



„A játékokat úgy kell megtervezni, hogy ne csak időtöltés és szórakozás eszköze legyen, hanem szolgálja a gyermekek testi és szellemi fejlődését, neveljen, segítse elő a közösségi életre való felkészülésüket.”  
Dr. Gerencsér Kinga | 2001

# A DOMINÓ, MINT KLASSZIKUS GYEREKJÁTÉK ÁTTERVEZÉSE

Dr. Elek László egyetemi adjunktus  
SOE SKK Faalapú Termékek és Technológiák Intézet



**Szücs Orsolya soproni ipari termék- és formatervező mérnökhallgató szakdolgozatának témaválasztása sok érdekességet és kihívásokkal teli munkát vetített előre, hiszen a dolgozat elsődleges célcsoportját a kisgyerekek alkotják.**

Orsi szerint a nekik való tervezés, illetve a magas elvárásoknak, igényeknek történő megfelelés megéri a fáradozást, hiszen ez az a célközönség, amely rendkívül nagy hálával és megelégedettséggel, őszintén tud örülni a számukra készített játékszereknek.

## INSPIRÁCIÓ...

A mai rohanó világban már sokszor a játékok sem ugyanolyanok, mint annak idején, a „mi” gyerekkorunkban. Sok játék lemorzsolódott vagy átalakult, de jellemzően egészen újszerűek, modernebbek jelentek meg. A régi klasszikus játékok közül például a dominó mindmáig fennmaradt és ma is sok gyerekzsoba polcán megtalálható, azonban az tapasztalható, hogy a mai gyerekek számára ez már nem olyan izgalmas. Az elektronikus eszközök fejlődése, az internet és a megannyi új találmány a gyerekekre is hatással vannak, de szerencsére van még igény a kézzel fogható, természetes alapanyagú fajtájakra is.

## A DOLGOZAT CÉLKITŰZÉSE...

Orsi célja olyan dominó ihletésű játékok megtervezése volt, amelyek

korszerűek, formabontóak, de jól illeszkednek a mai trendekhez, izgalmas játéklélményt nyújtanak több korosztálynak is, és több generáció is együtt játszhatja. A munka során nemcsak egy új forma megalkotására koncentrált, hanem előtérbe helyezte a minták, a színek és az ábrák szerepét, a készségek fejlesztését is. Az előzetes tervek szerint az is fontos volt, hogy a játékok tömörfából készüljenek és ne csak egyféleképpen legyenek játszhatóak, hanem a gyermek is tudjon hozzáadni valamit a saját fantáziájával.

## ELŐKÉSZÍTŐ MUNKA...

Mint a legtöbb tervezési feladatnál, most is kiterjedt információgyűjtéssel, konkurens termékelemzéssel kezdődött a munka, de a célközönség miatt ez többek között kiegészült például gyermekpszichológiai, játéktervezési és értelmezési ismeretekkel is. Kérdőíves igényfelméréssel kerestünk választ arra, hogy a dominó mit jelent ma a felhasználók számára. A leendő termékek kényelmes használhatósága miatt ergonómiai és antropometriai adatokat gyűjtöttünk az adott korosztályokra vonatkozóan. Az

alapvető biztonsági előírásokat, kritériumokat pedig a vonatkozó szabványok útmutatásai alapján határoztuk meg.

Mivel a dolgozat egy adott termék továbbfejlesztésére irányult, különösen fontos volt részleteiben is megismerni annak hátterét. A „Dominó” néven ismert játék feltalálását illetően eltérőek a vélemények és talán nem is lehet pontosan meghatározni, hogy kinek a nevéhez fűződik, de az biztos, hogy Európába a 18. században érkezett és azóta is „eleven”. A szó jelentése az egyik értelmezés szerint „Úr” (vallási értelemben), míg a másik jelentése fekete csuklyás, körgalléros jelmez vagy kámzsa.

## SAJÁT TERVEZÉSŰ

### DOMINÓÖTLETEK...

Orsi a már létező dominó típusú játékokat több szempontból is (forma, mintázat, játékszabály, anyag stb.) alaposan megvizsgálta és csoportosította. Nem volt könnyű olyan újszerű, innovatív megoldásokat találnia, amelyek a célkitűzéseknek megfelelően izgalmasabbá és egyedibbé teszik a játékot, de az ismereteit összegezve és felhasználva, a

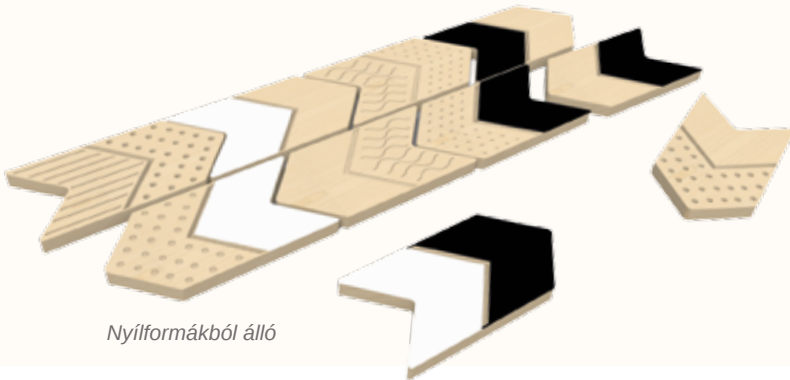
Termékötletek



Madár ül az ágon



Angol szótanulós



Nyílformákból álló

várakozásokat felülmúlva, számos saját ötletet dolgozott ki. Ezek közül kérdőíves felmérés útján (az általunk gondolt 10 legjobbjából) kerültek kiválasztásra a leendő felhasználóknak leginkább tetsző ötletek. A továbbiakban, a szavazatok alapján kialakult rangsort figyelembe véve, a három legjobbnak tartott ötlettel foglalkoztunk tovább.

