

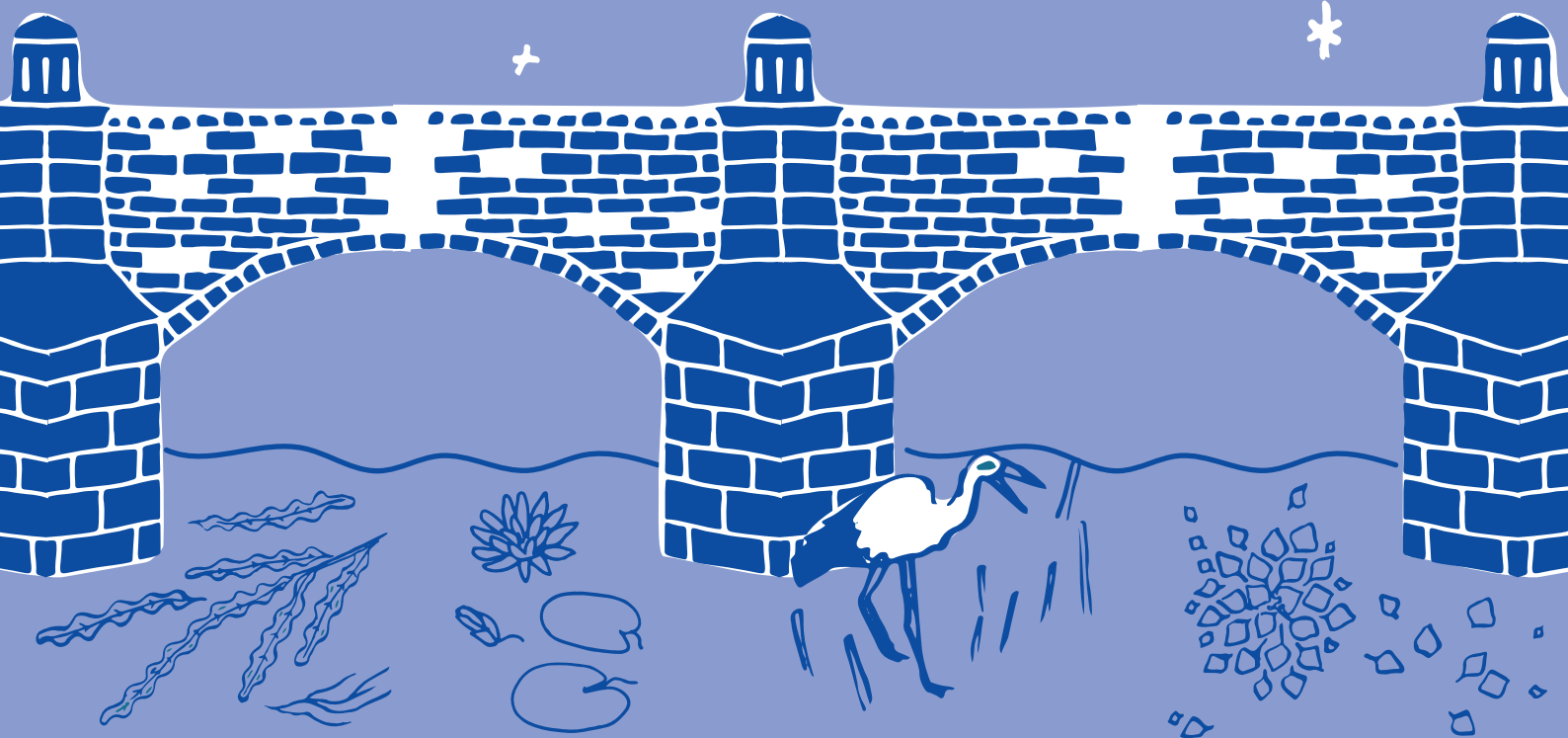
DANURB

DUNA MENTI GYEREKEKNEK



Ezüsthíd

MESEALAPÚ KÖZÖSSÉGI JÁTÉK



MÓDSZERTANI ÚTMUTATÓ

IMPRESSZUM

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

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

Szerkesztő: Szilágyi-Nagy Anna, Borsos Levente (Hankuk University of Foreign Studies)

Írók: Szilágyi-Nagy Anna, Borsos Levente (Hankuk University of Foreign Studies),

Sebestyén Ágnes, Hajnalka de Tricaud, Szentkirályi Jázmin

Nyelvi lektor: Tomka Eszter

Grafikus: Nosek Mimma

Fotók: Oszkai Péter

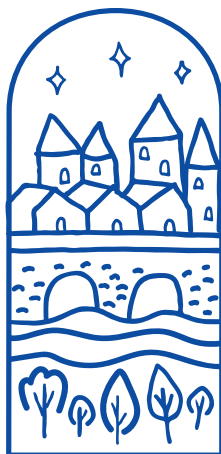
Tördelőszerkesztő: Nosek Mimma

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

© 2022 kultúrAktív Egyesület www.kulturaktiv.hu

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





Ezüsthíd

**MESEALAPÚ KÖZÖSSÉGI JÁTÉK
DUNA MENTI GYEREKEKNEK**

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

TARTALOMJEGYZÉK

Impresszum	2
Tartalomjegyzék	4
Előszó	6
Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Urbanisztika Tanszékével	6
Kortárs Építészeti Központ	6
kultúrAktív Egyesület: a játéköltet megszületése	7
Bevezető	9
Ajánlók	10
Magyarországi Németek Általános Művelődési Központjának ajánlója	10
A Stuttgarti Magyar Óvoda Egyesület ajánlója	11
1. Mi az Ezüsthíd? A foglalkozássorozat általános bemutatása	13
1.1. Az Ezüsthíd foglalkozássorozat elemei	13
1.2. A közösségi játék célcsoportja	14
1.3. A foglalkozássorozat örökségközvetítési céljai és pedagógiai háttere	15
A foglalkozássorozatban megjelenő örökségi témák	15
Az Ezüsthíd pedagógiai céljai	17
A foglalkozássorozatban fejlesztett kulcskompetenciák	17
1.4. Elméleti háttér	20
Mesepedagógia	20
Épített környezeti nevelés	21
Nyelvi készségek és identitás	23
2. Módszertani útmutató az Ezüsthíd foglalkozássorozathoz	25
2.1. Feladatlapok, kellékek és technikák bemutatása	25
2.2. Általános tanácsok az Ezüsthíd foglalkozássorozat használatához	28
Variáld szabadon!	28
Szabd a gyerekekre!	29
Válassz saját alkotótechnikát!	30
2.3. A mesefoglalkozás	31
Előkészítés	32
Ezüsthíd mese	32
Tanácsok a mesemondáshoz	34
Adaptációs tanácsok eltérő mesei keret használatához	35
2.4. Sétafoglalkozások	36
Előkészítés	37
Tanácsok a sétákhoz	38
Hogyan használd a Tündérlapot?	38
Felkészülés a kutatásra	38
Kutatás	40
Zárás	42

Hogyan használd az Érzékszerves szólások feladatlapot?	43
Hogyan használd a Tündérkutatók feladatlapot?	43
Tanácsok a sétafoglalkozások személyre szabásához	49
Hogyan készíts saját sétát?	49
Hogyan tagold a sétákat?	55
2.5. Alkotófoglalkozások és a társasjáték közös elkészítése	57
Az Ezüsthíd alkotófoglalkozások és technikák összefoglalása	58
Tanácsok az alkotáshoz	58
Bábukészítés	59
Élménybeszámoló a tündérkészítésről	61
A játéktábla elkészítése	62
Előkészítés	62
Természeti környezet – levélnyomda	63
Városi környezet – térképezés és kollázs	65
Tejút – csillámtechnika	67
Reflexiós játék a játéktábla készítésről	69
A foglalkozás zárása és a tündérek új lakóhelyének kijelölése	69
2.6. Közösségi játékfoglalkozás	70
Ezüsthíd játék részletes leírása és kellékei	70
Tanácsok a közösségi játékalkalom előkészítéséhez és levezetéséhez	72
A játékszabály személyre szabása	72
Az Ezüsthídkártyák személyre szabása	74
A Csillagkártyák személyre szabása	85
3. Tanácsok az Ezüsthíd módszertanának adaptálásához	92
Mesei keret kiválasztása	92
Köszönetnyilvánítás	95
Zárszó	97
 Mellékletek - Az Ezüsthíd közösségi játék nyomtatható kellékei	 98
1. Melléklet - Meselap	98
2. Melléklet - Névtábla	98
3. Melléklet - Tündérlap	98
4. Melléklet - Érzékszerves szólások feladatlap	98
5. Melléklet - Tündérkutatók feladatlap	98
6. Melléklet - Élménybeszámoló feladatlap	98
7. Melléklet - Reflexiós kártyák	98
8. Melléklet - Játékszabály	98
9. Melléklet - Ezüsthídkártyák	98
10. Melléklet - Csillagkártyák	98

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 célkitűzése ihez. Ide tartozik a Duna menti országok kis- és közepes települései közötti kulturális és fejlesztési kapcsolatok erősítése, a közös kulturális örökség felfedezése, újrahasznosí tása és további gazdasági-közösségi fejlesztési lehetőségek kidolgozása. Többek között a generációk közötti tudásátadás segítségével, hogy a fiatalok számára – is – élhető és vonzó 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 tudásá tadás játékos formáinak, a figyelemfelkeltésnek, különös tekintettel a jövő nemzedékére. Nagyon fontosnak tartjuk, hogy a gyerekek minél korábban megismerjék településük kul turális – anyagi és szellemi – értékeit, ismerjék és tiszteljék szüleik, nagyszüleik munkáját, legyenek büszkéek arra a kulturális gazdaságra, amit az elődök több évszázadon, akár év ezreden keresztül a Duna mentén felhalmoztak, és majd felnőttként tudjanak, merjenek „mit kezdeni vele” saját boldogulásukra.

Ezért a gyermekeknek szóló játékok – DANUrbanity, „Ezüsthíd” – mellett – és folytatá saként – fiataloknak és felnőtteknek is készítettünk településfejlesztési játékot („Egy hajóban evezünk” címmel), hogy minden korosztály képességei és lehetőségei szerint kapcsolódhasson be a település közössége életének jobbítása, szépítése céljából.

**Dr. Orbán Annamária habilitált egyetemi docens,
a BME / DANUrB Nemzetközi Egyesület elnöke**

KORTÁRS ÉPÍTÉSZETI KÖZPONT: A TUDATOS TÁRSADALOM A LEGKISEBBEKEL KEZDŐDIK

A KÉK az építészet, az épített környezet és a városfejlődés kérdéseivel foglalkozó füg getlen szakmai intézmény. Egyedülálló tudása, másfél évtizedes tapasztalatai és part nerhálózata révén mára a KÉK Közép-Európa építészeti kultúrájának egyik meghatározó szereplője.

Kulturális programjaink az építészet és a város működését értelmezik, és szakmai mun kánk aktívan hozzájárul ezek innovatív fejlesztéséhez. Erősségünk a széles körű rész vétel, a komplex elemzés és az innovatív tartalomfejlesztés kombinációja, amelyben összekapcsolódnak a tervező, kutató és kulturális szakterületek.

Rendkívül fontosnak tartjuk azt a szakmai nézőpontot, hogy egy társadalom környeze ti nevelését, demokratikus aktivizálását a gyermekeknél kell elkezdni. A legnagyobb

hatást az ő esetükben lehet elérni, valamint ők lesznek a város alakítóinak következő generációja. Épp ezért igyekszünk a legfiatalabb korosztályokat a középpontba helyező projekteket is létrehozni (pl.: ArchiKids Budapest). A kultúrAktív Egyesület már több mint tíz éve foglalkozik a gyermekek környezeti nevelésével, így nem is volt kérdés, hogy velük folytatjuk a munkát a DANUrBANITY játéksorozatunk kisiskolásokat célzó verziójának fejlesztése kapcsán.

Úgy gondoljuk, hogy egy rendkívül izgalmas, varázslatos hangulatú játék lett az eredmény, ami akár több napon át is beszippantja a gyermekeket a dunai legendák világába. A foglalkozás során a résztvevők játszva ismerhetik meg a lakókörnyezetükben rejlő értékeket, illetve az azokat fenyegető veszélyeket, és ez hozzájárul ahhoz, hogy később tudatos, a saját lakhelyük iránt érzékeny felnőtteké váljanak.

**Kovács Laura projektmenedzser és szakmai kurátor,
Kortárs Építészeti Központ**

KULTÚRAKTÍV EGYESÜLET: A JÁTÉKÖTLET MEGSZÜLETÉSE

2019-ben készült el Duna menti örökségközvetítéssel foglalkozó játéksorozatunk első tagja, a Danurbanity, amelyben a Duna menti települések lakóival, fiatalokkal és felnőttekkel térképezzük fel lakhelyük természeti, épített és immateriális kulturális értékeit. Hihetetlen élmény volt az egyesület számára, hogy mennyi mindent megtudunk a fesztiváljátékokon részt vevő családoktól és az iskolai vagy múzeumi foglalkozások játékaiban részt vevő középiskolásoktól a lakhelyükről. Miközben rácsodálkoztunk Paks, Ráckeve, Budapest és Szob értékeire, azon kezdtünk el gondolkodni, hogyan lehetne a fiatalabb korosztályt is bevonni a helyi örökség feltérképezésébe.

Az első lehetőség egy stuttgarti képzés után körvonalazódott, ahol a már kész DANUrBANITY játékot mutattuk be Európa számos országából érkező turisztikai szakembereknek. A Pro Youth képzés központi témája az volt, hogyan lehet a fiatalokat bevonni a kulturális örökség közvetítésébe. A Danurbanity játékot mint a fiatalok bevonására és a helyi örökség feltérképezésére készített eszközt mutattuk be a résztvevőknek. A képzés után felkérést kaptunk arra, hogy vigyük el a játékot a Stuttgarter Magyar Óvoda Egyesület évzáró rendezvényére, ahol a Stuttgartban élő magyar gyermekek örömmel foglalkoznának az örökség témájával. A megtisztelő felkérésnek mindenképpen szerettünk volna eleget tenni, kihívást jelentett azonban a korosztály, hiszen 7–14 éves korú gyerekek számára kellett élvezhetővé tenni a beszélgetésen alapuló játékot. További akadályt jelentett a résztvevő gyermekek különböző szintű magyarnyelv-tudása. Az évzáróra ezért úgy módosítottuk a játékot, hogy a verbális kommunikáció dominanciáját különböző kreatív alkotótevékenységekkel ellensúlyoztuk. A játékban szereplő különböző témaköröket – titkos hely, épített örökség, szakmához kapcsolható érték, természeti hely, rendezvény – más-más kreatív technikával kellett megjeleníteniük a gyerekeknek. A tevékenységek között

szerepelt egyebek mellett az építés, a modellezés, a krétarajz, a drámajáték. Az évfárá tapasztalatai megmutatták, hogy a gyerekek az alkotáson keresztül, játékos formában képesek voltak megközelíteni a kulturális örökség meglehetősen absztrakt témakörét. Ez a tapasztalat készítetett minket arra, hogy a fiatalabb korosztály számára is készüljön egy játék, amely a Duna menti települések többnyelvű közösségeiben felnövé gyerekek különleges igényeit is figyelembe veszi. Nagyon örültünk tehát, amikor a DANUrB+ projekt (DANube Urban Brand + Building Regional and Local Resilience through the Valorization of Danube's Cultural Heritage) keretében folytathattuk a közös gondolkodást a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Urbanisztika Tanszékével és a Kortárs Építészeti Központtal. Ennek az együttműködésnek köszönhetően alkothattuk meg az Ezüsthíd közösségi játékot, amelyben a fiatal korosztály igényeit helyezzük előtérbe. Az örökségközvetítést az épített környezeti nevelés elméletére alapozva élmény- és játék pedagógiai elvek mentén, kooperatív tanulással ötvöztük, miközben a gyerekek nyelvi fejlesztését is folyamatosan szem előtt tartottuk. Az eredmény egy olyan közösségi játék, amellyel élményszerű módon fedezhetők fel a Duna menti közösségek épített és természeti értékei. Reméljük, hogy a játék sok örömet szerez majd az itt élő 8–10 éves gyermekeknek, és kívánjuk, hogy a közösségi játék inspirálja őket a kulturális örökségük megismerésére és megőrzésére!

Szilágyi-Nagy Anna, kultúrAktív Egyesület, elnök

BEVEZETŐ

Legyen szó akár őshonos kisebbségi csoportokról, akár migrációs eredetű diaszpóra közösségekről, a többnyelvű környezetben élő gyerekek helyzete sokszor nem könnyű. Az anyanyelv használatára és gyakorlására kevesebb nyelvhasználati színtér és ezáltal kevesebb idő áll az ilyen gyerekek rendelkezésére. A több nyelv ismerete és használata természetes módon együtt jár az adott nyelvekhez kötődő hagyományok, szokások, értékek megismerésével is, aminek kétségkívül számos előnye van, de identitáskonfliktus forrása is lehet. Amikor belekezdünk az *Ezüsthíd* mesealapú örökségközvetítő közösségi játék fejlesztésébe, az volt a célunk, hogy a Duna régió többnyelvű környezetében élő 8–10 éves gyerekek számára kézzelfoghatóvá és élményszerűvé tegyük lakókörnyezetük természeti, építészeti és immateriális örökségét, miközben nyelvi kompetenciáikat is fejlesztjük. Ezzel szeretnénk volna hozzájárulni ahhoz, hogy a gyerekek megismerjék, sa játjuknak érezzék és integrálni tudják magukban a lakóhelyükhöz, illetve származásukhoz kapcsolódó különféle értékeket és örökséget.

A **Stuttgarti Magyar Óvoda Egyesület** tanáraival és diákjaival közösen kifejlesztett örökségközvetítő foglalkozássorozatot során a gyerekek megismerkednek a magyarországi dunai legendákkal, a mesére alapuló sétafoglalkozásokon pedig lakóhelyük örökségéről szereznek élményszerű tapasztalatokat. A sétákhoz kapcsolódó alkotófoglalkozásokon a gyerekek feldolgozzák és formába öntik élményeiket és frissen megszerzett tudásukat, és közösen megalkotják az *Ezüsthíd* közösségi játék saját élményeiket és környezetüket tükröző egyedi példányát. A foglalkozássorozat záróalkalmán a gyerekek a játékot végig játszva élék át újra és szintetizálják a foglalkozások során őket érő impulzusokat. **AMagyarországi Németek Általános Művelődési Központ Általános Iskolájával** zajló tesztelés során tapasztalatot szereztünk arról, hogyan adaptálható a közösségi játék más települések kontextusára. Az iskolai tesztalkalmak mellett lehetőségünk volt a foglalkozássorozat egy-egy elemét fesztiválokon és gyermektáborokban is tesztelni. A fejlesztési folyamat végeredménye egy olyan rugalmasan alakítható moduláris foglalkozássorozat lett, amelyben a különböző dunai települések legendáira, meséire és történeteire felfűzve a gyerekekkel közösen készíthetjük el az *Ezüsthíd* közösségi játékot.

Módszertani útmutatónkban az Ajánlók után először bemutatjuk a foglalkozássorozatra épülő közösségi játék elemeit, célcsoportját és fő fejlesztési céljait (Mi az *Ezüsthíd*? A foglalkozássorozat általános bemutatása). Részletesen kitérünk az örökséggel kapcsolatos témakörökre, a pedagógiai célokra és a fejlesztett kompetenciákra, valamint bemutatjuk az *Ezüsthíd* foglalkozássorozat és játék elméleti alapjait.

A második fejezetben (Módszertani útmutató az *Ezüsthíd* foglalkozássorozathoz) először röviden bemutatjuk a foglalkozássorozat elemeit, az egyes foglalkozásokhoz tartozó kellékeket és anyagszükségletet. Az áttekintést követő tanácsok segítségével a leendő használók megtalálhatják az *Ezüsthíd* helyét saját pedagógiai munkájukban. Ötleteket adunk egyébek mellett az egyes modulok variálásához, az adott gyermekcsoport igényei szerint.

nyeihez való adaptáláshoz és az alkotótechnikák kiválasztásához. Ezután részletesen is bemutatjuk a foglalkozássorozat egyes elemeit: a mesefoglalkozást, a sétafoglalkozást, a társasjáték elemeit elkészítő alkotófoglalkozásokat és a közösségi játékkalkalmat. Minden fejezetekben tippekkel és tanácsokkal szolgálunk ahhoz, hogy a foglalkozásokat és az *Ezüsthíd* játék kellékeit az adott célcsoportra, nyelvi fejlesztési célokra és települési környezetre szabhassák a használók.

Az utolsó fejezetben (Tanácsok az *Ezüsthíd* módszertanának adaptálásához) útmutatóval szolgálunk azok számára, akik az *Ezüsthíd*ban alkalmazott módszertan alapján saját mesére alapuló közösségi játék fejlesztésébe kezdenének.

A fejlesztési és tesztelési folyamatban részt vevőknek tett Köszöntenilvánítás után a Zárszóban kitekintünk a foglalkozássorozat jövőbeli felhasználási lehetőségeire. A Mel lékletek pedig az *Ezüsthíd* közösségi játék nyomtatható kellékeit tartalmazzák.

AJÁNLÓK

A MAGYARORSZÁGI NÉMETEK ÁLTALÁNOS MŰVELŐDÉSI KÖZPONTJÁNAK AJÁNLÓJA

Intézményünkben, a bajai Magyarországi Németek Általános Művelődési Központja Általános Iskolájában, a 3. a osztályban 2022. szeptember 5–9. között zajlott az *Ezüsthíd* program.

A projekt ötlete elsőre megragadott bennünket. A mesébe ágyazott ismeretközlés, a téma aktualitása, helyi vonatkozása, a megközelítés módszere és az élménypedagógiai elemek vonzóvá tették számunkra a kultúrAktív Egyesület kezdeményezését, és azonnal igent mondtunk a megkeresésre.

Nem csalódtunk. Egy nagyon kreatív ötletet és átgondolt koncepciót ismerhettünk meg az előkészítési folyamat során. A célkitűzés, a mesére épülő projekt felépítése, a hozzárendelt feladatok és a munkafolyamat leírása maradéktalanul illeszkedik az iskolánkban folyó szakmai munkához. Mindezeket szervesen hozzá tudtuk kapcsolni egy helyi, Barangolás Baján nevű iskolai programunkhoz, és az első pillanattól kezdve abban gondolkodtunk, hogy a kettő ötvöztetésével egy sikeres, közös projektet tudunk létrehozni.

A kölcsönösen jó együttműködést mutatja, hogy rövid időn belül, a nyár elején lehetőséget teremtettünk egymás programjának a megismerésére. Ez több, különböző formában történő találkozás során valósult meg. Az egyesület munkatársai jó érzékkel ki tudták választani a me-seprojekthez jól illeszkedő elemeket a városismereti programunkból. Nagyon sokat segítettek a személyes megbeszélések az egyesület képviselőivel és az online konferencia is a stuttgarti magyar iskola pedagógusaival. Tőlük is nagyon sok gyakorlati segítséget kaptunk, és így egyre világosabban bontakozott ki a projekt menete, és az ő tapasztalatukat, ötleteiket mi is be tudtuk építeni a saját programunkba.

A kezdeti lépésként történő egyeztetés, a feladatlapok megismerése és a saját osztályra szabása során olyan munkakapcsolat alakult ki az egyesület munkatársai és iskolánk pedagógusaink között, amely végig nyomon követhető volt és garantálta a megvalósítás sikerét.

A projekt folyamata kikerült az iskola falain kívülre, amit a gyerekek nagyon élveztek. Az egyesület munkatársainak, Annának és Jázminnak a kedves, gyermekbarát személyisége gyorsan utat talált a gyerekek felé, és az első pillanattól kezdve megalapozta és támogatta az egész munkafolyamatot. Az általuk közvetített szaktudás, a szakmai kifejezések átadása segítette a pedagógusok munkáját is, hiszen nekik erről nem voltak olyan alapos ismereteik. Nagy segítség volt az is, hogy az egyesület minden eszközt és alapanyagot biztosított a projekt megvalósításához.

A témát úgy bontottuk le, hogy egy héten keresztül minden délután a projekttel foglalkozott az osztály, és a hét utolsó napján az előzőleg megszerzett ismereteket a társasjáték formájában rögzítették a gyerekek, amit projektzárásként ki is próbáltak.

Kifelé is meg tudtuk mutatni a munkánk eredményét: a bajai tanítóképző főiskola hallgatói meglátogattak bennünket, illetve hírt adtunk a helyi televízióban és az iskolánk honlapján is a nálunk zajló különleges programról.

A projekt előkészítése és lebonyolítása sok energiát, időt vett igénybe, de a végeredmény a gyerekek és a pedagógusok számára is nagy élmény volt, és sok új ismeretet hozott. Nagyon szívesen vettünk részt benne, és szívesen ajánljuk más iskolák figyelmébe is ezt a kreatív, ötletgazdag, újszerű és minden szakmai segítséggel megtámogatott fenntarthatósági meseprojektet.

Szabó Etelka és Nagyné Kiss Valéria pedagógusok

Szauterné Lévai Klára, igazgatóhelyettes, MNÁMK Általános Iskola, Baja

A STUTTGARTI MAGYAR ÓVODA EGYESÜLET AJÁNLÓJA

2006-ben bejegyzett egyesületünk legfontosabb nevelési célja a Stuttgart környéki magyar származású gyerekek számára egy olyan rendszeres és szervezett találkozási hely biztosítása, ahol kulturális identitásukat, magyar nyelvi és nyelvhasználati készségeiket a többnyelvű környezet figyelembevételével támogatjuk és fejlesztjük. Az egyesület keretei között három-négy korcsoportban folyik rendszeres és szakszerű nyelvi fejlesztés.

A hetente egyszer egy másfél órás foglalkozásra összejezővő kisiskolás csoporttal (20 gyerek) a 2022/2023-as tanévben fejlesztettük és teszteltük az *Ezüsthíd* foglalkozássorozatot és társasjátékot.

Azt szerettük volna közvetíteni a gyerekeinknek, hogy nyitott szemmel (és minden más érzék szervvel) járjanak a lakóhelyükön, tanulják meg megnevezni természeti és épített városi környezetük elemeit, éljék meg az örökség – természeti, épített, nyelvi és kulturális – mibenlétét, de tapasztalhassák meg örökös mivoltukat is: olyan figyelmes és felelős emberekként, akiknek valós, szerető kapcsolatuk van a környezetükhöz, készek tenni annak érdekében, hogy megőrizzék az örökséget, de készek saját szemükkel látni és megnevezni annak romboló, funkciótlannak, életellenes elemeit is, és már gyerekként is próbáljanak ezeken változtatni.

A magyar szókincs kiterjesztése erre a mindennapokban alapvetően németül megszólaló környezetre ugyanakkor számos olyan kapcsolódási pont felismeréséhez vezet, amely kis

kolás szinten is kiválóan megvalósítja a kultúrák közötti párbeszédet. Ezáltal az egyén nyelvi és kulturális identitása erősebb és sűrűbb kontextusba kerül és vitathatatlanul gyarapodik.

Zalka Csenge Virág meséi, amelyeket a tantermi magyar iskolás foglalkozásokon meséltünk, olvastunk és dolgoztunk fel számtalan formában a 2021/2022-es tanévben, inspirálták az *Ezüsthíd* keretmeséjét. Ezek a történetek adták a vörös fonalat a séták kincskereséséhez és ezek tették a tündéreknek és a tündéri mivoltnak az élő mesemondásban megelevenedett belső képeit az örökséget feltérképező séták, az alkotófoglalkozások, a munkákból készült kiállítások és végül a társasjáték csodálatos motorjává. Köszönjük, kedves Csenge, hogy elültetted bennünk ezeket a magvakat!

A több mint tíz foglalkozást magában foglaló fejlesztési folyamat végén egy elismerő oklevélben köszöntük meg a stuttgarti magyar gyerekeknek a lelkes és kitartó részvételüket. Hisszük, hogy amit itt megfogalmaztunk, fontos útravalóul szolgál majd (nem csak) stuttgarti életük során, és ez az attitűd értékeket látó, megbecsülő, változásra és változtatásra képes emberekké teszi őket.

„Köszönjük, hogy az, amit nyitott szemmel, füllel, kézzel és szívvel Stuttgart természeti és épített környezetében érzékeltél, amit a kezeddal alkottál és amit szavaiddal magyarul megfogalmaztál, olyan formát kapott, hogy más gyerekeket is hozzásegíthet környezetük alaposabb megismeréséhez és megjavításához. Hadd építsék gyerekek szerte a világon a hidakat egy élhetőbb, tarthatóbb és szerethetőbb világ felé!”

