

Gál Ferenc Főiskola
Pedagógiai Kar
Szarvas

Élménytábor – Ahol mindenki bátor!

Konzulens tanár:

Timárné Hunya Tünde
főiskolai docens

Készítette:

Hornok Kitti – Varga Renáta
tanító szakos hallgatók

Tartalom

I. Élményen alapuló tanulás	3
II. Az élménypedagógia elméleti és történeti alapjai	5
Az élménypedagógia megvalósulási formái	8
Élmény és öröm összhangja	10
A csoportmunka fontossága	12
III. A táborszervezés lépései.....	15
IV. Élménytábor	18
Első nap: Csapatkovácsolda	19
Második nap: Mentsük meg Liliánát!	22
Harmadik nap: A Bölcsék Kövének megtalálása	26
Negyedik nap: Nyomkereső	30
Ötödik nap: Számháború	38
Második nap: Aliz Csodaországban!.....	40
Harmadik nap: Honfoglaló.....	43
Negyedik nap: Kalózok napja	45
Ötödik nap: Számháború, focimérkőzés és körjátékok a szabadban	46
V. Összegzés	47
VI. Bibliográfia	50
Mellékletek	Hiba! A könyvjelző nem létezik.

I. Élményen alapuló tanulás

Főiskolai tanulmányaink során tanultuk, hospitálásaink, gyakorlótanításaink során pedig tapasztaltuk, hogy a mai gyermekeket másként kell tanítani, mint ahogy bennünket tanítottak annak idején. Másként lehet felébreszteni a kíváncsiságukat, nehezebb fenntartani azt, illetve másként kell motiválni őket. A kisiskolások akkor dolgoznak eredményesen, ha bevonjuk őket a tanulási-tanítási folyamatba. Ha élményt és alkalmazható tudást adunk nekik.

Hallgatótársainkkal és tanárainkkal folyamatosan keressük-próbáljuk az új módszereket, eljárásokat, amelyek segíthetik nevelő-oktató munkánkat. Így találtunk rá az élménypedagógiára, a Magyarországon egyelőre túlnyomórészt a felnőttoktatásban alkalmazott pedagógiai irányra.

Az élménypedagógia nem készen „tálalja” a tudást. A személyiségfejlesztésre és a tanultak alkalmazására helyezi a hangsúlyt, amivel jól kiegészíti a hagyományos oktatási módszereket. Az élménypedagógia a reformpedagógia egyik iránya; „az oktatás módszerében az addig követett formális fokozatok helyett az élményen alapuló tanítást hangsúlyozza”.¹

Amennyiben az iskolai nevelés elsődleges céljának a személyiségfejlesztést tekintjük, és kiemelt jelentőséget tulajdonítunk gyermekcsoportjaink közösséggé formálásának, az érzelmi intelligencia fejlesztésének, kézzel fogható, konkrét eredményeket várunk az oktatásban, akkor jó úton járunk, ha az élménypedagógia módszereit alkalmazzuk a mindennapos tanításban. Külön ajándék, hogy eközben magunk is fejlődni fogunk, hiszen mi, felnőttek is eredményesebben dolgozunk, ha érzelmeinket megmozgatja a munkánk.

Az élménypedagógia elméletének tanulmányozása után 2013 és 2014 nyarán, összesen négy héten keresztül nyári élménytáborokat szerveztünk. Az első tábor Eleken, a Reibel Mihály Művelődési Központban, 2013. július 1-jétől 12-éig került megrendezésre. A második tábor – tárgyi és személyi feltételek hiányában – már másik településen, Szarvason a Városi Könyvtárban, illetve a Cserebogár Családi Napköziben valósítottuk meg. 6-14 éves gyermekek számára biztosítottunk szabadidős elfoglaltságot, illetve teremtettünk olyan tanulási szituációkat, amikor észrevétlenül tanultak, új ismereteket sajátítottak el a gyermekek. A város minden iskolájából, illetve Csabacsüdről és Kondorosról érkeztek hozzánk gyermekek.

Jelen dolgozatunkkal az a célunk, hogy felszínre hozzuk és tanulsággá formáljuk az eközben szerzett tanítói tapasztalatainkat.

¹<http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2013/nyar/8.pdf>

Gyakorlatot szereztünk az alábbi területeken:

- közösségépítés (tolerancia, mint az együttélés alapvető feltétele, csoporthoz tartozás, szabálykövetés, alkalmazkodóképesség, együttműködés, közösség és kapcsolatok);
- érzelmi intelligencia fejlesztése;
- tudástartalmak közvetítése;
- facilitálás (miként hozható ki a gyermekek saját tapasztalata és ez miként válhat konkrét tanulássá);
- a szociális kompetenciák fejlesztésének buktatói és lehetőségei;
- az élménypedagógia felhasználási területei.

Megfigyelhettük, hogy a különböző feladattípusok, illetve a közösségformálás miként befolyásolják a tanulás hatékonyságát. Bővíthettük módszertani repertoárunkat az ismerkedési játékoktól a csoportépítő feladatokon át az egyéni fejlesztés lehetőségéig.

Tudományos diákköri munkánkban az élménypedagógia történetét tekintjük át röviden; kitérünk a főbb elméleti kérdésekre, az élménypedagógia és az iskolai oktatás kapcsolódási lehetőségeire. Áttekintjük a 2013-14. évi élménytáborok szervezésének és lebonyolításának lépéseit; összefoglaljuk a munka közben szerzett tapasztalatainkat azzal a céllal, hogy a gyakorlati megvalósítás eredményeit áttemelhessük a mindennapos tanítási tevékenységünkbe.

Dolgozatunkban, a következő kérdések kapnak hangsúlyos szerepet: Hogyan lehet élmények útján önálló tapasztalatszerzésre és ismeret-elsajátításra nevelni a gyermekeket? A gyermeki pozitív élmények hogyan befolyásolnak bennünket, felnőtteket? Hogyan tudjuk a gyermek érzelmi világát és egyben készségeit, képességeit játékosan fejleszteni?

Ezúton mondunk köszönetet a helyszínt biztosító intézményeknek azért, hogy bennünket befogadtak.

II. Az élménypedagógia elméleti és történeti alapjai

„Élmény nincs önmagában. Csak valakinek a konkrét élethelyzetében, tevékenység által létrejött történés, tárgy élményének következményeként átélt siker/öröm ill. kudarc/bánat élménye lehetséges. Tehát az élmény általánosan egy esemény megtapasztalás érzelm-komplexumának különböző erősségű lenyomata, emléke bennünk, valahol a lélek táján. Kifejezhető, átadható élet-darab, ami bárkivel megtörténhet.”²

Ilyen élményszerű élethelyzetet mi magunk is képesek vagyunk megteremteni mások számára, a tevékenységek megszervezése révén. Erre a legjobb bizonyíték az, hogy megszerveztünk két, egymást követő nyáron kéthetes élménytáborokat, ahol a gyermekek személyisége és tudása fejlődhetett az átélt élmények alapján.

Molnár Péter a következőket írja az élmény fogalmáról, valamint az élmény és a pedagógia kapcsolatáról: élmény „minden olyan pszichikus tartalom és jelenség, amelyről tudomásunk van, és amit tudatunkban átélünk. Szűkebb értelemben kiemelkedő történés hatására keletkező erős érzelmektől kísért lelki jelenség. Az élmények mély érzelmi színezetük miatt fokozott pedagógiai hatást fejtenek ki és ezért megfelelő formában fokozhatják a nevelés hatékonyságát.”³

Kurt Hahn, az élménypedagógia megalapítója (német nyelvterületen *Erlebnisschule*) szerint az iskolai nevelés elsődleges célja a személyiségfejlesztés. Kiemelkedő fontosságú az együttérzés, az igyekezet maradandósága, illetve a leküzdhetetlen szellemi beállítottság. Fontos, hogy a gyermekekben kialakítsuk az igyekezet hajlandóságát, az optimális motivációs szintet, valamint hogy ez az iskolában állandó késztetéssé váljon.⁴ Csoportmunkában folyó játékok során szükségszerűen fejlődik az empátia, kialakulnak rituálék és szabályok a csoportban. A pedagógus személyisége sem marad érintetlen: újfajta pedagógus-szerep megtapasztaltatására nyílik alkalom, illetve a játékváltoztatás, játékkitalálás során fejlődik kreativitásunk, problémamegoldó képességünk.

Az 1920-ban, Németországban alapított Salem Schule újfajta képzési modell szerint működött. A Tapasztalati Tanulás elmélete értelmében az akadémikus tudás megszerzése helyett az érettség fejlesztése és a tapasztalatszerzés a fontos. Az „Outdoor-módszer”

² Lovász Károly: Élménypedagógia a teljességre nevelés művészete, Lectum Kiadó, Szeged, 2008, 11.o.