1. Madár ül az ágon
2. Angol szótanulós
3. Nyílformákból álló

A továbbfejlesztés során az alapanyag kiválasztását követően többek között véglegesítésre kerültek például a játékszabályok, a pontos méretek, a darabszámok és a minták is. Utóbbi a gyermekek számára kedvelt ábrákból és geometriai formákból alakult ki. A formák esetében fontos volt, hogy a szabály szerinti játékmód mellett az építő funkció is lehetővé tegye, ami azt jelenti, hogy legalább egy sík felülettel kellett rendelkeznie.

PROTOTÍPUSOK KÉSZÍTÉSE...

Kedvező tulajdonságai miatt a játékok alapanyagául hársfát (Tilia) választottunk. Az alapanyag beszerzését követően a további megmunkálások alapját képező egyengető és vastagoló gyalulást végeztük el, majd a szükséges túlméretet figyelembe véve, asztali körfűrészsel alakítottuk ki a dominókhoz szükséges tömörfa lamellákat, amelyeknek vastagsági méretét kontaktcsiszolóval equalizáltuk. Ezt követően a lamellákat előkészítettük a CNC-s megmunkálásra.

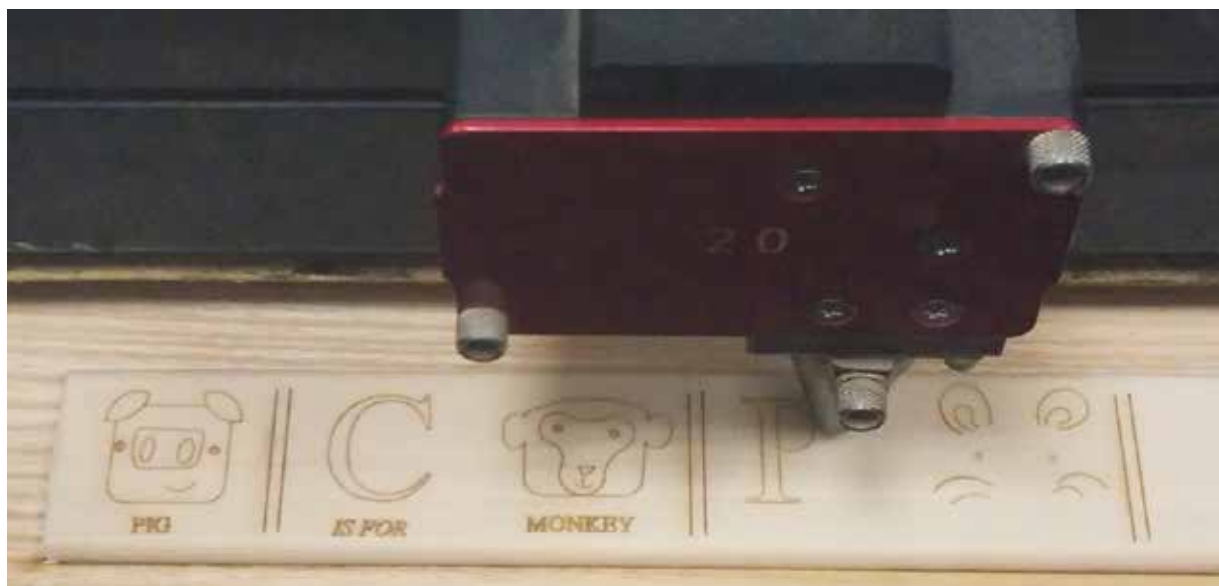
A dominók formai kialakítását követően minden elemet a kívánt minőségűre csiszoltunk, majd lézervágó gép segítségével elkészítettük az Orsi által szerkesztett mintákat. A gyártás utolsó lépéseként minden dominóelemet egyesével felületkezeltünk, amelyhez AURO márkájú, természetes gyantaolaj impregnáló alapozót és méhviasz kenőbalzsamot alkalmaztunk. Ez gyermekek számára sem tartalmaz semmilyen káros anyagot, sőt kifejezetten ajánlják gyermekjátékokhoz.

ÖSSZEFOGLALÁS...

Véleményem szerint Orsinak sikerült ötleteivel a klasszikus dominót izgalmasabbá, élménygazdagabbá



CNC-s megmunkálás



Minták elkészítése lézervágó géppel



Felületkezelés természetes anyaggal



A kész termékek

és szórakoztatóbbá tennie. Termékei letisztultak, a 4–6 éves gyermekek számára is könnyen értelmezhetőek. Lányoknak és fiúknak egyaránt, akár szüleikkel közösen is alkalmas szabad idejük eltöltésére, ami az együtt játszás örömeivel jótékony hatással van a szülő-gyermek viszonyra. A játékszabályt tekintve volt, amelyiknél megmaradt a klasszikus dominó játékszabály, viszont volt, amelyiknél ettől eltérve teljesen új lett kitalálva, de a párosítás és az építés lehetősége minden ötletváltozatnál megfigyelhető.

#### KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Ezúton is köszönetünket fejezzük ki a soproni Zsilip utcai Lewinszky Anna Gyakorló Óvoda pedagógusainak, akik szakmai tudásukkal és a kérdőívek kitöltésével is

segítségünkre voltak. A CNC-s munkálatokban nyújtott segítségért és a gyártás közbeni meglátásaiért nagyon hálásak vagyunk Németh Ferenc műszaki szakoktató, mestertanárnak. ■

A bemutatott termékekkel kapcsolatban forduljanak bizalommal a tervezőhöz.

Szücs Orsolya  
ipari termék- és formatervező mérnök  
sz.orsolya93@gmail.com

