

DANURB

DUNA MENTI GYEREKEKNEK



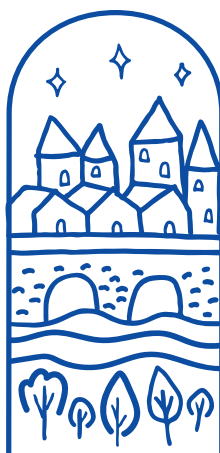
Ezüsthíd

MESEALAPÚ KÖZÖSSÉGI JÁTÉK



MÓDSZERTANI ÚTMUTATÓ





# Ezüsthíd

**MESEALAPÚ KÖZÖSSÉGI JÁTÉK  
DUNA MENTI GYEREKEKNEK**

*Módszertani útmutató pedagógusoknak örökségközvetítő foglalkozássorozat  
megvalósításához 8–10 éves gyerekekkel*

*Hisz' „csak azt tudjuk szeretni, amit ismerünk,  
és csak azt tudjuk védeni, amit szeretünk”.*

Konrad Lorenz

## TABLE OF CONTENTS

Előszó	5
A foglalkozássorozat örökségközvetítési céljai és pedagógiai háttere	6
A foglalkozássorozatban megjelenő örökségi témák	6
Az <i>Ezüsthíd</i> pedagógiai céljai	7
A közösségi játék célcsoportja	7
A foglalkozássorozatban fejlesztett kulcskompetenciák	8
Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció	8
Természettudományos kompetencia	8
Interkulturális, szociális és állampolgári kompetenciák	8
Kulturális kompetencia	8
Vállalkozói kompetencia	8
Az <i>Ezüsthíd</i> foglalkozássorozat elemei	9
Közösségi játékfoglalkozás	10
<i>Ezüsthíd</i> közösségi játék	11
Kellékek	11
Játék előkészítése	11
Játékszabály	11
Impressum	13

## ELŐSZÓ

A Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem (BME) Urbanisztika Tanszéke mint a DANUrB (DANube Urban Brand, 2017-2019) és DANUrB+ (2020-2022) EU Interreg Danube Transnational Programme (DTP) projektek vezető partnere, a Kortárs Építészeti Központ (KÉK), valamint a kultúrAktív Egyesület közösen 2018 óta dolgozik együtt olyan „DANUrbanity” játékok fejlesztésében, amelyek jól illeszkednek a projekt fő célkitűzéseihez. Ide tartozik a Duna menti országok kis- és közepes települései közötti kulturális és fejlesztési kapcsolatok erősítése, a közös kulturális örökség felfedezése, újrahasznosítása és további gazdasági-közösségi fejlesztési lehetőségek kidolgozása. Különös hangsúlyt fektet a projekt a generációk közötti tudásátadás segítésének, megcélözva ezzel, hogy a fiatalok számára – is – élhető és vonzó Duna menti települések maradjanak az elmúlt évtizedek rendszerváltozást követő turbulens gazdasági-társadalmi folyamatában, az egyre globalizálódó nemzetközi környezetben. Ebben az általános keretrendszerben kiemelkedő szerepe van az oktatásnak, a tudásátadás játékos formáinak, a figyelemfelkeltésnek. Ennek az elképzelésnek egy rendkívül izgalmas, varázslatos hangulatú játék lett az eredménye, ami a gyermeki célközönséget vonzza a dunai legendák világába. A foglalkozáson résztvevő gyermekek játszva ismerhetik meg a lakókörnyezetükben rejlő értékeket, illetve az azokat fenyegető veszélyeket, ezzel hozzájárulva ahhoz, hogy később tudatos, a saját lakhelyük iránt érzékeny felnőttek váljanak.

Ennek tükrében készült el az Ezüsthíd mesealapú foglalkozássorozat és közösségi a DANUrB nemzetközi projekt keretében. Célja, hogy a rábaközi vízi tündérekéről szóló meséken keresztül segítse a 8–10 éves gyerekeket a Duna menti települések immateriális, természeti és épített örökségének felfedezésében és a nyelvi készségeik fejlesztésében.