³ Molnár Péter: Töprengések az élménypedagógia fogalmáról
<http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2013/nyar/8.pdf>

⁴ Bacon, Stephen: Die Macht der Metaphern, Deutsch Ziel, 2003. Idézi Kispéter Andrea (2008, 62.o)

magában foglalja a tapasztalati tanulás módszerét és a szabadban végzett fizikai gyakorlatok során nyújt tapasztalatokat a résztvevők számára.⁵

Az élménypedagógia Magyarországon új pedagógiai irányzatnak számít, még nem annyira elterjedt, mint Európa többi részén. A Pedagógiai lexikon szerint az élménypedagógia „a reformpedagógia egyik iránya, amely az oktatás módszerében az addig követett formális fokozatok helyett az élményen alapuló tanítást hangsúlyozza.”⁶A pedagógusoknak kevesebb lehetőségük nyílik arra, hogy főként élmények alapján tudatosítsák a gyermekekben a megszerezhető tudást. Sajnos a nagyobb létszámú osztályokban a kiteljesedés és a játékos formában való tanulás megvalósítása nehezen kivitelezhető a 45 perces időkeret miatt. Az is nehézséget okozhat a tervezésben és a kivitelezésben, ha a pedagógus nem ismeri a gyermekek előzetes ismereteit és készségeit.

A mi nyári táborainkban is felmerült ez a nehézség, hiszen a gyermekek különböző életkorúak voltak, illetve nem ismertük őket korábról. E hátrányok kiküszöbölése érdekében minden hét első napját ismerkedéssel és a készségek megfigyelésével töltöttük. Kész tervvel indítottuk el a táborot, de figyelembe vettük a gyermekek képességeit; ha kellett, segítséget nyújtottunk a feladatok megoldásához. A csapatokat úgy alakítottuk ki, hogy eltérő életkorú gyermekek alkottak egy-egy csoportot, ezzel biztosítottuk a feladatok gördülékeny végrehajtását.

„Az élménypedagógia alapja Karl Schörghuber és Günter Amesberger meghatározása szerint, a konkrét gyakorlati tapasztaláson alapuló tanulás, mely általában nem hétköznapi, hanem kalandot és/vagy élményt magába foglaló helyzetben, valamint érintetlen természeti környezetben történik.”⁷Az általunk megszervezett táborban olyan helyzeteket teremtettünk a gyermekek számára, melyek eltérnek az iskolában megszokott feladat-megoldási szituációktól. Nagyon fontosnak tartottuk, hogy a gyermekek folyamatosan tevékenykedjenek, és a feladatokat, amelyek előbbre juttatták a csapatokat, ne szokványos helyzetekben oldják meg. A tábor legtöbb projekt napját többféle helyszínrre terveztük, minden helyszínen más és más nehézségekkel és feladatokkal kellett szembenéznük a gyermekeknek.

Az élménypedagógia fontos eleme a motiválás. A „drive” az emberi élethez elválaszthatatlanul hozzátartozó, ellenállhatatlan késztetést jelent. Ez a viselkedés motorja (ld. a motiváció, mint drive-elmélet). Kétfajta drive-ot különböztetünk meg, az életfunkciókra

⁵Kispéter Andrea, Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged, 2008, 62. o.

⁶<http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2013/nyar/8.pdf>

⁷ Molnár Péter: Töprengések az élménypedagógia fogalmáról
<http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2013/nyar/8.pdf>

vonatkozókat, illetve a fizikai és lelki aktivitásra vonatkozókat. Az utóbbinak két fajtája a mozgásra, mobilitásra készítő drive, valamint a kíváncsiságra, megismerés utáni vágyra készítő drive.⁸

Az élményközpontú tanulás a kíváncsiságunkra, megismerési vágyunkra épít. „Olyan tanulási környezetet és módszereket kell kialakítani, melyekkel felhasználjuk a természetes drive-ok ösztönző erejét. Az élménypedagógia tudatosan a gyermeki aktivitásra vonatkozó drive-okra alapoz. Ezt az új pedagógiai irányzatot a kompetenciafejlesztés emeli a pedagógiai gyakorlatba. A kíváncsiságra építő felfedező tevékenység a kompetencia élményét nyújtja.”⁹

A cselekvésbe való teljes bevonódás élményét Csíkszentmihályi Mihály *Flow*-nak nevezte el. Lényege, hogy a cselekvés az embert magával ragadja; leköti a teljes figyelmét és azzal a jó érzéssel tölti el, hogy képesek vagyunk valamit megcsinálni. Kompetensnek érezhetjük magunkat.¹⁰

Az élménypedagógia egy olyan hatékony személyiségfejlesztő módszer, melynek felhasználása számtalan területen lehetséges, kiválóan alkalmas például bűnmegelőzésre is. Ausztriában és Németországban az élménypedagógia alkalmazása a bűnmegelőzésben több évtizedes múltra tekint vissza. A módszer lényege, hogy a résztvevők felismerjék saját érzéseiket, félelmeiket, szavakba tudják azokat önteni, és megtanulják, hogy a problémák megoldása során nem az agresszió, hanem az együttműködés vezet eredményre – írja Sövényházy Edit rendőr főhadnagy.¹¹ Magyarországon először a Szegedi Rendőrkapitányság honosította meg 2005-ben.¹² Ez a modern, sok munkát igénylő, de igen hatékony módszer a személyiségfejlesztés és a csapatépítés mellett az iskolai erőszak kezelésében is komoly eredményekre vezet.

A csoportokban való foglalkoztatás egyik lényeges eleme, hogy a gyermekek együttműködési képességét fejlesszük, aminek nagy hasznát tudják venni az iskola keretein belül, valamint a felnőtté válás során is.

⁸Környezeti társas-, környezettudatos nevelési módszertan élménypedagógiával, Bp., KPSZTI. 2010. 10. 19. 24. dia

⁹Uo.

¹⁰Uo.

¹¹<http://www.u-szeged.hu/szegedi-egyetem/egyetemi-élet/hallgatók-toronyban?objectParentFolderId=2195>

¹²Kispéter Andrea, Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged, 2008, 15. o.

Az élménypedagógia megvalósulási formái

A szakirodalom az élménypedagógia öt megvalósulási formáját különbözteti meg.¹³ Az első formáját **magáért való élmény**nek nevezik („a hegyek magukért beszélnek – The mountains speak for themselves”). Ide szinte kizárólag a természetben zajló sportok (kajakozás, rafting, hegymászás vagy túlélőtúrák) tartoznak. Az élménypedagógia ezen ága mind a mai napig él. A pedagógiai törekvések középpontjában a veszélygenerálás, a krízismegoldások edzése, a bátorság („risk-taking”) állnak. E modell kiindulópontját az alkotja, hogy az élmények már önmagukban is hatnak, és tudattalanul is tanuláshoz vezetnek. Az élményekre történő reagálás minden esetben csak spontán módon történik. A modell súlypontja az öröm és a közös együttlét. Az ökológiai szempontok (természetvédelem, állat- és növényvilág) fontos szerepet játszanak. A természethez kapcsolódó felelősségteljes bánásmód mindenek előtt való, a természetről mint rendszerről elegendő ismerettel kell rendelkezni. A természet veszélyeztetését pedagógiai intézkedésekkel csak így lehet a legjobban minimalizálni. Ezáltal különbözik az élménypedagógia a turizmustól.

Arra, hogy tanuljunk valamit a csoportdinamikáról és magunkról, ez a módszer alkalmatlan. Kérdéses marad az átélt élményeknek a mindennapokba importálása is, a transzfer hiánya miatt pedig elmarad a hosszú távú hatás. A magáért való élményt a táborban az akadályversenyek és a projektek helyszínekre bontása biztosította, így folyamatos volt a mozgás a táborban.

A legtöbb projektnapot **előre meghatározott élmény**ként építettük fel, mert általában a nap elején ismertettük céljainkat, valamint a feladatok várható formáit. Ennél az eljárásnál az élményt a trénerek interpretálják. Megadják előre az elérendő célt, és a résztvevők ezt élik át. Itt is „elmesélés általi tanulásról” van szó, előre definiált és reprodukált eredményekkel. Szerepjátékok esetében jellemző például ez a modell. Mivel a pedagógia célja a személyes magatartásformák repertoárjának bővítése, új szerepek és magatartásmódok kipróbálása, tesztelése, ezért megfelelő teret kell biztosítani a résztvevőknek, hogy önálló megoldási módokat és interpretációkat találhassanak ki.

A **reflexiós keresztüli élmény** tanulásmodellje azon a felismerésen alapszik, hogy egy élmény akkor fejt ki hosszú távon hatást, ha strukturált vitával reflektálunk rá. A trénerek nem árulják el a megoldást és nem interpretálják a történeteket. A tanulás felelőssége egyénenként a résztvevőké. Ez a tanulási mód abból indul ki, hogy az emberek leginkább arra hajlandók, hogy magunkon dolgozzanak, változásokat érjenek el úgy, hogy az eljárásmodot maguk

¹³A felosztás Kispéter Andrea és Sövényházi Edit (2008) munkája alapján történt.

határozhatják meg és befolyásolhatják. Közben a résztvevőknek reagálniuk kell az átélt élményekre, és ezeket össze kell hasonlítaniuk az életük tapasztalataival.