Hajnalka de Tricaud, Stuttgarti Magyar Óvoda Egyesület, pedagógus

1. MI AZ EZÜSTHÍD?

A FOGLALKOZÁSSOROZAT ÁLTALÁNOS BEMUTATÁSA

Az *Ezüsthíd* mesealapú foglalkozássorozat és közösségi játék a DANUrB+ (DANube Urban Brand + Building Regional and Local Resilience through the Valorization of Danube's Cultural Heritage) nemzetközi projekt keretében készült el. 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.

1.1. AZ EZÜSTHÍD FOGLALKOZÁSSOROZAT ELEMEI

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

1. Mesefoglalkozás (2.3. fejezet): 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 alkalmom és mesefoglalkozás keretében. A foglalkozás megidézi, hogyan éltek valaha egymással harmóniában a tündérek és az emberek, mi vezetett oda, hogy ez a harmónia felbomlott, és a tündérek elhagyták az emberek világát, és mit tehetnének a gyerekek annak érdekében, hogy a tündérek visszatérjenek köztük.

2. Sétafoglalkozások (2.4. fejezet): 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 keretméséhez szorosan kapcsolódó feladatokat kell megoldaniuk. A gyerekek az emberek világából elmenekülő tündérek nyomait keresik a bejárt helyszíneken, a séták után pedig saját tündérkarakterüket is megalkotják. A természeti séta során a tündérek nyomába eredve inspirációt gyűjtenek ahhoz, hogyan nézhetnek ki a tündérek, mi tetszene és mi nem tetszene nekik a bejárt környezetben. Az épített környezeti sétán tovább folytatódik a tündérek nyomainak keresése. A gyerekek próbálják kitalálni, milyen épített környezetben éreznék jól magukat a tündérek, hol lalnának szívesen, mi tetszhet nekik az emberek világában, hogyan lehetne visszaállítani az emberek és a természeti környezetük közötti egyensúlyt, vagyis hogyan lehetne egy olyan világot teremteni, ahová szívesen visszatérnének a tündérek. Ugyanakkor 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.

3. Alkotófoglalkozások (2.5. fejezet): 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.

- 4. Közösségi játékfoglalkozás** (2.6. fejezet): 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 mondavilágot 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.

1.2. 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.

Különösen hasznos lehet a foglalkozássorozat olyan gyerekcsoportok másodlagos nyelvi specializációjára szempontjából, akik a foglalkozássorozat nyelvét csak családjukban és/vagy más informális kontextusban használják, és tanulmányaikat valamely más nyelven végzik.

A foglalkozássorozatot elsősorban a 8–10 év közötti korosztálynak ajánljuk, bár számos feladat és tevékenység az ennél fiatalabb vagy idősebb gyerekekkel is végezhető, illetve adaptálható a fentitől eltérő életkori csoportokra.

A foglalkozássorozat céljaink szerint jól használható életkor és/vagy nyelvi kompetenciák tekintetében vegyes összetételű csoportok esetében is, és a tesztelési alkalmak is azt mutatják, hogy a foglalkozássorozat pedagógiai megközelítésmódja (lásd 1.4. rész), illetve az egyes feladatok, tevékenységek jellege is elősegíti azt, hogy a gyerekek életkoruktól és nyelvtudásuk szintjétől függetlenül profitálhassanak a foglalkozásokból.

A tesztelési alkalmak során lehetőségünk volt nem kisebbségi nyelvi kontextusban élő gyerekekkel is kipróbálni a foglalkozássorozat módszertanát vagy annak egyes elemeit. Tapasztalataink azt mutatták, hogy a foglalkozássorozat fejlesztési céljai (lásd 1.3. rész) ebben az esetben is jól teljesülnek. Szívből ajánljuk tehát az *Ezüsthidat* az ő számukra is!

A fentiektől függetlenül arra biztatunk mindenkit, hogy a saját gyerekcsoportja legjobb ismerőjeként bátran kísérletezzon az általunk ajánlott feladatokkal és módszerekkel, kezelje azokat szabadon és kreatívan, hogy az adott csoport számára legjobb eredményt érhesse el!

1.3. 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.

A DANUrB és a DANUrB+ projektek keretében számos olyan kulturális örökséget feltérképeztek a projektekben részt vevő nemzetközi partnerek, amelyek a Duna mentén élő népek határokon átvélő közös értékének tekinthetők (lásd *DANUrB Book*: https://urb.bme.hu/danurb2019/DANURB__BOOK.pdf). 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. Az örökségek interpretálása ezért feszültségekkel, kihívásokkal járhat multikulturális, többnyelvű környezetben és az így felnövő gyerekekben is okozhat belső konfliktusokat. Ezért is fontos egymás kulturális értékeinek a megismerése és tisztelete. Az itt bemutatott foglalkozássorozat segíthet az érintett gyerekeknek abban, hogy a hasonlóságokat feltérképezzék, a különbségeket nyitottan kezeljék és integrálják az identitásukba, kapcsolódva a komplex kulturális örökségükhöz.

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-történeti örökség:
 - az ember alkotó géniusának 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 topográfiai körühatárolható egységet alkotnak).
- Természeti örökség:
 - egyedülálló természeti jelenségek és képződmények előfordulási helye, páratlan természeti szépségű és kimagasló esztétikai értékű területek,
 - földtörténeti szempontból meghatározó geológiai folyamatok nyomai, geomorfológiai és fiziográfiai 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.

A foglalkozássorozat mesés kerete maga is a régió szellemi-kulturális örökségéből táplálkozik. A Duna és annak lakói gyakran központ szerepet játszanak a különböző Duna menti közösség identitásképző történeteiben. Ezeknek a történeteknek számos visszatérő közös eleme van, ezeket meséljük újra a szájról szájra terjedő mesemondás hagyományát is újjáélesztve a foglalkozássorozat elején.

A mesei keret abban is segít, hogy az örökség absztrakt fogalmát a korcsoport számára be fogadható, játékos, élményszerű módon vezessük be. A természeti és a városi séta során a gyerekeknek a kerettörténetben megismert tündérek bőrébe bújva valójában azt kell megtapasztalniuk és megfogalmazniuk, hogy ők maguk milyen világban szeretnének élni. A sétákhoz kapcsolódó alkotói folyamatok, majd a korábbi lépéseket szintetizáló társasozás is azt a célt szolgálják, hogy a gyerekek a játék keretei között megtapasztalhassák a teremtés erejét, azt, hogy maguk is aktív szerepet játszhatnak az értékteremtésben és a saját közösségük, környezetük alakításában.

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

- Tóth Eszter – Sebestyén Ágnes: öröksÉG - ismeretterjesztő anyag, tanári kézikönyv.
- Letölthető foglalkoztatólapok, tanári kézikönyv és memóriajáték: <https://kulturaktiv.hu/projects/orokseg/>, 2018.

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;
- játékpedagógiai és élménypedagógiai elemekre építve pozitív hatással van az egyéni és csoportos kompetenciák kialakítására, illetve fejlesztésére.

A FOGLALKOZÁSSOROZATBAN FEJLESZTETT KULCSKOMPETENCIÁK

Foglalkozássorozatunk több kompetencia és készség komplex, integrált fejlesztését szolgálja: az egyes tevékenységek más-más fejlesztési területet megcélózva, de egymáshoz szervesen kapcsolódva szolgálják a foglalkozássorozat céljainak megvalósulását. A foglalkozássorozat kiemelt hangsúlyt fektet az alábbi kulcskompetenciák fejlesztésére:

Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció

A foglalkozássorozat célcsoportjából (lásd 1.2. rész) 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 foglalkozássorozat egyes résztvétekenyiségeiben a kommunikációs kompetencia más-más összetevői kerülnek középpontba. A gyerekek szóban és írásban egyaránt gyakorolják a fogalmak, gondolatok, érzések, tények és vélemények kifejezését. Különböző nyelvhasználati helyzetekkel, műfajokkal és szövegtípusokkal (pl. mese, beszámoló, műalkotás bemutatása, személyleírás stb.) találkoznak, és maguk is gyakorlatot szereznek ezek használatában. A foglalkozássorozat kreatív feladatmegoldást igénylő tevékenységei fejlesztik a nyelvi kreativitást. A célcsoport természetéből adódóan kiemelt hangsúlyt kap a másodlagos nyelvi szocializáció hiányosságainak pótlása, különös tekintettel a lexikára és a frazeológiára (pl. az épített és természeti környezettel kapcsolatos szókincs, mesei fordulatok, szólások és közmondások stb.). Magukon a foglalkozásokon a szóbeli kommunikáció fejlesztése kapja a legnagyobb szerepet, de a foglalkozások közötti írásbeli feladatok az írott nyelvhez kapcsolódó készségek fejlesztésére

tésére is lehetőséget adnak. Az integrált készségfejlesztést szolgálják a sétákhoz kapcsolódó feladatlapok is.

Az attitűdök szintjén kiemelt cél az anyanyelvhez, illetve a származásnyelvhez való pozitív viszonyulás erősítése, a nyelv kultúrahordozó természetének középpontba állítása. A foglalkozássorozat nyelvét környezetnyelvként beszélő gyerekek esetében hasonlóképpen kiemelt cél az adott nyelvhez való pozitív attitűd kialakítása, illetve erősítése, továbbá annak bemutatása, hogy a közösség többnyelvű, többnemzetiségű jellege a helyi szellemi örökség értékes és fontos eleme.

Végül minden lehetséges célcsoport esetében fontos fejlesztési terület az interkulturális kommunikatív kompetencia fejlesztése is, azaz annak elősegítése, hogy a gyerekek a másokkal való interakció során képessé váljanak a saját kulturális hátterükre való reflexióra. Ennek kiemelt elemei egyebek mellett a saját és egymás kultúrájának előítélet-mentes megismerésére való kíváncsiság, a kulturális tudatosság, valamint a kulturális jelenségekkel szembeni kritikus, elemző hozzáállás erősítése.

Természettudományos kompetencia

A foglalkozások során a gyerekek a korcsoportuknak megfelelő módon, a mesei kerettörténetre és saját tapasztalataikra építve szereznek ismereteket az őket körülvevő természeti környezetről, lehetőségük nyílik megfigyelni és értelmezni az ember és az őt körülvevő természeti és épített környezet közötti kölcsönhatásokat. Ennek részeként a gyerekek megfigyelik és megértik az emberi tevékenység által okozott változásokat, élményszerű, szemléletformáló módon találkozhatnak a fenntartható fejlődés fogalmával, az ahhoz kapcsolódó egyéni és közösségi felelősség kérdéseivel.

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.

A gyerekek a foglalkozások során megszerzett természettudományos ismereteket (pl. növényekkel, állatokkal kapcsolatos tudás) kreatív módon, nyelvi feladatokkal, társas interakcióban, a művészi alkotás élményszerű folyamatában, a valóságban alkalmazzák és gyakorolják. A célcsoport jellegéből adódóan különösen fontos, hogy a tevékenységek során a gyerekek a származás-, illetve környezetnyelven szereznek gyakorlatot a természettudományhoz kapcsolódó kommunikáció terén.

Interkulturális, szociális és állampolgári kompetenciák

A foglalkozássorozat a helyi közösség, a településen élő különböző társadalmi csoportok, a helyi hagyományok, szokások, történelem mélyebb megismerése, személyes megtapasztalása révén hozzájárul a gyerekek szociális kompetenciájának erősödéséhez. 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 hátteréhez, a különböző nyelvek és hagyományok együttélésére a helyi örökség fontos részeként tekintsenek.

Az épített környezeti nevelés módszertanának központi elemeként a lakóhely iránti szemé

lyes felelősségvállalás erősítése, az aktív állampolgárságra és demokráciára nevelés a foglalkozássorozatoknak is kiemelt célja. Az egyes tevékenységek a gyerekek életkorának megfelelő módon hívják fel a figyelmet a környezetünk iránti felelősségre, a lakóhelyük alakulásába való beleszólás lehetőségére és jogára. A tündérek és az emberek közötti konfliktus mesei keretében a foglalkozássorozat hozzájárul a gyerekek környezettudatos életmódra neveléséhez úgy, hogy a környezettudatossággal kapcsolatos absztrakt problémákat és feladatokat a konkrét, helyi viszonyok között, személyesen átélhető formában jeleníti meg.

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. Mindezek együttesen erősítik a gyerekek önismeretét, személyes, kollektív és helyi identitását is.

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.

A művészi önkifejezés megtapasztalása mellett a mesefoglalkozás során a helyi népköltészeti hagyománnyal, a sétákon pedig számos más kulturális alkotással és ismerettel (építészet, köztéri művészet, a lakóhely kulturális élete stb.) is találkoznak a gyerekek. A megismert alkotásokról nemcsak ismereteket szereznek, a feladatok arra is lehetőséget biztosítanak számukra, hogy saját személyes viszonyulást alakítsanak ki irántuk.

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 egész foglalkozássorozat során (egyéni és csoportos feladatok révén) folyamatosan, részletről részletre épülő, majd a foglalkozássorozat végére egy nagy közös egészszé összeálló társasjáték elkészítése során a gyerekek első kézből élik át egy nagy projekt megvalósítását.

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

Európai Tanács: Oktatás és képzés 2010 munkaprogram végrehajtása.

B munkacsoport: Kulcskompetenciák. <https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto>, 2004.

1.4. ELMÉLETI HÁTTÉR

Foglalkozássorozatunkat az épített környezeti nevelésben nagy szerephez jutó élménypedagógiai és játékpedagógiai elméletekre és módszerekre, valamint a mesepedagógiára és a nyelvi készségek identitásfejlesztő hatására alapoztuk.

MESEPEDAGÓGIA

A DANUrB+ projektben a Duna szimbolikus összekötő elem, amellyel a régió fontos immateriális örökségének számító mesék és legendák is gyakran foglalkoznak. Az *Ezüsthíd* módszertanának fejlesztésekor ezért mi is fontos szerepet szántunk a folyónak: a Dunával kapcsolatos magyarországi mesék és legendák adják a foglalkozássorozat alapját és keretét. A Dunához vagy más folyóvizekhez kapcsolódó mesék és történetek a román, szlovák, bolgár, szerb és horvát Duna menti települések szellemi-kulturális örökségének ugyancsak fontos részét jelentik. Maguk a mesék és az alkalmazott mesemondás pedagógiai szempontból többféle feladatot töltenek be a foglalkozássorozatban:

- A mesék a Duna régió immateriális örökségének fontos részei, a foglalkozássorozat során a gyerekek megismerhetik és átélhetik ezeket. A helyi meséket és legendákat kiegészítve és továbbgondolva nem csupán a saját örökségüket ismerhetik meg a gyerekek, hanem felfedezhetnek kapcsolódási pontokat a régióban élő más etnikumok és saját kulturális örökségük között.
- A célcsoport életkora miatt az örökség fogalma túlságosan absztrakt lenne ahhoz, hogy megfelelő alapot szolgáltasson a közös munkához. A mesés keret segít abban, hogy bevonja a gyerekeket a játékba, elősegítse az érzelmi kapcsolódást a témához és fenntartsa a motivációt a játék során.
- A mese nyelvezetének sajátos tömörsége és a mesemondás közösségi élménye révén értékszemléletet fogalmaz meg archetipikus képek formájában. Ezek a képek a gyerekek egyenként működő fantáziájának termékei. Kódként kísérik végig a séták során megvalósuló észlelést és megfigyelést, és vezetik el a gyerekeket az ismeretszerzéshez és a tapasztalatok tudatosításához.
- A belső képekben gondolkodás évszázadokon keresztül meghatározta az ismeretek átadásának módját, és mai napig a fantázia, a kreativitás működésének feltételeként tartjuk számon.
- A mese mint műfaj számtalan további adaptációs lehetőség forrása lehet. A játékfejlesztés első lépése az adott régióban élő Duna-mesék felkutatása. A kerettörténetként szolgáló mesei elemeket annak függvényében érdemes kiválasztani, hogy a pedagógusok mire szeretnék helyezni a hangsúlyt a csoportmunka során, így számos egyedi adaptáció készülhet el (lásd 3. rész). A mi esetünkben a magyarországi tündérmondák kerültek előtérbe, innen ered a foglalkozássorozat nevéül szolgáló *Ezüsthíd* kifejezés is.

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

- Boldizsár Ildikó: Mesekalauz úton lévőknek. Magvető Kiadó, Budapest, 2013.
- Boldizsár Ildikó (szerk.): Meseterápia a gyakorlatban. Magvető Kiadó, Budapest, 2014.
- Ildiz, Gökçen İlhan – Ahmetoğlu, Emine: The Johann Heinrich Pestalozzi Approach. In Rappgirioglu, Hasan – Atik, Attila – Elliot, Robert L. – Turgeon, Edward (eds.): Researches on the Science and Art in 21st Century Turkey. Gece Kitaplığı, Ankara, 2017. 1790–1795.
- Zalka Csenge Virág: Mesemondók márpedig vannak. A nemzetközi mesemondás világa. Pont Kiadó, Budapest, 2021.

ÉPÍTETT KÖRNYEZETI NEVELÉS

Az épített környezeti nevelés célja, hogy szorosabbá tegye a kapcsolatot az emberek és saját életterük között. Ennek érdekében többek között olyan tematikus és interaktív tevékenységeket használ, mint a kincskereső séták, az alkotófoglalkozások, vagy éppen a játékos közösségi tervezés. Az épített környezeti nevelés gyerekeknek, fiataloknak, felnőtteknek és időseknek is szól, hiszen minden életkorban fontos lehet a szemléletformálás és a tájékozódási képesség fejlesztése, a helyismeret megszerzése, az azonosulás a lakóhellyel és a környezet formálásában való aktív részvétel.

Az épített környezeti nevelés módszertana három egymást követő és egymásra épülő lépésre épül: a tapasztalásra, a megértésre és a részvételre. Csak ha új szemmel nézünk az általunk nap mint nap használt terekre, akkor ismerhetjük fel, hogy a környezetünk megannyi ember munkájának, megannyi történelmi eseménynek a nyomát őrzi, így a közösségünk számára meghatározó értéke van. Ennek az értéknek a megőrzése és gyarapítása mindenki közös felelőssége. A környezetünk alakítása a saját feladatunk is. Az *Ezüsthíd* foglalkozássorozatban a természeti, épített és immateriális értékek felfedezését az épített környezeti nevelés alapelvei mentén, élménypedagógiai, kooperatív és játékpédagógiai módszerekkel segítjük elő.

Az épített környezeti nevelés módszertanának fontos eleme az élménypedagógia, így az *Ezüsthíd* foglalkozássorozatban is törekedtünk az élménypedagógiai elemek beépítésére. Az épített környezeti nevelés kontextusában az élménypedagógiai megközelítés lényege, hogy a lakóhely értékeinek felfedezése közvetlenül az adott belső vagy külső helyszínen történik, amelyben szerepet kap a többirányú érzékszervi és társas tapasztalás. A természeti és épített örökség felfedezésére és a hétköznapi lakókörnyezet értékeinek közvetlen megismerésére fejlesztettük ki a két sétafoglalkozást, amelyekben az érzékszervi megismerés kifejezetten nagy hangsúlyt kap. A részletek, anyagok, benyomások, minőségek, léptékek, arányok felfedezése, a beszélgetés az ott lakókkal segít a gyakran elvont építészeti alapismeretek gyakorlati elsajátításában, és segíti az összefüggések megértését. A passzív befogadás helyett tehát az ismeretek aktív megszerzése kerül előtérbe.

Az élménypedagógiával ötvözött kooperatív tanulás az ismeretek mellett a szociális kompetenciákat is erősíti. Az egyéni mellett nagy hangsúlyt kap a csoportos munka is, hiszen az épített környezet értelmezéséhez hozzátartozik a társas együttélés is: az épített, azaz mesterséges környezetet közösen alakítjuk és használjuk, és minden egyéni beavatkozás hatással van a környezet összképére.

A foglalkozássorozatban az élménypedagógiát az épített környezeti nevelés másik fontos módszerével, a játékpédagógiával ötvöztük. A játékpédagógiai szemlélet elsősorban a séták játékos feladataiban, valamint a sétákat követő alkotásban jelenik meg. A játék észrevétlenül motivál a tanulásra, segíti a kompetenciafejlesztést és azt, hogy a játékban részt vevő fiatalok és felnőttek a játék során megismert szempontokat később is alkalmazni tudják. Bármilyen hétköznapi helyszínhez kapcsolhatunk olyan játékot és közösségi tevékenységeket, amelyben megvalósul a tanulás. Legyen az külső vagy belső tér, az otthon vagy az iskola, az utca vagy a park, a játszótér vagy az udvarunk stb. A játék emellett szerepet kaphat a téralkotó képességek fejlesztésére használt alkotófolyamatokban (pl. gyurmázás, agyagozás, makettezés), segíthet az épített környezet megértésében (pl. építészeti és szerkezeti alapelvek, a lakóhely termé-

szeti és épített értékeinek ábrázolása, alakítási ötletek bemutatása) is.

A játékpedagógia módszertanában fontos belső és külső terekben megvalósuló szabad játék formák – konstruáló játék, szerepjáték, drámajáték – mellett érdemes külön szót ejteni a hét köznap környezeti megértését segítő szabályjátékokról is, amelyekben a szabályok betartásának és követésének nagyobb szerepe van. A kultúrAktív Egyesületnél évek óta foglalkozunk városi témájú oktatójátékok, ún. élőtársasok fejlesztésével. Ebben a különleges játékműfajban 10–16 fő tud egyszerre együtt játszani. A báruk maguk a játékosok, a játéktábla pedig egy absztrakt – fiktív vagy valódi – várost ábrázol. Az oktatójátékokra Clark C. Abt kifejezését használva „komoly játékokként” is tekinthetünk. Clark társasjáték jellegű játékokat készített fiatalok oktatására és felnőttek továbbképzésére, amelyeken keresztül a játékosok olyan komplex problémákat vizsgálhattak meg, mint amilyen a városfejlesztés is, és amelyeket játszva – vagy éppen készítésük közben – olyan tudásra és tapasztalatokra tehettek szert, amelyeket a hét köznap életünkben is alkalmazni tudtak. Az egyesületnél mi is hasonlóan tekintünk a játékokra. Számunkra a játék egyfajta szemüveg, amelyen keresztül megvizsgálhatjuk a lakókörnyezetünkhöz – adott esetben annak örökségéhez vagy értékeihez – való viszonyunkat, azt, hogy mit szeretünk benne és mit nem. A játékot különböző pedagógiai célokkal kombinálva – pl. részvételi minták elsajátítása, együttműködés, kritikus gondolkodás, térérzékelés fejlesztése stb. – különböző típusú játékaink születtek (PopUpPest, ParticiPécs, #playhelloworld, Urbanity játékcsalád, Alakítsd az iskolád! játékcsalád).

Az *Ezüsthíd* foglalkozássorozatban ötvöztük az élőtársasok és a játékpedagógia szemléletét, és ennek eredményeként egy olyan módszertan született, amelyben a gyermekek ahelyett hogy kész játékot kapnának a kezükbe, saját játékot hozhatnak létre. Az *Ezüsthíd*ban a gyermekek 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. A társasjáték egyszerű szabályait követve – amelyeket a pedagógusok az adott csoport igényei szerint alakíthatnak – a gyermekek felidézhetik a foglalkozások során szerzett legkedvesebb emlékeiket és tapasztalataikat.

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

- Abt, Clark C.: *Serious Games*. The Viking Press, New York, 1970. Sebestyén Ágnes – Tóth Eszter: *Épített környezeti nevelés. kultúrAktív Egyesület és Arttan Kft., Pécs, 2013.*
- Fáyné dr. Dombi Alice – Dr. Sztanáné dr. Babics Edit: *Játékpedagógia*. Szegedi Tudományegyetem, Szeged, 2013.
- Szilágyi-Nagy, Anna: *The Play/Game Compass to Participatory Landscape Processes*. In Edler, Dennis – Kühne, Olaf – Jenal, Corinna (eds.): *The Social Construction of Landscapes in Games*. Springer VS, Wiesbaden, 2022. 395–428.
- Tóth, Eszter – Szilágyi-Nagy, Anna: *Urbanity: Developing children's critical thinking through urban educational game*. In Brkovic Dodig, M. and Groat, L. (eds.): *Routledge companion for games in architecture and urban planning: tools for design, teaching, and research*. Routledge, Taylor & Francis Group, New York, 2021. 126–139.

NYELVI KÉSZSÉGEK ÉS IDENTITÁS

Az *Ezüsthíd* foglalkozássorozatot elsősorban a vegyes nemzetiségű és többnyelvű Duna menti területeken élő, 8–10 éves gyerekek számára készítettük, ezzel is kapcsolódva a DANUrB+ projekt kiemelt célkitűzéseire, azaz a határokon átívelő regionális együttműködéshez és a Duna menti települések helyi erőforrásokra és a helyi kulturális örökségre építő fejlesztéséhez. Foglalkozássorozatunk célja ebből a szempontból a Duna menti régiók egyedi, többnemzeti ségű, többnyelvű és multikulturális jellegéből adódó pedagógiai lehetőségek kihasználása.

Az *Ezüsthíd* készítésekor próbáltunk egy egységes foglalkozássorozatban kapcsolatot építeni a lakóhely, a materiális és immateriális örökség és a nyelvhasználat között. Abból a gondolatból indultunk ki, hogy kisebbségi közösségekben az anyanyelvhasználat és a helyi környezet elválaszthatatlanul összefonódik egymással, az identitás megőrzéséhez (és ezáltal a helyi közösségek erősítéséhez) mind a megfelelő szintű nyelvi kompetencia, mind a helyi környezethez, szülőföldhöz való pozitív hozzáállás elengedhetetlen. Napjainkban azonban ezekre a közösségekre gyakran jellemző az államnyelv egyre dominánsabb pozíciója, a kisebbségi nyelv korlátozott használata, a kisebbségi nyelvet beszélők nyelvi bizonytalansága és korlátozott kompetenciája, amit sok esetben súlyosbít a fiatalok szülőföldről való elvándorlása is.

A nyelvi készségfejlesztés szempontjából a foglalkozássorozatot ezért úgy állítottuk össze, hogy alkalmazható vagy adaptálható legyen a nyelvi szocializációs szempontból különféle (kisebbségi, származásnyelvi, illetve környezetnyelvi) helyzetben élő gyerekekre, illetve közösségekre. Nemcsak azokra gondoltunk tehát, akik – bár lakóhelyükön a hivatalos államnyelv valamely másik nyelv – családi körben egy kisebbségi nyelvet beszélnek, vagy akár tanulmányaikat is a kisebbségi nyelven végzik, hanem azokra is, akik a kisebbségi nyelvvel csak korlátozott mértékben (egy-egy, a kisebbségi nyelven beszélő családtag, barát, iskolatárs révén) találkoznak mindennapjaikban. A fejlesztési folyamat során bebizonyosodott, hogy a mód szerek alkalmasak arra, hogy különböző nyelvtudási szinten lévő gyerekek végezzék együtt a feladatokat, oly módon, hogy mind az alacsonyabb, mind a magasabb szinten lévő nyelvi készségei fejlődhetnek. Mindebben fontos szerepe van az egymástól tanulásnak, ami különösen hatékony lehet akkor, ha például az adott nyelvet anyanyelvként, illetve környezetnyelvként beszélő gyerekek közösen végzik a feladatokat.

A fejlesztés során különösen fontos szempont volt, hogy a foglalkozássorozat célcsoportját jelentő gyerekek jelentős része nem vagy csak alig találkozik a kisebbségi nyelvvel a másodlagos nyelvi szocializáció színterein (óvoda, iskola). A foglalkozásokban e körülmény ellensúlyozására hivatott egyebek mellett a különböző műfajokkal (mese), szövegtípusokkal (műalkotás bemutatása, személyleírás), stílusregiszterekkel találkozás, a célzott szókincsfejlesztés (észlelés, állat- és növényvilág, épített környezet, frazeológia stb.) vagy éppen az írásbeliség megjelenése.

Bár az *Ezüsthíd* létrehozásakor magyarországi mesei keret köré építve, a magyar nyelv fejlesztésére irányuló anyagokat hoztunk létre és teszteltünk, meggyőződésünk, hogy a foglalkozássorozatban megjelenő elvek és módszerek hatékonyan adaptálhatóak más nyelvekre, és jól használhatóak lehetnek más kisebbségi nyelvek esetében is (részletesebben lásd a 3. részben).