Az Ezüsthíd közösségi játékot, amelyben a fiatal korosztály igényeit előtérbe helyezve, az örökségközvetítést az épített környezeti nevelés elméletére alapozva élmény- és játékpedagógiai elvek mentén, kooperatív tanulással ötvözve, a gyerekek nyelvi fejlesztését is folyamatosan szem előtt tartva készítették, amelyben a gyermekek ahelyett, hogy kész játékot kapnának a kezükbe, saját játékot hozhatnak létre. Az Ezüsthídiban a gyerekek a lakóhelyük immateriális, természeti és épített örökségét feltáró és rögzítő foglalkozássorozaton vesznek részt, és játékos felfedező séták és alkotófolyamatok eredményeként hozzák létre saját társasjátékukat. Az elkészült játék nem csak lenyomata a lakóhely általuk fontosnak tartott értékeinek, hanem eszköz arra, hogy ezeket az élményeket újra átéljék és elmélyítsék. Az eredmény egy olyan közösségi játék, amellyel élményszerű módon fedezhetőek fel a Duna menti közösségek épített és természeti értékei.

Az áttekintést követő tanácsok segítségével a leendő használók megtalálhatják az Ezüsthíd helyét saját pedagógiai munkájukban. Ötleteket kínál egyebek mellett az egyes modulok variálásához, az adott gyermekcsoport igényeihez való adaptáláshoz és az alkotótechnikák kiválasztásához. Részletesen is bemutatásra kerülnek a foglalkozássorozat egyes elemei: a mesefoglalkozás, a sétafoglalkozás, a társasjáték elemeit elkészítő alkotófoglalkozások és a közösségi játékalkalmak.

# A FOGLALKOZÁSSOROZAT ÖRÖKSÉGGÖZVETÍTÉSI CÉLJAI ÉS PEDAGÓGIAI HÁTTERE

## A FOGLALKOZÁSSOROZATBAN MEGJELENŐ ÖRÖKSÉGI TÉMÁK

A kulturális örökség fogalma egy közösség számára olyan értékeket jelöl, amelyek kiemelkedően fontos szerepet játszanak az adott közösség önmeghatározása szempontjából. Bármilyen épület, tárgy, hagyomány vagy helyszín örökséggé válhat, ha a közösség felismeri benne saját különleges és egyéni értékeit és azonosul velük. Ugyanakkor egy olyan multinacionális környezetben, mint a több mint tíz országot és ennél jóval több nemzetiséget magában foglaló Duna régió, előfordulhat, hogy ugyanaz a materiális vagy immateriális érték egymástól eltérő, egymásnak ellentmondó jelentést hordoz a különböző közösségek számára

Ennek megfelelően az örökségközvetítés célja is összetett:

- egyrészt közvetlen megtapasztalás és elemzés révén hozzájárul ahhoz, hogy a gyerekek ismereteket, készségeket és kompetenciákat sajátítsanak el a területtel kapcsolatban,
- másrészt igyekszik összekapcsolni az egyéneket a környezetükkel és hozzájárul az egyéni és kollektív identitás megformálásához.

A mese- és a sétafoglalkozásokon az alábbi örökségtípusokat vezetjük be:

- Anyagi-történelmi örökség:
  - az ember alkotó géniuszána kimagasló megnyilvánulása,
  - épített örökség: műemlékek, épületek, épületegyüttesek, amelyek történelmi, régészeti, művészi, tudományos, társadalmi vagy műszaki szempontból kiemelkedőek,
  - kultúrtájak (az ember és a természet együttes munkájának eredményei, amelyek történelmi, régészeti, művészi, tudományos, társadalmi vagy műszaki szempontból jelentősek, és topográfia ilag körülhatárolható egységet alkotnak).
- Természeti örökség:
  - egyedülálló természeti jelenségek és képződmények előfordulási helye, páratlan természeti szépségű és kimagasló esztétikai értékű területek,
  - földtörténelmi szempontból meghatározó geológiai folyamatok nyomai, geomorfológiai és fiziógráfiai formációk,
  - kimagasló ökoszisztémák,
  - a biodiverzitás szempontjából egyedülálló helyek.
- Szellemi-kulturális örökség:
  - élő hagyományokkal, elképzelések, hiedelmek, szokások, hagyományok, előadó-művészetek, kifejezési formák (pl. nyelv), tudás, készség (pl. hagyományos kézművesség) – valamint az ezekkel összefüggő eszközök, tárgyak, készítmények és kulturális színhelyek.