Az ilyen programok relatív módon jól tervezettek. A trénerek feladata a folyamatok kísérése és támogatása. Rendelkezniük kell még a beszélgetések, viták levezetésének és moderálásának képességével is. A tréner abban segíti a résztvevőket, hogy reflektáljanak a történetekre, és hogy mindebből tapasztalatokat nyerjenek. A tréner sohasem árulja el a válaszokat, csak arra ösztönzi a résztvevőket, hogy saját maguk fogalmazzák meg gondolataikat, vonják le a következtetéseket.

A tábor egyik napját erre a megvalósulási formára építettük. Ez a nap a Nyomkeresők napja nevet kapta, mert a gyermekeknek nyomozniuk kellett egy elkövető után, és csak a megfigyelőképességükre, a logikájukra és a bűnjelekre támaszkodhattak az ügy felderítésében. A gyermek krimi a gyermek- és ifjúsági irodalom kedvelt műfaja, minden gyermek érdeklődik iránta. Az ajánlott és házi olvasmányok között találunk ezért ilyeneket szép számban (pl. John Grisham: Theodore Boone; Eric Kästner: Emil és a detektívek; Irene Adler: Sherlock Lupin és én; A fekete dáma). Ezeket a könyveket szívesen olvassák a gyermekek, szívesen töprengenek el az ügy felgöngyölítésén. A táborban lehetőséget teremtettünk arra, hogy ne csak olvashassanak gyermek krimit, hanem egy történet részévé váljanak azáltal, hogy ők nyomoznak az ügyben.

Megmutatkozott, hogy minden csoport más-más logikával fejtette meg a rejtélyt. Az egyik csoport sorrendbe rendezte a neveket és végigment a lehetséges elkövetők során. Egy másik csoport ábrát készített az élethelyzetekben megjelent személyekről, és az összefüggéseket nyilakkal ábrázolta. Mindegyik csoport rájött arra, ki a tettes, de csak az egyik csoportnak sikerült hitelesen felvázolnia a gyilkosság indítékát.

Az élménypedagógia negyedik megvalósulási formája az **„anticipált tapasztalatok”**. Ez a módszer az előkészítésben és az utómunkálatokban tér el a többi formától. Mielőtt a tényleges élményre sor kerülne, azelőtt felkészítik a résztvevőket az előttük álló feladatra; célzott kérdésekkel anticipálják az élményfolyamatokat és véleményeket, beállítódásokat és prognózisokat. Az előkészítő fázisnak az a célja, hogy a tanulási elvárásokat fokozza, és ezzel egy időben összehangolja a célokat és a csapattagok elvárásait. Ezt a módszert az angolszász területeken „frontloading”-nak is nevezik. A folyamatok lezárásaként sor kerül egy rövid értékelésre is, amit összehasonlítunk az előkészítő szakaszban megfogalmazottakkal. A reflexió az eredmények megszilárdítására és a mindennapokba történő transzferre szolgál.

A trénernek a résztvevőket egy olyan protokoll szerint kísérik, ami szorosan támaszkodik az egyének céljaira, igényeire. A vezetői szerepet inkább kísérőre és fejlesztőre változtatjuk.

A trénereknek (a már eddig megnevezett kompetenciákon kívül) beszélgetésvezető technikára és átfogó csoportdinamikai tudásra is szükségük van.

A táborban megvalósítottunk olyan projekteket, amelyek előtt a projekt témájához kapcsolódó mesét vagy filmet néztünk meg a gyerekekkel, ezzel felkészítve őket a következő nap történéseire. Ilyen nap volt a Harry Potter-nap és az Aliz Csodaországban napja. Minden esetben irányított kérdéseket tettünk fel az eredeti könyv mesével, illetve a filmmel kapcsolatban, amivel a tanulók memóriáját fejlesztettük.

A **metaforikus élmény** esetében fontos, hogy ismerjük a csoporttagok élethelyzetét. A projekt megtervezéséhez a csoportvezetőknek előzetes információkat kell beszerezniük, és a feladatokat megfelelő metaforákkal kell jellemezniük. Az ezáltal alkotott tapasztalat a résztvevők mindennapjainak tükörképe, így képletesen átélük az élethelyzetüket.

A tevékenységeket lehetőleg a résztvevők élethelyzetéhez és személyes céljaihoz hangoljuk. Ez azt feltételezi, hogy az egyes csoporttagok és a csoport élethelyzete, céljai ismertek. A projekt megtervezéséhez a trénereknek előzetes információkat kell beszerezniük.

A céloknak és a kiinduló helyzetnek megfelelő feladatokat kell kiválasztani, ezzel egyidejűleg pedig a résztvevők élethelyzetéhez lehetőleg hasonló szituációt kell létrehozni. A feladatokat megfelelő metaforákkal jellemezzük és kísérjük, hogy tudattalan szinteket is elérjünk általuk. Az így szerzett tapasztalat a résztvevők mindennapjainak tükörképe. Képletesen átélük a helyzetüket. Ez a modell a résztvevők megszokott környezetében is megvalósítható, így az élmények könnyebben átvihetők a mindennapokra. A táborban tudatosan alkalmaztuk mind az öt módszert, ezzel színesítettük a tábor napjait.

Élmény és öröm összhangja

Ha a gyermek nem tanul meg játszani, akkor nem épülnek ki az aktivitást levezető csatornái, az aktivitás duzzad, majd kirobban agresszió formájában. A kreatív emberek agressziószintje magasabb, de ők fel tudják dolgozni a tevékenységek során és ez által a feldolgozás magában is örömforrás számukra.¹⁴

A tábor szervezésekor számunkra nagyon fontos volt, hogy a gyermekek minden feladatot játékként éljenek meg, még ha a feladat nehéznek bizonyul is, akkor is úgy érezzék, hogy számukra nincs lehetetlen feladat. A tábor feladatainak zöménél a gyermekeknek

¹⁴Kispéter Andrea, Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged 2008, 13. o.

szükségük volt az egyéni kreativitásukra és a kompromisszumkésztségükre, a csoport hatékony működése érdekében.

Nagy hangsúlyt fektettünk arra, hogy gyermekek minden fölösleges energiájukat levezethessék többféle formában. Délelőttönként a témanapnak megfelelő játékok során, délutánonként pedig szabadtéri, illetve stratégiai és logikai játékok formájában. Schiller elvét („Az ember, akkor igazán ember, amikor játszik”) igyekeztünk szem előtt tartania kétszer két hét során. Hiszen minden a játék köré fonódott.

A játék egy olyan sajátos cselekvési és tevékenységi forma, amely a legbonyolultabb és legsokoldalúbb tevékenység. A játékot egy szabadsághoz kötött funkcióként tekinthetjük. A játék sajátossága a spontaneitás, külső kényszertől mentes tevékenység, amelynek fő motívuma az örömszerzés és a céltudatosság.¹⁵

A játékok a gyermekek érzelmi világához mindig is közel álltak. Hiszen ki ne szeretne hős lovag, varázsló, honfoglaló törzsi vezető, nyomozó vagy félelmetes kalóz lenni? Az érzelmi élmények által a gyermekek személyisége is formálódik, pozitív irányba fejlődik.

Ha az iskola és az iskolás gyermek környezete érzelmi élményeket ad a gyermeknek, örömteli kooperációba, együttműködésbe vezeti a versengés helyett, akkor valóban fejleszti a gyermeket, kibontakoztatja a személyiségét, pályát épít aktivitásának, és nem a tananyagra tanítja meg, hanem arra, hogyan oldja meg az életben valóban elébe kerülő feladatokat.

A gyakorlatban egészséges versengési helyzeteket hoztunk létre, amelyben a csoportszerepek erőteljesen kirajzolódtak, tehát a csoportok közötti versenyszellem megjelent, de a csoporton belüli tagok a feladatok során szoros együttműködésre törekedtek.

Az iskola ma még a sokféle – legalább 8 féle – intelligenciából legfeljebb kettőt ismer el és értékeli, a szóbelit és a matematikait. Nem tud mit kezdeni a vizuális, térbeli intelligenciával, a testi, mozgásos intelligenciával, zenei értelmességgel és azzal sem, ha valaki az emberek közötti kapcsolatokban vagy az önismeretben vagy a dolgok gyakorlati megvalósításában rendelkezik különleges képességekkel.¹⁶

A hagyományostól eltérően többféle intelligenciára próbáltunk hatni. Nagy hangsúlyt fektettünk az gyermekek közötti kapcsolatok és az önismeret valamint a gyakorlati megvalósítás képességének fejlesztésére.

