?” kérdésre. Aki galagonyát választ, az a kezében tartja a nála lévő írószekőzt, aki kökényt választ, annak üres a keze. A játékvezető összeszámolja a két csoport létszámát, felírja ezt a táblára. A játékosok ekkor letehetik a kezüket és kinyithatják a szemüket. Ezt követi a fejenként szerzett pontok kiszámítása.



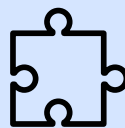
10-40



10+



2 + 10



2 / 5

A galagonyagyűjtők pontja: 100/létszámuk; a kökénygyűjtők pontja: 50/létszámuk. Például: ha az adott körben 18-an gyűjtenek galagonyát és 11-en kökényt, akkor a galagonyagyűjtők fejenként $100/18=5,55$ pontot és a kökénygyűjtők $50/11=4,54$ pontot kapnak. A játékvezető felírja a táblára az egyik illetve másik csoportban szerezhető pontszámot, és megkéri a játékosokat, hogy írják fel maguknak a rájuk vonatkozó értéket. 10-15 ilyen kör után a legtöbb pontot gyűjtött játékos a győztes. Tapsoljuk meg! Nézzük meg azt is, hogy hogyan alakultak a galagonyát illetve kökényt gyűjtők által szerzett pontszámok a körök során. Várható, hogy a játék vége felé a két csoportban fejenként közel azonos pontot fognak kapni. A galagonyát durván kétszer annyian fogják fogyasztani, mint a kökényt. Beszéljük meg, hogy vajon ez miért van! Ki milyen taktikát követett, és miért?

Biológiai háttér: Ahogy a játékosok, úgy az állatok is arra törekednek, hogy a lehetséges tápanyagforrások közül a legnagyobb nyereséget adót válasszák ki. Az pedig, hogy mi adja a legnagyobb nyereséget, függ a táplálék minőségétől és a versenytársak számától. Az állatok – a játékban megfigyeltekhez hasonlóan – folyamatosan, egymástól függetlenül próbálkoznak az egyes csoportokban. Tesztelik, hogy hol járnak jobban, és addig változtatnak, amíg ki nem egyenlítődik a nyereség a különböző táplálékfoltokban. A természetes szelekció úgy alakította a táplálékkereső viselkedést, hogy ezt az optimumot az állatok gyorsan megtalálják.

TUDTAD-E?

A páfrányfenyő sem nem páfrány, sem nem fenyő. Toboz helyett apró sárga termései vannak, amik átható macskapisizsagot árasztanak, de ehetőek és jóízűek. A Fűvészkertben megtekintheted fiú és lány példányaikat.





A közjó, a rossz és a csúf

Csoportokban, közös erőforrások (pl. erdő, halállomány, nyáj) fölött gazdálkodnak a játékosok. Mindenki annyit vesz ki a közösből, amennyit csak gondol. Az erőforrás megújulása pedig azon múlik, hogy közösen mennyit hagynak meg belőle. Vajon hova vezet ez: kimerülésig rabolják a közös javakat, avagy lesznek, akik megzabolázzák a maguk fogyasztását?

túlhalászás

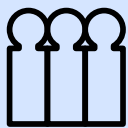
fenntartható fogyasztás

optimális kitermelés

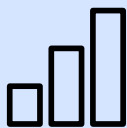
Kellékek

- 1 szabálykártya a megújulás mértékéről →
- 5 játéktábla: A4-es papírlap, pl. tó, erdő rajzával
- 5 × 50 erőforrás jelző: papírkorong, kavics
- 5 erőforrásjelzőket tartó doboz
- 5 kezdőjátékos jelölő
- 5 jegyzőkönyv: A4-es papír, rajta a körönkénti állomány méret, és a játékosok vagyona
- 5 ceruza
- 1 érem

állomány	megújulás
0-1	0
2-4	1
5-8	2
9-12	3
13-17	5
18-22	8
23-28	10
29-33	8
34-38	5
39-42	3
43-46	2
47-49	1
50-	0



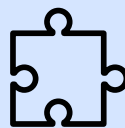
8-25



15+



5 + 25



3 / 5

Előkészületek. 4-6 játékosonként egy körbeülhető asztalra lesz szükségünk. Minden asztalra tegyünk ki egy játéktáblát 25 erőforrásjelzővel, dobozt a másik 25 erőforrásjelzővel, kezdőjátékos-jelölőt az egyik székhöz, valamint jegyzőkönyvet és ceruzát! A játékvezető vegye magához a megújulási szabályt leíró kártyát és ismertesse a játék menetét, miután a játékosok helyet foglaltak!