Fontos kiemelni, hogy ezek az örökségtípusok csak indirekt módon jelennek meg a foglalkozássorozatban. Az Ezüsthíd célja nem a különböző örökségtípusokkal kapcsolatos lexikai tudás átadása vagy bővítése, hanem a szemléletformálás.

## AZ EZÜSTHÍD PEDAGÓGIAI CÉLJAI

Az *Ezüsthíd* megalkotásakor legfőbb célunk az volt, hogy a foglalkozássorozat egyes elemei és a foglalkozássorozat végére létrejövő mesealapú közösségi játék élményszerű módon mutassa be a többnyelvű környezetben élő általános iskolás gyerekek számára lakóhelyük értékeit és örökségét.

Célunk egy olyan módszer megalkotása volt, amely

- a Duna régió szellemi örökségére építve élményszerű módon mutatja be a helyi örökséget a célcsoportnak;
- erősíti a Duna menti vegyes lakosságú területeken élő fiatalok közötti interkulturális kapcsolatokat, egymás kulturális örökségének, szokásainak, nyelvének megismerésére és tiszteletére ösztönzi őket;
- ezzel összefüggésben elősegíti a többnyelvű környezetben élő gyerekek nyelvi kompetenciáinak fejlesztését (az anyanyelv, a származásnyelv vagy a környezetnyelv vonatkozásában egyaránt);
- érzékenyíti a gyerekeket az épített és a természeti környezet értékei iránt, megismerteti velük az épített örökség és a természeti örökség fogalmát;
- szemléletformáló ereje van, és arra buzdítja a gyerekeket, hogy maguk is részt vegyenek környezetük fenntartható fejlesztésében és felelősséget vállaljanak a közös értékek, örökség megőrzésében;
- játékpédagógiai és élménypédagógiai elemekre építve pozitív hatással van az egyéni és csoportos kompetenciák kialakítására, illetve fejlesztésére.

### A közösségi játék célcsoportja

A foglalkozássorozatot elsősorban a Duna menti többnemzetiségű településeken élő gyerekek számára készítettük. Az évszázadok óta fontos közlekedési útvonalat jelentő folyó mentén épült településeken mindig is számos nemzetiség élt szorosan egymás mellett, és a multikulturalitás és többnyelvűség azóta is fontos része a Duna régió szellemi-kulturális örökségének. A foglalkozássorozat ezt a nyelvi és kulturális gazdagságot szeretné átadni a célcsoporthoz tartozó különböző nyelvi és kulturális háttérű gyerekeknek. Szándékaink szerint a foglalkozássorozat egyaránt hasznos és érdekes lehet az alábbi csoportok számára:

- az országhatárok menti és/vagy többnemzetiségű településeken élő, családjukban kisebbségi nyelvet beszélő gyerekeknek,
- a fenti településeken élő, anyanyelvükként a többségi nyelvet beszélő gyerekeknek, akik a kisebbségi nyelvvél környezetnyelvként találkoznak, és azt valamilyen szinten értik, beszélik,
- az olyan vegyes nemzetiségű családokban élő gyerekeknek, akik családjukban két vagy több nyelvet használnak,
- olyan gyerekcsoportoknak, akik a településükön az egykor sokak által használt nyelvet idegen nyelvként tanulják (pl. hagyományőrzési vagy egyéb célból),
- olyan gyerekek, akik külföldön, többnyelvű környezetben/családban élnek.