¹⁵ Kovács György – Bakosi Éva: Játék az óvodában, Didakt Kiadó, Debrecen, 2005, 45-47. o.

¹⁶ Kispéter Andrea, Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged 2008, 14. o.

A csoportmunka fontossága

A táborban tudatosan négyfős, heterogén csoportokat alakítottunk ki, így valamennyi csoporttag könnyedén szerepet vállalhatott, és az egyéni feladatkörök is jobban kiemelkedtek. A csoportokban észrevehetőek voltak a csoporton belüli szerepek.

Csoporton belüli lehetséges szerepek: a megvalósító, a koordináló, a formáló, az ötletadó, a forrásfeltáró, az értékelő, a csapatjátékos és a befejező.¹⁷ A csoport megfelelő és hatékony működése érdekében mindegyik szerepre szükség van.

A megvalósító szerep minden csoportban szemmel láthatóan megjelent.

A megvalósító céljai megegyeznek a csapat céljaival. A kitűzött célok elérése vezérli, hatékonyan és rendszerezetten dolgozik. Gyakran vállal fel olyan szerepeket, amiket a többiek nem vállalnak. A tervek hirtelen megváltozása zavarba ejtheti. Gyengesége, ha versengésbe kezd egy pozícióért, mindent elkövet, hogy azt el is érje.

Érdekes módon, már az első napon kirajzolódtak a csoporton belüli szerepek, a másik szerep, amit azonnal fel lehetett ismerni: az ötletadóé.

Az ötletadót a nagyobb összefüggések érdeklik, a részletek iránt elveszítheti érdeklődését, a csoport munkáját hatékonyra teszi ötleteivel, elképzeléseivel. Éles elméjű, de emiatt lehet hideg; a vitában nehezen talál ellenfélre, de ha mégis, a kritikát nehezen viseli. Nem könnyű vele együttműködni, de ő az, aki a megoldást kitalálja és előreviszi.

A csapatjátékos kapcsolatorientált, támogató szerep. Nagyon népszerű típus, mert nagyon alacsony dominanciájú szerep, erős szociális beállítottsággal. Elősegíti a csapatszellemet, javítja a személyek közötti kommunikációt, és csökkenti a konfliktusok kialakulását. A csoport lelke, lojális a csoporttal. Nem szereti a konfrontációkat, ő teremti meg az egységet és a harmóniát a csoporton belül.

A befejező a haladást segíti és megóvjá a projektet, amikor a lelkesedés kihalóban van. Jó tervező és alkalmazó. Zavarja, ha a csoport kiszalad az időből és nem tudja a munkát befejezni. Az foglalkoztatja, mi romolhat el, mi nem sikerülhet a csoportban. Személyes felelősséget érez és vállal a csoportban folyó munkáért, és másokat munkára készítet.

A csoportban minden magatartásforma szükséges, a csoport dinamikus működése érdekében.

Bothné Jeney Erzsébet felosztása szerint a csoportok életközösségben 6 típus különíthető el. Az első a vezető típus, aki domináló hatással van a csoportra, ő a hangadó, vezető, aki után a

¹⁷ A szerepek meghatározása Kispéter Andrea és Sövényházi Edit műve alapján történt.

többiek mennek. A második az összeférhetetlen típus. Általában egy ilyen akad a csoportban, de ha többen vannak, akkor állandóak a viták. Elégedetlenek, csoporttársai nem szívesen veszik be a játékokba. A harmadik a segítő típus, aki mindenütt ott van, ahol segítségre van szükség. Mindenki szereti, közkedvelt tagja a gyerektársaságnak. A negyedik a közömbös típus. Őt a közösség élete nem érdekli, nem hevítik a közös célok. Vágya csak önmaga körül forog. Nehéz bevonni a közösség életébe, de kell, mert ez a típus később emberkerülővé, zárkózottá válhat. Az önző az ötödik típus, aki mindenét félti. Semmit nem ad, de mindent szeret kapni. A utolsó az átlagos típus, aki akkor örül, ha a vezetőnek engedelmeskedhet. Mindig kész a munkára, minden közös munkában buzgó és jól használható.¹⁸

A jól szervezett csoportmunka jelentős személyiségformáló, értékrend alakító hatással van a csoporttagokra: együtt gondolkodás, alkalmazkodás, összefogás, érvelés, meggyőzés, a másik tiszteletben tartása, az eltérő gondolkodás elfogadása, az összetartozás élményének személyes megtapasztalása.¹⁹

A tábor heteinek első napjai a csapatépítésről szóltak, ami a hét további napjaiban, nagyon hasznosnak bizonyult, mert így megteremthettük a közös munkához a megfelelő társas környezetet, ahhoz, hogy a csoport leghatékonyabban működhessen.

Ha sikerül kialakítanunk a pozitív közösség tudatot, a kölcsönös bizalmat, a megbecsülést a csoportokban, akkor olyan környezetet teremtünk, amely a leghatékonyabb munkát teszi lehetővé.

A kooperatív módszerek alkalmanként erős versengést teremtenek a csoportok között, máskor a csoportok közötti együttműködésre indítanak. A kooperatív feladatok leggyakoribb változatában a feladatot csoport munkával lehet megoldani, vagyis csoporttársai segítségével egyik tag sem tudja elvégezni a saját feladatát.²⁰

A táborban a feladatok teljesítése kooperatív munkával voltak megvalósíthatók, a feladatok sikeres végrehajtásához mindenki aktív részvételére szükség volt. Az alkalmazott csoportmunkák során a konfliktusok megoldása érdekében kompromisszumra sarkalltuk a gyermekeket.

¹⁸ Bothné Jeney Erzsébet: A gyermek helye az iskolai élet közösségében, In: Áment Erzsébet (szerk.): Hiszek az ifjúságban!, Révai Digitális Kiadó, Budapest, 2007, 137-139. o.

¹⁹ Kispéter Andrea, Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged 2008, 36-37. o.

²⁰ Kispéter Andrea, Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged 2008, 23. o.

„Az élményt nem lehet racionálisan közvetíteni, emocionálisan kell megtapasztalni. Nem lehet megtanítani, olykor meg kell rendezni.” Kurt Hahn

III. A táborszervezés lépései

„A táborozás, táborszervezés, a táborok levezetése, lebonyolítása - a tervezéssel együtt - a pedagógusi szakma egyik legmagasabb szintű szervezői tevékenysége.”²¹

A tábor típusát tekintve egy élmény és ismeretszerző táborként tudnánk leírni. Fontos volt számunkra környezettudatosság, hiszen az eszközeink nagy része hulladékokból illetve újrahasznosított eszközökből készültek. Ilyenek például, az ügyességi játékok során alkalmazott eszközök, a karikadobáló állvány kimaradt furnér lemezből és már nem használatos seprű nyélből készült a rávaló karikák pedig PVC csőből lettek kivágva. A tekéhez a bábuk PET palackokból készültek, a célba dobó játékok kartondobozból és hagymazsákból készültek, és a célba dobó eszköznek diót használtunk. Célba dobáshoz még konzervdobozokból felépített sárkányt is használtunk. A projektnapok során is alkalmaztuk az újrahasznosítás előnyeit, hiszen baglyokat készítettük WC papír gurigából, a már nem használt kartonokat a Honfoglaló játék során területjelölő korongokká alakítottuk átfestés segítségével.

2013 nyarán a pedagógia ösztönünkre hagyatkozva megszerveztünk egy kéthetes nyári tábort Eleken a Reibel Mihály Művelődési Ház és Könyvtár, valamint az Eleki Önkormányzat segítségével hátrányos helyzetű gyermekek számára, akkor még nem tudatosan alkalmazva ezt a pedagógiai irányzatot. A tábor felépítésében nagyon hasonló volt, a 2014-ben szervezett táboréhoz, ugyanúgy témanapokra bontottuk, minden nap 1-1 újabb projektet valósítottunk meg. Ez ösztönzött minket arra, hogy hibáinkat kijavítva egy új tábor lehetőségein gondolkozzunk.

A tábor szervezésénél fontosnak tartottuk az előkészítést, a tábor helyének kiválasztását, az időpontját, a költségeit és annak finanszírozási formáit, a korosztály meghatározását, létszámát és a programok megtervezését.

A programok megtervezéséhez először is a célcsoportot kellett kijelölnünk, amit 6-14 éves kor között határoztunk be.

²¹<http://hirmagazin.sulinet.hu/hu/pedagogia/a-taborszervezes-specialis-feladatai-i-resz>

” Amennyiben a célcsoport gyerekekből áll, akkor minimum két felügyelő felnőttre is szükség van. 10 fő felett minden további 10 gyerekre legalább 1 felnőtt jelenléte szükséges.”²² Az eleki táborban megközelítőleg 50 gyermek volt és 11 felnőtt, a sarvasi táborban 16 gyermekre 4 állandó felügyelő volt biztosítva. A programokat ehhez a korosztályhoz igazítottuk.