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

- Beneke, Jürgen: Intercultural competence. In Bliesener, Ulrich (ed.) Training the trainers. International Business Communication. Vol. 5. Carl Duisberg Verlag, Köln, 2000. 108–109.
- Byram, Michael: Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence. Multilingual Matters, Clevedon, 1997.
- Csire, Márta – Laakso, Johanna: Teaching Heritage Language as a Foreign Language: on the Questions of Bilingualism and Minority Language Teaching in Austria. ESUKA – JEFUL 2: 1., 2011. 93–107.
- Holló Dorottya: Kultúra és interkulturalitás a nyelvórán. Károli Gáspár Református Egyetem – L'Harmattan Kiadó, Budapest, 2019.
- Maróti, Orsolya: Ismeretlen, de nem idegen nyelv – a származásnyelvi tudásszerkezetről és oktatási helyzetről. In Bándli Judit – Pap Andrea – Zajacz Zita (szerk.): MID-körkép. Magyar mint idegen nyelv: Oktatási helyzetek, módszertani tudnivalók. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, 2021. 129–150.
- Peck, Christiane – Rot Gabrovec, Veronika – Čaňková, Michaela – Lázár, Ildikó – Vief-Schmidt, Gerlind: Materials and activities to develop intercultural competence. In Lázár, Ildikó – Huber-Kriegler, Martina – Lussier, Denise – Matei S., Gabriela – Peck, Christiane (eds.): Developing and assessing intercultural communicative competence. Council of Europe, Strasbourg, 2007. 19–22.

2. MÓDSZERTANI ÚTMUTATÓ AZ EZÜSTHÍD FOGLALKOZÁSSOROZATHOZ

Ebben a fejezetben részletes útmutatót adunk az *Ezüsthíd* foglalkozássorozat előkészítéséhez és sikeres lebonyolításához. Bemutatjuk a foglalkozássorozat egyes részeit, az azokhoz tartozó segédanyagokat, feladatlapokat. Segítséget adunk a séta- és alkotófoglalkozások megtervezéséhez és előkészítéséhez, bemutatjuk az alkotófoglalkozásokhoz általunk javasolt technikákat és az azokhoz szükséges kellékeket. Végül útmutatást adunk a foglalkozássorozatot lezáró társasjátékozás előkészítéséhez és a játékvezetéshez is.

Az egyes feladatoknál, tevékenységeknél számos olyan ötletet, tippet adunk, amelyekkel a foglalkozásokat a saját pedagógiai céljaidra, az adott gyerekcsoportra, illetve településre szabhatod. Használd ezt a módszertani útmutatót szabadon, légy kreatív, kísérletezz bátran az itt leírt módszerekkel a saját ízlésed, lehetőségeid és céljaid szerint!

2.1. FELADATLAPOK, KELLÉKEK ÉS TECHNIKÁK BEMUTATÁSA

A foglalkozássorozat egyes elemeinek részletes bemutatása előtt az alábbiakban táblázatos formában foglaljuk össze az *Ezüsthíd* egyes részeit, a foglalkozások időtartamát, helyszínét, kiemelt céljait, az egyes tevékenységekhez tartozó feladatlapokat, a szükséges kellékeket. Így áttekintést kapsz a foglalkozássorozat felépítéséről és általános jellemzőiről.

- A foglalkozássorozat elemei között megtalálod azt a négy foglalkozástípust, amelyek segítségével elkészítheted az *Ezüsthíd* közösségi játékot: a mesefoglalkozást, a sétafoglalkozásokat, az alkotófoglalkozásokat és a közösségi játékfoglalkozást (részletes leírásukat lásd a 2.1 fejezetben).
- A táblázat második oszlopa azokat a feladatlapokat és egyéb nyomtatható anyagokat tartalmazza, amelyek segítségével a gyerekek felkutatják a természeti és épített örökséget vagy összefoglalják élményeiket.
- A harmadik oszlopban találhatók a feladatlapok kitöltéséhez szükséges eszközök és anyagok, illetve az alkotófoglalkozásokhoz általunk javasolt alkotótechnikák anyag- és kellék szükségletei.

A FOGLALKOZÁSSOROZAT ELEMEI	NYOMTATHATÓ JÁTÉKKELLÉKEK ÉS FEL- ADATLAPOK	KELLÉKEK
Mesefoglalkozás (2.3. fejezet) Időtartam: 15–45 perc Helyszín: kint / bent Pedagógiai célok: ráhangolódás, motiváció felkeltése, a mesei kerettörténet és karakterek bevezetése, immateriális örökség megismerése Nyelvi fejlesztés: hallott szöveg értésének fejlesztése, a mese mint műfaj, mesei fordulatok és a témához kapcsolódó szókincs bevezetése	Meselap	Ülőpárnák, pikniktakarók, székek stb. a kényelmes mesehallgatáshoz

A FOGLALKOZÁSSOROZAT ELEMEI	NYOMTATHATÓ JÁTÉKKELLÉKEK ÉS FELADATLAPOK	KELLÉKEK
Sétafoglalkozások (2.4. fejezet) Időtartam: 90 perc Helyszín: kint / bent Pedagógiai célok: élményalapú ismeretszerzés, a környezet megismerése, a későbbi feladatok előkészítése, a közös feladatmegoldás során a szociális készségek fejlesztése, az egyes feladatokhoz kapcsolódó részkészségek fejlesztése Nyelvi fejlesztés: a sétákhoz kapcsolódó szókincs (érzékelés, érzékszervek, illetve épített környezet szókincse) bővítése és gyakorlása, integrált készségfejlesztés	- Névtáblák - Érzékszerves szólások feladatlap	
Természeti örökség séta	Nyomtatott Tündér-lap	- írótábla és tollak - kosár a termések, levelek és természeti tárgyak gyűjtéséhez - fényképezésre alkalmas eszköz a séta legszebb pillanatainak megörökítéséhez
Épített örökség séta	adaptált és nyomtatott Tündérkutatók feladatlap	- írótábla és tollak - fényképezésre alkalmas eszköz a séta legszebb pillanatainak megörökítéséhez
Alkotófoglalkozások és a társasjáték közös elkészítése (2.5. fejezet) Időtartam: 45–90 perc Helyszín: kint / bent Pedagógiai célok: a játékpedagógia és élménypedagógia elveinek felhasználásával a korábban szerzett ismeretek, megfigyelések kreatív alkalmazása, pozitív és személyes attitűd erősítése a téma iránt Nyelvi fejlesztés: az alkotási folyamathoz kapcsolódó nyelvi ismeretek és készségek fejlesztése (pl. speciális szókincs, instrukciók stb.), az alkotás bemutatásának és alkotási folyamat értékelésének nyelvi eszközei		
Bábukészítés	Élménybeszámoló feladatlap	Javasolt technika: Modellezés: az immateriális örökség ábrázolására (játék bábuk) Kellékek: levegőn száradó gyurma, tojásosdoboz kúpokra felvágva / papír kávéspohár / toboz, hurkapálca, gyurmaformázó eszközök, a sétákon gyűjtött természetes anyagok (levelek, ágak, termések, csigaházak stb.)

A FOGLALKOZÁSSOROZAT ELEMEI	NYOMTATHATÓ JÁTÉKKELLÉKEK ÉS FELADATLAPOK	KELLÉKEK
Játéktábla-készítés	Kitöltött Tündérlap és Tündérkutatók feladatlap az élmények felidézéséhez nyomtatott reflexiós kártyák	Javasolt technikák: • levélnyomdázás: a természeti örökség ábrázolására (természet megjelenítése a játéktáblán). • Kellékek: levelek, ecsetek, akrilfesték, víz és vízestál, viaszterítő, olló • kollázstechnika: az épített örökség ábrázolására (emberek világa a játéktáblán) • Kellékek: nyomtatott fotók, ceruzák, filcek, nyomdák, olló, ragasztóstift, a település térképe • csillámtechnika: az immateriális örökség ábrázolására (Tündérország megjelenítése a játéktáblán) • Kellékek: csillámpor különböző színekben és mintákban, ragasztóstifteket, csillogó papírok, olló
Közösségi játékfoglalkozás (2.6. fejezet) Időtartam: 45–90 perc Helyszín: kint / bent Pedagógiai célok: a foglalkozássorozat játékos lezárása, az elsajátított ismeretek és készségek alkalmazása, társas kompetencia fejlesztése Nyelvi fejlesztés: a foglalkozások során elsajátított tudás ismételése, gyakorlása, szóbeli kommunikációs készség fejlesztése		
Játékszabály adaptálása	nyomtatott Játékszabály lap (vagy adaptált játékszabály)	
Feladatkártyák előkészítése	adaptált és nyomtatott ezüsthídkártyák adaptált és nyomtatott Csillagkártyák	• olló • ragasztó • A4-es papír • nyomtató a kártyák nyomtatásához
Közösségi játék		• időmérő eszköz • tündérbábuk • ezüsthíd- és csillagkártyák • társasjátéktábla • rajz- és íróeszközök a feladatok megoldásához

2.2. ÁLTALÁNOS TANÁCSOK AZ *EZÜSTHÍD* FOGLALKOZÁSSOROZAT HASZNÁLATÁHOZ

Az Ezüsthíd készítésekor fontos szempont volt számunkra, hogy minél többféle helyzetben és módon felhasználható foglalkozássorozatot hozzunk létre, és a tesztalkalmak során is törekedtünk arra, hogy különböző kontextusokban próbáljuk ki az egyes feladatokat, tevékenységeket. Módszertani útmutatónkban igyekeztünk összegyűjteni minden, általunk hasznosnak ítélt ötletet, gondolatot és tapasztalatot, de hiszünk abban, hogy minden gyerekcsoport, minden oktatási helyzet különböző, így más és más módon lehet a legjobb eredményt elérni és a legtöbbet kihozni a foglalkozássorozatból. Mindenkit arra biztatunk tehát, hogy engedje szabadon a fantáziáját, kezelje szabadon az itt közölt módszereket, és találja meg a legjobb módját annak, hogyan tudja használni azokat a saját egyéni helyzetében. Az alábbiakban ehhez adunk néhány általános tanácsot és saját tapasztalatot, de az egyes tevékenységeknél is kitérünk majd arra, hogyan szabhatod őket a saját helyzetedre. A 3. részben pedig ahhoz adunk néhány ötletet, milyen lehetőségek vannak akkor, ha az itt leírtakból ihletet merítve úgy döntesz, hogy teljeskörűen adaptálod a foglalkozássorozatot egy adott helyszínre, mesei keretre vagy speciális célcsoportra.

VARIÁLD SZABADON!

A foglalkozássorozat négy elemét – a mesefoglalkozást, a sétafoglalkozásokat, az alkotófoglalkozásokat és a közösségi játékfoglalkozást – szabadon variálhatod.

A foglalkozás ívét és ritmusát bátran alakítsd az adott gyermekcsoport igényeihez és az adott oktatási programhoz. Ha lehetőséged van a foglalkozássorozat teljes megvalósítására, akkor törekedj a foglalkozássorozat ívének megtartására: a mesétől és a környezet megismerésétől haladunk a közösségi játék, azaz az élmények újraélése felé. Ha csak a foglalkozás egy-egy elemét tudod kipróbálni, készíts logikailag összetartozó blokkokat (pl. mesefoglalkozás és természeti séta, városi séta és játéktábla-alkotás stb.). Az alábbiakban bemutatunk néhány példát arra, hogy mi hogyan adaptáltuk az *Ezüsthídet* különböző kontextusokra a fejlesztési és tesztelés folyamat során:

- 1. Hétfégi iskola:** A Stuttgarter Magyar Óvoda Egyesület minden pénteken 90 perces foglalkozást tart a stuttgarti magyar gyermekeknek. Mivel az egyesület oktatási programjában a mesepedagógia különösen hangsúlyos, mi egy egész alkalmat szenteltünk a mesének, ahol a gyerekek Zalka Csenge Virág mesemondótól az Ezüsthíd alapjául szolgáló mesék teljes változatait meghallgathatták. Három különböző természeti sétát is tettünk az iskola környékén, és ezeket az Ezüsthíd mesével indítottunk, majd a tündérek nyomába indultunk. Ezután két alkalmat szenteltünk a tündérek megformálására: az elsőt elkészítettük a tündérek testét, a következőn pedig kifestettük és kidekoráltuk őket. Ezt követően a tündéreket tárlatvezetéssel mutattuk be a szülőknek. A városi séta szintén egy alkalmat vett igénybe. A táblajáték megformálását és a társasjáték-alkalmat egy nagy záróeseménnyé vontuk össze.
- 2. Tematikus (csapatépítő) napközi:** a Magyarországi Németek Általános Művelődési Központ Általános Iskolájában a 3. osztályosok napközijében tartottuk meg a foglalkozást.

Itt egy intenzív hét állt rendelkezésünkre a foglalkozássorozat kipróbálására, minden délután 120 percet tölthettünk a gyerekekkel. Az *Ezüsthíd* pedagógiai céljai mellett az is fontos szempont volt számunkra, hogy az osztály összeszokjon új osztályfőnökeivel. A tanév első hetében tartott foglalkozássorozatnak ezért ismerkedős és csapatépítő szerepe is volt egyben. A rendelkezésre álló idő alapján a hét öt napjára osztottuk szét a játékot. Hétfőn a mesefoglalkozással és a természeti sétával kezdtünk, kedden a tündérbábuk megalkotásával foglalkoztunk, szerdán a városi séta volt a témánk, csütörtökön megalkottuk a játéktáblát, pénteken pedig ünnepi játékot és kiértékelést tartottunk.

- 3. Fesztiválprogram:** Esztergomban a Tótágas Fesztivál gyerekprogramjai közé csempészük be a foglalkozást. Itt két kétórás blokkot terveztünk: egy természeti sétával összekötött mesefoglalkozást és egy másik mesefoglalkozást, amelyet a tündérek megalkotásával vontunk össze. Az újbudai Bartók Fesztén egész napos tündéralkotást és egy rövidített mesével indított városi sétát tartottunk.
- 4. Projektnap:** Tapasztalataink szerint projektnapként is jól működik, ha a mesefoglalkozást kiegészítjük a természeti sétával és egy egész délutános alkotással. Másnap a mese felidézése után indulhat a városi séta és a játéktábla készítése.
- 5. Nyári táborok:** A Bajai Hajómalom Egyesület nyári táborába is elvittük az *Ezüsthíd* mesefoglalkozást. Ugyan ez a tábor nem a mese köré épült, a foglalkozás remekül megtalálta a helyét a bajai skanzenben tartott kézműves foglalkozások és kirándulások között.
- 6. Napközis tábor:** Miért is ne szervezhetnénk egy tematikus, az *Ezüsthíd* történetére épülő napközis táborot? Tábori körülmények között a gyerekek vissza-visszatérhetnek az alkotósaikhoz, és sokkal jobban elmélyülhetnek a művek megalkotásában, mint a tanórai keretek között, ahol az időkorlátok miatt a sokszor éppen csak belekezdhetnek a munkába.

A fenti példákból is látható, nem kell félned attól, hogy kedved, a gyerekcsoport összetétele, pedagógiai céljaid vagy a rendelkezésre álló idő függvényében szabadon átstrukturáld a foglalkozássorozatot vagy annak egyes részeit.

SZABD A GYEREKEKRE!

A közösségi játékot több korosztállyal is kipróbáltuk. Játsoztunk 8–14 éves vegyes életkorú csoporttal, 3. osztályosokkal, sőt még 14 éven felüliekkel is. Tapasztalatunk szerint a korcsoport leginkább azt befolyásolhatja, hogyan állnak a gyerekek az általad választott kerettörténethez, mennyire tudják átélni és befogadni azt. Az általunk választott *Ezüsthíd*-kerettörténet kapcsán mi például azt tapasztaltuk, hogy míg a 8–10 évesekkel jól működik, addig a nagyobbakat már nem vonzza ez a történet, mert még nem ismerik az ember alakú tündérekrl szóló történeteket, és egyből a rózsaszín, kicsi, szárnyas rajzfilmtündérekre asszociálnak. Számukra ezért a tündéres kerettörténet tanulságait követve már a valóságot vizsgáltuk a séták során: kerestük azokat a térhasználati konfliktusokat, amelyek feloldásával élhetőbb lakóhelyet kapunk, és tudatosan eredtünk a természeti és az épített örökség nyomába.

A gyerekcsoport háttere, összetétele nagyban befolyásolja a foglalkozások nyelvi fejlesztési céljait is. Mi elsősorban magyarként német nyelvi környezetben élő gyerekek magyar nyelvi kompetenciáját fejlesztettük a foglalkozássorozattal. Az egyes gyerekek nyelvi háttere, nyelvtudása azonban jelentős eltéréseket mutatott a csoporton belül. Volt, akinek mindkét szülője

magyar, otthon mindig magyarul beszélnek, így biztos nyelvtudása volt, és akadt, aki kevesebbet használja a magyar nyelvet a mindennapokban. Azt, hogy milyen nyelvi fejlesztési célokat tűzhetsz ki magad elé, a gyerekek életkora is befolyásolja. Teljesen más a helyzet például, ha a csoportban minden gyereknek szilárd írás- és olvasástudása van az adott nyelven, vagy ha nem alapozhatsz ezek készségszintű meglétére. Utóbbi esetben építhetsz inkább a szóbeliségre, vagy akár a foglalkozássorozat nyelvi fejlesztésének fókuszába is állíthatod az írás- és olvasási készség fejlesztését. Mindig vedd figyelembe a csoportban a nyelvtudás szempontjából meglévő különbségeket, és gondold végig, hogyan tudsz előnyt kovácsolni belőlük például különböző munkaformák (páros és csoportmunka) alkalmazásával!

Kezeld szabadon az általunk javasolt nyelvi készségfejlesztő feladatokat is! Gondold át, mi az, ami az adott csoport számára a legfontosabb fejlesztési terület (pl. szókincs, egy adott készség fejlesztése stb.), és ha úgy ítéled meg, egészítsd ki, alakítsd át vagy helyettesítsd más feladattal az általunk javasoltakat! Amit mindig tarts szem előtt: a nyelvi kompetencia fejlesztése mellett a foglalkozássorozat egyformán fontos célja az adott nyelvhez való pozitív attitűd kialakítása, annak megtapasztalása, hogy az adott nyelv értéket képvisel, használata pedig hasznos és élvezetes dolog!

VÁLASSZ SAJÁT ALKOTÓTECHNIKÁT!

Az alkotófoglalkozásokhoz mi a következő technikákat választottunk: modellezést a tündérek megformálásához, levélnyomdázást a természeti környezet, kollázs technikát (nyomdázás, ragasztás, szabadkézi rajz) az épített környezet, valamint csillámtechnikát a mesevilág ábrázolásához. Az általunk választott technikák is csak javaslatok, válassz bátran olyat, amelyben jártas vagy, vagy amelyik a legjobban megfelel a gyerekek igényeinek! Érdekes a sétafoglalkozások közben beszerezhető anyagokra is építeni (például ősszel gesztenyét, tavasszal virág szirmokat is gyűjthetünk az alkotáshoz). Legyél kreatív, bátor és kísérletező kedvű!

2.3. A MESEFOGLALKOZÁS



A mese a foglalkozássorozat első eleme, erre épül minden további sétá- és alkotófoglalkozás, valamint a közösségi társasozás is. A mesét követő foglalkozások elmélyítik a mesei világot, miközben fejlesztik a gyerekek nyelvi készségeit és elmélyítik a helyi örökséggel való kapcsolatukat. A mese segít abban, hogy a gyerekek ezeket az egymásnak sokszor látszólag ellentmondó elemeket (pl. ha a családban beszélt nyelv különbözik a környezet nyelvétől) össze tudják egyeztetni magukban, és az identitásuk értékes részeként tudjanak tekinteni ezekre.

A mesélés által ideális esetben megteremtett „mesehallgatói transz” állapotában a gyerekek hosszú és tartós koncentrációban, intenzív fókuszált figyelemmel működtetik fantáziájukat és alkotnak belső képeket. Az egykori „rendről”, a természeti harmóniában élő tündérek világáról alkotott belső képek, illetve az emberi beavatkozás, majd a „romlás” képei azért fontosak, mert ezek teszik lehetővé az emocionális kapcsolódást a későbbi észlelési és megfigyelési feladatokhoz a konkrét természeti és épített környezetben zajló séták során.

Ahogy Konrad Lorenz fogalmaz, „csak azt tudjuk szeretni, amit ismerünk, és csak azt tudjuk védeni, amit szeretünk”. A belső képekben megelevenedett és megszeretett tündérek képviselik a természeti egyensúlyt és a harmóniát mind a szociális, kommunikációs, mind pedig az épített környezetben. A mese ezért nem csupán egy formális „gyerekbarát” keret, hanem a belső képalkotás által a tündéri értékekhez való személyes kapcsolódás garanciája és motorja.

A sétákon a megfigyelés célja egyrészt a tündérek, a tündériesség nyomainak a felkutatása, másrészt annak a tudatosítása is, hogy mi gátolja a tündéri értékek megvalósulását, a tündérek visszatérését. Cél viszont az is, hogy a gyerekek participatív módon, környezetük aktív alakítóiként láthassák magukat, akik gyerekként is hatással lehetnek természeti és városi környezetük alakítására.

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.

ELŐKÉSZÍTÉS

Kellékek:

- Könyvek, mesegyűjtemények dunai mesékről és legendákról;
- Saját gyűjtésű történetek az adott vidékről;
- A mesére, mesélésre ráhangolódást segítő eszközök (a mesemondó alkatától függően). Mi szépen szóló koshi csengőt, szanszulát, pici xilofont rejtő angyalcsengőt használtunk. De lehet, hogy neked egy tündérfigura vagy éppen egy báb tud majd segítséget nyújtani abban, hogy mesélőként ne érezd olyan egyedül magad a hallgatóság előtt.

Feladatlapok:

- Meselap

Helyszín:

- Bel- vagy kültéri helyszín;
- Nyugodt körülmények, ahol zavartalanul el lehet mondani a mesét;
- Kényelmes ülőhelyek (puffok, szőnyegek, babzsákok, pikniktakaró stb.).

Időtartam: 10–45 perc

EZÜSTHÍD MESE

A mi *Ezüsthíd* mesénk Zalka Csenge Virág mesemondó és -író által gyűjtött történetek alapján készült.

A mese elemeit kezeld rugalmasan: a csoporthoz és a helyszínhez igazítva, a környékbeli legendákkal és mesékkal kiegészítve készítsd el a saját meseváltozatodat!

AZ EZÜSTHÍD MESE

Réges-régen az embereken, állatokon és növényeken kívül sok más lény élt a földön.

A Duna-parton és a Dunában számos vízi tündér élt. Kristálykupolás, aranyzsindelyes palotájuk csillogott a vízfelszín alatt, ha rásütött a nap, és a tündérek aranyhajukat a tó és a víz felszínén fésülgették. Énekeltek a halászoknak, énekeltek a saját maguk mulattatására, és amikor egy hajszerű a vízbe hullt, aranypor lett belőle, amit még ma is ki lehet mosni a folyó iszapjából.

Éjszakánként ki-kijártak a vízpartra, és ott mulatoztak, lakomáztak, és ha egy ember arra tévedt, őt is jó szívvel megvendégelték. Nagyon sokféle vízi tündér létezett, és soknak különlegesen finom volt az érzékelése.

Sokáig békében tudtak élni a tündérek a Föld más lényeivel együtt, de aztán lassan-lassan megváltozott a világ. A tündérek ideje a végéhez közeledett, és az emberek uralma egyre erősödött, ahogy elkezdtek a világot a saját kényelmük szerint alakítani. Az emberek kivágták a tündérek kedvenc folyóparti fáit, és kiegyenesítették a patakok gírbegurba folyását, hogy építkezni és gazdálkodni tudjanak. A folyó medrét feltúrták, hogy kiszedjék a kavicsot az egyre magasabb házaik építéséhez. Így végül a folyó menti nádasokat és lápokot szépen lassan felváltották a búzatáblák, a gyártelepek, a tehénlegelő és az egyre növekvő falvak. Egyre inkább eltűntek a tündérek által kedvelt helyek. Még a csillogó víztükröt is megzavarták a halászhajók, a turistahajók és a motorcsónokok. Így változott meg a tündérek által úgy szeretett világ.

A dunai tündérlegendák között egy olyan történet is fennmaradt, miszerint a mogyorósi uraság egyszer a Duna másik partján lévő öreg fűzfa alá tévedt, ahol a tündérek előszeretettel lakomáztak. Tündér Ilona is ott volt, a tündérek királynője, aki népe nevében vendégül látta az uraságot, aki velük együtt evett-ivott, mulatozott, és amikor a tündérnép elálmósodott és a lakomaasztal körül elszenderedett, akkor az az uraság szemtele nélkül odament Tündér Ilonához, tőből levágta az arany hajfonatát, és hogy megkoronázza galád tettét, az asztal közepére piszkított. Képzeltetek, hogy mennyire megrökönyödve ébredtek a tündérek, amikor meglátták a pusztítás nyomait! Ez volt az utolsó csepp a pohárban, Tündér Ilona királynő úgy határozott, hogy népével máshová költözik.

Az a legenda is fennmaradt, hogy amikor Tündér Ilona népével elbúcsúzott és elköltözött, akkor az egész tündérsereg áthajózott a Dunán, és a révész, aki őket átszállította, másnap reggel a csónakjában egy aranypatkót talált. Tündér Ilona a Tejút mentén építette fel új hazáját, és ott csillognak a mai napig is a kristálykupolás palotái – egy-egy tiszta nyári éjszakán ti is megláthatjátok Tündér Ilona otthonát.

A tündérek tehát majdnem mind elvonultak, kivéve egyet-egyet, akik annyira szerették az embereket, hogy mindenáron közöttük akartak maradni. Őket Tündér Ilona magához hívatta, és mivel annyira aggódott értük, csak úgy engedte meg, hogy itt maradhassanak ebben a gonosz és veszélyekkel teli világban, ha más alakot öltenek. Volt, aki tavirózsává változott, volt, aki más vízinövénné vagy vízimadárrá. Ilyen módon, növényi vagy állati alakban itt maradhattak, és óvhatták az embereket, de hallgathatták a történeteiket is, amelyeket bizony a tündérek nagyon kedveltek.

Amikor az emberek nagy nehézségekbe keveredtek és teljesen kilátástalannak tűnt a helyzetük, nemegyszer előfordult, hogy Tündér Ilona sietett népével a segítségükre. Így tettek például, amikor a magyarok a tatárjárás alatt a Duna-partig menekültek, de híd hiányában sehogy nem sikerült átkelniük a Dunán, és a tatár már hátulról szorongatta őket. A magyarok addig keresték az átkelőhelyet, míg beesteledett. Ekkor az egyik gyerek észrevette, hogy a Dunán táncoló holdsugarak egyre nagyobb nyalábokat vetnek a víz közepén, egészen addig, míg egy ezüsthíd nem lett belőlük a folyón. Az a gyerek, aki ezt észrevette, meg is próbált ráállni, és bizony a híd megtartotta. Úgyhogy az egész menekülő nép ezen az ezüsthídon, amit a tündérek küldtek a Tejútról, sétált át a Duna túlsó partjára. A tatárokat ez a híd már nem akarta megtartani, úgyhogy aki próbálkozott, az bizony beleesett a vízbe.

Tündér Ilona népével tehát a Tejútról figyeli az embereket, és azt a pillanatot várja, amikor visszatérhetnek. Tündér Ilona azt is mondta, hogy hétszázhetvenhét év eltelte után, ha újra akad a Földön olyan ember, aki méltón bánik a tündérekkel, és az emberek képesek lesznek megjavítani a természetet, amit tekintet nélkül kihasználtak és leromboltak, és újra kedvessé és ismét lakhatóvá teszik a környezetüket, akkor a tündérek újra visszatérhetnek az emberek közé.

TANÁCSOK A MESEMONDÁSHOZ

A mese szóbeli műfaj, amely a mesélés közösségi eseményében képes igazán hatni. Ezért nagyon előnyös az, ha nem olvasod, hanem szabadon mondd a mesét. Egy kis gyakorlással gyorsan belejössz! Tedd magadévá a mesét, azaz keresd meg azokat a képeket, helyzeteket, figurákat, amelyek személy szerint neked tetszenek benne, majd fűzd sorba ezeket a képeket! Ez a képsor lesz a mnemotechnikád, amely segít az emlékezésben. A többi már díszítés, igazítás a hallgatósághoz, az alkalomhoz. Ne félj attól, ha kihagysz, átformálsz vagy másképpen mondasz valamit, mint ahogy előzetesen kigondoltad! Egy mesét nem lehet kétszer ugyanúgy elmondani. A fent leírt emocionális kapcsolódás miatt összehasonlíthatatlanul autentikusabb és gazdagabb lesz a mesemondásod ahhoz képest, mintha csak felolvasnád a történetet. Ha már jártas vagy a mesemondásban, akkor igyekezz élményszerűvé tenni a mesét azzal is, hogy a történet szövésebe bevonod a gyerekeket is! Erre adtunk néhány ötletet a meselapon is.