## A FOGLALKOZÁSSOROZATBAN FEJLESZTETT KULCSKOMPETENCIÁK

### **Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció**

A foglalkozássorozat célcsoportjából adódóan az anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikációs kompetencia fejlesztésében külön figyelmet kapnak a nyelvi kompetencia olyan jellegzetes formái is, mint a származásnyelvi és környezetnyelvi kompetencia. A gyerekek szóban és írásban egyaránt gyakorolják a fogalmak, gondolatok, érzések, tények és vélemények kifejezését. A foglalkozássorozat kreatív feladatmegoldást igénylő tevékenységei fejlesztik a nyelvi kreativitást.

### **Természettudományos kompetencia**

A természeti, illetve az épített környezetben zajló sétafoglalkozások során a gyerekek a tanulási tartalomnak megfelelő környezetben szereznek ismereteket és tapasztalatokat, fejlesztik az őket körülvevő környezetre irányuló megfigyelés, észlelés képességét. Az egy-egy érzékszervi ingert középpontba állító tündérekkel való azonosulás révén megtapasztalják és tudatosítják az észlelés különböző fajtáinak változatosságát.

Interkulturális, szociális és állampolgári kompetenciák

A különböző tevékenységek során a helyi közösség kulturális és nyelvi sokszínűségének élményszerű megismerése arra ösztönzi a gyerekeket, hogy sztereotípiák és előítéletek helyett érdeklődéssel és tisztelettel viszonyuljanak saját és mások kulturális háttéréhez, a különböző nyelvek és hagyományok együttélésére a helyi örökség fontos részeként tekintsenek. Az épített környezeti nevelés módszertanának központi elemeként a lakóhely iránti személyes felelősségvállalás erősítése, az aktív állampolgárságra és demokráciára nevelés a foglalkozássorozatnak is kiemelt célja. A sétafoglalkozások során a gyerekek megtapasztalhatják a lakóhelyük térhasználati konfliktusait és az arra érkező reflexiókat, az egyes feladatok pedig ösztönzik a különböző városhasználó csoportok (pl. autóval közlekedők, gyalogosok, idősek stb.) szempontjainak átélését, felhívják a figyelmet a különböző érdekek és igények összehangolásának szükségességére.

### **Kulturális kompetencia**

Az alkotófoglalkozások és az egyéb alkotótevékenységek során a gyerekeknek lehetőségük nyílik arra, hogy gondolataikat, érzéseiket, élményeiket sokféle kreatív technika és eszköz használatával fejezzék ki. A foglalkozássorozat támogatja az anyagok és technikák sokszínű és kreatív alkalmazását, az egyéni mellett a közös alkotás megtapasztalását is. A gyerekek saját alkotásaikon kívül egymás műveit is megismerik, gyakorlatot szereznek az alkotói folyamatra való reflexióban, az elkészült műalkotás leírásában és a készítés folyamatának írásbeli és szóbeli (hallgatóság előtt) bemutatásában.

### **Vállalkozói kompetencia**

A fenti kulcskompetenciáknál említettekhez több ponton kapcsolódva a foglalkozássorozat hozzájárul a gyerekek kezdeményezőképességének, vállalkozói kompetenciájának fejlesztéséhez is. A mesei keret egésze és az ahhoz tartozó egyes résztvékenységek is a változás és változtatás lehetőségére hívják fel a figyelmet, és a személyes részvételre buzdítanak. Az egyéni és csoportos tervezési feladatok, alkotófoglalkozások során a gyerekek tapasztalatot szereznek a feladatok megoldásának megtervezésében és megvalósításában.