Mindkét esetben a helyszínek kiválasztásánál figyelembe vettük azt, hogy jól átlátható helyünk legyen, ezáltal könnyen felügyelhetőek voltak a gyermekek. Továbbá fontos volt, hogy több helységből álljon az épület, hiszen a témnapjaink több helyszínen valósultak meg.

A tábor időpontját, minden féleképpen egy meleg hónapra terveztük, ezáltal biztosítva volt a szabadtéri programjaink megvalósítása.

A tábor költségeit a Cserebogár Családi Napközi finanszírozta, illetve a szülőknek kellett az ebédet finanszírozniuk a gyermekek számára.

Az élménytábor 2014. július 21.-étől 2014. augusztus 1-jéig tartott, reggel 9 órától délután 4 óráig. A sarvasi Városi Könyvtárban és a Cserebogár Családi Napköziben, valamint az Erzsébet ligetben folytak a programok. A sarvasi Városi Könyvtár szinte, az egész területét a rendelkezésünkre bocsájtotta, náluk segítőkészebb embereket ritkán lehet találni.

A tábor feladatai között kinti és benti játékok egyaránt megtalálhatóak voltak. A tábor két egymástól különálló hétből állt. Az első és a második héten is 16-16 gyermek vett részt a kalandokban, a résztvevő gyerekek 6-13 év közötti lányok és fiúk voltak. Természetesen volt olyan gyermek is, aki mind a két hét izgalmas kalandjait végigjárta. A gyerekek 4 csapatban játszottak a két hét folyamán. Mind a 4 csoportnak volt 1-1 csoportvezetője, akikhez bizalommal fordulhattak, de a játékok során minden csapatvezető 1-1 sőt, ha a játék két részből állt, akkor 2-2 helyszínen minden csapatot egyenlő félként kezelve segítette a csapatokat, a feladatok leküzdésében. A tábor megvalósíthatatlan lett volna a csapatvezetők (Gál Nóra, Valastyán Balázs, Hornok Kitti és Varga Renáta), az anyagi illetve a szervezési és ösztönzési segítség (Tímárné Hunya Tünde és a Cserebogár Családi Napközi), valamint a Városi Könyvtár dolgozói nélkül. A tábor a gyerekek számára ingyenes volt, csak az ebédet kellett befizetniük, mert mindennap a Korona Étterem szolgáltatását vettük igénybe, a

²²http://kozeletre.mediacenter6.hu/wp-content/uploads/2009/02/armosanita_tura.pdf

Bányai Sándor – Besnyi Szabolcs, „Sárról nem volt szó...! – Túratervezés a kockázatelemzés és kockázatkezelés módszerével” In: Muskovits I., szerk., Szabadidő-kalauz, Budapest Raabe Tanácsadó és Kiadó Kft., 2005
6. oldal

tízóráiról és az uzsonnáról a gyerekeknek maguknak kellett gondoskodniuk, de természetesen 1-2 nassolni való mindig előkerült 1-1 feladatban. Az első hét folyamán négy remek csapat az Indiánok, a Könyvbúvárok, a T.N.T. és a Pandák küzdöttek egymás ellen az izgalmas feladatokban. A második héten is szintén négy remek csapat mérkőzött meg egymással a Pókerarcok, a Szilvágombócok, az L.M.S.B.K. és a Gummimacik. Tudatosan négy fős csoportokat alakítottunk ki a leghatékonyabb csoportmunka érdekében.

A tábor minden napján 1-1 projektet valósítottunk meg. A hetek első napját a csapatépítésre szántuk, ahol saját csapat nevet adtak maguknak és egyedi zászlót készítettek a csapatnevükhöz illően. Az első héten a gyermekek megismerkedhettek a lovagi élet rejtelseivel, a varázslók misztikus világával, majd felderíthettek egy különös bűntényt. A második héten Csodaország kapuján léphettek be, a Vörös királynő legyőzése érdekében, megtapasztalhatták a honfoglalás diadalmát és veszteségeit is, majd minden tengert meghódító kalózzokká válhattak. A tábor utolsó napjait szabadtéri foglalkozásokkal, játékokkal töltöttük, és a számháború rejtelseibe is belevetettük magunkat.

A tábor folyamán minden feladatra pontot kaptak, a hetek végén összesítettük a csoportok pontjait és eredményt hirdettünk a tábor utolsó napján, az a csapat nyert, aki a legtöbb pontot szerezte a hét folyamán.

IV. Élménytábor

2014.07.21.-08.01.

Első hét:

Első nap: Csapatkovácsolda és „Egy perc és nyersz”

Második nap: Mentsük meg Liliánát! (Lovag-kor)

Harmadik nap: A bölcsék köve megtalálása (Harry Potter)

Negyedik nap: Nyomkeresők

Ötödik nap: Számháború és eredményhirdetés

Második hét:

Első nap: Csapatkovácsolda

Második nap: Aliz Csodaországban!

Harmadik nap: Honfoglaló

Negyedik nap: Kalózok napja

Ötödik nap: Futball, kirándulás az Anna ligetbe és eredményhirdetés

Első hét

Első nap: Csapatkovácsolda

Délelőtt: Bemutakozás, ismerkedés, csapatfelosztás

1. Csapatok felosztása 4 fős heterogén csoportokká.
2. Ismerkedünk egymással, bemutatkozunk. Névtáblát készítünk, mindenki választhat saját színt. Erre a színes papírra rajzolhat és felírhatja a nevét, majd tetszőleges formára vághatja. Biztosítótű segítségével tűzzük a gyermekek ruháira a táblákat.
3. Közös zászló készítése az udvaron. Egy nagyméretű lepedőre festünk egy fát, amelyen a gyermekek kézlenyomatai a levelek. Mindenki választhat egy színt.
4. Csapat kitalálja a csapatnevet, ehhez minden csapattagnak megfelelő kompromisszum készséggel kell rendelkezni, hogy döntésre juthassanak.
5. Ezután elkészítik a csapatzászlójukat, amelyen a csapatnévhez megfelelő ábrák jelennek meg. Lapedőre temperával festik az ábrákat.
6. Miután minden zászló elkészült, akkor csapatok bemutatják a kész műveket.



1. A táborfa elkészítése
(Szarvas)

Délutáni program: 1 perc és nyersz

A gyermekek a jól ismert televíziós játék feladataiban vehetnek részt. Ezek a feladatok több képességet is fejlesztenek.

Szív fel magad

A szívószálra arra tervezték, hogy folyadékot juttasson a szájba. Ebben a feladatban a játékosnak a szívószál és tüdeje segítségével kell elszállítani a 4 cukorkát egy tálkából a talpra állított szívószálakra.

Zombi járás

Frankeinstein szörnye már majdnem 200 éve rémisztgeti az embereket ijesztő külsejével és merev tartásával. Ebben a feladatban a játékosnak kell zombivá válnia. Előnyújtott karokkal egymás után 3 lécet kell felvennie, melyek végén elemek vannak és a kiinduló állványra kell lerakni egyszerre a 3 lécet.

Csóváld a jojót

A jojó igen veszélyes fegyver, ha hozzá nem értőhöz kerül. Egy legenda szerint a Fülöp szigetek vadászok egy jojóval ütötték le a zsákmányaikat a fákról. Ebben a feladatban a játékosnak üdítő dobozokat kell leütnie a jojóval. Hogy nehezebb legyen a feladat, a csípőjére kötöttük a fegyvert, fenék és csípőmozgásokkal kell hatástalanítani 5 üdítő dobozt.

Lufi fröccs

Ebben a feladatban egy kézi permetező segítségével kell egy lufit eljuttatni a kosárig. A spriccnivel vizet kell permetezni rá ezzel tartva a levegőben, nem érhet hozzá a test sem a spricgni feje. Ha túl sok víz kerül rá, nehéz lesz és a földre hullhat.

Gumiarc

Az emberi arcon rengeteg izom található. 2 izomcsoport a mosolyért és a szemöldökráncolásért felelős. Ebben a feladatban a játékosnak egy kekszet kell a homlokáról a szájába juttatnia az arcizmai segítségével. Ha a keksz leesik, próbálkozhat másikkal.

Lapjárs

A mondás szerint, aki szerencsés a kártyában, szerencsétlen a szerelemben. Ebben a feladatban ászokat, királyokat, dámákat, bubikat és tízeseket kell szétválogatnia. Egyszerre csak egy kártyát szabad megfordítani és az 5 asztal valamelyikére tenni. Ászt az ászra, stb...

Vulkán

A Szent Heléna vulkán kitörése 24 km magasra lövellte ki az izzó lávát. Ebben a játékban egy üdítő üvegből készül kitörni a vulkán. A játékosnak egyetlen mentolos cukorkát kell a szénsavas üdítő palack szájába ejtenie, hogy beinduljon a kémiai reakció és kitörjön a vulkán.