A következő tippek hasznosak lehetnek a kedvező mesélési környezet kialakításához:

Tipp: Próbáld meg nyugodt körülményeket teremteni, hogy a gyerekek kényelmesen üljenek, és csak a mesére tudjanak figyelni. A hangos zajok, a későn érkezők belépése könnyen megtörhetik a mese varázsát.

Tipp: Teremts mesés hangulatot! Varázslatos hangulatot teremthetsz például csengőkkel. Ez akár jelezheti a mese kezdetét, ami másik világba repíti a gyerekeket, és a végét is, ami visszahozza a gyerekeket a való világba.

Tipp: A helyszín is fontos szerepet játszik a hangulat kialakításában. Válassz csendes helyet, de akár kiülhettek a Duna-partra is, vagy kereshetsz a mesében megjelenő helyszínt is (mi például öreg fűzfák alatt meséltük el a történetet, mivel ez az a helyszín, ahol a mesében a tündéreink lakomáznak).

Összeszedtük neked a legfontosabb tanácsokat a meséléshez is:

Tipp: Vond be a gyereket a mesélésbe! Egy-egy ponton kérdezd meg a gyerekeket, ők mit gondolnak, mit tudnak a témáról! Például:

- A mese elején, amikor bemutatod a dunai vízi tündéreket, kérdezd meg, milyen tündéreket ismernek a gyerekek? Hogyan nézhetnek ki ezek a dunai tündérek? A válaszokat építsd be a mesébe, és úgy folytasd a történetet!
- Megállíthatod a történetet a lakomáról szóló résznél is. Vajon mi lehetett a tündérek asztalán? Milyen finomságokat ehettek, ihattak a tündérek? Milyen ruhában lehettek? A válaszokat itt is építsd be a mesébe, és úgy folytasd a történetet (pl.: „És valóban, volt az asztalon...”)!

Tipp: Állítsd meg a mesét egy-egy fordulóponton, és kérdezd meg a gyerekeket, vajon hogyan folytatódik a történet! A mi esetünkben például:

- Hogyan érezhették magukat a tündérek abban a pillanatban, amikor rájöttek, hogy mit tett a vándorlegény?
- Szerintük mit döntöttek a tündérek? Mennek vagy maradnak?

Tipp: Egészítsd ki a mesét pantomimmal! Kérd meg a gyerekeket, hogy játszanak el egy-egy jelenetet a meséből szavak nélkül! Aki mutogat, feláll egy szék tetejére, a többiek pedig próbálják kitalálni, hogy mit mutogat!

Tipp: Egészítsd ki a mesét a helyi örökséghez tartozó elemekkel! Ha van olyan helyszín, helyi karakter vagy legenda, amely jól illik az általunk javasolt mesei kerettörténethez, emeld be bátran a mesélésbe!

Tipp: Figyeld a gyerekek visszajelzéseit (arc kifejezését, testbeszédét stb.) annak megállapítására, hogy értik-e a szöveget, tudják-e követni a történetet! Nem szükséges, hogy minden számukra új vagy kevésbé ismert szót azonnal megértsenek, hiszen a kontextus, a mesélő gesztusai stb. segítenek nekik a megértésben. Ha mégis szükségesnek érzed, kérdezz rá, hogy tudják-e, mit jelent az adott kifejezés, de ügyelj arra, hogy ne szakítsd meg a mese sodrását! A mesemondás után azonban mindenképpen térjtek vissza a kérdéses kifejezésekre, és beszéljétek meg a jelentésüket, használatukat!

Tipp: Figyelj a kérdések és a mese arányára! Egy gyakorlott mesemondó az általunk javasolt mesét kiszínezi, kibővíti, és leírja az esti Duna-part látványát, a tatárok lovainak dobogását. Figyelj arra, hogy az alkalom a mesélésről szóljon, és ne alakuljon kérdezz-felelek!

ADAPTÁCIÓS TANÁCSOK ELTÉRŐ MESEI KERET HASZNÁLATÁHOZ

Ismersz egy helyi mesét, amely tökéletes lenne a foglalkozássorozat adaptálásához? Szívesen használnál saját mesei kerettörténetet? A módszertani útmutató 3. részében számos ötletet és tanácsot találsz, amelyek hasznosak lehetnek számodra a foglalkozássorozat más mesei keretre történő adaptálásához.

2.4. SÉTAFOGLALKOZÁSOK



A sétaalkalmak során a gyerekek a tündérek nyomait keresik az épített és a természeti környezetben, így vezetjük be az örökség fogalmát. A közvetlen felfedezés és tapasztalatszerzés az élménypedagógia eszköztárába tartozik. Felfedezéskor élesítjük a gyerekek érzékszerveit: a hallást, a látást, a tapintást, a szaglást, és a kísérletező kedvűek akár az ízlést is kipróbálhatják. Az érzékszervek bevezetésének érdekében mi kissé átformáltuk a dunai legendákat és a vízi tündéreket különböző képességű családokba soroltuk: vannak tehát jól látó, jól halló, jól tapintó, jól szagló és jól ízlő tündércsaládjaink, akik különbözőképpen érzékelik a környezetüket. Ezeknek a különböző érzékszerveknek a bevetésével válik élménnyé a természeti és városi környezet felfedezése. A gyerekek felfedezik, hogy mi az, ami a tündérek számára tetszetős, és mi az, ami zavaró számukra a mai világban.

A sétafoglalkozások szerepe egyfelől a helyi legendákra épülő mesés kerettörténet elmélyítése, másfelől a természeti és az épített örökség fogalmának bevezetése. A séták során a gyerekek különböző érzékszerveik kiélesítésével, a mese szereplőinek és pillanatainak felidézésével szinte észrevétlenül fedezik fel településük természeti és épített értékeit. A séta tehát segíti a természeti és épített környezet megfigyelését, miközben a gyerekek saját élményeket szereznek környezetükről. Ezeket az élményeket és megfigyeléseket tovább mélyítik az alkotáalkalmak, amelyeken a gyerekek megalkotják a saját különleges adottságú tündéreiket és településük természeti és városi értékeinek lenyomatát.

A sétákhoz kapcsolódó feladatlapok összeállítása során különösen fontos szempont volt, hogy a gyerekek nyelvi készségei fejlődjenek a séták során. A feladatlapok külön figyelmet szentelnek az érzékeléssel és érzékszervekkel, illetve az épített környezettel kapcsolatos kifejezéseknek.

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.

A két sétának ezenkívül a későbbi alkotófoglalkozások előkészítésében is fontos szerepe van. A természeti sétát követő foglalkozáson a gyerekek a séta élményeiből ihletet merítve alkotják meg saját dunai tündéreiket, amelyek a társasjáték bábuja is lesznek egyben, a városi séta élményei pedig a játéktábla elkészítésének alapjául szolgálnak majd.

ELŐKÉSZÍTÉS

Kellékek

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

Feladatlapok

- Névtáblák (nyomtatott) (2. számú melléklet);
- Tündérlap (az adott helyszínre adaptálva és kinyomtatva) a természeti sétához (3. számú számú melléklet);
- Érzékszerves szólások feladatlap (adaptálva és kinyomtatva) a természeti séta feladatait kiegészítő gyakorlatokkal (4. számú melléklet);
- Tündérkutatók feladatlap (adaptálva és kinyomtatva) a városi sétához (5. számú melléklet).

Helyszín

- kültéri helyszín,
- kényelmesen bejárható és jól tagolt természeti és városi sétaútvonalak.

Időtartam: sétánként kb. 90 perc

TANÁCSOK A SÉTÁKHOZ

Az alábbiakban feladatlaponként gyűjtöttünk össze számodra néhány ötletet és tanácsot.

1. Először a **Tündérlap** bemutatása következik, ahol feladatonként kitérünk arra, hogy milyen helyszínek illenek leginkább a feladathoz, illetve tippeket adunk a lebonyolításhoz és a nyelvi fejlesztéshez. A **Anévtáblák** használatát is ebben a részben ismertetjük, hiszen a **Tündérlap** első feladatainak megoldása után derül ki, hogy melyik gyermek milyen tündér után kutat. A **Anévtáblákat** pedig annak alapján osztjuk ki, hogy a gyerekek melyik kutatócsoportba tartoznak, azaz a látó, halló, szagló, ízlelő vagy tapintó tündér után kutatnak-e.
2. Ezután röviden bemutatjuk az **Érzékszerves szólások** feladatlap használatát, amelyre a **Tündérlap** utolsó feladatai előtt lehet szükség.
3. Végül a **Tündérkutatók** feladatlap bemutatása következik, ahol a feladatokhoz a tippek mellett adaptációs tippet is adunk, ami helyszínválasztási és nyelvi adaptációs tanácsokkal együtt abban segít majd, hogy a feladatlapot saját településed értékeit tükröző képekkel, fotókkal vagy tartalommal töltsd fel.

HOGYAN HASZNÁLD A TÜNDÉRLAPOT?

A Tündérlapot az *Ezüsthíd* meséjének meghallgatása után, a természeti séta elején kapják meg a gyerekek. A feladatlapokat lehetőség szerint célszerű egy-egy rajztáblára felcsíptetni, hogy a feladatok megoldása során a gyerekek könnyebben tudjanak írni, rajzolni rájuk.

A következőkben kérdésenként bemutatjuk, hogy milyen helyszínt célszerű választanod egy-egy kérdés megoldásához, és hogy mire érdemes figyelni a feladatok megoldásakor.

Felkészülés a kutatásra

Indulás előtt alakítsátok meg a csapatokat a **Melyik tündér nyomába eredsz?** kérdés segítségével, majd a **Hol keresd a tündéredet?** kérdés alapján gondoljátok át, hol bukkanhattok majd tündérekre a séta során!

Tipp: A Tündérlapot egyben kinyomtatva vagy feladatonként is kioszthatod a gyerekeknek. Mi úgy vettük észre, hogy egyszerűbb a sétát úgy vezetni, hogy már minden feladat ott van a gyerekeknél, mert a szétszeletelt feladatlapok sokkal több időráfordítást és logisztikát igényelnek (felvágás, csoportosítva tárolás, kiosztás stb.) az amúgy is intenzív figyelmet igénylő sétán. Az egybefűzött feladatlapok esetén mutasd meg a csoportnak, éppen melyik oldalon tartotok, melyik feladatot oldjátok meg közösen!

Melyik tündér nyomába eredsz?

A foglalkozás első lépéseként alakítsátok meg a különböző tündérek után kutató csapatokat! Először minden gyermek önállóan kiválasztja és bejelöli, hogy a látó-, halló-, ízlelő-, tapintó- vagy a szaglótündér család tagja után szeretne kutatni. Most vedd elő **anévtáblákat**, és oszd ki a gyerekeknek! Minden gyermeknek saját névtáblája van: a szaglótündérek után kutatóknak sárga, az ízlelőtündérek után kutatóknak piros és így tovább. **Anévtáblákra** íjátok fel a gyerekek nevét, ami a foglalkozás során emlékezteti őket arra, hogy milyen tündér után kutatnak, és akkor is jól jön, amikor csoportos feladatokat oldanak meg a gyerekek, hiszen így könnyen megtalálhatják egymást a csapattagok.

Tipp: Engedd, hogy a gyerekek maguk válasszák ki, hogy milyen tündér nyomába szeretnének eredni! Ezáltal sokkal motiváltabbak lesznek a keresésben. Nem baj, ha a csoportok létszáma nem teljesen egyforma, de a csoportmunka során ne legyen sokkal több gyermek egy csoportban, mint öt fő! Ha szükséges, bontsd több részre az egy-egy tündércsalád után kutató csoportokat!

Hol keresd a tündéredet?

Mielőtt elindultok a felfedezőútra, képzeljétek el a tündért, akit kerestek! Mit szeret csinálni, és milyen helyeket kedvel ebből kifolyólag?

Tipp: Ennek a kérdésnek a megválaszolása fontos, hiszen ez ad kiindulópontot a gyerekeknek a kutatáshoz. Nézzetek át egy-két választ, mert előfordulhat, hogy a gyerekeknek segítségre van szükségük a feladat megoldásához! Mondj példát! Például: „A látótündér szeret szép dolgokat megcsodálni/távolba nézni stb., ezért olyan helyeket kedvel, ahol szép dolgokat talál/messzire ellát.” Az is segítség lehet, ha egyesével, közösen mentek végig a feladatban szereplő kérdéseken. Figyelj arra, hogy mindenkinek hagyj elegendő időt a kitöltésre!

A bevezető kérdések megválaszolása után készen álltok a sétára, hiszen már tudjátok, hogy milyen helyeken találhatjátok meg a tündéreket utatok során, és azt is, hogy milyen dolgokat szeret! Induljatok útnak, és oldjátok meg a **Tündérlap** feladatait a séta helyszíneihez leginkább illeszkedő sorrendben!

Kutatás

Sétálgatok ki az első helyszínre, majd az átlalatok választott sétaútvonalhoz leginkább illő sorrendben végezzétek el a feladatokat!



Hol lehet?

Ehhez a kérdéshez a legjobb egy olyan helyszínt keresni, amely átmenetet képez a természet és a teljesen épített környezet között. Nyugodtan lehetnek házak, emberek a környéken, hiszen így a gyerekek felfedezhetik a természet és az épített környezet közötti kontrasztot. Baján mi egy lakótelepi parkot választottunk, ahol a lakótelepi előkertek után egy viszonylag védett, nyílt zöldfelületen álltunk meg. Itt bátran szaladgálhattak és kutathattak a gyerekek. Stuttgartban egy nagy parkban kezdtük a sétát, ahol a mesterségesen kialakított helyek mellett sok természetes rész is akadt.

A gyerekek alkossanak csoportokat annak alapján, hogy milyen tündért keresnek! Idézzétek fel közösen a tündércsaládok tulajdonságait, majd kérd meg a gyerekeket, hogy keressenek olyan helyeket és dolgokat a környéken, ami tetszene vagy nem tetszene az általuk keresett tündérnek! Keressék meg továbbá azokat a helyeket, ahol az adott tündércsalád tagjai a barátaikkal találkozhatnak, vagy ahova elbújniának!

Tipp: Elevenítsd fel a tündércsaládok tulajdonságait! Idézd fel azt is, mit mondtak róluk a gyerekek a mese során! Íme néhány példa:

- Van olyan tündércsalád, amelynek tagjai különlegesen jól hallanak, még a víz alól is meghallják az emberek suttogását. Szeretik a természetben található kedves hangokat.
- Van olyan tündércsalád, amely nagyon jól lát. A Duna menti fűzfák tetejéről ellátnak a világ végéig. Ugyanakkor a legkisebb részleteket is meglátják. Szeretik a természetben található szép dolgokat.
- Van olyan család, akiknek különlegesen érzékeny az orruk. Minden szagot és illatot megéreznek. Így pontosan tudják, hogy milyen ebéd készül a szomszéd faluban. Szeretik a természetben található finom illatokat.
- Az egyik tündércsalád különlegesen érzékeny a tapintásra. Szeretnek mindent megérinteni, minden felületet megtapogatni. De ha valami nem tetszik nekik, akkor egyből elkapják a kezüket. Szeretik a kellemes érzést kiváltó dolgokat.
- Olyan tündércsalád is akad, akiknek az ízlelése kiváló. Folyton azon törik a fejüket, hogy mi az, ami ehető vagy mérgező. Szeretik a természetben található és az emberek által készített finomságokat.

Tipp: Ha már korábban kitöltöttétek, ez a kis ismétlés jó alkalom lehet az **Érzékszervek szólások** feladatlapon szereplő kifejezések felelevenítésére is!

Hogyan néz ki?

Ennek a feladatnak a megoldásához a leghatékonyabb egy olyan nyugodt, természetközeli hely, ahol a gyerekek leülhetnek, szemlélődhetnek, és sokféle természetes dologgal találkoznak: vízzel, bokrokkal, fákkal, apró virágokkal, levélmintázatokkal stb. Baján mi egy kis kertben ültünk le, amelyet a lakótelepen élők alakítottak ki. Volt csobogó, csónakba ültetett virágok, pici szobrok, kövek.

Üljetek le egy csoportban, és kapjon mindenki egy kis időt a gondolkodásra! Ha kész vagytok, osszátok meg egymással, melyik tündérnek milyen hajat, szemet, bőrt stb. képzeltek el!

Tipp: Ha a csoport nyelvi szintje szükségessé teszi, a feladat megoldása előtt ismételjétek át a személyleíráshoz szükséges szókincset és szerkezeteket! Ehhez akár képeket vagy más segédeszközöket (pl. egy tündérbabát) is használhatsz.

Miről lehet felismerni?

Ehhez a kérdéshez legjobban a folyóparti hely illik.

Mitől lesz egyedi, miről ismerik fel száz közül is a saját tündérüket a gyerekek? A folyóparton ülve vissza tudjátok idézni a mese nyitójelentét a tündérekkel, akik aranyhajukat a víz felett fésülik, ez segítséget adhat a különleges ismertetőjel megfogalmazásához.

Idézzétek fel a mesének azokat a részeit is, amikor a tündérek tündérrózsa és más folyóban élő állatok és növények képében velünk maradhattak, és akár azt is, hogy a gyerekek milyen állatok és növények képében maradtak volna velünk! Ezek megbeszélése után válaszoljátok meg a kérdést!

Tipp: Csempéssz egy kis szókincsfejlesztést ebbe a feladatba is! Gyakorolhatjátok például a szélsőséges mérethez (pl. hatalmas, parányi, hangyányi) vagy más szélsőséges tulajdonsághoz (pl. meseszép, toronymagas, hétalvó) kapcsolódó kifejezéseket.

Milyen a ruhája?

Ezt a feladatot legjobban egy olyan sétaszakaszon végezni, ahol sokféle természetes anyaggal találkozhattok. Baján mi a Sugovica-partra mentünk le, ahol a vizes homokban csigákat, kagylókat, botokat találtunk, a parti bokrok között madártollakat, köveket és leveleket fedeztünk fel. Megnéztük, milyen rajzolata van a homoknak, hogyan hullámszik a víz, milyen cakkos a levelek széle. Ezekből merítettünk inspirációt ahhoz, hogy elképzeljük a tündér ruhájának anyagát. Kérd meg a gyerekeket, hogy gyűjtsék össze egy kosárba a talált tárgyakat, hiszen ezeket használhatják majd a tündérek megalkotásakor.

Tipp: Itt is érdemes az öltözködéssel kapcsolatos főnevek, melléknevek és igék átismétlésével kezdeni, ha a csoport nyelvtudása megkívánja. Vegyétek át a tárgyak anyagának kifejezésére szolgáló nyelvi eszközöket (pl. levélszoknyát visel; a cipője aranyból van stb.)!

Tipp: Ha úgy látod jónak, vedd újra elő ezeket a kérdéseket közvetlenül a tündérbábuk megformálása előtt!

Zárás

Két kérdést hagyj a séta végére, mert ezekre akkor fognak tudni legjobban válaszolni a gyerekek, ha már végigjárták az utat, és megismerték, mit szeretnek és mit nem a tündérek.

Mi a jelmondata?

Minden tündérnek saját jelmondata van, amely független lehet a családjától. Ez a jelmondat fejezi ki az adott tündér jellemét, karakterét. Engedd a gyerekeknek, hogy saját ötletekkel álljanak elő!

Tipp: Ha nehéz a jelmondat keresése, akkor merítsetek ihletet az Érzékszerves szó-lások feladatlapból! Mi úgy láttuk, érdemes a saját ötletekkel kezdeni, de utána rápillantani az Érzékszerves szó-lások feladatlapra is. Így a gyerekek előállhatnak saját jelmondatokkal, de ha nincs ötletük, választhatnak a feladatlapról is (amivel az azon szereplő kifejezéseket is gyakorolják).

Hogy hívják?

Kérd meg a gyerekeket, hogy adjanak egy olyan nevet a tündérüknek, amely leírja, hogyan néz ki, mit szeret, mi a tulajdonsága és tükrözi a jelmondatát.

Tipp: A vezetéknév választását végezheted akár az érzékszervi csoportok szerint csoportbontásban is. Mindenki javasoljon egy ötletet, majd a gyerekek vitassák meg a javaslatokat, és közösen döntsenek, hogy melyiket választják. Ezután mindenki adjon egyénileg keresztnévet a tündérének!

Tipp: A feladatot előkészítheted az adott nyelv névadási szokásainak áttekintésével, pl. névsorrend, női és férfivezetéknevek, gyűjthettek közösen tipikus vagy éppen ritka keresztneveket az adott nyelven. Megkérdezheted a gyerekeket, milyen neveket ismernek az adott nyelven, és hogy van-e közülük kedvencük. Te magad is összeállíthatsz egy gyűjtést az adott nyelv neveiből valamilyen szempont szerint, majd ebből választhatnak a gyerekek. Ez különösen akkor lehet hasznos, ha úgy ítéled meg, nem sok nevet ismernek az adott nyelven.

Hogyan használd az Érzékszerves szólások feladatlapot?

Minden nyelvben számos különböző hangulatú, jelentésű, stílusértékű kifejezést használnak az érzékelésre (vö. pl. *néz, bámul, szemlél* stb.), továbbá az érzékszervek, illetve érzetek gyakran jelennek meg átvitt jelentésű kifejezésekben és szólásokban, közmondásokban is (*fel néz valakire, néz mint borjú az új kapura*). Egy magas nyelvi kompetenciájú beszélő jól ismeri ezeket a kifejezéseket, és szándékainak és az adott helyzetnek megfelelően könnyedén használja őket. Bizonytalanabb nyelvtudás esetén gyakran problémát jelent ezeknek a kifejezések megfelelő használata. Az **Érzékszerves szólások** feladatlap segít abban, hogy a gyerekek érzékszervekkel kapcsolatos szólásokat és más kifejezéseket tanuljanak, gyakoroljanak. Ebben az esetben is igaz, hogy a legjobb, ha az adott csoport tudása és igényei szerint alakítod a feladatlapot. Ha úgy gondolod, hogy a feladatok túl nagy kihívást jelentenek a gyerekeknek, próbáld egyszerűbb kifejezésekkel helyettesíteni őket. Alacsony nyelvi szinten akár elég lehet a testrészek és az érzékeléssel kapcsolatos legfontosabb igék bevezetése. Ha úgy ítéled meg, hogy a gyerekek valószínűleg már ismerik a kifejezések többségét, a feladatlapot kiindulópontként használhatod további feladatokhoz.

A feladat nyelvi eszközökkel is segít abban, hogy a gyerekek megtanuljanak az érzékszerveikre figyelni, és nyelvileg is helyesen és sokszínűen tudják kifejezni az érzékelt ingereket. Figyeld arra, hogy a feladatlap megoldása után is használják a gyerekek az újonnan megismert kifejezéseket!

Tipp: A feladatlapon szereplő kifejezések segíthetnek a **Tündérlapon** szereplő, a tündérek jelmondatához kapcsolódó feladat megoldásában, ezért célszerű, ha az **Érzékszerves szólások** feladatlapot már azt a feladatot megelőzően megoldják. Velünk előfordult, hogy a gyerekek még nem ismerték a kifejezéseket, és olyan jelmondatokat választottak, mint például „vág az esze a tündéremnek, mint az olló”, „olyan a szeme mint a farkasé”. Az **Érzékszerves szólások** feladatlap kitöltése után inkább abból választottak.

Hogyan használd a Tündérkutatók feladatlapot?

A **Tündérkutatók** feladatlap az épített örökség értékeire hívja fel a figyelmet. A városi séta előtt idézd fel újra a mesét a gyerekek számára! Mondd el nekik, hogy most egy olyan sétára indultok, amelyen a városban fogjátok keresni a tündérek nyomait. A séta célja, hogy megtaláljátok a nyomait és azt, hogy miért lenne érdemes visszatérniük hozzánk. Az egyes feladatoknál bemutatott adaptációs tippek segítségével az adott településre szabhatod a feladatokat, hogy a feladatlap a lehető legjobban tükrözze a gyerekek saját lakóhelyét.

A feladatlap kérdéseit ebben az esetben is olyan sorrendben oldjátok meg, ahogyan a séta üteme, útvonala diktálja!

Tipp: Nézd meg és hasonlítsd össze az 5. számú mellékletben található stuttgarti és bajai feladatlapokat!

- Láthatod, hogy az útvonal kedvéért mi változtattunk a feladatok sorrendjén (ugyan mindkét esetben a „Hová lett a természet?” kérdéssel indítottunk, Baján a „Hol lakna a tündéred?” kérdéssel folytattuk a sétát, míg Stuttgartban a „Miért jönnének vissza a tündérek?”).
- Emellett azt is észreveheted, hogy a feladatok tartalma is kissé eltér. A „Hová lett a természet?” című feladat pedagógiai céljai különböztek, ezért más tartalommal töltöttük fel őket. A stuttgarti feladatlapra a gyerekek kötetlenül kerestek fákat, virágokat és egyéb növényeket, amelyeket megneveztek és jellemeztek. Baján egy-egy konkrét fának a beazonosítását találtuk fontosnak, valamint hogy felfedezzék a növények különböző habitusát.
- A „Miért jönnének vissza a tündérek?” kérdésnél is feltűnő a különbség. Míg Stuttgartban a nagyobb gyerekek miatt a valóságot helyeztük a kutatás előterébe, addig Baján a kisebbek számára a mesés kereteket szerettük volna erősíteni. Így került előtérbe a stuttgarti feladatban a térhasználati konfliktusok megfigyelése, Baján pedig a tündérek ünnepi fogadásának megszervezése.



Hol lakna a tündéred?

Ezt a feladatot érdemes a séta egy olyan szakaszán bevetned, ahol többféle lakóházat láttok. Azonosítsátok ezeket, és mindegyik előtt beszéljétek meg, melyik tündércsaládhoz tartozó tündérek lagnának ott szívesen. Beszéljétek meg azt is, hogy miért lenne vonzó a tündér számára az adott épület! Kérdezd meg a gyerekektől, hogy melyikük milyen házban lakik, és milyen ott élni! Vajon az ő lakóházukat szeretnék a tündérek?

Adaptációs tipp: Válassz ki négy lakóhelytípust a környékről, fotózd le őket, és illeszd be a képeket a feladatlapba!

Tipp: Gyűjtsetek a lakóhely leírásához használható mellékneveket (pl. tágas, otthonos, rendetlen, tiszta stb)! Rendezhettek versenyt is, amelyben az a csapat nyer, aki adott idő alatt több ilyen melléknevet tud gyűjteni.

Találd ki, hogy ki vagyok!

Ennek a találós kérdésnek a megfejtése nem más, mint a Duna. A megfejtés után meséljétek a Dunával, a folyóval kapcsolatos saját történeteket és élményeket egymásnak. A játék ráírja a figyelmet arra, hogy mindenkinek más és más élményei vannak a vízzel és a Dunával kapcsolatban.

Tipp: Ha van kedvetek tovább foglalkozni a víz témájával, akkor útközben folyamatosan figyeljétek arra, hogy milyen vizes dolgokkal találoztok. Csobogók, ivókút, folyó, patak, párapu, minden jöhet, ami víz! A feladat közben koncentráljatok arra, hogy milyen különbségek vannak a víz természetes és mesterséges megjelenési formái között!

Hová lett a természet?

A feladatban szereplő fákat és növényeket a teljes útvonalon kereshetitek. Megfelelő helyszínen lehet egy park vagy egy játszótér, ahol többféle fa található. Lehet, hogy épp egy elvadult és üresen álló telken találoztok különféle növényekkel, de sok különböző fát találhattok az intézmények környékén is.

Adaptációs tipp: Három kategóriából válassz fákat! A lenti példákat variáld az alapján, hogy milyen fákat találsz a séta helyszínén! Gondold át, hogy te milyen növényeket ismersz fel, és válaszd azokat! A feladatlapon cseréld le a képeket ezekre, és ezeket keressék a gyerekek a séta során!

- Vízparton előforduló fákat a természeti és a városi séta során is találhatsz (nyárfa, fűzfa).
- A lakóházak mellett elhaladva a házak előtt vagy a kertekben találhatsz gyümölcsfákat (dió, cseresznye, szilva, barack, körte, alma, füge stb.) és dísfákat (pl. ecetfa, szivarfa stb.).
- Szerepeljenek utca- és parkfák is a listádon! Ilyen gyakran előforduló városi fák például a juhar, a platán, a hársh, a gesztenye, a (dísz)cseresznye, a csörgőfa, az osterfa, a fehér akác, a rózsaaakác vagy a tölgy.