## AZ EZÜSTHÍD FOGLALKOZÁSSOROZAT ELEMEI

Az Ezüsthíd mesealapú közösségi játékot maguk a gyerekek hozzák létre egy négy részből álló foglalkozássorozat során, amelynek elemei a következők:

### Mesefoglalkozás

Az Ezüsthíd kerettörténete az immateriális örökségünkben gyökerezik, mivel a Dunához kapcsolódó magyar legendák elemeiből áll össze. A különböző autentikus mondák, legendák és mesék részleteinek felhasználásával saját mesét hoztunk létre, amely egységes keretbe foglalja a foglalkozássorozat egyes részeit. Az első foglalkozáson ezzel a mesei kerettel ismerkednek meg a gyerekek egy mesemondó alkalom és mesefoglalkozás keretében. Ezekből adódnak a mesének a séták során is megvalósuló pedagógiai céljai:

- A gyerekek képesek legyenek megélni, hogy lehetőségük van környezetük minőségi változtatására;
- Képesek legyenek az őket körülvevő jó és rossz dolgok szétválasztására, átértelmezésére;
- Fedezzék fel a környezetükben rejtőző kincseket, váljanak képessé arra, hogy az értéktelen dolgokat értékessé alakítsák, a rendetlen dolgok között rendet teremtsenek;
- Merjenek saját szemükkel látni, integrálják tudatosan az összes érzékszervük által szerzett érzeteiket, bízzanak azokban. Szokjanak hozzá és tanulják meg a módszeres, fókuszált, előítéletektől mentes megfigyelést;
- Erősödjön az identitásuk: a világhoz kapcsolódásuk, énerőtudatuk, önértékelésük;
- Gyarapodjon nyelvi kifejezőkészségük, szókincsük, frazeológiai ismereteik, történetmondó készségük;
- Képessé váljanak arra, hogy másokkal való interakciók során reflektáljanak saját kulturális hátterükre, kialakuljon bennük a kíváncsiság mások és a saját kultúrájuk előítéletektől mentes megismerésére, és erősödjön bennük a kulturális jelenségekkel szembeni kritikus, elemző hozzáállás.

### Kellékek:

- Könyvek, mesegyűjtemények dunai mesékről és legendákról;
- Saját gyűjtésű történetek az adott vidékről;
- A mesére, mesélésre ráhangolódást segítő eszközök

### Sétafoglalkozások

A mesealkalmat két sétafoglalkozás követi, az egyik természeti, a másik épített környezetben zajlik, és az épített, illetve a természeti örökség témakörének bevezetésére szolgál. A sétafoglalkozások során a gyerekeknek a keretmeséhez szorosan kapcsolódó feladatokat kell megoldaniuk. A feladatlapok segítségével játékos formában tulajdonképpen azt fogalmazzák meg, hogy ők maguk mit éreznek értékesnek a környezetükben, mi az, ami zavarja őket, és mi az, amit ők maguk is megtehetnek annak érdekében, hogy élhetőbb legyen a környezetük.

Annak érdekében, hogy a gyerekek településük természeti és épített örökségével is megismerkedhessenek, két sétafoglalkozást készítettünk.

1. A természeti séta segít abban, hogy a fiatalok azonosuljanak a dunai tündérekkel, azaz a mese főszereplőivel. Séta közben a gyerekek különböző érzékszervekre koncentrálnak, és ezekre hagyatkozva figyelik meg a természeti környezetet, gyűjtenek növényeket, mintázatokot, miközben megismerik a természeti környezet különböző árnyalatait, valamint fejlesztik a környezet érzékelésével kapcsolatos szókincsüket.
2. A városi sétán a gyerekek a városi környezetben folytatják a tündérek utáni kutatást. Ennek a sétának az a szerepe, hogy felhívja a figyelmet az adott település épített örökségére, elmélyítse a helyi építészeti hagyományokkal, anyagokkal, hétköznapi és különleges építészeti megoldásokkal kapcsolatos tudást, és fejlessze az építészeti szókincsét. Emellett a gyerekek felfedezik a városi terek használatát, és adott esetben konfliktusait is, amelyek feloldásával a tündérek visszahozhatók lennének az emberek közé.