Bírom a burád

Ebben a feladatban a bekötött szemű játékosnak egy lámpaburát kell a fejére helyezni egy horgászbót segítségével. A sötétben az ember elveszti az észlelés képességét így nagyon nehéz koordinálni a mozgást.

Pohár piramis

Ebben a feladatban a játékosnak egy 15 pohárból álló piramis kell építenie. Ha elkészült átlósan lefelé haladva, soronként kell összeszedni a poharakat és egy oszlopba rakni.

Második nap: Mentsük meg Liliánát!

Mindenki meghallgatja a történetet, majd csapatonként elkezdik a játékot!

„Messze vidéken él egy hercegnő, akit fogva tart a hatalmas hét agyarú sárkány, kinek legyőzése még senkinek sem sikerült, mert ahhoz, hogy megmenthessétek a királylányt 7 próbát kell teljesítenetek és 7 kulcsot kell összegyűjtenetek, a kulcsok nyitják a palota kapuját, a kapuban viszont újabb nehézségbe ütköztök, átkell jutnotok a palotaőrön is, aki 3 kérdést fog feltenni nektek. Ha mindent sikerült teljesítenetek, akkor megmenthetitek Liliánát!”

A gyermekeknek lovagi eszközöket kell készíteniük a próbák teljesítéséhez. Mindenkinek szüksége van egy kardra, egy sisakra és egy páncélra, amelyeket kartonpapírból készítenek és színes filctollak segítségével mindenki saját díszítést tud készíteni a páncéljára. Az eszközöket alaklemezek segítségével tudják megvalósítani a gyermekek.

Minden csoport elkezd a próbák teljesítését, mindenki más helyszínen kezd, és a helyszíneken kap további utasításokat, valamint minden feladat teljesítése után pontokat szerezhetnek a csapatok.

Próbák helyszínei:

1. Sötét erdő

Egy alagúton kell átmenni a csapat minden tagjának, az alagút székekből és lepedőkből áll, valamint kisebb tárgyakkal van az út kikövezve, amit bekötött szemmel kell a gyermekeknek teljesíteni a feladatnál álló csoportvezető irányításával. Ha mindenki átment az akadályokon, akkor célba dobásból is bizonyítani kell a hős lovagoknak. Egy kartonból készült majom szájba kell célozni dióval, és karikákat kell dobálni a karikadobó állványra 10 lehetőségből 5 találat szükséges a kulcs megszerzéséhez. Maximálisan 10 pont szerezhető, attól függően, hogy mennyi idő alatt sikerül az akadályt teljesíteni és természetesen a találatok számától.

2. Mocsár

Végig kell járni a „mocsáron”, amit a csempék leragasztásával jelölünk ki, adott kombináció szerint kell végig menni a csempéken bekötött szemmel. Minden csapatból kiválasztunk 1 embert, aki a mocsárjáró lesz és egyet aki irányítja a mocsárjárót. Ha sikerül a kijelölt csempéken keresztül végig mennie, akkor a csapat másik tagja kikeresheti a „sártengerből” a

játék teljesítéséhez szükséges kulcsot. A sártengert 3 sárral teli vödörrel szemléltetjük és valamelyik vödör alján van a kulcs. A feladat teljesítésének gyorsasága alapján, maximálisan 5 pont szerezhető.

3. Könyvtár

A lovagoknak nem csak bátornak és erősnek kell lennie, hanem okosnak is. Az előtérben lévő könyvek közé rejtjük el a következő kulcsot. A csapatok, annyi segítséget kapnak, hogy amelyik könyv környékén elrejtjük a kulcsot, annak a szerzőjét megadjuk a csapatoknak. A feladat teljesítésének gyorsasága alapján, maximálisan 5 pont szerezhető.

4. Sárkányfészek

A sárkányfészekben rengeteg sárkánytojás található, amelyeket fehér lufikkal testesítünk meg. Valamelyik sárkánytojás tartalmaz 1 kulcsot, ami a feladat teljesítéséhez nélkülözhetetlen. A feladat, az hogy meg kell keresni azt a lufit, amelyben a kulcs található, és egy tű segítségével ki kellett pukkanítani. A feladat teljesítésének gyorsasága alapján, maximálisan 5 pont szerezhető.



2. Kulskeresés a sárkánytojások közt (Szarvas)

5. Párbajtér

A csoportoknak 1 perc áll rendelkezésükre a feladat teljesítéséhez, a csapat kiválaszt egy embert, aki a segítővel kardot vív, ha a lábához érinti a kardot a kiválasztott, akkor ő nyer, ha fordítva, akkor csak kérdések árán szerezhetik meg a kulcsot. A feladat teljesítésének gyorsasága alapján, maximálisan 5 pont szerezhető.

Kérdések:

- 1, Milyen állaton közlekedik egy lovag?
- 2, Milyen anyagból készült a lovag fő eszköze?
- 3, Sorolj fel 3 dolgot a lovag ruházatából, ill. eszközeiből!

6. Sötét rengeteg

A feladat az, hogy mindenki gyűjtsön a sötét rengetegben (a könyvtár környékén) 4 féle gyógy- és fűszernövényt (egy növényt sem kell leszakítani, mert a gyógy- és fűszernövények

már ki vannak helyezve és képek segítségével megtalálhatóak), és cseréljétek el a boszorkánnyal a kész főzetre. Az erdőben cserélhetsz a vadással egy bizonyos növényért egy kulcsot a gyűjtendő növény képét is a vadásztól kérhetitek el.

A vadász ad a csapatoknak 1 lapot, melyen a négy növény képe van, neki csak a borsmentára van szüksége, mert azt leforrázva kapja meg kedvenc teáját. Maximálisan 4 pont szerezhető, a növények megtalálásával.

7. Boszorkányodú

Egy főzetcserét kell lebonyolítani a csapatoknak, és újabb kulcsot kell gyűjteniük. 5 köcsögben, 5 különböző dolog van (tejföl, vizes papír, rizs, áztatott puki és vatta) és valamelyik alján van a kulcs. Mindig más-más gyermek nyúl a köcsögökbe, remélve, hogy a kulcs annak az alján van. A boszorkánykérdéseket is tesz fel, amivel plusz pontokat gyűjthetnek a csapatok. Maximálisan 10 pont szerezhető, legfeljebb 5 pont, ha elsőre megtalálják a kulcsot és 5 pont a kérdésekre adott helyes válaszok alapján.

Kérdések:

Mi a lovagok király előtti játékának neve?

Mi egy lovag feladata?

Mi egy lovag előneve?

Ki üthet lovaggá egy embert?

Mi egy lovag fő fegyvere?



3. Boszorkányodú, ahol a kulcsot meg kell keresni (Szarvas)

Ha mind a 7 kulcsot összegyűjtötték a csoportok, akkor kezdődhet a királylány megmentése. A kastély előtt van egy doboz, amibe be kell helyezni a 7 kulcsot, a vár mellett egy palotaőr áll. A palotaőrnek oda kell adni a főzetet, amivel ő elbódítja a sárkányt, amíg a csapat megpróbálja megmenteni a királylányt. Az őrző 2 kérdést tesz fel mielőtt segítene.

Kérdések:

Milyen állatok szerepelhetnek egy lovagi címerben? (Mondjatok legalább 3-at!)

Mi az reggel 4 lábon jár délben 2 lábon este pedig 3 lábon?

A sárkányt úgy lehet legyőzni, hogy ha minden fejétől megszabadítják! Ezzel megmentik a királylányt és vége a játéknak. 10 konzervdobozból áll a sárkány, 3 dobásból kell legyőzni a királylány megmentéséhez.

Pontokat gyűjtenek minden nap, így aki megmentette a Liliánát az kapja a maximális 20 pontot a többi csapat pedig aszerint, hogy meddig jutott úgy kap pontokat.

A helyszíneken tallérok vannak elrejtve, ezek becserélhetők feladatokra. Egy-egy feladat két tallért és két plusz pontot jelent.

Csoportok beosztása, aszerint, hogy ki milyen sorrendben teljesíti a próbákat. (I.sz. melléklet)

Délután: Gipszfestés, és a Harry Potter és a bölcsek köve című film megnézése.

Harmadik nap: A Bölcsek Kövének megtalálása

A mai nap célja, a bölcsek kövének megtalálása, mely el van rejtve a varázslók szeme elől! A játék első felében, a gyerekek varázslóvá válnak! 4 csapatban játszanak továbbra is!

A csapatok varázslóvá válásához, sok dologra szükség van, amelyet az Abszolúton tudnak beszerezni. „Kígyónyelv”= anagramma segítségével indul a játék, amely különböző helyszínek neveit tartalmazza. Ez adja a kiindulási pontot. Minden csapat más és más helyszínen kezdi el a varázslóvá válás rögös útját.