Tipp: Készítsetek közösen képes szótárposztert! Egy nagy csomagolópapírra rajzoljátok le vagy ragasszátok fel a leveleket, terméseket, és írjátok mellé az adott növény nevét (akár a településen beszélt egyéb nyelveken is)! A posztert később feltehetitek az osztályterem falára.

A fákon kívül keressetek különböző habitusú egyéb növényeket is! Sikerrel találhattok ilyeneket előkertekben, a házak falán, a balkonládákban. Ennek a feladatnak az a célja, hogy jobban megismerjük a városban velünk élő természetet. Ezért fontos, hogy ne csak a fákra figyeljünk, hanem a különböző egyéb növényekre is, amelyeket érdemes a habitusukon keresztül megfigyelni: melyek csüngenek és melyek másznak, melyek bokrosak és melyek ágasak stb.

Tipp: Ez a feladat kitűnően alkalmas a hangulatfestő szavak (ágas-bogas, pihe-puha, icike-picike, lengedező stb.) gyakorlására.



Mire való ez a ház?

Ehhez a feladathoz keressetek egy olyan épületet, amelynek valamilyen gazdasági, állami, oktatási stb. funkciója van, és amely lehetőleg többszintes. Lehet ez a posta, a polgármesteri hivatal vagy egy többszintes lakóház, aljában üzlethelyiséggel és kirakattal. Jó, ha az épületen vannak különböző díszítések, párkányok, oszlopok is.

A feladatot kezdjétek az épület funkciójának kitalálásával! Vajon mire használják ezt az épületet? És a környék más házait? Miből derül ez ki? Segítő kérdésekkel derítsétek fel közösen, mire használják az emberek a környezetet!

Ezután jól vegyétek szemügyre az épületet, és próbáljátok megfigyelni az épületen található különböző formákat, pl. köröket, félköröket, háromszögeket, négyzeteket! Próbáljátok meg lerajzolni az ablakok és az ajtók adta ritmust és mintázatot!

Adaptációs tipp: A sétaalkalom előtt fotózd le az általad választott épületet, és készíts egyszerű ábrát belőle, amelyből kihagyod az épület festését, mintáit, egy-egy díszítőelemét stb. Ezekkel tudják majd kiegészíteni a gyerekek az ábrát. Kipróbálhatod azt is, hogy az épületnek csak az egyik felét rajzolod meg, a többit pedig a gyerekeknek kell kiegészíteniük.

Tipp: Ha a településen több nyelvet is beszélnek, beszéljétek meg, hogyan hívják a különböző intézményeket az egyes nyelveken! Figyeljétek meg, melyik nyelven van kiírva a nevük az épületre! Keressetek cégtáblákat, feliratokat a településen használt különböző nyelveken!

Tipp: A geometriai alakzatokkal, épületdíszekkel kapcsolatos szókinsz bevezetéséhez, gyakorlásához használj szemléltető eszközöket (pl. nagy, kartonból kivágott kör, háromszög stb.)! Ennek a szókinsznek az elsajátítása különösen fontos lehet, ha a gyerekek iskolai tanulmányaikat nem a foglalkozás nyelvén végzik!

Nyelvi szempontból ebben a feladatban az építészeti szókinsz fejlesztése a hangsúlyos. Megtanuljuk a gyerekekkel, hol van a pince, az alagsor, a földszint, a tetőtér, a padlás, az emelet és a kirkat stb.

Adaptációs tipp: Alakítsd a szókinszet a saját csoportod igényeihez! Ha nem látható egy-egy funkció, nyugodtan hagyd ki! Ha beemelnél egy-egy díszítőelemet (oszlop, oszlopfő, párkány, dombormű stb.), egészítsd ki a listát!



Milyen lehetett a tündérek idején?

Ehhez a feladathoz válaszd ki a sétaútvonal egy olyan szakaszát, ahol az épített környezet részleteit figyelhetik majd meg a gyerekek! Erre leginkább olyan városias környezet felel meg, ahol sok apró részlet található az épületeken, vannak szökőkutak, szobrok stb. Nekünk Stuttgartban egy belvárosi lakóutca, Baján a városközpont sétálóutcája volt a helyszínünk. Ebben a feladatban az építészeti részletekre koncentrálunk, ezeket keresik a gyerekek a séta során. A gyerekek súgják meg egy felnőttnek, ha megtaláltak egy-egy részletet, majd karikázzák be a feladatlapra! Ezzel a módszerrel minden gyermek számára megmarad a felfedezés öröme.

Adaptációs tipp: Fényképezz le 12 részletet a gyerekeknek! A mi esetünkben nagyon jól működött, hogy minden sarkon, minden második-negyedik házon találhattak valamit a gyerekek. Amikor saját fotókat készítesz, próbáld meg egészen apró részleteket, homlokzati díszeket és domborműveket, esetleg szép korlátokat, kovácsoltvas műveket is lefotózni (mi például a IV. Béla szobrán a köntösön lévő mintát is lefotóztuk). A gyerekek sok információt kapnak a fotókon a háttérben lévő dolgokról is (nálunk például már a séta elején tudták, hogy hol van az adott korlátrészlet, mert a háttérben felfedezték a hidat), ezzel is szabályozható tehát, hogy mennyire legyen könnyű vagy nehéz egy-egy feladvány. Jó, ha könnyebben és nehezebben megtalálható elemek is vannak a listán. Amikor fotózol, figyelj arra, hogy legyenek fent (tetőn, homlokzaton), lent (földön, burkolaton) és szemmagasságban (pl. kilincs, korlát, szobor) keresendő elemek is a képek között!

Tipp: Ügyelj arra, hogy a gyerekek ne csak vizuálisan azonosítsák be a megtalált részleteket, hanem nyelviileg is megnevezzék azokat! Különösen azoknál a tárgyakkal, motívumokkal stb. fontos ez, amelyekről feltételezhető, hogy a gyerekek nem ismerik a nevüket.

Egyetlen kérdést érdemes a séta legvégére hagynod, mert ez összefoglalja az összes eddigi séta során szerzett élményeket:

Miért jönnének vissza a tündérek?

Ebben a játékban a gyerekek csoportos feladatokat kapnak. Ehhez keress egy olyan helyet, ahol hosszabban elidőzhetnek. Lehet ez egy park vagy a folyópart, ahol árnyékban és csendben egymásra tudnak koncentrálni a gyerekek. Hívj össze gyűlést az ízlelő-, halló-, látó-, szagló- és tapintótündérek után kutató csoportok számára, és oszd ki számukra a feladatokat.

- Az ízlelőtündér után kutatók tervezzenek lakomát! Inspirálódjanak az úton talált ehető dolgokból, a helyi ételkülönlegességekből vagy a kedvenc cukrászdájuk kínálatából.
- A látótündérek után kutatók tervezzenek városnéző túrát! Mutassák meg a szép és látványos helyeket, amelyeket a séták közben felfedeztetek, és amelyekre büszkék az adott település lakosai. Megmutathatják akár saját kedvenc helyüket is, vagy azokat a helyeket, amelyeket a tündérek kedvelnének.
- A hallótündérek tervezzenek dallamot a körülöttük lévő hangokból! A csapat minden tagja adjon ki egyszerre különböző hangot. Vagy kezdjen el egyvalaki kiadni egy hangot, amelyet a többiek sorban utánoznak, majd jöhet a következő hang.
- A tapintótündérek tervezzenek a körülöttük lévő kellemes anyagokból palotát. Nem elég rajzolni! Hordják össze egy kupacba az anyagokat, és építsék meg a palota kicsiny mását!
- A szaglótündérek parfümöt terveznek majd csupa olyan dologból, amelynek jó a szaga. Jó, ha van nálad egy kicsi fiola, amelybe vízből és a szagos anyagokból valódi parfümöt készíthetnek a gyerekek.

Ha elkészültek a gyerekek, tartsanak prezentációt, és mutassák meg egymásnak, mire jutottak, és miért lenne érdemes visszatérniük a tündéreknek az emberek közé!

Adaptációs tipp: Ha összehasonlítod ezt a feladatot a bajai és a stuttgarti feladatlapon, akkor szembetűnő különbséget találsz. Míg a stuttgarti feladatlapon az ízlelő-, látó-, halló-, szagló- és tapintótündérek által kedvelt és nem kedvelt tulajdonságokat, funkciókat és konfliktusokat keresik a gyerekek a városi téren, addig a Baján a kutató gyerekek csoportokban oldanak meg kreatív, tervező feladatokat. Ennek az oka, hogy Stuttgartban a nagyobb gyerekek számára a városban felmerülő városi problémákat és szépségeket helyeztük előtérbe, addig Baján a kisebb gyerekek számára a mesés keretet szerettük volna erősíteni. Amikor ezt a feladatot adaptálsz, gondold át, hogy neked melyik megoldás kedvez.

Tipp: A prezentáció előtt gyűjtsd össze néhány kifejezést, amelyek hasznosak lehetnek az alkotás bemutatásához és annak megindoklásához, hogy miért érdemes visszatérniük az emberek közé a tündéreknél!

TANÁCSOK A SÉTAFOGLALKOZÁSOK SZEMÉLYRE SZABÁSÁHOZ

Az Ezüsthíd-séták megtervezésekor az első dolog, amelyet el kell döntened, hogy hol, milyen útvonalon tartod majd a sétát, az útvonal kiválasztása után pedig azt kell majd végiggondolnod, hogyan használhatod az Ezüsthíd-feladatlapokat ezen a konkrét helyszínen.

A következő részben abban segítünk neked, hogy milyen szempontokat vegyél figyelembe, amikor megtervezed a saját természeti és városi sétádat. Az ötleteléstől kezdve a tervezésen át a bejárásig útmutatást és tanácsokat adunk a saját útvonal kialakításához. Ezután példákkal szolgálunk arra is, hogyan érdemes tagolnod egy-egy sétát. Végül összefoglaljuk számodra a **Tündérmapa** és a **Tündérkutatók feladatlap** adaptálásának legfontosabb szempontjait.

Hogyan készíts saját sétát?

A séták tervezése nem is olyan egyszerű feladat! Itt a legfontosabb tanácsokat szedtük össze egy csokorba.

Ajánlott idő és távolság

Tapasztalataink szerint olyan sétát érdemes tervezni, amelyet a gyerekcsoporttal (folyamatosan haladva) negyven perc alatt bejárnál. Ha ehhez hozzáadjuk a játékokkal, feladatokkal töltött időt, máris egy-másfél óránál tartunk! Mi azt vettük észre, hogy érdemes egy-egy kilométer sugarú kört rajzolni a séta tervezett kiindulópontja köré, és annál messzebbre ne is menjünk a séta során.

A jó kiindulópont

A kiindulópont lehet az iskola épülete vagy egy általad kiválasztott másik helyszín is. A legfontosabb szempont az, hogy a kiindulóponttól viszonylag hamar elérjétek a természeti, illetve a városi környezetet.

Példa a bajai séta kiindulópontjának megválasztására

Baján az iskolát választottuk a természeti sétánk kezdő- és végpontjának is. A természeti séta helyszíne könnyen adta magát, hiszen közel volt a Sugovica-part, az oda vezető úton pedig jól karbantartott és tágas lakótelepi zöldfelületeken haladhattunk át, így gyakorlatilag folyamatosan biztosított volt a természet közelsége. Az épített környezeti sétához a belváros szintén elérhető volt az egy kilométeres körön belül, de inkább csak a séta végpontjaként. Ezért azt a megoldást választottuk, hogy az út vonalon többféle lakóterületen is áthaladtunk, és mielőtt visszafordultunk volna az iskola felé, a belvárosban megtekinthettük a műemlékvédelem alatt álló építészeti értékeket. Ezzel a módszerrel sikerült sokszínű és könnyen bejárható útvonalat választanunk.

Példa a stuttgarti séta kiindulópontjának megválasztására

Stuttgartban egészen más volt a helyzet, mert az iskola épülete egy városias, lakóvezetési utcában van. A közelben nem igazán van jelen a természeti környezet, ezért a természeti séta kiindulópontjául a városközpontban elhelyezkedő kastélypark mellett metrómegállót választottuk. Ide hozták a szülők a délutáni foglalkozásra a gyermekeiket, majd a parkban tett séta után ugyanott vették fel őket. A városi sétához szintén egy jól megközelíthető belvárosi, de iskolán kívüli kezdőpontot választottunk. Ide hozták a szülők a gyerekeket, majd az útvonal végén, az iskolából vitték haza őket.

Gyűjts ötleteket!

Gondolatban vagy egy térképen szűrj le a séta kiindulópontjába egy körzőt, és rajzolj egy egy kilométer sugarú kört! Nézd át alaposan, mi található ezen a területen! Gondolkodj szabadon! Ne csak a jól ismert helyekre és látványosságokra gondolj, hanem akár kevésbé ismert vagy teljesen hétköznapi helyszínekre is! Ezután az alábbi kérdések alapján gyűjts ötleteket a séta lehetséges helyszíneiről, állomásairól, útvonalairól!

Tippek a természeti séta útvonalának kialakításához

Amikor a természetre gondolsz, nem feltétlenül a vad természetnek, távoli erdőknek, hegyeknek kell eszedbe jutniuk! A természeti séta célpontja lehet egy park, a Duna-part, bármilyen hely, ahol a természetet közelinek érzed. Az út során érinthettek különböző minőségű természeti helyeket: az ember által jelentősebben átalakított városiasabb vagy éppen mezőgazdasági területeket, vagy akár egy ház előkertjét, de meglátogathattok egy parkot vagy kastélykertet is. Ezek mellett jó, ha elvadultabb, bozótosabb területeket is érintetek, vagy például olyat, ahol egy nagyon idős fa áll.

Gondolj a vízi tündérek lakhelyét felidéző helyszínekre: parti fűzfákra, folyóra, csónakázótóra, vízimadarak lakhelyére! Próbálj egy varázslatos pontot találni!

A tervezés során készíts gondolattérképet! Egy lap közepére írd fel a következő kérdéseket:

- **Természet:** Milyen asszociációid vannak a természettel kapcsolatban? Gyűjts kulcsszavakat, majd ezek alapján gondolkodj a lehetséges helyszíneken!
- **Varázslat:** Milyen varázslatos helyek jutnak eszedbe? Gyűjtsd ezeket össze!
- **Víz:** Hol jelenik meg a vízpart (vagy a víz) az iskola környékén?

Ezután válogasd ki az ötletek közül azokat, amelyeket könnyen elérhettek a gyerekekkel, ahol biztonságos gyerekcsoporttal mozogni, és amelyeket te is ismersz már valamennyire!

Gondolattérkép

Tippek a városi séta útvonalának kialakításához

Amikor a városi séta útvonalát tervezed, akkor ne csak a település látványosságaira, turisztikai értékeire és szimbólumaira gondold! Keresd a szépséget a hétköznapi életben: idézz fel egy kellemes és szép utcát, gondold arra, hogyan élnek nálatok az emberek, milyenek a településedre jellemző lakóházak és utcaszerkezetek! Ne csak a szépséget keresd, a problémás helyekkel is érdemes foglalkozni, mert ezek alkalmasak lehetnek arra, hogy fenntarthatóságról, térhasználói konfliktusokról vagy éppen arról beszéljete, hogy a gyerekek maguk mit tehetnek azért, hogy a környezetük élhetőbb legyen. A séta feladatait úgy építettük fel, hogy bármely, a gyerekek által a hétköznapiakban használt és ismert helyszínt izgalmassá tegyen. Ezért szóba jöhet a környéken lévő piac, a városháza, a kiskereskedelem, a gyerekek iskolája és kedvenc játszóhelyei is.

Mivel a feladatok az épített örökség, a városi zöldfelületek és a városi térhasználat megismeréséről szólnak, a séta útvonalának tervezésekor érdemes figyelembe vened a következőket:

- Gondold a hétköznapi **lakóépületekre!** Hol és miben laknak nálatok az emberek? Többlakásos, többszintes házban? Családi házban vagy tanyán? Sorházban, lakótelepen vagy panelben? Bármely lakókörnyezet szóba jöhet. Sorold fel ezeket a típusokat, és gondold végig, mi található meg ezekből a kezdőpont környékén!
- Gondold most az **utcákra!** Van kedvenced közülük? Miben más ez, mint a többi? Milyen típusú utcákat ismersz? Van lakóutca, főutca, sétálóutca stb. Van utca, ahol a házak szinte egybefüggő falat képeznek, van, ahol kert veszi őket körbe, és kerítés határolja el őket, van, ahol az utca és az előkert szinte öz-

szeolvad, van, ahol fasor teszi ékessé és különlegessé a sétát, vannak nyugodt és forgalmas utcák, forgalomtól elzárt sétálóutcák, utcák tömegközlekedéssel. Lehet egy utca hosszú és egyenes, az egész települést átszelő, vagy lehet girbegurba, szabálytalan, csendes. Az utcák haladhatnak rácsos, szabályos rendben, vagy szabálytalanul kanyarogva. Gondold végig, mi minden található a környezetedben!

- Gondolj a településen található anyagokra és felületekre! Mi számít a lakóhelyeden hagyományos (vagy jellegzetes) épületnek? Miből és milyen technikával épültek ezek? Lehetnek vályogból, mészkőből, és lehetnek nádtetősek. De nem csak a hagyományos lehet érdekes! A különböző korok jellegzetes épületei is figyelemre méltók lehetnek. Példa lehet erre egy vas tartószerkezetű pályaudvar, egy gazdasági épület vagy egy új bevásárlóközpont. Gondolhatsz az újszerű építőanyagokra is a környezetedben! Mit használnak az új épületeken, a felújítások során, a térkövezéskor és az új tereken? Lehet ez látszóbeton, macskakő, üvegfelületek stb. De a homlokzatok kiképzése is fontos szempont a térrész kialakulásakor. Milyen különleges épületdíszítéseket találsz a lakóhelyeden? Melyik a kedvenc graffitid? Mi a jellegzetes vakolatszín a környéken?
- Gondolj az épített örökségre! Sok középület, épületegyüttes, kulturális, oktatási vagy egyházi épület számít közkincsnek történeti, esztétikai, várostörténeti szempontból, illetve mert új vagy hagyományos technológiát vagy funkciót képvisel. Gondold át, milyen intézmények találhatóak a környéken! Azt is vedd sorba, hogy mely épületekre büszkéek a település lakói! Mi az, ami képeslapon vagy városmarketing-anyagokban szerepel? Melyek azok az épületek, amelyeket mindenki ismer?
- Gondold át, hogy milyen funkciókat találsz a környéken! A lakófunkciót már említettük. Gyűjtsd össze a környéken lévő szabad tereket, kereskedéseket, fedett vagy szabadtéri piacot, intézményeket, játszótér, sportlétesítményt, ipari vagy halászati tevékenységhez kapcsolódó épületeket, rendezvényhelyszíneket! Akár az iskola épületének is érdemes lehet időt szentelni.

Készíts a fenti szempontok alapján egy listát vagy gondolattérképet, majd nézd meg, hogy ezek közül mi található a séta kiindulópontjának 1 kilométeres körzetében!

Gondolattérkép

Ajánlott olvasmány

- Tóth Eszter – Sebestyén Ágnes: örökSÉG – ismeretterjesztő anyag, tanári kézi könyv. Letölthető foglalkoztató lapok, tanári kézikönyv és memóriajáték: <https://kulturaktiv.hu/projects/orokseg/>, 2018.

Ebben az ismeretterjesztő anyagban segítséget kapsz az

- anyaghasználattal (helyi és hagyományos, korszakalkotó és új anyag, innovatív és új technológia, felületek) kapcsolatban <https://kulturaktiv.hu/wp-content/uploads/2018/09/feladatlap-09-2018-09-26.pdf>,
- az építészeti értéket képviselő és hétköznapi épülettípusok tematizálásához (közkincs, hétköznapi érték, új technológia, új épülettípusok) <https://kulturaktiv.hu/wp-content/uploads/2018/09/feladatlap-06-2018-09-26.pdf>,
- és a térhasználat témakörének megértéséhez (reprezentatív, közösségi, fenntarthatóság) <https://kulturaktiv.hu/wp-content/uploads/2018/09/feladatlap-10-2018-09-26.pdf>.

Ellenőrizd térképen!

Ezután ellenőrizd az útvonalat térkép segítségével! Jelöld ki a kezdőpont körül az 1 kilométeres körzetet, és nézd meg, melyik pontok esnek ezen belülre! Jelöld be a térképen az ötletelésen összegyűjtött helyszíneket! Próbáld meg felfűzni őket egy sétaútvonalra! Gyűjtsd össze magadnak azokat a kérdéseket, amelyeket a helyszínbejárás meg akarsz tudni (pl. hol tudtok átkelni a forgalmas úton, hol mehettek közel a vízhez vagy egy-egy érdekes épülethez stb.)!

Tipp: Mi a tervezés során legtöbbször „távstát” is tettünk az útvonalon. A Google Térkép utcakép funkcióját használva végigsétálhattunk az utcákon, és szemügyre vehettük a közterületek állapotát, az épületek minőségét. Ezzel nagyon sok információt szereztünk már a tényleges bejárás előtt. Természetesen itt fontos odafigyelned arra, mikori a felvétel (melyik évben, milyen évszakban készült), illetve arra is, hogy nem minden útvonal járható be ezzel a funkcióval, és az apró részletek sem mindig jól láthatóak.

Tipp: A Google Térkép alkalmazással ennél többet is tehetsz. Bejelölheted rajta azokat a megállókat, amelyeket szívesen beemelnél a sétába, és megjegyzéseket, információkat fűzhetsz hozzájuk magad vagy a gyerekek számára. Akár a foglalkozás kiegészítéseként is használhatod ezt az eszközt, ha a gyerekek digitális készségeit is fejlesztenéd.

Járd be személyesen!

Ezután személyesen is járd be a helyszínt!

Séta közben gondold végig a következőket:

- Jelöld ki a feladatlap minden feladatához konkrét helyszínt vagy sétaszakaszt!
- Megállónak keress olyan helyet, ahol nyugodtan beszélgethettek vagy megpihenhettek, és ahol van árnyék!
- Ügyelj arra, hogy a megállókat egyenletesen oszd el az úton!
- Ügyelj arra, hogy biztonságosan tudjatok közlekedni a gyerekekkel!
- Ellenőrizd a séta hosszát! Ne legyen se túl rövid, se túl hosszú!
- Keress a meséhez illő természeti vagy épített elemeket, amelyeket beépíthetsz a mesébe!
- Keress olyan helyeket, ahol az érzékszervek jól érvényesülnek!
 - Látás: ahol különböző részleteket, színeket, formákat figyelhettek meg, vagy olyan helyek, ahonnan messzire elláthattok.
 - Hallás: ahol természeti és városi zörejeket (csobogás, levelek zúgása, autók moraja stb.) hallhattok.
 - Szaglás: ahol különböző illatok (étterem, víz, virágok stb.) szállnak a szélben.
 - Tapintás: ahol különböző felületeket és anyagokat érinthettek meg.
 - Ízlelés: ahol ehető dolgokat találhattok.

Típppek a természeti útvonal kialakításához

Keress olyan dolgokat, amelyek megidézik a mese elemeit! Próbáld meg olyan helyszíneket találni, amelyek megjelennek a mesében, és a tündérek otthonául szolgálhatnak:

- Keress vizes elemeket, hiszen a mesénkben vízi tündérekről van szó! A legsze-
rencsésebb, ha egy tó, patak vagy folyó partját is célba tudjátok venni.
- Próbáld meg megtalálni a legszebb fűzfát (vagy más nagyon idős fát), ami alatt
a tündérek lakomázhatnak! Ezt nagyon fogják szeretni a gyerekek.
- Figyeld meg a részleteket: hol vannak vízinövények (tavirózsa, nád stb.), vízi-
madarak vagy halak, amely állatok vagy növények formájában a tündérek az
emberek világában tartózkodhatnak. Egy ilyen helyre jól illik majd Tündér Rózsa
története.
- Ha van a környéken egy hangulatos kis híd, azt is beemelheted az útvonalba. Itt
elmesélhetitek a mese tatárjárásról szóló részét.
- Építhetsz az egyes helyszínek természetes és városias jellegére is. Ezzel felidéz-
heted a mesében megjelenő, az emberek és a tündérek közti konfliktusokat: az
illetlenségeket, vagy azokat a jelenségeket, amelyek egy-egy tündércsalád tag-
jait különösen zavarhatják.
- Séta közben te is gyűjts köveket, kavicsokat, leveleket és terméseket, ezeket
majd az alkotófoglalkozásokon használhatjátok! Figyeld meg, hogy a séta mely
szakaszán milyen kincseket gyűjthetnek majd a gyerekek!
- Figyeld az érzékszerveidre! Figyeld meg az illatokat, hangokat stb. Vedd figye-
lembe az időlegesen megtapasztalható ingereket is (pl. milyen fa fog virágozni
a séta idején, milyen levelek, termések lesznek a földön stb.).

Típek a városi útvonal kialakításához

A városi séta során fontos a változatosság. Figyeljete meg minél több lakóhelytípust, haladjatok el különböző funkciók mellett, legyen változatos az épített és természeti elemek aránya!

A sétalap minden feladatához más helyszín illik. Ezekhez konkrét tippeket kapsz a **Hogyan használd a Tündérkutatók feladatlapot** részben. Íme röviden összefoglalva, milyen helyeket keress:

- Legyen olyan, ahol lakóhelyeket láttok. Itt kereshettek új lakóhelyet a tündéreknek.
- Legyen benne vízpart, ahol megfejtitek a találós kérdést, és a folyóval kapcsolatos történeteket mesélhettek.
- Legyen benne többszintes épület, ahol megnevezhetitek az épületrészeket és átbeszélhettek a nem lakófunkciókat.
- Érintsetek különleges építészeti értéket: olyan felületeket, mintákat, anyagokat, díszeket és részleteket, amelyeket a gyerekek megfigyelhetnek!
- Legyen az útvonalon ingerekben gazdag terület, ahol a gyerekek csoportmunka során megfogalmazhatják, hogy miért érdemes visszajönni a tündéreknek.

Véglegesítsd az útvonalat!

A bejárás után véglegesítsd az útvonalat! Válogasd ki az eredeti ötleteid közül azokat, amelyeket könnyen elérhetsz a gyerekekkel, ahol biztonságosan tudsz velük csoportban mozogni, és amelyeket izgalmasnak találtál a bejárás során! Az előzetes ötleteket egészítsd ki azokkal a helyekkel, épületekkel, elemekkel, amelyeket a séta során fedeztél fel. A helyszíneket fűzd fel egy útvonalra, és tagold a sétát a feladatlapban szereplő feladatok segítségével! Ehhez a következő Hogyan tagold a sétákat? fejezetben adunk segítséget.

Hogyan tagold a sétákat?

Érdemes minden sétához kitalálnod egy-egy koreográfiát. Használd a sétalapok feladatait a séta tagolására! A bejárás során keresd meg, hogy melyik feladat melyik sétaszakaszhoz illik a legjobban! Iktass be pihenőket, ahol a gyerekek kitölthetik a feladatokat és pihenhetnek egy kicsit! Íme egy lehetséges minta a séta tagolására:

Indulás! – Hol lehet?

A találkozóhelyen beszéljétek meg, hogy mire figyeljenek a gyerek a séta első szakaszán! A **Tündérlap** első feladata annak felkutatása, hogy milyen helyeket szeretnek a tündérek, mi tetszik és mi nem tetszik nekik, hol töltik az idejüket a barátaikkal, vagy éppen hova bújnak el az emberek elől.

Tipp: Már az útvonal tervezésekor jelölj ki egy természetes és egy épített állomást, ahol kényelmesen meg tudtok állni a gyerekekkel, hogy átbeszéljétek a kérdéseket! Kérdezd meg őket, hogy szerintük mit gondolhatnak az egyes tündércsaládokba tartozó tündérek arról az épületről vagy vízparti részről, ahol megálltatok. Ez segíteni fog a gyerekeknek abban, hogy séta közben saját megoldásokkal és ötletekkel álljanak elő.

Tipp: Ne felejtsetek el, hogy a tündércsaládoknak már van nevük! Kérdezd meg a gyerekeket, hogy milyen családnevet választottak a tündéreknek, és használd ezeket a séta során!

Második szakasz – Hogyan néz ki?

Pihenjétek egyet egy árnyas fa alatt, és beszéljétek át a séta második szakaszát. Ebben a részben azt próbáljátok meg kideríteni, hogyan nézhetnek ki a tündéritek. Séta közben inspirálódjatok a környezetben található dolgokból, és keressetek hasonlatokat arra, hogyan néz ki a tündér szeme, szája, bőre, haja, mosolya, tekintete, termete.

Harmadik szakasz – Milyen a ruhája?