### **Kellékek**

- írotábla és tollak
- kosár a termések, levelek és természeti tárgyak gyűjtéséhez
- fényképezésre alkalmas eszköz a séta legszebb pillanatainak megörökítéséhez

### **Alkotófoglalkozások**

A sétaalkalmakat követő és azokra épülő alkotófoglalkozások célja a séták során a természeti és épített örökségről szerzett közvetlen tapasztalatok elmélyítése. A természeti séta után a gyerekek megalkotják az általuk elképzelt vízi tündérek kicsiny másait, amelyeket a természeti környezet értékei inspirálnak. A városi környezetben tett sétát olyan alkotófoglalkozás követi, amely az építészeti és városépítészeti értékek ábrázolását objektív és szubjektív térképkészítéssel ötvözi. Az épített környezet mellett a gyerekek kreatív eszközökkel ábrázolják a természeti környezet értékeit, valamint a vízi tündérek mesei világát is, és alkotásaikat bemutatják egymásnak.

A tündérbábuk készítésekor az egyéni alkotáson van a hangsúly, örökségi szempontból pedig a helyi meséken keresztül az immateriális örökséggel ismerkednek a gyerekek. A második alkotófoglalkozáson kooperatív módon alkotnak a gyerekek, így dolgozzák fel a sétaalkalmak során a település természeti, épített és immateriális örökségéhez kapcsolódóan szerzett élményeiket. Az alkotófoglalkozások szerepe nemcsak a közvetlen tapasztalatok ábrázolása és rögzítése, hanem fontos lépést jelentenek a közösségi játék felé is, hiszen ekkor készülnek el a kellékek, a bábuk és a játéktábla.

- A társasjáték bábui a keresett tündérek lesznek.
- A társasjáték táblája pedig a séták során feltérképezett természeti és épített örökség, valamint a mondvilág alapján készül majd el.

### **Közösségi játékfoglalkozás**

A foglalkozássorozat végére a gyerekekkel közösen készül el a társasjáték, amely egyfelől a megismert épített és természeti értékekre épül, másrészt az immateriális örökség részét képező mondvilágot dolgozza fel. A kézműves foglalkozás során megalkotott tündérfigurákat a társasjáték során bábuként használják a gyerekek, a társasjáték játéktáblája pedig a természeti

és az épített környezetben tett séták szubjektív lenyomata. Az elkészült játék célja, hogy a gyerekek egy meghatározott időkereten belül visszahozzák a tündéreket az emberek világába. Ehhez a játékosoknak először hidat kell építeniük a tündérek és az emberek világa között – innen az Ezüsthíd elnevezés. A híd megépítéséhez a játékosok közösen oldanak meg különböző nyelvi és más készségekre épülő feladatokat. Miután a híd megépült, a játékosok a közös sétákhoz és alkotásokhoz kapcsolódó kvízkérdések megválaszolásával hozhatják vissza a tündéreket az ezüsthídon át az emberek világába.

## **EZÜSTHÍD A KÖZÖSSÉGI JÁTÉK**

A játék célja, hogy 777 év után visszahozzuk a tündéreket az emberek közé! A sétákon rengeteg, a tündérek által hagyott nyomot fedeztünk fel, tudjuk, hogy néznek ki a tündérek, mit szeretnek és mit nem. Megkerestük a lakóhelyüket, megmutattuk nekik, milyen értékeink vannak, miért érdemes visszajönniük! Ha ők tudtak nekünk ezüsthídat építeni, amikor szükségünk volt rá, akkor talán nekünk is menni fog! Építsük meg most közösen az emberek világából Tündérországba vezető ezüsthídat, hogy a tündérek átkelhessenek rajta, és ismét velünk élhessenek!

Játékosok: kb. 13–36 fő

### **Kellékek:**

Tündérbábuk (gyermekek által elkészített szobrok)

a játéktábla három eleme (tündérek világa: tejút, emberek világa: természeti és városi séta gyermekek által készített rajzai),

ezüsthídkártyák (min. 10 db személyre szabott kvíz-kártya, 1 db emberek világa hídfő, 1 db Tündérország hídfő),

csillagkártyák (személyre szabott),

időmérő eszköz (homokóra, konyhai időzítő, stopper stb.).