Az Abszolúton a különböző helyszínek:

1. Mágikus Menázséria

Minden varázslótanoncnak be kell szereznie egy baglyot. Az állatot WC papír gurigából és színes papírból készítjük el, ragasztó és olló segítségével. Az elkészült művekre maximálisan 5 pont kapható, melynek feltétele, hogy a csapat minden tagja készítsen egy baglyot magának, minél kevesebb hulladékkal.



**4. Bagolykészítés első lépései
(Szarvas)**

2. Ollivander

A csapat minden tagjának szüksége lesz egy varázspálcára. Hurkapálca és alufólia segítségével készülnek el a varázslók pálcái. A cél, a legkülönlegesebb és legegységesebb pálca elkészítése. Maximálisan 5 pont szerezhető, melynek feltétele, hogy minden csapattagnak legyen pálcája.

3. Gringotts

A varázslók bankjában kell galleonokat (festett söröskupakokat) gyűjteni a csapatoknak, hiszen egy varázslónak is szüksége van vagyonra, minimum 10 galleon gyűjtése szükséges az 5 pont megszerzéséhez.

4. Aranytalár ruhaüzlet

A varázslók is szeretnek divatosan öltözködni, ezért a ruhaüzletben a csapatoknak lehetősége adódik arra, hogy új varázslódivatot teremtsenek. A cél, a legdivatosabb varázslóruha elkészítése. Különböző színű és mintájú anyagokból lehet összeállítani az öltözetet. A ruha összeállítására legfeljebb 5 pont adható. A játék végén egy divatbemutató keretében a csapatok felvonultatják a megtervezett ruháikat.

5. Mugliismereti iroda

A Harry Potter és a bölcsek köve c. film alapján, különböző kérdésekre kell válaszolniuk a csoportoknak, amelyek szükségesek a varázslóvilág feltárásához. A kérdések helyes megoldására maximum 22 pont szerezhető. (II. sz. melléklet)

6. Roxfort expressz 9 és 3/4-es vágány

Bagoly Berti minden ízű drazséját a Roxfortba tartó vonaton mindenkinek meg kell kóstolnia. A csapat tagjainak bekötött szemmel kell felismernie a különböző ízeket.

A drazsé ízei:

- | | |
|-------------|--------------------|
| - ketchup | - instant kakaópor |
| - csokoládé | - olvadós cukorka |
| - só | - tej |
| - cukor | - víz |
| - meggyzörp | - alma |
| - citromlé | - mustár |



5. Kóstolás
(Elek)

Annak függvényében, hogy mennyit ismernek fel a gyermekek, maximum 12 pont szerezhető. A játék a feléhez érkezett. Mindenki beszerezte a legfontosabb dolgokat a varázslóvá váláshoz. A kő felkutatásához azonban még sok akadályon kell átküzdeniük magukat a gyermekeknek. A Tesz-lek süveg, a házakba való beosztást segíti, ő mindent tud. A játék félidejében, a Tesz-lek süveg kérdéseket tesz fel a csapatoknak a tudásuk ellenőrzése érdekében. Minden kérdés megválaszolására félpercnyi idő jut.

Össznépi Tesz-lek süveg kérdései (III. sz. melléklet)

Legfeljebb 46 pont szerezhető, a helyes válaszok alapján.

A játék második része: Újabb 6 helyszínen folyik tovább a játék.

Helyszínek:

7. Bűbájtan óra

Ezen az órán a troll legyőzése a cél, ehhez lengőtekével kell az összes bábut ledönteni.

Itt folyik a gyíktojás védelmi tanfolyam is. Egy kanálra tett pingponglabdával kell szlalomozni az akadályok között, úgy hogy a labda le ne essen, mert ha leesik, akkor a tojás megsemmisül. A gyíkokra pedig szüksége van a varázslóvilágnak.

A bűbájtan óra keretein belül folyik a repüléstan is. Egy seprűvel ütögetve kell fent tartani a lufit a levegőben, így gyakoroljuk a levegőben maradáást.

A háromfejű sárkány pozíciót is itt gyakorolják a tanoncok. Úgy kell szlalomozni, hogy a két gyerek a homlokával megtart egy labdát és úgy megy végig az akadálypályán, így lehet legyőzni egy háromfejű sárkányt. A feladatok pontos és gyors teljesítése alapján maximum 5 pont szerezhető.

8. Mágia történet

Mitikus lényekről kérdéseket kapnak a gyermekek. Amelyeket előzetes olvasás alapján, kell megválaszolniuk. Maximum 10 percük van feladat teljesítéséhez, annyi idő alatt kell egy rövid szöveget elolvasni, majd a kérdésekre válaszolni.

Mitológiai lények felismerése (IV. sz. melléklet) – legfeljebb 10 pont szerezhető.

9. Bájtaltan

Limonádékészítés a feladat. Minden csapat elkészítheti saját limonádéját, melynek színét és ízét is variálhatják, a limonádét ételfestékkel és meggyzörppel lehet színezni, az ízét pedig feldobhatjuk a cukron és a citromlén kívül még mentával, vanília cukorral, és meggy lével. Az íz harmónia alapján 5 pont gyűjthető.

10. Legendás lények gondozása

A tanoncoknak pókjárással kell egy tojás épségére ügyelniük, a tojás Erdélyből származik, kiléte még ismeretlen a varázslók számára, de mindenki érzi, hogy ez a tojás nem közönséges, ha eltörik, annak komoly következményei lehetnek a mágia világában. A vízi szörny legyőzésének elsajátítása is ezen az órán történik. Rá kell harapni egy műanyagpohárra, amiben víz is van, a társadnak úgy kell végig menni az akadályon, hogy te a hátán vagy, ha elengeded a poharat, vagy ha ő ejt le, akkor a víz a társad nyakába ömlik és a vízi szörnyet nem lesznek majd képesek legyőzni. Legfeljebb 5 pont szerezhető, a gyakorlat elsajátítása alapján.

11. Jóslástan

Egy paravánra betűk vannak szúrva, mindenki kiválaszt egy színt és leveszi az azonos színű betűket és egy helyszín nevét kapja meg, ahova menni kell. (számmisztika)

12. Számmisztika

Egy kentaurt ábrázoló kirakót kell kirakni a csapatnak, minél gyorsabban sikerül kirakni annál több pont jár, maximum 5 perc áll rendelkezésre és 5 pont szerezhető.

Ez az utolsó helyszín minden csapat számára, ezután indulhat a bölcsek kövének keresése.

Helyszín felosztás (V. sz. melléklet)

Negyedik nap: Nyomkereső

A bűntény története

Tar János gazdag üzletember, akit holtan találnak a lakásán. Kiderül, hogy a lehetséges elkövetők száma sok, hiszen a régi családi ügyek miatt számos örökös tűnt föl.

A valódi gyilkos Sas József, aki az áldozat féltestvére. József egy kaland eredménye, minek következtében az idősebb Tar János nem ismeri el fiaként. Ez akkora törés az életében, hogy hosszú évekig bosszút forral az apja ellen, bele is kerül ebbe, elmeegógyintézetben kezelik, ahonnan évek múlva gyógyultan távozik. Beáll nyomozónak, de a bosszú még inkább feltámad benne, amikor megtudja, hogy féltestvére (Tar) apjuk örökségéből él mint „Marci hevesen” annak ellenére, hogy az apa halála előtt megváltoztatta a végrendeletét, amelyben már József is örökösként szerepel. Csakhogy Tar zsugori és nem adja át örökségét féltestvérének. Ezért József megkezdte a bosszút és mindenkit kinyír, aki valamilyen formában részesült vagy részesült volna apja hagyatékából. Beteg elme!

Játék menete:

- Csapatok gyülekeznek a teremben,
- csapatonként végignézik a terasz jelenetét,
- majd elindulnak külön feltárni a bűntényt
- a csapatokat Tündi néni kíséri
- a többiekkel marad Szilvi
- mikor egy csapat végigment, akkor ők elkülönülve elemzik a bizonyítékokat. Ha minden csapat végigment a helyszíneken, akkor elmondja mindenki ki a gyilkos a nyomozása alapján
- az a csapat nyer, aki kitalálja és meg is indokolja a bűntény elkövetőjét és annak szándékait

Helyszínek

1. helyszín:

Tar János lakása - **terasz**

Ahol található egy asztal, azon ital és pohár, egy szék, virág, és szőnyeg. Ezek egy dolgozószoba berendezései.

A szoba közepén egy hulla körvonalának rajza látszódik, amelyet a gyermekeknek meg kell vizsgálniuk.