Ezen a szakaszon a tündérek ruhájához kerestek különböző mintákat. Figyeljétek meg a levelek erezetét, a járda burkolatának mintáját, a termések formáját, a fűszálak ritmusát, a fák törzsének mintázatát, a kedvenc épületek homlokzatát!

Tipp: Gyűjtsetek és vigyetek magatokkal haza néhány virágszálat, levelet, termést, kéregdarabot, kavicsot, csigaházat, csupa-csupa a tündérekre utaló kincset! Ezeket tudjátok majd felhasználni az alkotófeladatok során.

Visszatérés a kiindulóponttra – Miről lehet felismerni?

Hazafelé menet töltsétek ki a még hiányzó részeket, illetve fogalmazzatok meg, hogy mi lehet a tündér különleges ismertetőjele!

2.5. ALKOTÓFOGLALKOZÁSOK ÉS A TÁRSASJÁTÉK KÖZÖS ELKÉSZÍTÉSE



A sétaalkalmak után kerül sor az alkotófoglalkozásokra, amelyek segítenek a gyerekeknek a séta során a település épített és természeti örökségéről szerzett benyomásaik megjelenítésében, személyessé és kézzelfoghatóvá teszik azokat. A reflexiónak ez a kreatív formája segít megszűrni, újraélni, átértékelni a személyesen szerzett tapasztalatokat.

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 mondavilág alapján készül majd el.

A társasjáték attól válik közösségivé, hogy – a bábuk és a játéktábla, de még a játék közben teljesítendő feladatok is – az átlalatok bejárt utat, helyszíneket, történeteket és kedvenc emlékeket idézi fel. A játéktábla a későbbiekben is szabadon módosítható! Ha újra játszanátok a társasjátékkal, tekintsétek át közösen a játéktáblát, jelöljétek rajta a környezetben az előző játék óta történt változásokat (pl. új épületek, közterek használatának megváltozása, a játékosok lakóhelyének megváltozása stb.), és azt is, ha személyes viszonyotok változott meg egy-egy hellyel kapcsolatban (pl. régebben nem ismertem, de most az a kedvenc játszóhelyem). A játék így mindig új és mindig személyes lesz!

AZ EZÜSTHÍD-ALKOTÓFOGLALKOZÁSOK ÉS TECHNIKÁK ÖSSZEFOGLALÁSA

Mi négyféle alkotófolyamatot próbáltunk ki a társasjáték közös elkészítéséhez, ezeket az alábbi táblázatban gyűjtöttünk össze:

JÁTÉKELEM	ÖRÖKSÉGI TÉMA	TECHNIKA	SZÜKSÉGES KELLÉKEK
Bábuk	Tündérek megformázása (mese és monda-világ karakterei)	Agyagozás és termések használata	Levegőn száradó gyurma, tojásosdoboz kúpokra felvágva / papír kávéspohár / toboz, hurkapálca, gyurmaformázó eszközök, a sétákon gyűjtött természetes anyagok (levelek, ágak, termések, csigaházak stb.)
Játéktábla 1	Természeti örökség megjelenítése	Tájkészítés levéllenyomatból	Levelek, ecsetek, akrilfesték, víz és vízestál, viaszterítő, olló
Játéktábla 2	Épített örökség megjelenítése	Pecsételés és mentális térkép készítése	Levelek, ecsetek, akrilfesték, víz és vízestál, viaszterítő, olló
Játéktábla 3	Tejút (mese- és monda-világ környezete)	Csillámtérképek és tündérgalaxisok	Csillámpor különböző színekben és mintákban, ragasztóstiftek, csillogó papírok, olló

Az általunk javasolt alkotófolyamatokat bármilyenre lecserélheted, a fontos az, hogy jelenítsd meg velük az alábbiakat:

1. a tündérek lakhelyét, azaz a Tejutat és az égboltot;
2. a természeti sétán megismert természeti értékeket;
3. a városi séta során felfedezett épített környezet értékeit és elemeit;
4. a tündéreket.

TANÁCSOK AZ ALKOTÁSHOZ

Az általunk választott alkotási folyamatoknál – modellezés, levélnyomda, térképezés és kollázs, csillámozás – kitérünk arra, hogyan tervezd meg a foglalkozást, bemutatjuk, hogyan érdemes irányítani az alkotási folyamatot, illetve tippeket és tanácsokat is adunk az általunk választott technikákhoz. Jó alkotást kívánunk nektek!

BÁBUKÉSZÍTÉS

Mesénk főszereplői a különböző családokból származó (jól halló, jól látó, jól szagló, jól tapintó vagy jól ízlelő) tündérek. Az őket megjelenítő figurák lesznek a társasjáték bábai. A dunai mondanivaló szereplőinek megformálásához mi a modellezés technikáját választottuk.

Örökségi fókusz: immateriális örökség

Időtartam: 45 perc



Kellékek:

- A tündér testéhez:
 - levegőn száradó gyurma,
 - tojásosdoboz kúpokra felvágva / papír kávéspohár / toboz (testhez),
 - hurkapálca (a különböző testrészek merevítésére, nyak, lábak, farok megformázásához).
- Mintázáshoz:
 - fogpiszkáló, tetűfésű, fokhagymamó, hústű, radírba szúrt tű, a séta során gyűjtött vékony ág,
 - gyurmakészlethez tartozó formázóeszközök.
- A sétákon gyűjtött természetes anyagok a tündér testrészeivé, öltözetévé vagy kellékeivé válhatnak, vagy az otthonául szolgálhatnak:
 - falevelek,
 - ágak,
 - termések,
 - csigaházak.

A bábuk megtervezése

Először beszéljétek át a megjelenítés szempontjait!

- Nézzétek meg együtt a karakterlapot!
- Kérdezd meg a gyerekektől, hogy milyennek képzeltek el a tündéreiket!

Tegyétek fel kiegészítő kérdéseket:

- Hogyan néz ki a tündéred (öt tündérfajta a karakterlap alapján). Mi a család különös ismertetőjegye?
- Hol lakik? Tavirózsában, dióbélben stb.?
- Milyen kellékeket használ?
- Van-e barátja?

Tipp: A kérdéseket először magukban gondolják át a gyerekek, hogy a séta során a fantáziájukban kialakult tündérré visszaemlékezzenek, így kevésbé befolyásolják őket a többiek válasza. A legfontosabb tulajdonságokat le is írhatják, így az alkotás során vissza tudnak térni a jegyzeteikhez.

A modellezés menete

Először a tündérek testét és testrészeit formáljuk meg.

- Vágj kúpokat a tojástartóból, ezeket használd a test vázaként. Ha a tojástartó alap ducibb, kerekesebb lesz a tündér, ha hosszúkásabb, akkor magasabb. Ugyanígy, a testnek használt pohár vagy toboz formája meg fogja határozni a tündérek alakját.
- A tojástartóba vagy pohárba szúrj bele egy fogpiszkálót vagy hurkapálcát, ez lesz a tündér gerince. Minél hosszabb a fogpiszkáló, annál magasabb lesz a tündéred. Erre tudod rögzíteni a tündér fejét is. Lehet, hogy hosszú nyaka van a látótündérének, hogy jó messzire ellásson? Vagy egy pocakos ízlelőtündért formázol meg?
- Most készítsetek kezet, lábat, nyakat, fejet a tündéreteknek! Lehet, hogy több karja, feje vagy lába is van? A végtagok merevítéséhez használjatok további fogpiszkálókat vagy hurkapálcát!

Ha kész a tündérek alapformája, a gyerekek már szabadon tudnak dolgozni a részleteken.

- Készítsetek neki haját, szemet, száját!
- Majd jöhetnek a kiegészítők: a kalap, a varázseszközök, a ruha a gyerekek elképzelése szerint.
- Gondoljatok a tündérek kontextusára, a barátok, a lakhely megjelenítésére is!

Tippek a modellezéshez

- A test megalkotása fontos lépés, ezért jó, ha demonstrárod a gyerekeknek a folyamatot. Itt fontos, hogy mekkora tündért szeretnének készíteni a gyerekek. Nagyobb méretű figura készítéséhez mindenképpen használjatok tojástartót vagy joghurtosdobozt, ami üregessé és könnyebbé teszi a figurát, és lehetővé teszi a tartószerkezet (fogpiszkáló, hurkapálca) beépítését. Ha kis méretű figurát készítenek, nincs szükség alapra, magából a gyurmából is készíthetitek az egész testet (egy krumpliszerű alapról kiindulva).
- Ugyanez igaz a végtagokra is. Ha hosszú kezet, szárnyat akarnak a gyerekek, akkor használjatok hurkapálcát és fogpiszkálót a merevítéshez, nehogy letörjenek ezek az érzékeny tündérvégtagok. A szabad alkotás során figyelj, és segíts a gyerekeknek!
- Ösztönözd a gyerekeket arra, hogy szóljanak, ha valamiben segítségre van szükségük, vagy valami felborul, letörik stb.
- Az agyag gyorsan szárad, és ezért előfordulhat, hogy nem lesz elég sima a felülete. Ismét egyenletessé teheted a felületeket, ha egy kis vízzel végigsimítod őket.
- A sokféle anyag, az agyag, a különböző termékek nagyon inspirálóak a gyerekeknek. Sokszor az anyagot látva támad egy-egy ötletük: ez a levél jó szemöldöknek, ez a termés kalapnak. Hagyd, hogy az anyag, a képzelet termékeként szülessen meg a tündérfigura! Ezeket bele nyomkodhatjátok az agyagba, vagy felragaszthatjátok a bevizezett és még ragadós felszínére.
- Törekedjete arra, hogy a különböző testrészek eggyé váljanak a testtel! Simogassátok össze a végtagok agyagát a testtel, mert a különálló agyagdarabok könnyen szétválnak, leesnek vagy letörnek.

Tipp: Ha a gyerekek még nem vagy csak ritkán végeztek hasonló alkotótevékenységet az adott nyelven, talán sok új szóval, kifejezéssel fognak találkozni. Ha van rá lehetőség, egy korábbi találkozás alapján meséld el nekik, mit fogtok csinálni, milyen anyagokat, technikákat használtak majd. Ezzel felmérheted, hogy nyelvileg mennyire lesz új nekik a téma, mi az, amire figyelned kell majd.

Tipp: Ha az oktatási program keretei lehetővé teszik, akár egy külön előzetes alkalom során fókuszáltnak is foglalkozhattok azokkal a nyelvi területekkel, amelyek az adott csoport esetében szükségesek lehetnek ahhoz, hogy nyelvileg is profitáljanak az alkotófoglalkozásból. Ezt természetesen összevonhatod a normál tanmenet kapcsolódó részeivel. Gyakorolhatjátok például a kérdés, felszólítás, javaslat kifejezését az alkotófoglalkozás szókincsével (pl. Ragaszd össze!, Vágd szét! stb.) vagy egy helyesírásóra keretében is dolgozhattok az új szókinccsel.

ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ A TÜNDÉRKÉSZÍTÉSRL

A bábuk elkészítése után tarts tárlatvezetést, ennek során a gyerekek saját szavaikkal mutatják be alkotásaikat. Az ehhez készített **Élménybeszámoló** feladatlap segít nekik annak megfogalmazásában, hogy milyen technikákat, anyagokat használtak a tündérek elkészítéséhez. A felhasznált anyagok és technikák bemutatása közben gyakorolhatják az új szavakat és kifejezéseket a szóbeli kommunikációban, illetve lehetőséget kapnak arra, hogy összegezzék az alkotással kapcsolatos gondolataikat, tapasztalataikat. A természeti séta után a gyerekek a tündérek bemutatásakor ismételten gyakorolják a személyleíráshoz kapcsolódó kifejezéseket, szerkezeteket is. A bemutatás során ezenkívül azt is megtapasztalhatják, milyen hallgatóság előtt beszélni, képviselni saját magukat és felvállalni saját ötleteiket, elképzeléseiket. Stuttgartban a szülőket is meghívtuk a tárlatvezetésre, Baján pedig egymásnak mutattuk be az alkotásokat.

Tipp: Hagyj időt a gyerekeknek, hogy felkészüljenek a prezentációra! Akár házi feladatként is feladhatod, hogy a következő alkalomra válaszolják meg a kérdéseket.

Tipp: Ne felejtsd el példával szolgálni a bemutatáshoz. Ha te is beszálltál a tündéralkotásba, kezd a saját tündéred bemutatásával, ügyelve arra, hogy azokat a nyelvi megoldásokat használd, amelyeket a gyerekektől is szeretnél majd hallani. A példa után akár közösen össze is szedhetitek, hogy milyen kifejezések, szerkezetek hangzottak el a bemutatóban (pl.: Szeretném bemutatni a tündéremet; A ruhájához virágszirmokat használtam; A ruháját először falevelekből akartam csinálni, de végül meggondoltam magam, mert nagyon megtetszettek ezek a virágszirmok. stb.).

Tipp: Használd ki a terem adottságait! Helyezzétek el az egyes alkotásokat a terem különböző részeire, majd közösen járjátok végig a kiállítást úgy, hogy mindig az adott tündér készítője mutassa be az alkotást!

A JÁTÉKTÁBLA ELKÉSZÍTÉSE



A játéktáblánk három részből áll, és minden egyes rész a három örökségi téma egyikét jeleníti meg. Az emberek világát két rész alkotja: a természet és az épített környezet világa. A tündérek világa egy egységként jelenik meg, és a Tejutat és a csillagokat ábrázolja.

Az egyes témákhoz mi egy-egy alkotótechnikát társítottunk, amelyekkel a gyerekek rögzíthetik a séta során szerzett tapasztalataikat.

- A természeti séta útvonalának megjelenítésére a séta során gyűjtött levelek és termések lenyomataiból tudtok térképet készíteni. Ezekkel ábrázolhatjátok a tündérek nyomait és lehetséges bűvőhelyeit.
- A városi séta útvonalára egy különleges kollázstechnikát javasolunk, amelyben a nyomdázást, a fotókat és a mentális térkép készítését vegyíthetitek.
- A tündérek világát csillámtérkép formájában jelenítettük meg. Itt igazán szabadon szárnyalhat a fantázia és gondtalan lehet az alkotás!

A következő részben bemutatjuk, hogyan készül elő az alkotóalkalomra, ahol mindhárom technikát kipróbálhatod a gyerekekkel. Ha a párhuzamos munka nehezen kivitelezhetőnek tűnik, tarts külön foglalkozásokat! A következőkben részletes tanácsokat adunk az általunk választott levélenyomat, kollázstechnika és csillámtechnika alkalmazásához.

Tippek a saját település művészeti hagyományainak beépítésére az alkotófolyamatba

- Gondold végig, hogy van-e a településedre jellemző művészeti ág, híres képző- vagy iparművész! Ha van élő helyi művész, hívd el a foglalkozásra, vagy tartsátok az alkotó-foglalkozást a művész műtermében!
- Az is jó megoldás lehet, ha megnézték egy-egy helyi műalkotást. Figyeljétek meg a színvilágot, a művész által alkalmazott technikákat! Próbáljátok megidézni alkotás közben a művész stílusát, esetleg alkalmazzatok hasonló technikát! A fenti ötletek lehetőséget adnak arra, hogy további helyi kulturális értékeket emeljétek be a programba.

Előkészítés

Készíts elő három asztalszigetet a teremben! Az egyiket helyezd el a levélnyomdázáshoz, a másikon a kollázstechnikához, a harmadikon pedig a csillámtechnikához szükséges kellékeket! Kezdd az alkalmat közös térképezéssel! Idézzétek fel a séta útvonalát, és helyezzétek fel

együtt a térképre a természeti és a városi sétá állomásait! Ehhez részletesebb tanácsokat adunk a „Városi környezet – térképezés és kollázs” című részben.

Ha megvannak a fő pontok, indulhat a párhuzamos alkotás! A gyerekek dolgozzanak a három asztalnál 5–7 fős csoportokban úgy, hogy kényelmesen elférjenek, majd cseréljenek asztalt!

Tipp: Mi csak a városi sétát ábrázoltuk térképszerűen, a természet megjelenítését meg hagyjuk szabad alkotásnak, de ha szeretnétek, ti készíthettek térképet a természeti sétáról is.

Tipp: Érdekes ezt a foglalkozást is nyelvi szempontból is jól előkészíteni! Ezzel elérhető, hogy az alkotás közben a gyerekek nyelvi készségeiket is fejleszthessék (bár ők maguk talán észre sem veszik, hogy a nyelvet is gyakorolják). A foglalkozás nyelvi előkészítéséhez lásd a bábukészítéshez írt tippjeinket!

Tipp: A foglalkozások során is figyelj arra, hogy az alkotás közben nyelvi is átadd a gyerekeknek, mi történik! Nyugodtan „közvetítsd” hangosan, hogy éppen mit csinálsz (pl. Most kinyitom a festékestubust. Kinyomom a festéket. Hozzáadok egy kis vizet stb.)! A vizuális és auditív ingerek kombinálása nagyon hatékonyan segíti a tanulást!

Tipp: Beszéltesd a gyerekeket is! Kérdezd meg tőlük, mit csinálnak éppen, mit és hogyan csináltak eddig, mit akarnak még csinálni stb. Ha nehézségük van valaminek a megfogalmazásában, segíts nekik megtalálni a megfelelő szót, kifejezést!

Természeti környezet – levélnyomda

Örökségi fókusz: természeti örökség

Kellékek:

- 1 db nagy méretű fehér papír,
- A4-es papír a levelek préseléséhez,
- ollók,
- a séták során gyűjtött levelek és termések,
- tubusos tempera (ha folyékonyabb, közvetlenül rákenhető a levélre (nem kell vízzel oldani), és egyből préselhető, ha sűrű, akkor vízzel fel kell hígítani, majd papírral lepréselni),
- ecsetek többféle méretben,
- tálka, víz.

Berendezés:

egy kényelmesen körbeállható asztal,

egy másik asztal a festékeknek, leveleknek stb., amelyen megfestjük a leveleket.

Időtartam: 45 perc



A játéktábla emberek lakta, természeti részének megtervezése

- Beszéljétek meg a gyerekekkel, hogy mit láttak a sétán, és mit lehetne ebből megjeleníteni! Például:
 - Milyen tündérekre utaló nyomokat (tavirózsa, víziállatok, arany hajszálok stb.) láttatok?
 - Milyen tájékozódási pontokra (pl. templom, nagy folyó, idős fa) emlékeztek?
 - Nézzétek át a **Tündérlap**-jegyzeteiteket is! Van olyan elem, ami kimaradt vagy fontos lenne?
- Ezután beszéljétek meg, hogy ki mit szeretne megjeleníteni, és azt hogyan lehetne össze rakni a séta során gyűjtött termésekből, levelekből! Válasszátok ki az ötletekhez leginkább illő terméseket és leveleket! Bátran kombináljatok több levelet vagy levélnyomatot, és nyugodtan vágjátok, tépjétek formára a leveleket, terméseket!
- Az előkészületek után a technika bemutatása következik. Mutasd be a gyerekeknek a technika működését pl. a közös folyó elkészítésén, majd készítsétek el a folyót közösen! Ezután a gyerekek a megbeszéltek szerint folytathatják a táj megalkotását. Segíts nekik abban, hogy meg tudják valósítani az elképzeléseiket!
- Nézzétek meg együtt az elkészült művet! Az összefoglaló során jelöljétek ki azokat a pontokat, ahol szívesen tartózkodnak a tündérek, hogy tudjátok, hol találhatjátok őket!

A nyomdázás folyamata

- Kezdjétek a nagyobb elemekkel, például a folyóval! Ezt akár közösen is elkészíthetitek, ami remek alkalom arra, hogy megtanuljátok a nyomdázás technikáját.
- Ezután jelenítsétek meg a fákat, útvonalakat, templomokat és a nagyobb tájékozódási pontokat!
- Majd jöhetnek a mese szereplői és különleges elemei: a halak, madarak, figurák stb.!
- Ezután dolgozzatok azokon a helyeken, ahová a halló-, szagló-, látó-, tapintó- és ízlelőtündérek elbújhatnak, és ahol jól érzik magukat!
- Ezután beszéljétek át, hogy melyek voltak a gyerekek kedvenc helyei! Ezeket a helyeket meg is jelölhetik a térképen, sőt a gyerekek magukat is rányomdázhatják a térképre, vagy odaírhatják a nevüket a kedvenc helyükhöz.

Típek a nyomdázótechnikához

- Nevezz ki egy külön asztalt a terméseknek, leveleknek és a többi kelléknek (festék, víz, olló stb.). A gyerekek ezen készítsék elő a leveleket a nyomdázáshoz.
- A temperát vigyétek fel közvetlenül a levelek egyik oldalára és a termésekre úgy, hogy a festék teljesen fedje a felszínüket, majd nyomjátok rá őket a papírra.
- Ha folyékonyabb a tempera, akkor nem is kell vizet használnotok, egyből mehet a papírra. Ha a tempera sűrűbb, oldjátok fel egy kis vízzel ecsetek segítségével, és ecsettel vigyétek fel a termésekre és levelekre. Ha nagyon híg a festék (pl. gombfesték), akkor préseljétek a mintát a papírra. A festett felületet helyezzétek a papírra, tegyétek rá az A4-es lapot, és tenyérrel erősen nyomjátok rá a papírra. Ezután távolítsátok el az A4-es papírt, és óvatosan, egyik végétől haladva húzzátok fel a lenyomatot.
- Próbálkozhattok az ujjal mintázással is, vagy ecsettel is hozzáadhattok egy-egy részletet a képhez

Városi környezet – térképezés és kollázs

Örökségi fókusz: épített örökség

Kellékek:

- 1 db nagy méretű fehér papír,
- fotók a séta során látott épületekről, lakóházakról, nevezetességekről (a sétalapból kivágva)
- ollók,
- tollak, ceruzák, zsírkréták,
- városi épületeket, közlekedési eszközöket és növényeket mintázó pecsétetek,
- tintapárnák,
- maradék termékek és anyagok a sétáról.

Berendezés:

- egy körbeállható asztal,
- egy másik asztal a nyomdázónak, a termékeknek, a ceruzáknak és egyéb kellékeknek.

Időtartam: 45 perc

A játéktábla emberek lakta, városi részének feltérképezése

Kérdezd meg a gyerekeket, hogy ki látott már térképet. Beszéljetelek arról, hogy mi az a felülnézet, az alaprajz, a méretarány. Mi mekkora a térképen és a valóságban? Ti mennyi idő alatt tettétek meg az utat, és milyen kicsi távolságnak tűnik ez a térképen.

- Vegyetek elő egy térképet és tegyetek rá egy pauszpapírt, amelyre felrajzoljátok a bejáratútvonalat.
- Keressétek meg a séta kiindulópontját. Ki ismeri fel? Jelöljétek meg. Írjátok mellé az utca vagy tér nevét, esetleg a házszámot is. Hol volt az út fele, fordulópontja?
- Idézzétek fel, merre jártatok, mit láttatok séta közben. Hol voltak a megállóhelyek? Ezeket is jelöljétek be, és jegyezzétek le egy-két szóban, mi történt ott.
- Próbáljátok meg rekonstruálni a séta útvonalát, és rajzoljátok be a térképre.
- Ha megvan az útvonal és az állomások, akkor másoljátok át játéktábla alapjául szolgáló lapra.



Megtett sétaútvonal megrajzolása digitális táblán

Tippek a térképkészítéshez

- A térkép nagyítása bonyolult feladat, ezért hagyj elegendő időt az előkészítésére. Ha kevesebb időtök van, rajzold elő te a bejárt sétaútvonalat, amelyet a közös térképezés után együtt díszíthettek fel a gyerekekkel.
- Van kivetítőtök? Mi sem egyszerűbb! Vetítsetek ki egy digitális térképet, helyezetek egy nagy papírt a falra, és a jegyzetet készítsétek el közvetlenül a papírra! Így egyből használható alapot kaptok a kollázshoz.
- Digitális táblátok van? Nyissatok meg egy online térképet, amelyen megkeresitek a tájékozdási pontokat. Ezt utána rajzold át a kollázs alapjául szolgáló lapra.

Tipp: Egészítsd ki ezt a foglalkozást a gyerekek aktuális tananyagával. Nálunk Baján a gyerekek 3. osztályos atlaszában nem csak a Tejútól találtunk részletes magyarázatot, hanem ahhoz is, hogy hogyan ábrázolják a térképek a folyókat, az épületeket és a természetet.

A kollázkészítés folyamata

Vedd elő a közösen készített térképvázlatot! Ez lesz a kollázs alapja. Az útvonalakat és a séta kezdőpontját már bejelöltétek rajta, most kezdjétek el kidekorálni a térképet.

- Kezdjétek az épületekről és építészeti értékekről készített fotókkal! Merre láttátok ezeket a dolgokat? Keressétek meg a helyüket a térképen. Vágjátok körbe a részleteket, és ragasszatok fel őket a lapra.
- Most írjátok fel a helyneveket. Kerüljön fel a térképre az iskola épülete, az értékes épület és a folyó neve.
- Ha ez megvan, vegyétek elő a pecsétkészletet. Mintázzátok meg a családi házas és lakótelepi részeket, ültessétek be fával és növényekkel a természetes részeket, majd jelöljétek ki a főbb közlekedési útvonalakat a biciklis és autós formákkal.
- Ezután egészítsétek ki a térképet saját filctollrajzokkal. Ehhez tegyél fel segítő kérdéseket a gyerekeknek:
- Mi volt a tündéred legkedvesebb helye? Rajzold le!
- Neked mi volt a kedvenc élményed?
- Tündérűző csúnya hely! Sürgősen tenni valamit a megjavítására! Jelöljétek be közösen a térképen a tündéreket elriasztó helyeket, és mondjátok javító ötleteket az adott hely vonzóbbá tételére.



- Népesítsétek be a térképet a tündérek által kedvelt növények és állatok rajzaival.
- Fessétek be a hátteret! A pecsétminták alatti területet és a nagyobb egybefüggő felületet zsírkrétával könnyen és gyorsan ki lehet tölteni. A filcek vastag végével is gyorsan ki lehet tölteni felületeket.
- Maradt még néhány kincs a sétáról? Illesszétek be ide!
- Használhattok különböző matricákat is. Jelöljétek meg vele azokat a helyeket, amelyeket kifejezetten szeretnek a tündérek.

Típek a kollázstechnikához

- Nálunk az vált be a legjobban, hogy egyszerre csak egy anyagot használtunk az alkotáshoz. Először a ragasztással kezdtük: ekkor csak az olló, a fényképek és a ragasztó volt a gyerekeknél. Ezután következtek a pecsételéshez szükséges eszközök. Ha végeztek a pecsételéssel, akkor a nyomdázót eltörölték, elrakták, és elővettük helyettük a filcek és zsírkréták. Ezután kerültek fel a helynevek, rajzoltuk meg a részleteket és töltöttük ki a háttereket.
- Rajzoltathatsz szubjektív térképet is a gyerekekkel, amelyeket felvághattok és felrakhatok a megfelelő helyre a térképen. Így kiderülhet, melyek a gyerekek számára leginkább emlékezetes helyek, pillanatok és élmények.

Tejút – csillámtechnika

Örökségi fókusz: immateriális örökség (helyi mese- és mondavilág)

Kellékek:

- ragasztóstiftek,
- maszkolószalag,
- csillámkartonok,
- formalyukasztók (pl. kör vagy csillag, különböző méretekben),
- olló,
- szórható csillámok és csillámporok (különböző színek és formák),
- nagy méretű (legalább A1-es), sötétkék, sötétlila vagy fekete színű karton.

Berendezés:

- egy nagyobb, jól körbeállható asztal a nagy kartonnak,
- a kellékek az asztal egyik szélére helyezve.

Időtartam: 10–30 perc



A játéktábla tündérek lakta részének megtervezése

- Elevenítsétek fel, hová költöztek a tündérek!
- Inspirációképpen idézzétek fel a Tejút képét, a csillagképeket, galaxisokat, örvényeket, fekete lyukakat és bolygókat!
- Vajon hogyan közlekednek a tündérek ezek között a helyszínek között, hogyan lehet ezeket a kapcsolatokat megjeleníteni?
- Próbáld elősegíteni azt, hogy mindenkinek legyen elképzelése arról, mit szeretne megvalósítani ezek közül!