### **Játék előkészítése:**

Helyezd ki a játéktáblát egy nagy asztalszigetre, amelyet a gyerekek kényelmesen körbe tudnak ülni! Megteszi egy nagy szőnyeg is a földön, amire rá tudnak ülni a gyerekek. A Tündérországot (Tejutat) ábrázoló csillámtérkép legyen legalább 10 ezüsthídkártyányi távolságra az emberek földjét alkotó két területtől! A kettő közé épül majd az emberek világot és Tündérországot összekötő ezüsthíd!

Helyezd fel az ember hídfőt az emberek világához.

Az ezüsthídkártyákat helyezd az emberek világára! Vagy fogd játékvezetőként a kezvedbe!

A csillagkártyákat szórd szét a játéktáblán a Tündérországot megjelenítő részen úgy, hogy minden játékosnak jusson belőlük egy!

Kérd meg a gyerekeket, hogy helyezték el tündérbábuikat a Tejúton!

### **Játékszabály**

A játék két körből áll.

Az első körben közösen építjük meg az ezüsthídat ahhoz, hogy a tündérek át tudjanak kelni az emberek világába. Helyezd fel az emberek világához az ember hídfőt, majd húzzon az első

gyermek egy ezüsthídkártyát a pakliból! Oldjátok meg közösen a rajta szereplő feladatot! Ha sikerült megoldani a feladatot, akkor helyezétek el az első ezüsthídkártyát (activity kártya) a hídfő mellé. Minden egyes feladat teljesítésével hozzáadtok a hídhoz egy új elemet. A hidat az emberek világa felől kezdjétek el építeni, és az utolsó hídelem kerüljön fel Tündérország oldalára. A híd akkor készül el, ha mind a 10 elemet felhelyeztétek a játéktáblára. Ekkor kerül fel a híd Tündérország felőli végére is a hídfő. Tapsoljátok meg a közös sikert!

Az ezüsthíd elkészülte után indul a második, önálló kör. A játékvezető felolvassa a csillagkártyákon szereplő kvízkérdéseket. Aki először tudja a választ, az átkelhet a tündérével az ezüsthídon, és elfoglalhatja az emberek világában azt a megcsillagozott helyet, amelyet a játéktábla készítéskor kijelölt a tündére számára.

Ha minden tündér átjutott, tapsoljuk meg egymást, és dicsérjük meg a gyerekeket!

# IMPRESSZUM

Kiadja a DANUrB Nemzetközi Egyesület (DANUrB International Association/DIA)

Cím: 1111 Budapest, Bartók Béla út 10–12.

A DANUrBanity játékcsalád szakmai koordinátorai

- Szilágyi-Nagy Anna elnök, kultúrAktív Egyesület
- Orbán Annamária egyetemi docens, Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem
- Kovács Laura projektmenedzser és szakmai kurátor, Kortárs Építészeti Központ

Szerkesztők: Szilágyi-Nagy Anna, Borsos Levente

Írók: Szilágyi-Nagy Anna, Borsos Levente, Sebestyén Ágnes, Hajnalka de Tricaud, Szentkirályi Jázmin

Rövidített kiadást szerkesztette: Artner Zsófia Réka

Nyelvi lektor: Tomka Eszter

Grafikus: Nosek Mimma

Fotók: Oszkai Péter

A kiadványban szereplő módszerek és ötletfejlesztési segédanyagok szabadon felhasználhatóak és terjeszthetőek, de kereskedelmi forgalomba nem hozhatóak.

Készült a „DANUrB+ DANube Urban Brand + Building Regional and Local Resilience through the Valorization of Danube’s Cultural Heritage” c. INTERREG projekt keretében, a kultúrAktív Egyesület, a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Urbanisztika Tanszéke és a Kortárs Építészeti Központ együttműködésben.





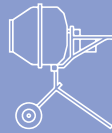
# Interreg



EUROPEAN UNION

Danube Transnational Programme

**DANURB+**



KORTÁRS

ÉPÍTÉSZETI

KÖZPONT



M Ű E G Y E T E M 1 7 8 2



KULTÚRAKTÍV