Játék menete. A játék 10-15 fordulóból áll, ezek pontos száma előre nem meghatározott (ld. később). Minden fordulóban két fázis követi egymást. Az első a kizsákmányolás fázisa. A 4-6 fős csoportok tagjai órájárás szerint kerülnek sorra, több körben, a kezdőjátékostól indulva. A soron jövő játékos dönthet, hogy gyűjt: 1 erőforrásjelzőt a játéktábláról maga elé tesz az asztalra; avagy hazamegy. Aki hazament, újra már nem kerül sorra. És megvárjuk, hogy mindenki hazamegy. Jön a második fázis, a megújulás. A kezdőjátékos naplózza az egyes játékosok által begyűjtött erőforrás-jelölők számát, és azok fordulónkénti összegét. A játékosok által gyűjtött erőforrásjelölőket ezt követően visszateszik a dobozba. Majd az asztalukhoz hívott játékvezető a játéktáblán levő erőforrások száma alapján új jelölőket helyez a dobozból a táblára. A fordulók végén a csoportok bevárják egymást; a kezdőjátékos-jelölőt órájárással ellentétes irányba adják át. A 11-15. fordulókra csak akkor kerül sor, ha az egyes fordulók előtt a játékvezető fejet dob az éremmel. A játék végén jön a pontszámítás. A játékosok által a fordulók során összesen begyűjtött javakat be kell szorozni a csoport létszámával (így kompenzálunk az eltérő csoportméretekre), majd hozzá kell adni a játéktáblájukon megmaradt erőforrásjelölők számát: ez az egyes játékosok pontja. A legnagyobb pontszámú játékos a győztes. További változatok: www.evolutionisfun.hu

Biológiai háttér. Mind az állatvilágban, mind az emberi társadalmakban komoly dilemmát okoz a közös erőforrások kitermelése. Az ilyen helyzetekben az önző, kizsákmányoló magatartásforma nagyobb nyereséget biztosít az egyén számára, mint az önmegtartóztató. Ez viszont hosszú távon az erőforrás kimerüléséhez, összeomlásához vezet. Számos kísérlet, játék és természeti megfigyelés igazolja az önző, kizsákmányoló magatartás elterjedését szabályozó mechanizmusok hiányában. Ezt nevezzük a Közlegetők Tragédiájának.

Az emberi társadalmak kizsákmányoló magatartása mára olyan méreteket öltött, mely az egész bioszférát veszélybe sodorja. A halállományok túlhalászása miatt egyes fajok évtizedek óta nem foghatóak, eltűntek, mint például a kékúszójú tonhal az Atlanti-óceánból, a Fekete- és Kaszpi-tengerekből. A túlzott erdőirtás számos esetben vezetett ökológiai katasztrófához, mely nem egy esetben társadalmi katasztrófát is vont maga után. Globalizált, haszonszerzésre kihelyezett társadalmunk egyik legnagyobb kihívása a közös erőforrások kezelése.

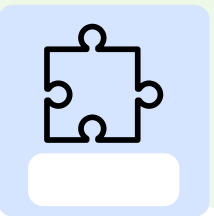
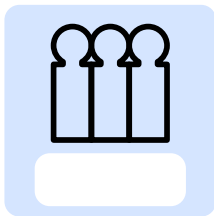
A különféle normarendszerek, a pénzen megvásárolható javaktól eltávolodó értékrendszerek, a felek közti kommunikáció, a kizsákmányoló magatartás büntetése, vagy az egységes szabályozások mind segíthetnek abban, hogy fenntartható rendszer jöjjön létre.



Amikor a csalókat, társadalmi normákat megszegőket büntetjük, illetve amikor jól teszünk embertársainkkal, az agyunk ugyanazon jutalomközpontja lép működésbe.

Saját játék

Lined area for writing notes.



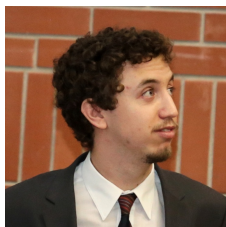
Jegyzetek



Az alkotói csapat



Dr. Boza Gergely



Hubai András



Mokos Judit



Dr. Müller Viktor



Dr. Scheuring István



Dr. Vásárhelyi Zsóka

Támogatók



ÖKOLÓGIAI
KUTATÓKÖZPONT



A fotókért köszönet: Nikolay Antonov, Phil Bendle, Steve Gschmeissner



Az Európai Evolúcióbiológiai Társaság támogatását élvezi „Evolúciójó Játék” programunk. Ennek keretében született e kiadvány s a kapcsolódó evolutionisfun.hu honlap.