A csillámozás folyamata

- A tervezés után mutass be a kiterített lapon egy-két technikát. Például húzz a ragasztós tifttel egy vonalat, és szórd be csillámmal. Készíthetsz egyszínű vagy vegyes színű területeket is. Mutasd be, hogyan lehet negatív formákat létrehozni maszkolószalaggal: fedj le egy területet maszkolószalaggal, ragasztózd körül a stifttel, majd szórd be a ragasztós területet. Ezután távolítsd el a maszkolót.
- Ezután kérd meg a gyerekeket, hogy kezdjenek el önállóan alkotni a lapra. Mindenkinek lehet egy saját sarka, és abban alkothat.
- Segítsd őket a különböző technikák alkalmazásában. Ösztönözd őket különböző motívumok megjelenítésére: a tündérek lakhelye, összeköttetések, csillagképek, galaxisok stb.
- Miután mindenki elkészített legalább egy csillagképet, ösztönözd őket a különböző részek közötti kapcsolatok megteremtésére! A gyerekek így közös alkotást hoznak létre.
- Ha kész vagytok, takarítsatok fel közösen, és tisztítsátok le a képet.
- Kérd meg a gyerekeket, hogy helyezték el a tündéreiket a csillagtérképen.

Ez csak néhány az általunk alkalmazott technikák közül, és sokat nem is mi magunk, hanem a gyerekek találtak ki, és kérték, hogy segítsünk a megvalósításában. Készülj fel pár trükkel, és hagyd, hogy a gyerekek saját ötletekkel rukkoljanak elő!

Tippek a csillámtechnikához

- A csillámtechnika rettentően egyszerű.
- A ragasztóstiftnek különböző szélességűek legyenek, így különböző méretű pöttyöket, foltokat, vonalakat tudtok létrehozni.
- A pöttyök lehetnek a csillagok helyei, egy nagyobb folt egy csillagköd, egy fekete lyuk vagy egy egész galaxis. A vonalak lehetnek örvények, féreglyukak, útvonalak, amelyen a tündérek közlekednek. Lehetnek ezek egyenes, girbegurba, cikcakkos vonalak.
- Használhattok egyszínű foltokat, ekkor elkülönülnek az elemek. De alkalmazhattok vegyes foltokat is (pl. keverjétek össze a piros és a sötétkék csillámport, és szórjátok bele egy pici arany színűt.), ezekből nagyon szép galaxisok lesznek!
- Egy másik lehetséges technika, hogy maszkolószalaggal negatív foltokat takartok ki. Vágjátok ki a maszkolót az általatok választott formára, és ragasszátok rá a papírra. Ezután menjetek át felette a stifttel a maszkoló szélei mentén! Végül szedjétek le a maszkolót, és szórjátok be a felületet csillámmal.
- Csillámpapírból is vághattok ki különböző formákat, amelyeket azután ráragasztotok a nagy papírlapra. A kisebb-nagyobb körök lehetnek például bolygók, amelyek köré csillámportból akár gyűrűt is készíthettek.

REFLEXIÓS JÁTÉK A JÁTÉKTÁBLA KÉSZÍTÉSÉRŐL

Ha elkészültek a játéktáblák, tartsatok prezentációt! Ehhez segítséget nyújtanak a 7. számú mellékletben található Reflexiós kártyák! Álljatok körbe az elkészült alkotást, majd jól keverjétek meg a kérdéskártyákat! Az egyik gyerek húzzon egy kártyát, és válaszoljon röviden a kérdésre! Miután válaszolt, ő nyújthatja oda a kártyapaklit az általa választott következő válaszadónak. Így halad tovább a kártyapakli addig, ameddig mindenki meg nem válaszol egy kérdést.

Tipp: Előzetesen nézd át, válogasd ki és egészítsd ki továbbiakkal a mellékletben szereplő kérdéseket! Mielőtt belekezdtek a feladatba, ismételjétek át a szükséges szókincset! Jó módszer erre, ha egy-egy kategóriában közös szógyűjtést rendeztek (pl. egy perc alatt minél több, az alkotófoglalkozások során használt eszköz nevét kell felsorolni közösen). A szógyűjtés a szavakat a táblára írva, vagy akár két, egymással versenyző csapatban is történhet.

Tipp: Ha a csoportban a gyerekek nyelvi kompetenciája jelentősen eltérő, inkább célzottan add az egyik vagy másik kérdéskártyát az egyes gyerekeknek, ezzel elősegítve azt, hogy mindenki a saját szintjének megfelelő nehézségű kérdést kapjon, és mindenki számára pozitív élmény legyen a közös prezentáció.

A FOGLALKOZÁS ZÁRÁSA ÉS A TÜNDÉREK ÚJ LAKÓHELYÉNEK KIJELELÉSE

A prezentáció után nézzétek meg közösen az elkészült műveket, és tegyétek egymás mellé az emberek világát ábrázoló részeket. Nézzétek meg, mi mindent sikerült megvalósítani. Most minden gyermek jelölje be, hová költözne a tündére! Mindenki kapjon egy színes matricát a nevének monogramjával, vagy rajzoljon egy saját csillagot a játéktábla emberek világát megjelelítő részére. Ezután mondja el mindenki, hogy miért oda tette a pöttyét.

Ez a pötty kiemelt fontosságú lesz a játék során, hiszen ide tér majd vissza minden gyermeknek a tündére.



2.6. KÖZÖSSÉGI JÁTÉKFOGLALKOZÁS

A közösségi játékkalkalom a foglalkozássorozat utolsó eleme, amely a játékpedagógiában alkalmazott szabályjáték formájában mélyíti el a gyerekek lakóhelyük épített, természeti és immateriális örökségéről szerzett tudását és tapasztalatait.

A társasjáték legfontosabb elemeit az alkotófoglalkozásokon, a gyerekekkel közösen készítjük el. A tündérek kicsinyített másai lesznek a közösségi társas bábai. A természeti, az épített és az immateriális örökséget (mesevilágot) megjelenítő művek lesznek a játéktábla alapjai.

A közösségi játékban a gyerekek újraélhetik az Ezüsthíd-foglalkozások legszebb pillanatait, és kézbe vehetik, használhatják az élmények tárgyiasult lenyomatait, azaz a tündérbábukat és az emberek és a tündérek világát leképező alkotásokat. De nem csak egy egyszer játszható játékról van itt szó. A játékot újra és újra használhatják a gyerekek. **Aezüsthídkártya** és a **csillagkártya** kérdéseinek megváltoztatásával, a játékszabály átalakításával mindig élmény marad a játék, és újra és újra átélhetjük a gyerekekkel a közösen tett séták és alkotások pillanatait. Vedd elő az Ezüsthídat ősszel és nyáron, tavasszal és télen, és frissítsd fel az élményeidet.

A fent említett kellékeken kívül a játékhoz szükségetek lesz még egy egyszerűen adaptálható és variálható **játékszabályra**, és két különleges kellékre, amelyet pedagógusként te magad állíthatsz össze a foglalkozásokban megszerzett ismeretek és élmények alapján. A két kellék:

- Ezüsthídkártyák segítségével építjük fel az emberek világát és a tündérek világát összekötő ezüsthídat, amiről a játék a nevét is kapta. Ezen haladhatnak át a tündérek a Tejútról a gyerekek által az emberek világában megjelölt helyükre.
- Miután az ezüsthíd megépült, szükségünk lesz a csillagkártyákra is, amelyek segítségével visszahozhatjuk a tündéreket az emberek világába.

Ebben a fejezetben az Ezüsthíd játék részletes leírását, szabályait és kellékeit szedtük össze. Az általunk használt játékszabályok mellett kitérünk arra is, hogy hogyan adaptálhatod a játék szabályt a saját gyermekcsoportodra.

AZ EZÜSTHÍD JÁTÉK RÉSZLETES LEÍRÁSA ÉS KELLÉKEI

Az *Ezüsthíd* közösségi játékhoz egyszerű szabályokat készítettünk, amelyeket kedved szerint alakíthatsz (ehhez találsz is néhány tippet a játékszabály végén). A cél, hogy olyan játékszabályot legyen, amelyet a gyerekek értenek és élveznek! Nézd át az általunk javasolt játékszabályt, és ha szükségesnek találod, alakítsd át. Az átalakításhoz a tanácsok részben kapsz majd segítséget.

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) (9. számú melléklet),
- **csillagkártyák** (személyre szabott) (10. számú melléklet),
- időmérő eszköz (homokóra, konyhai időzítő, stopper stb.).

A 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 világát és Tündérországot összekötő ezüsthíd!
- Helyezd fel az **ember hídfőt** az emberek világához.
- Az **ezüsthídkártyákat** helyezd az emberek világára, vagy fogd játékvezetőként a kezedbe.
- 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.

A játék menete

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 ezüsthidat építeni, amikor szükségünk volt rá, akkor talán nekünk is menni fog! Építsük meg most közösen az emberek világából Tündérországba vezető ezüsthidat, hogy a tündérek átkelhessenek rajta, és ismét velünk élhessenek!

Tipp: A játék előtt mondd el ismét a mesét! Elevenítsd fel a különböző történeteket. Ez nem csak a játék kérdéseinek megfigyélésében segít majd, hanem segít neked is bevezetni a társasjátékozás eseményét. A mese végén oszd meg a gyerekekkel, hogy az ötleted támadt, hogy ha a tündérek tudtak a mi segítségünkre ezüsthidat építeni, akkor talán nekünk, embereknek is menni fog ez! Kérdezd meg őket, hogy ők milyen ezüsthidat építenének! Lesz, aki majd piramist akar építeni a gyerekekből, lesz, aki elmenne ezüstöt bányászni, lesz, aki papírból vágna ki ezüsthidat. Ha van időtök rá, egészítsd ki a foglalkozást az ezüsthíd megtervezésével! Ezt a részt utána vezesd át a játék ezüsthídkártyáinak bemutatásába.

Játékszabály

A játék két körből áll.

1. Az első körben közösen építjük meg az ezüsthidat 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 helyezzétek el az első ezüsthídkártyát (activitykártya) a hídfő mellé. Minden egyes feladat teljesítésével hozzáadtok a hídhöz 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 játék táblára. Ekkor kerül fel a híd Tündérország felőli végére is a hídfő. Tapsoljátok meg a közös sikert!
2. 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!

Tipp: Figyeld az irányokra! Az emberek földjéről mi magunk, emberek építkezünk a gyerekekkel a tündérek világa, Tündérország felé. Ez jelképezi, hogy mi akarunk segíteni a tündéreknek. A tündérek pedig a másik irányból, a tündérek világából érkeznek meg az emberek világába. Ez pedig az ő akaratukat fejezi ki a visszatérésre.

Tipp: A második kört játszhatjátok többféleképpen is. Íme néhány alternatív szabály:

- Ha kevesebben vannak a gyerekek, akkor menjenek körbe, és húzzanak **acsillagkártya**-pakliból. Ekkor belekeverheted a szerencsekártyákat is a pakliba, így van értelme a „ki marad” vagy „átviheted a tündéretet” típusú kártyáknak.
- A játék előtt helyezd el a **csillagkártyákat** a Tejúton. Ezekre kerüljenek fel a gyerekek tündérbábui. A kör kezdetén a gyerekek felfordítják a tündérfigurájuk alatt lévő csillagos kártyát, és elolvassák az azon lévő feladatot. Adj nekik 5 percet arra, hogy megoldják a feladatot! Ezután menjetek körbe, és mindenki mondja el a megoldást.

TANÁCSOK A KÖZÖSSÉGI JÁTÉKALKALOM ELŐKÉSZÍTÉSÉHEZ ÉS LEVEZETÉSÉHEZ

Ebben a részben a **játékszabály**, az **ezüsthídkártyák** és a **csillagkártyák** személyre szabásához adunk segítséget.

A játékszabály személyre szabása

Mi kisebb létszámú csoportokkal próbáltuk ki a játékot, és a játékszabályokat mindig az adott csoportra szabtuk. Játékvezetőként fő feladatod a gyermekek pozitív játékélményének elősegítése és fenntartása. Ennek megfelelően gondold végig az általunk kínált játékszabályt, és alakítsd ki a játéknak az adott csoportra szabott változatát az alapján, hogy mit élveznének leginkább. Játék közben pedig nyugodtan változtass a játékszabályokon, ha azt érzed, hogy a gyerekek mást élveznének. Íme néhány tanács, hogy mit tarts szem előtt, amikor a játékszabályon gondolkozol.

Időtartam és létszám

Érdekes a kártyák és a feladatok mennyiségét a létszám és a rendelkezésre álló idő függvényében végiggondolni:

- Hány hídlem legyen szükséges a híd felépítéséhez? A számot úgy határozd meg, hogy ne váljon unalmassá, monotonná a játék!
- Ha túl sokan vagytok, akkor a csillagos kártyákat párokban is használhatják a gyerekek. Ha a létszám és a rendelkezésre álló idő engedi, mindenki kaphat saját feladatot.

Csoportdinamika

Gondold végig a csoportdinamikát! A játék fontos része, hogy az első körben közösen építjük fel a hidat, míg a második körben mindenki egyénileg old meg feladatot. Ezt a felosztást minden képpen tartsd meg te is! Dönts viszont szabadon a csoport és a körülmények függvényében, hogy mennyi legyen az egyéni és mennyi a csoportos kihívás, milyen sorrendben kerüljenek sorra a gyerekek stb. Ne feledd, a legfontosabb, hogy a gyerekek pozitív élménnyel gazdagodjanak!

Személyre szabott kihívás

A fentiek igazak a feladatok jelentette kihívás mértékére is. Emeld vagy csökkentsd a kihívás szintjét a csoport ismeretében! Íme néhány lehetőség:

- **Verseny:** Tartsd szem előtt, hogy játékszabályunk alapvetően nem a játékosok közötti versengésre épül! Az első körben közösen építjük fel a hidat, majd egyéni feladatokat oldunk meg. Nyugodtan alakíthatsz a játék dinamikáján nagyobb verseny bevezetésével vagy további szerencsekártyák (pl. az adott játékos kimarad egy körből, visszalép stb.) bevetésével. Mindazonáltal javasoljuk, hogy tartsd meg a játék kollaboratív jellegét, és mindig gondold végig, hogyan befolyásolják a további kártyák és szabályok a játék hangulatát és lefolyását (különös tekintettel az adott csoport életkorára, összetételére, nyelvtudására stb.).
- **Időkorlát:** Ha szeretnél, a feladatokhoz bevezethetsz időkorlátot is. Juthat egy-egy körre fixen meghatározott idő. Mi például a stuttgarti játékunkra 30 percet szántunk. Ennyi idő alatt kellett a két kört teljesítenie a gyermekeknek. Az időkorlát leginkább a második körben érvényesült, mert csak 10 perce maradt a gyerekeknek. Pluszizgalmakat adott a játékhoz, hogy sikerül-e időben áthozniuk a gyerekeknek a tündéreibet.
- **Rizikó:** Dobókockával is növelheted a rizikót. Használhatod a dobókockát például annak meghatározásához, hogy hány hídelemre legyen szükség a híd felépüléséhez, vagy megnehezíthető a hídon való átkelés úgy is, ha a játékosok csak azután próbálhatják megválaszolni az átkeléshez szükséges kérdést, miután a dobókockával sikerül hatost dobniuk.

Változtass a szabályokon játék közben!

Ha megalkottad a saját játékszabályodat, és játék közben úgy látod, hogy több izgalomra van szükségük a gyerekeknek, akkor nyúlj vissza ezekhez a technikákhoz, és alakíts akár játék közben is a szabályokon. Versenyezzenek a gyerekek, hogy ki következik, legyen a második körben időkorlát, egy személyes feladat helyett oldja meg mindenki egyszerre a feladatot. Ne feledd, a cél a jó játékelmény!



Az ezüsthídkártyák személyre szabása

A **ezüsthídkártyák** között háromféle kártyatípust találsz.

- A nagyobb méretű, üres, **hídfőket** ábrázoló elemek az első kör kezdetét és végét jelzik. Ezekkel a kártyákkal a gyerekeknek nem lesz feladata.
- A híd boltívét ábrázoló kártyák ún. **activity** típusú feladatokat tartalmaznak, amelyeket a gyerekek közösen oldanak meg, felépítve ezzel a tündérek átkelésére szolgáló ezüsthídat.
- Ebből a típusból **üres kártyákat** is találsz, amelyeket saját élményeitekkel szabhatsz a csoportra. A következőkben részletesen bemutatjuk, hogyan használd az egyes kártyatípusokat.

Hídfőkártyák

Ezek a kártyák tornyokat találsz. A kártyákat az első kör, valamint az ezüsthíd kezdetének és végének kijelölésére használd. Az első kör kezdetét az emberek földjét jelölő hídfő lehelyezésével jelezd. Ezt követően fogod lehelyezni az activity típusú kártyákat egészen addig, míg el nem éred a Tündérországot, ahova lehelyezheted a tündérek hídfőjét. Ehhez a kártyához nem tartozik feladat.

Activitykártyák

Ezek a kártyák az ezüsthíd boltíves elemeit ábrázolják, és különböző activity típusú feladatokat találsz rajtuk:

- Pantomim
- Jelenet
- Élő szobor
- Rajzold le!
- Sűgős játék
- Meséld el!
- Magyarázd el!
- Építészeti kártya
- Képdiktálás

A játék akkor lesz a legizgalmasabb, ha minden kategóriából választasz kártyatípust. Nézd át az általunk készített **activitykártyákat**, és gondold át, melyiket szeretnéd használni, és melyik az, amit túl bonyolultnak találsz!

- Szórd ki a pakliból azokat a kártyákat, amelyeket nem szeretnél használni!
- Ha még mindig túl nagy a választék, akkor válogasd ki azokat a kártyákat, amelyeket mindeképpen használni akarsz a játék során!
- Készíts saját feladatokat az üres kártyákra! Cseréld le a mi kérdéseinket ezekre, vagy adj a szetthez további feladványokat a saját ötleteid alapján!

Tipp: Amikor a gyerekekkel játszol, bátran változtasd meg a feladványban részt vevők létszámát. A szoborcsoportban állhat több fő, de legyen, aki kitalálja. Ha mindenki rajzolni szeretne, akkor egy gyerek diktáljon, és mindenki más rajzoljon. A cél, hogy játék közben jól érezzék magukat a gyerekek!

Tipp: A fenti feladattípusokat már a foglalkozássorozat korábbi szakaszaiban is használhatod az újonnan tanult szavak, kifejezések gyakorlására. Ez azért is hasznos lehet, mert így a társasjáték.alkalmon már jól ismerik az egyes feladattípusokat, gyakorlatot szereznek a feladatok megoldásában. Ez különösen akkor hasznos, ha a fenti listában van olyan feladattípus vagy feladattípusok, amelyeket vélhetően még nem ismernek a gyerekek.



Pantomim

Ez egy egyszemélyes feladat, amelyben szavak és hangok nélkül, a testbeszédre hagyatkozva mutogatják el a gyerekek a tündérmese egy-egy fogalmát vagy egy-egy szólást. A többiek feladata, hogy kitalálják, melyik részletről vagy szólásról van szó. Írj saját kártyát, vagy használd a mi kártyáinkat.

Te melyiket használnád ezek közül? Húzd alá!

- *Mutogasd el ezt a szólást: MIND A TÍZ UJJÁT MEGNYALJA*
- *Mutogasd el ezt a szólást: MEGY AZ ORRA UTÁN*
- *Mutogasd el ezt a szólást: ÖSSZEFOLYIK A NYÁL A SZÁJÁBAN*
- *Mutogasd el ezt a szólást: LEESIK AZ ÁLLA*
- *Mutogasd el ezt a szólást: PIHENTETI A SZEMÉT VALAMIN*
- *Mutogasd el ezt a szólást: KISZIMATOL VALAMIT*
- *Mutogasd el ezt a szót: TÜNDÉR ILONA*
- *Mutogasd el ezt a szót: ARANY HAJSZÁL*
- *Mutogasd el ezt a szót: EZÜSTHÍD*
- *Mutogasd el ezt a szót: ARANYPATKÓ*

Te melyik mesei részletet vagy szólást pantomimeznéd el? Jegyezd le ezeket

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Jelenet

Ez a pantomim csoportos formája, amelyben szavak és hangok nélkül, a testbeszédre hagyatkozva mutogatják el a gyerekek a tündérmese egy-egy jelenetét. A többiek feladata, hogy kitalálják, melyik jelenetről van szó. Ez a feladat – a következővel együtt – kiválóan alkalmas a kérés, felszólítás gyakorlására (pl. *Emeld fel a kezed!; Feküdj le a földre! stb.*).

Te melyiket használnád ezek közül? Húzd alá!

- Adjátok elő hárman azt a részletet a meséből, amikor Tündér Ilona és a többi tündér összecsomagol, és a Tejútra költözik. A többieknek ki kell találniuk, a mese melyik részét játsszátok el.
- Adjátok elő hárman azt a jelenetet, amikor a révész átszállítja a tündéreket a csónakjával a Dunán. A többieknek ki kell találniuk, a mese melyik részét játsszátok el.
- Adjátok elő hárman azt a jelenetet, amikor lakomát tartottak a tündérek a Duna partján. A többieknek ki kell találniuk, a mese melyik részét játsszátok el.

Te melyik jelenetet látnád szívesen? Jegyezd le ötleteidet!

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Élő szobor

Álljon össze néhány gyermek, és mutasson be élő szoborként egy kedvenc mesejelenetet vagy a séták során látott épített értékeket (pl. épületdísz vagy épület). Itt nemcsak a beszéd, hanem a mozgás is tilos! A többieknek ki kell találniuk, hogy mit jelenít meg a szoborcsoport. Engedd, hogy a gyerekek szabadon válasszanak, vagy adj te magad konkrét témát a szoborcsoportnak. Készíts saját feladatot, vagy használd a mi kártyáinkat!

Te melyiket használnád ezek közül? Húzd alá!

- *Készítsétek el néhány gyerekből élő szoborként a kedvenc épületdíszeteket a sétáról! A többieknek ki kell találniuk, hogy mit jelenítetek meg.*
- *Válaszd ki három osztálytársadat, és állítsd be őket úgy, hogy hasonlítsanak a kedvenc épületed formájára, amit a séta során láttál! A többieknek ki kell találniuk, hogy melyik épületről van szó.*
- *Jelenítsetek meg hárman egy részletet a tündéres meséből! A többieknek ki kell találniuk, hogy mit jelenítetek meg.*
- *Válaszd ki három osztálytársadat, és állítsd be őket szoborcsoportba! A szoborcsoport mutasson be egy jelenetet a meséből!*

Jegyezd le a saját élőszobor-ötleted ide:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Rajzold le!

Ezekben a feladatokban a mese szavait és a **Tündérlapon** szereplő szólásokat idézzük vissza. A játékosok rajzolhatnak papírlapra, táblára vagy digitális táblára. Fontos, hogy mindenki jól lássa a rajzot, és be tudjon kapcsolódni a feladvány megfejtésébe. Készíts saját feladatot, vagy használd a mi kártyáinkat!



Te melyiket használnád ezek közül? Húzd alá!

- Rajzold le ezt a kifejezést: *HEGYEZI A FÜLÉT*
- Rajzold le ezt a kifejezést: *KOPOG A SZEME AZ ÉHSÉGTŐL*
- Rajzold le ezt a kifejezést: *KESZTYŰS KÉZZEL BÁNIK VALAKIVEL*
- Rajzold le ezt a kifejezést: *LEESIK AZ ÁLLA*
- Rajzold le ezt a szólást: *OLYAN ÉDES, MINT A MÉZ*
- Rajzold le ezt a szót: *TEJÚT*
- Rajzold le ezt a szót: *PALOTA*

Te milyen szavakat rajzoltatnál le? Jegyezd le a saját rajzolós ötleteidet ide:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Súgós játék

Ebben a súgós játékban alkossatok emberláncot, amelyben a lánc első tagja megsúgja a szót a következőnek, majd mindenki továbbadja a szót a mellette állónak. A feladat célja, hogy a szó az utolsó gyereknél ugyanaz legyen, mint a sor elején. Ha nem sikerül, annyi baj legyen! Nevessetek nagyot az eredményen! Készíts saját feladatot, vagy használd a mi kártyáinkat.

Te melyiket használnád ezek közül? Húzd alá!

- Súgd tovább a következő szót: TAVIRÓZSA.
- Súgd tovább a következő szót: FŰZFA.
- Súgd tovább a következő szót: VÍZFELSZÍN.
- Súgd tovább a következő szót: TATÁRJÁRÁS.

Te milyen szavakat súgnál tovább? Jegyezd le a saját ötleteidet ide:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Meséld el!

Most a gyerekek mesélnek! Válassz ki egy meserészletet, és kérd meg a gyerekeket, hogy szavanként meséljék el a történetet. Elmesélhetitek az egész történetet is közösen. Lehet, hogy nem szavanként meséltek, hanem mondatonként? Készíts saját feladatot, vagy használd a mi kártyáinkat! A feladathoz megadhatok kulcsszavakat is, amelyeket egy-egy kártyára írva kapnak meg a gyerekek. A feladatuk, hogy az adott szót beleszöjék a mondatukba.

Szerinted mi megfelelőbb a te gyermekeid számára? Húzd alá!

- Mondjatok egy mondatot hárman! Az első kezd egy szóval, majd mindenki hozzáad egy szót! Ebben a mondatban mondjatok el egy részletet a tündéres meséből!
- Meséljétek el közösen a tündérek meséjét! Mindenki mondjon egy mondatot. Aki tudja folytatni a történetet, folytassa a következő mondattal!

Jegyezd le a te mesélős verziód:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Magyarázd el!

Ez a klasszikus tabujáték, amelyben a játékosnak úgy kell elmagyaráznia egy-egy szót, hogy magát a szót nem mondhatja ki. Készíts saját feladatot, vagy használd a mi kártyáinkat!

Te melyiket használnád a közösségi játékon? Húzd alá!

- Magyarázd el ezt a szót: LAKOMA. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szót!
- Magyarázd el ezt a szót: PALOTA. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szót!
- Magyarázd el ezt a szót: FŰZFA. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szót!
- Magyarázd el ezt a szót: PATKÓ. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szót!
- Magyarázd el ezt a szót: TÜNDÉR. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szót!
- Magyarázd el ezt a szót: MESE. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szót!
- Magyarázd el ezt a szólást: OLYAN A SZEME, MINT A SASNAK. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szólást!
- Magyarázd el ezt a szólást: ÚGY VIGYÁZ RÁ, MINT A SZEME FÉNYÉRE. Írd körbe a szólást, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondod ki a szólást!

Te milyen szót vagy kifejezést választanál a magyarázós feladatra?

Jegyezd le!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Építészeti kártyák

Ezek között a kártyák között vegyesen találsz mutogató és magyarázó lapokat, a cél, hogy a séta során felfedezett építészeti szóincset beemeljük a játékba. Feltétlen válassz ilyen típust is a kártyapakliba! Készíts saját feladatot, vagy használd a mi kártyáinkat.

Neked melyik építészeti fogalmat választanád? Húzd alá!

- *Mutogasd el ezt a szót: OSZLOP*
- *Mutogasd el ezt a szót: OSZLOPFŐ*
- *Mutogasd el ezt a szót: PINCE*
- *Magyarázd el ezt a szót: PÁRKÁNY. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondd ki a szót!*
- *Magyarázd el ezt a szót: HOMLOKZAT. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondd ki a szót!*
- *Magyarázd el ezt a szót: DOMBORMŰ. Írd körbe a szót, mesélj el róla minél többet úgy, hogy nem mondd ki a szót!*

Neked mely építészeti kifejezések fontosak a nyelvi fejlesztés során:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Képdiktálás

Ehhez a feladathoz válassz ki egy útközben látott híres épületet, szökőkutat, szobrot, épített elemet. Kiválaszthatod a település szimbólumát is. A fotót látva valaki megpróbálja leírni a többieknek, hogy mit lát a képen, a többiek pedig megpróbálják lerajzolni azt. A mi stuttgarti fotóink ezek voltak:

Stuttgartban mi a következő témákat választottuk:

- *Fotó 1: a stuttgarti tévétorony. Meséld el a képet a partnerednek úgy, hogy ő le tudja azt rajzolni!*
- *Fotó 2: Lukaskirche. Magyarázd el ezt a képet a többieknek úgy, hogy ők le tudják azt rajzolni!*
- *Fotó 3: a bajai Szentháromság-szobor. Magyarázd el ezt a képet a többieknek úgy, hogy ők le tudják azt rajzolni!*
- *Fotó 4: Petőfi híd. Magyarázd el ezt a képet a többieknek úgy, hogy ők le tudják azt rajzolni!*

Te melyik híres építészeti értéket választod a képdiktáláshoz?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Üres kártyák

Minden feladattípushoz találsz üres kártyákat is. Ezeket kedved szerint feltöltheted tartalommal. Írj fel saját élményeket, nyomtass ki fotókat a sétáról, amelyek a kedvenc pillanataitokat idézik fel!

Ez remek lehetőség arra is, hogy helyspecifikus tartalommal töltsd fel a feladatokat! Gondold végig, te hogyan emelhetnéd be az épített és természeti környezetet a különböző feladattípusokba!

Mi Stuttgartban a következő helyspecifikus feladatokat találtuk ki:

- Saját „Élő szobor” kártya: Mi Stuttgartban a szoborcsoporthoz egy olyan fényképet választottunk, amelyen mindannyian együtt körbeöleljük egy fa törzsét.
- Saját „Pantomim” kártya: egy olyan hely (Weißenburgplatz, azaz Fehér vár tér) nevét választottuk, amely jól elmutogatható szavakból áll.
- Saját „Magyarázd el!” kártya: a helyi templomról is betettünk egy fotót, amely alapján el kellett magyarázniuk a gyerekeknek az adott helyet a többieknek stb.

El tudsz képzelni hasonlót? Te milyen helyspecifikus, saját településedre jellemző (pantomim, élő szobor, magyarázd el stb.) kártyát készítenél?

Jegyezd le az ötleteidet, hogy hogyan tudod beemelni az épített és a természeti környezetet a játék különböző feladattípusaiba! Készíts mindegyikből legalább egyet!

• Pantomim

• Jelenet

• Élő szobor

• Rajzold le!

• Sógós játék

• Meséld el!

• Magyarázd el!

• Építészeti kártya

• Képdiktálás

A Csillagkártyák személyre szabása

A **csillagkártyákon kvízkérdéseket** találsz, ezek megoldásával a gyerekek átvihetik a tündéreiiket az emberek világába. Minden gyermek számára legyen legalább egy ezekből a kártyákból. Jó, ha többet is előkészítesz, hátha pótkérdésre van szüksége egy-egy gyermeknek.

A **csillagkártyákból** is háromfélét találsz.

1. Egyfelől vannak a **kvízkérdést tartalmazó kártyák**.
2. A kvízkérdések mellett belekeverhetsz ebbe a kártyaszettbe **szerencsekártyákat** is. Mindkét kártyatípusból válogasd ki azokat, amelyeket szívesen használnál, és nyugodtan hagyd ki azokat, amelyeket túl nehéznek vagy bonyolultnak tartasz!
3. A saját foglalkozássorozatokra építve válaszd ki azokat az élményeket, helyszíneket, ismereteket stb., amelyek alapján egyedi kérdéseket írsz az **üres kártyákra**, és egyénivé teszed a játékhoz használt kérdésszettet!

Tippek a csillagkártyák használatához

- A kártyákat lehelyezheted a korábban bemutatott módon, a tündérek világában, azaz Tündérországból is. Ilyenkor a gyerekek a játék elején egy-egy kérdéskártyára helyezik a tündérfigurájukat, és mindenki a saját tündére alatt elhelyezkedő kérdést oldja meg. Ha megoldotta a feladatot, átkelhet a tündérével az emberek világába.
- A kártyákat kiteheted egy közös pakliba is. Ekkor ültessd a gyerekeket egy körbe, és mindenki húzzon egy kártyát! Ha megoldotta a feladatot, menjen át a tündérével az emberek világába!
- Játék közben figyelj, hogy mennyire mennek a feladatok a gyerekeknek. Ha úgy látod, hogy valami túl nehéz számukra, finoman lépj közbe. Segíts a megoldásban, kérd, hogy a többi gyermek adjon tippet! Vagy előre nézd meg, hogy melyik kártya illik inkább egy-egy gyerekhez, és célzottan oszd ki azokat! Így játék közben segítheted, hogy a játék sikeres és élvezetes legyen a gyerekek számára.

Kvízkártyák

Többféle típusú kvízkártya közül választhatsz. Vannak

- barchoba-,
- villám-
- és dobókockás típusú kérdéseink.

Ezeket a feladattípusokat mutatjuk be most részletesebben. Segítő kérdések megválaszolásával saját kérdés szettet állíthatsz össze a közösségi játékkalkalomra.



Barkochbakérdések

A barkochbakártyák esetében a kártya gazdájának tündérével kapcsolatos kérdéseket kell kitalálniuk a többieknek úgy, hogy a kártya gazdája csak igennel vagy nemmel felelhet a kérdésekre (a feladat emiatt kiválóan alkalmas az eldöntendő kérdésekkel kapcsolatos nyelvtani tudnivalók gyakorlására). Aki kitalálja a helyes választ, átviheti a tündérét a másik oldalra.

Húzd alá, te melyik barkochbakártyát használnád a játékban!

- *Hogy hívják a tündéredet? Aki kitalálja a többiek közül, átmehet a hídon!*
- *Mi a tündéred jelmondata? Aki kitalálja a többiek közül, átmehet a hídon!*
- *Milyen állat képében jött át a tündéred? Aki kitalálja a többiek közül, átmehet a hídon!*

Te mit kérdeznél barkochbában a tündérekről? Jegyezd le!

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Villámkérdések

A villámkérdésekre csak a kártya gazdája adhat választ!

Ha helyes a megfejtés, akkor átviheti a tündérét.

Mi sok olyan kérdést tettünk fel, amely felidézi a mese egy-egy pillanatát vagy szereplőjét. Te ezek közül melyikeket használnád? Húzd alá!

- *Milyen fa alatt lakomázott előszeretettel Tündér Ilona népe, amikor még a Duna mellett lakott?*
- *Milyen nyomokat hagytak a tündérek a legenda szerint a földön? Sorold fel két nyomukat!*
- *Mit ettek a tündérek a lakomán?*
- *Milyen fa alatt lakomáztak a tündérek a folyóparton?*
- *Milyen nyomokat hagytak a tündérek maguk után a legenda szerint?*
- *Ki az a révész? Mit csinál, mi a munkája?*
- *Ki a kedvenc karaktered a mesében és miért? Indokold meg!*
- *Melyik közmondás illik legjobban a tündéredre?*
- *Milyen ajándékot hagytak a csónakban a tündérek?*
- *A legenda szerint hány évnek kellett elteltie, ahhoz hogy a tündérek visszatérjenek közéink?*
- *Ki Tündér Ilona, és hogyan képzeled el a külsejét?*

Írj saját mesével kapcsolatos kérdéseket!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**A mese mellett kérdéseinkkel a séta pillanatait is szeretnénk volna vissza-
idézni. Mit láttunk, és hogyan éreztük magunkat séta közben, vagy éppen
mire jutottunk a játékos feladatok megoldása közben. Húzd alá, amit te is
tudnál használni ezek közül!**

- Sorolj fel két fafajtát, amit a séta során láttál!
- Sorolj fel annyi virágfajtát, ahányat csak tudsz!
- Mondj három olyan dolgot, amit a séta során láttál, és kék színe volt.
- Hány helyen láttál vizet a városban?
- Mi a neve a fenyőfa termésének? Segítség: a megfejtés rímel erre a szóra:
doboz.
- Sorolj fel három helyet a városban, ahol a legjobban szeretsz lenni!
- Ha nem a vízben vagy a Tejúton laknának a tündérek, vajon hol lenne
az emberek földjén a palotájuk? Mondj egy példát!
- Ha ma itt lennének a tündérek, mit ennének szívesen? Mondj két ételt!

Írj te is a séta pillanatait és a várost visszaidéző kérdéseket!

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Dobókockás kérdések

A kérdéstípusok között találsz dobókockás kérdéseket is, amelyekben a kártya gazdájának annyit kellett felsorolnia egy adott dologból, ahányat a dobókockával dobott. Ha megoldotta a feladatot, akkor tud átkelni a tündére. Ezzel a típusú feladattal egy kis véletlenszerűséget adhatsz a játékhoz.

Húzd alá azokat a dobókockás kérdéseket, amelyeket te is szívesen használnál a játékban!

- *Hányféle madarat láttunk a séta során? Sorolj fel annyi fajtát, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Milyen fákat láttunk a séta során? Sorolj fel annyi fajtát, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Hányféle virágot láttunk a séta során? Sorolj fel annyi fajtát, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Mondj annyi színű dolgot a sétákon látottak közül, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Mi tetszett a hallótündérnek a természeti sétán? Sorolj fel annyi dolgot, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Mi tetszett és mi nem tetszett a látótündérnek a városi sétán? Sorolj fel annyi dolgot, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Mit érez a tündéred, amikor áthalad a(z) téren? Sorolj fel annyi jelzőt, ahányat a dobókockával dobtál!*
- *Mit érez a tündéred, amikor végigsétál a(z) utcán? Sorolj fel annyi jelzőt, ahányat a dobókockával dobtál!*

Van saját dobókockás ötleted? Jegyezd le ide őket!

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Szerencsekártyák

Ezek a kártyák játék izgalmasabbá tételére használható, tipikus szerencsekártya-szövegeket tartalmaznak. Pl.: „Kimaradsz egy körből!”, „Szerencséd van! Vidd át a tündéred!”, „Sajnos a tündérednek vissza kell mennie!”. Mi Stuttgartban ezek közül a „Vidd át a tündéred!” szerencsekártyát kevertük a játékos feladatok közé.

Ez a kártyatípus lehetőséget ad arra, hogy új szabályokat vezess be a játékba. Gondold végig, te mivel fűszereznéd meg a játékot, hogy izgalmasabb legyen!

Nálunk a következő típusú kérdéseket találod a szerencsekártyák között:

- *Kimaradsz egy körből!*
- *Szerencséd van! Vidd át a tündéred!*
- *Sajnos a tündérednek vissza kell mennie!*

Húzd alá, mire van szükséged ezek közül!

Van ötleted más szerencsekártyára? Írd fel, te milyen extra szabályt vezetnél be a játékba!

Üres kártyák

Ezekre a kártyákra saját feladatokat írhat, így kiválóan alkalmas arra, hogy a saját településsel kapcsolatos kérdésekkel egészítsd ki a játékot, és felidézd a gyerekek kedvenc emlékeit a korábbi foglalkozásokról. Segítségül összeszedtünk párat a Stuttgartban használt helyspecifikus kérdésekből. Ezeket használd nyugodtan inspirációként a saját kérdéseid megírásához.

Az általános kérdések mellett konkrét helyeket és dolgokat is felidéztünk, amiket séta közben láttunk (fügefá, sorházak, terek, szobrok, építészeti részletek stb.).

Stuttgartban például ezeket a kérdéseket írtuk:

- „Milyen élőlények hiányoztak a Weißenburg térről?”
- „Egyes tündérek nem vonultak el a csillagok közé, hanem átváltozott alakban az emberek közelében maradtak. Milyen tündért láttál a Weißenburg- és Mozartstraße sarkán lévő ház homlokzatán?”
- „Melyik növényt használta bűvőhelyül a tavirózsás tündér a homlokzaton?”
- „Melyik utcában láttál több olyan házat, amelyek homlokzatát vagy bejáratát érdekes domborművek díszítették?”
- „Sokan a fenyőfa termését használták az agyag mellett a tündérfigurájuk megformálásához. Mi a neve magyarul ennek a termésnek?”

Baján többek között ezeket a helyspecifikus kérdéseket használtuk:

- Mit gondolsz? Hogyan érezheti magát a tündéred, amikor áthalad a Szent háromság téren?
- Milyen gyümölcsbokrot láttunk a séta során a sorházak között? Segítség: a megfejtés visszafelé olvasva egüf.
- Melyik hivatali épület előtt álltunk meg a Szentháromság téren? Mire használták ezt az épületet?

Írj te is helyspecifikus kérdéseket a saját településedre! Használj vegyesen barkochba-, villám- vagy dobókockás típusú kérdéseket!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. TANÁCSOK AZ EZÜSTHÍD MÓDSZERTANÁNAK ADAPTÁLÁSÁHOZ

Az Ezüsthíd foglalkozássorozatot azzal a szándékkal hoztuk létre, hogy bármely Duna menti kis- és közepes település környezetében működőképes legyen. A 2. részben a foglalkozás sorozat minden eleménél kitértünk arra, hogyan variálhatod, kombinálhatod és szabhatod személyre az általunk javasoltakat. A 3. részben azok számára gyűjtöttünk össze néhány ötletet, akik úgy döntenek, hogy az Ezüsthíd módszertanából kiindulva saját foglalkozássorozatot állítanak össze, azaz teljeskörűen adaptálják az általunk leírtakat a saját lakóhelyük örökségére (pl. helyszínek, helyi mese- és mondavilág) és az egyéb helyi adottságokra (pl. a gyerekcsoport nyelvi, életkori jellemzői).

A teljes adaptáció nem kevés időt és energiát igénylő vállalkozás, de biztosak vagyunk benne, hogy ha belevágtok, legalább annyira izgalmas kalandban lesz részetek, mint amilyen számkra volt az Ezüsthíd megalkotása! Egy lelkes csapattal ti is elkészíthetitek a saját településetek örökségéhez, adottságaihoz leginkább illő foglalkozássorozatot és egyedi társasjátékot! Ha a ti részetekről adott a lelkesedés, biztos számíthattok a gyerekekre is! A stuttgarti magyar iskolásokat kezdettől fogva hihetetlen izgalommal töltötte el, hogy részt vehetnek a társasjáték fejlesztésében, és végig tökéletes társaink voltak az ötleteink kipróbálásában. Ha tehát a teljes adaptáció mellett döntötök, véletlenül sem egyedül vágjatok bele! Keressetek az ötletre nyitott kollégákat, különféle kapcsolódó szakmák (pedagógus, építész, helyi kézműves alkotó, múzeumpedagógus stb.) érdeklődő képviselőit, egy lelkes gyerekcsoportot, és ha összeállt a csapat, indulhat a játékfejlesztés!

A MESEI KERET KIVÁLASZTÁSA

Az Ezüsthíd megalkotásakor mi elsősorban a magyarországi Duna menti mesékre és mondákra koncentráltunk, amelyekbe azok kiváló ismerője, Zalka Csenge Virág mesemondó vezette be a fejlesztőcsapatot. Amikor a saját településetekhez leginkább illő kerettörténetet próbáljátok felkutatni, ti is próbáljátok meg felvenni a kapcsolatot egy olyan mesemondóval, aki jól ismeri a helyi meséket, legendákat! Mutassátok be neki a koncepciótokat, és bátran kérjétek tőle segítséget abban, hogy melyik általa ismert történet vagy történetek lehetnek alkalmasak arra, hogy a foglalkozássorozat alapját képezzék! Később, ha van rá lehetőség, szervezzetek mesemondó alkalmat, amelyen ő maga vezeti be a gyerekeket a kerettörténetül szolgáló mesei világba! Gyerekek és felnőttek számára biztosan egyaránt nagy élmény lesz a személyes találkozás!

A mesei keret felkutatásakor támaszkodhattok a különböző helyi népmese-gyűjteményekre, mesekönyvekre is. Nyugodtan kérjétek segítséget a helyi könyvtárban, helytörténeti múzeumban, levéltárban vagy néprajzi gyűjteményben. Talán olyan kincsre bukkantok, amire nem is számítottatok volna!

De megkérdezhetitek a település idősebb lakóit is, hogy ismernek-e a Dunával vagy vízzel kapcsolatos helyi meséket legendákat. Talán tőlük halljátok majd a koncepciótokhoz leginkább illő történetet!

Tipp: A DANUrB projekt első ciklusában is gyűjtöttünk mondákat és meséket. Nézd meg ezt az adatbázist osztrák, magyar, szerb és román mesékért és mondákért!

A kutatómunka során megismert történeteket kezeljétek a helyi örökség iránti tisztelettel, de nyugodtan bánjatok velük kreatívan a foglalkozássorozat kerettörténetének megalkotásakor! Ha úgy látjátok jónak, egyszerűsítsetek rajtuk vagy kombináljátok őket! Keressétek meg a koncepciótokhoz leginkább illő motívumokat és karaktereket, és építsétek azok köré a kerettörténetet. Az Ezüsthíd esetében ilyenek voltak például a tündérek és az emberek közötti harmónia megbomlása, a tündérek eltávozása az emberek világából a csillagok közé, a növényi vagy állati alakban az emberek között maradó tündérek motívuma (Tündér Rózsa karaktere), és természetesen a 777 év utáni visszatérés reménye. Próbáljátok olyan motívumokat, karaktereket és történetet megalkotni, amely egységbe tudja foglalni a séta- és alkotófoglalkozásokat, és a társasjáték során is biztosítani tudja a szükséges izgalmakat és dinamikát! Gondoljátok végig, hogy a választott kerettörténet esetében melyik foglalkozás hogyan nézne ki, hogyan jelenne meg a mese motívumai a sétákon, az alkotófoglalkozásokon és a játékalkalmon!

A saját foglalkozássorozatok vázának megtervezésében segít az alábbi táblázat, amelyben láthatjátok, hogy az egyes foglalkozások esetében milyen feladataitok vannak, ha teljesen új kerettörténetet használtok.

Sok sikert és sok örömet az új játékhoz!

AZ EZÜSTHÍD-FOGLALKOZÁS ELEMEI	TEENDŐK SAJÁT KERETMESE ESETÉN
Mesefoglalkozás	Válasszatok saját mesei keretet, és szervezzétek meg a mesefoglalkozást a 2.3. részben leírtakat alkalmazva! Ha van rá lehetőségetek, hivatásos mesemondót is hívhattok az alkalomra.
Sétafoglalkozások	+ Sétafoglalkozások: Gondoljátok végig, hogyan változtatja meg a mesés kerettörténet a séta történetét, és ennek alapján gondoljátok át a sétához tartozó feladatlapokat, adott esetben a séta útvonalát! Nekünk a természeti sétalapok abban segítettek a gyerekeknek, hogy elképzeljék a főszereplőket, a városi pedig abban, hogy miért lenne érdemes a szereplőknek visszatérniük az emberekhez.
Természeti örökség séta	+ Gondoljátok végig, hogyan határozza meg a mesés kerettörténet a séta történetét! + Készítsétek el a feladatlapokat a kerettörténetnek megfelelően! + Gondoljátok át az érzékszervi csoportok szerepét! Keressétek meg annak módját, hogy a kerettörténet valamely elemével a gyerekeket a környezet minél komplexebb megfigyelésére ösztönözzétek! + Jelöljétek ki a séta útvonalát a 2.4. részben leírtakat és a saját mesei keret sajátosságait figyelembe véve! + A természeti sétán eredjétek a történet szereplőinek nyomába!
Épített örökség séta	A feladatlap adaptálásához kövessétek a 2.4. részben leírt adaptációs tanácsokat, de figyeljétek arra, hogy a kerettörténetek is megjelenjen a feladatlapon és a sétaalkalmon!

ALKOTÓFOGLALKOZÁSOK	
A bábuk elkészítése és tárlatvezetés	+ Válasszatok technikát a mese szereplőinek megalkotásához! + Gondoljátok végig, hogy van-e olyan technika, amely különösen illik a helyi örökséghez, a kerettörténethez vagy a karakterekhez!
A játéktábla elkészítése (természeti és városi séta lenyomatának elkészítése, valamint a mondavilág ábrázolása)	+ Gondoljátok végig, hogy van-e a helyi örökséghez, a kerettörténethez vagy a karakterekhez különösen illő technika, és válasszatok technikát a következők ábrázolásához: • Természeti környezet • Épített környezet • Mesevilág + Gondoljátok át, hogy a választott technikával milyen részletesen tudják ábrázolni az adott helyszíneket a gyerekek! + Készüljetek a folyamatot irányító kérdésekkel!
KÖZÖSSÉGI JÁTÉKFOGLALKOZÁS	
A játékszabály véglegesítése	+ Megpróbálhatjátok megtartani az általunk készített játék szabályait (első kör építkezés, második kör átkelés). A bábuk, a táblát, a kvízkérdéseket és építőkérdéseket érdemes lehet megtartani, de kitalálhattok újakat, vagy akár az is lehet, hogy teljesen új, saját játékszabályra lesz szükségetek. + Találjátok ki, hogy a kerettörténet melyik motívuma, karaktere lesz a társasjáték mozzgórugója, mi lesz az, ami az izgalmat, dinamikát, jó játékélményt biztosítja a játék során.
Az activity- (ezüsthídkártyák) és kvízkarthyák (csillagkarthyák) előkészítése	+ Cseréljétek le a szimbólumokat a saját mesei kereteteknek megfelelő szimbólumokra!

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szeretnénk köszönetet mondani a közösségi társasjáték fejlesztésben részt vevő szakemberek – Sebestyén Ágnes művészettörténész, oktatási szakértő, Hajnalka de Tricaud óvoda pedagógus, magyar mint idegen nyelv tanár, Borsos Levente magyar mint idegen nyelv tanár, Szilágyi-Nagy Anna tájépítész és játékkutató, Flammann Lilla építész, Szentkirályi Jázmin pedagógia szakos hallgató – lelkiismeretes és kreatív munkájáért, amelynek eredményeként megvalósulhatott az Ezüsthíd foglalkozássorozat.

Külön köszönet jár Zalka Csenge Virág mesemondónak azokért a csodálatos mesemondó alkalmakért, amelyeken bemutatta számunkra és a stuttgarti gyerekek számára a dunai legendákat és meséket. A vele töltött mesés órák, séták és beszélgetések inspirálták az Ezüsthíd keret történetét és a közösségi játékot.

A közösségi játék egyedi látványvilágát Nosek Mimma grafikus különleges rajzainak köszönhetjük. Köszönet Mimmának, hogy a mesei világot e kiadvány megjelenése is tükrözi!

Oszkai Péternek köszönjük a csodás fotókat, amelyek a bajai foglalkozások legszebb pillanatait örökítették meg számunkra!

Szeretnénk megköszönni a Stuttgarti Magyar Óvoda Egyesület minden tagjának, a gyerekeknek, szüleiknek és tanáraiknak azt, hogy a 2021/2022-es tanév megannyi pénteki foglalkozását a kulturális örökség közvetítésére szolgáló Ezüsthíd mesealapú közösségi játék fejlesztésével töltötték. Először is szeretnénk megköszönni Hajnalka de Tricaud pedagógus, valamint Flammann Lilla és Sebestyén Ágnes szülők munkáját, akik a lakókörnyezetükben lévő értékek, a magyar nyelv és kultúra közvetítése és az iskolába járó gyerekek fejlesztése iránti elkötelezettségük tanúbizonyságaként éjszakákba nyúlóan dolgoztak a játék fejlesztésén, a foglalkozások előkészítésén és kiértékelésén. Külön köszönjük azt a több mint harminc fejlesztési alkalmat, hat iskolai tesztelési alkalmat (mesét, sétákat, alkotásokat és társasjátékozást), és a záró nyári fesztivált, amelyet velünk töltöttek. Hálásan köszönjük az iskolába járó minden diáknak, Baumgartner Lukácsnak, Dengler Gábornak, Dengler Lászlónak, De Tricaud Dávidnak, De Tricaud Noéminek, Elsner Auréliának, Flammann Larának, Flammann Pálnak, Gállos Bertának, Gállos Emmának, Horváth Lilinek, Labanino-Sebestyén Milánnak, Lanier Elsának, Matis Grétának, Matis Katának, Mokbel Grétának, Mokbel Miának, Mahlke Zoénak, Ostrich Konstantinnak és Rieckmann Juliának és szüleiknek, hogy példátlan nyitottsággal és bátorsággal vágta bele az Ezüsthíd közösségi játék fejlesztésébe, és vállalták, hogy egy olyan kísérleti program fejlesztésében és tesztelésben vettek részt, amely más Duna menti települések többnyelvű környezetében élő gyerekeket is a kulturális örökségük, szokásaik és nyelvük megismerésére, fejlesztésére és megőrzésére inspirál.

Szeretnénk megköszönni Nuberné Honti Ivettnak, a Magyarországi Németek Általános Művelődési Központjának egységes iskola igazgatójának és Szauterné Lévai Klárának, az általános iskola alsó tagozatának igazgató helyettesének, hogy a 2022/2023-as tanévben lehetővé tették számunkra, hogy az Ezüsthíd foglalkozások megvalósuljanak. Köszönet a gördülékeny és rugalmas együttműködésért. Külön köszönjük a 3. a osztályfőnökeinek, Szabó Etelkának és Nagyné Kiss Valériának, hogy munkaórát nem számolva, éles pedagógusszemükkel osztályukra szabták a foglalkozást. Hálásan köszönjük az osztályba járó minden diáknak: Dorkó Reginának,

Farkas Patriknak, Garcia-Viszmeg Simonnak, Gáspár Blankának, Kalmár Kátyának, Kanyó Doriánának, Kenyeres Kiarának, Kerekes Armandnak, Koltai Csanád Balázsnak, Koprivanacz Kírának, Kormos Rominának, Ligeti Lillának, Molnár Márkónak, Németh Evelinnek, Pinter Nicolás Constantinnak, Révai Laurának, Rutay Hannának és Vida Attilának, hogy példátlan kreativitással és lelkesedéssel vágta bele a dunai tündérek felkutatásába. Köszönjük nektek, kedves pedagógusok és diákok, az Ezüsthíd hetének felejthetetlen pillanatait, a közös játékot és visszajelzéseket, amelyekkel tökéletesítették a DANUrBanity örökségközvetítéssel foglalkozó játékcsalád fiataloknak szóló játékát, az Ezüsthidat. Nektek köszönhetően más Duna menti települések több nyelvű környezetében élő gyerekeihez is eljuttathatjuk a játékot, segítve őket kulturális örökségük, szokásaik és nyelvük megismerésében, fejlesztésében és megőrzésében. Végül, de nem utolsósorban köszönjük a Bajai Hajómalom Egyesület vezetőjének, Szóts Mónikának, hogy mesefoglalkozásunkat kipróbálhattuk a skanzen nyári táborában. Üdözlettel: a DANUrBanity játékcsalád szakmai koordinátorai

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



ZÁRSZÓ

Reméljük, hogy az Ezüsthíd foglalkozássorozat még sok Duna menti településen élő gyermekhez fog eljutni, segítve ezzel, hogy megismerkedjenek lakóhelyük természeti, épített és immateriális örökségével, fejlesszék nyelvi kompetenciájukat és erősítsék helyi identitásukat.

Reméljük, hogy a stuttgarti és bajai gyerekek sokszor újra előveszik majd a foglalkozássorozat során közösen megalkotott társasjátékot, újra felidéznek a dunai tündérek legendáját és ismét átélnek a játék készítése során szerzett élményeket! Érdemes már csak azért is időről időre újra elővenni a játékot, hogy kiegészíthessük azóta átélt élményeinkkel, és bejelölhessük rajta a környezet vagy az ahhoz való viszonyunk változását.

Kívánjuk, hogy az MNÁMK úttörő munkáját megannyi bajai iskola és más, gyerekekkel foglalkozó intézmény kövesse, minél több gyereknek átadva a közös felfedezés, alkotás és játék örömét! Bízunk benne, hogy jelen kiadvány egy olyan jövőbeli képzési anyag alapját jelentheti, amelynek révén a módszertan eljuthat a DANUrB és DANUrB+ INTERREG projektek mindenkorai magyarországi és külföldi partnereihez, elősegítve ezzel az Ezüsthíd küldetésének minél szélesebb körű megvalósulását, a többnyelvű környezetben élő magyar, szlovák, szerb, horvát, román, bolgár és német gyerekek nyelvi kompetenciájának és helyi identitásának erősítését.

MELLÉKLETEK - AZ EZÜSTHÍD KÖZÖSSÉGI JÁTÉK NYOMTATHATÓ KELLÉKEI

1. Meselap (mesefoglalkozáshoz)
2. Névtáblák (sétafoglalkozáshoz)
3. Tündérlap (természeti sétához)
4. Érzékszerves szólások feladatlap (sétafoglalkozáshoz)
5. Tündérkutatók feladatlap (városi sétához)
6. Élménybeszámoló feladatlap (a tündérkészítő alkotófoglalkozáshoz)
7. Reflexiós kártyák (a játéktábla készítő alkotófoglalkozáshoz)
8. Játékszabály (közösségi)
9. Ezüsthídkártyák
10. Csillagkártyák

1. melléklet – Meselap

1_Meselap

2. melléklet – Névtábla

2_Névtáblák

3. melléklet – Tündérlap

3_Tündérlap

4. melléklet – Érzékszerves szólások feladatlap

4_Érzékszerves szólások

5. melléklet – Tündérkutatók feladatlap

5 Tündérkutató Stuttgart

5_Tündérkutatók_Baja

6. melléklet – Élménybeszámoló feladatlap

6 Élménybeszámoló feladatlap

7. melléklet – Reflexiós kártyák

7 Reflexiós kártyák

8. melléklet – Játékszabály

8_Játékszabály

9. melléklet – Ezüsthídkártyák

9_Ezüsthídkártyák

10. melléklet – Csillagkártyák

10_Csillagkártyák



Danube Transnational Programme

DANURB+



KORTÁRS
ÉPÍTÉSZETI
KÖZPONT



M Ű E G Y E T E M 1 7 8 2



KULTÚRAKTÍV