2. helyszín:

FBI iroda – **udvar**

Irodai berendezés, és egy asztal található itt a nyomozónak. Tar János lakásából ide kell menniük a gyerekeknek. A gyermekekkel egy kísérő folyamatosan van, azért, hogy ötleteket adjon nekik és a játék menetének gördülékenységét biztosítsa. A nyomozó elmondja az utasítást és elmondja a csapatoknak a lehetséges gyanúsítottat.

„Menjenek el az egyes számú gyanúsított lakására és hallgassák ki, aki nem más, mint Tar Emília a halott özvegye.”

3. helyszín:

Tar János lakása – **terasz**

A csapat visszatér Tar János lakásához, ahol egy végrendelet hever az asztalon, méghozzá Sánta Alizé. Az asztalon egy nyitott határidő napló is található, melybe bele van írva, hogy: „Július 11. 8.00 óra Suzyval megbeszélés a könyvelőirodában.”

4. helyszín:

Könyvelőiroda – **garázs előtt**

A nyomok alapján a nyomozást a könyvelőirodában folytatják a csoportok. Itt is irodai berendezés található. Egy hulla fekszik közepén mellette egy jelvény és egy végrendelet (január 2.) látható, és egy üzenet olvasható:

„Keress bizonyítékokat majd menj az FBI irodába!”



6. Tar János lakása, ahol szemügyre vehetik a fiatal detektívek a bűntény helyszínét (Szarvas)

5. helyszín:

FBI iroda – **udvar**

Áron nyomozó elmondja: „Bővült a gyanúsítottak listája, fény derült arra, hogy az áldozat viszonyt folytatott Mag Katával, ezért ő is gyanúsított, menjenek el hozzá és hallgassák ki.”

Egy új listát ad át a csapatnak, melyen már két név szerepel Emília és Kata.

6. helyszín:

Mag Kata lakása – **hátsó garázs**

A lakás üres, a gyermekek nem találhatnak itt senkit, de a polcon van egy telefon és alá ki van írva, hogy: „Vedd fel, ha csörög!” Valaki annyit mond a telefonba, hogy a gyilkos a Sötétség utcájában van.

7. helyszín:

Sötétség utcája – **udvar**

Itt Mag Kata holtan fekszik. Mellette áll Ficsór Helga, aki magyarázkodni kezd, hogy nem ő tette, és a csapatokat az Édes Kávé Bárba küldi további információ megszerzése érdekében.

8. helyszín:

Édes Kávé Bár – **fedett terasz**

Mintha egy büfében lennének a csoportok. Itt találják Mag Róbertet, aki holtan fekszik, mellette egy nagyítót találnak. A büfében áll Sánta Aliz, aki látta a gyilkosságot és megtalált egy papírt, amit a gyilkos ejtett el, ez volt rajta: „Találkozzunk Mag Kata lakásán!”

9. helyszín:

Mag Kata lakása – **hátsó garázs**

A lakás megint üres, de itt van Sas nyomozó, kezében pedig egy zacskó, amiben egy fegyver van. Megkérdezi a gyermekeket, hogy hogy állnak a nyomozással? Közli velük, hogy elhagyta nagyítóját, ezért nem tudja megvizsgálni a fegyvert és beviszi a laborba. Majd elküldi a nyomozókat Harmat Mária lakásához.

10. helyszín:

Harmat Mária lakása – **ház mögött**

Mária holtan fekszik, és mellette egy végrendelet hever. Mária mégsem halott, hirtelen kinyitja a szemét és kiabál: „Gyilkos, kapják el!” Eközben Hárs Ede kirohan a ház mögül és a gyermekek azonnal elkapják, de ő magyarázkodni kezd, ezért beviszik az FBI irodába.

11. helyszín:

FBI iroda – **udvar**

Beviszik Edét a nyomozók, Áron is kihallgatja és elengedi. Helga és Aliz éppen tanúvallomást tesz Áron nyomozónak, aki elmondja a két hölgy történetét és azt, hogy a hölgyek vallomása alapján új bizonyítékok láttak napvilágot, amit egy dossziében átad a csapatnak (benne 1 végrendelet, 1 nyilatkozat, 1 elmeorvosi szakértői vélemény), majd kéri őket, hogy nézzék át az eddigi bizonyítékokat, vessék össze az információkat és találják ki, ki a gyilkos.



7. A fiatal nyomozók segítik a nyomozást (Szarvas)

Szereplők

1. Tar Emília (†)

Az áldozat felesége, már évek óta csalja a férjét annak legjobb barátjával, Mag Róberttel.

Indítéka: az általa ismert végrendelet alapján férje halála után minden vagyon kizárólagos örököse.

Feladata: holtan fekszik a 4. helyszínen /Könyvelőiroda /

Mellette rendőrijelvényt találnak és egy végrendeletet (Harmat Mária) és egy üzenetet, amiket minden csapat érkezése előtt maga mellé helyez.: „Keress bizonyítékokat majd menj az FBI irodába!”

2. Mag Kata (†)

Mag Róbert felesége, Tar János szeretője.

Indítéka: Tar János azzal ámította, hogy elválik a feleségétől és elveszi, de Kata rájött, hogy János ezt sosem tenné meg.



8. Az ifjú detektívek egy végrendeletet találtak (Szarvas)

Feladata: 7. helyszínen Sötétség utcája – udvar/ holtan fekszik

Mellette áll Ficsór Helga, aki magyarázkodni kezd:

„Nem én öltem meg! Így találtam rá. Csak éppen erre jártam. Én Ficsór Helga vagyok, Tar úr szobalánya, jól ismertem Kata asszonyt, sosem bántottam volna. Vele is erőszakos volt az úr, mint velem. Ezt a levelet itt találtam mellette a földön. Menjenek az Édes Kávé Bárba ott információhoz juthatnak.”

3. Ficsór Helga - Tündi

Tarék szobalánya.

Indítéka: Tar János folyamatosan zaklatta és erőszakoskodott vele.

1. Feladat: 7. helyszínen a Sötétség utcája – udvar/ áll a holttest mellett

Ficsór Helga áll és magyarázkodni kezd:

„Nem én öltem meg! Így találtam rá. Csak éppen erre jártam. Én Ficsór Helga vagyok, Tar úr szobalánya, jól ismertem Kata asszonyt, sosem bántottam volna. Vele is erőszakos volt az úr, mint velem. Ezt a levelet itt találtam mellette a földön. Menjenek a Édes Kávé Bárba ott információhoz juthatnak.”

2. Feladat: 11. helyszínen /FBI iroda /

Helga és Aliz éppen tanúvallomást tesz Áron nyomozónak. Mindannyian ülnek egy asztalnál. Áron elmondja a két hölgy történetét és azt, hogy a két hölgy vallomása alapján új bizonyítékok láttak napvilágot, amit egy dossziében átad a csapatnak (benne 1 végrendelet, 1 nyilatkozat, 1 elmeorvosi szakértői vélemény), majd kéri őket, hogy nézzék át az eddigi bizonyítékokat, vessék össze az információkat és találják ki, ki a gyilkos.

4. Mag Róbert lakása (+)

Tar János legjobb barátja, Mag Kata férje.

Indítéka: Tar Emília szeretője, egyszer azt mondta neki akár ölni is képes lenne azért, hogy az övé legyen.

Feladat: 8. helyszínen /Édes Kávé Bár/ holtan fekszik

Mellette nagyító

Itt áll Sánta Aliz, aki látta a gyilkosságot:

„Sánta Aliz vagyok a pultos, mindent láttam csak a gyilkos arcát nem annyira gyorsan történt minden. Egy sötét alak bejött és gondolkodás nélkül lelőtte az urat, majd elszaladt. Ennyit láttam. Az az alak elejtett egy papírdarabot. De jól elraktam talán segíthet a nyomozásban ”

Átadja: „Találkozzunk Mag Kata lakásán!”

5. Sánta Aliz – Nóri

Édes Kávé Bár pultosa, Tar János féltestvére.

Indítéka: vérszerinti apja soha nem ismerte el lányaként, de John büntudatott érzett apja miatt beveszi a nőt egy korábbi végrendeletébe

1. Feladat: 8. helyszínen /Édes Kávé Bár/ holtan fekszik Mag Róbert

Mellette nagyító

Itt áll Sánta Aliz, aki látta a gyilkosságot:

„Sánta Aliz vagyok a pultos, mindent láttam csak a gyilkos arcát nem annyira gyorsan történt minden. Egy sötét alak bejött és gondolkodás nélkül lelőtte az urat, majd elszaladt. Ennyit láttam. Az az alak elejtett egy papírdarabot. De jól elraktam talán segíthet a nyomozásban ”

Átadja: „Találkozzunk Mag Kata lakásán!”

2. Feladat: 11. helyszínen /FBI iroda /

Helga és Aliz éppen tanúvallomást tesz Áron nyomozónak, mindannyian egy asztalnál ülnek. Áron elmondja a két hölgy történetét és azt, hogy a két hölgy vallomása alapján új bizonyítékok láttak napvilágot, amit egy dossziében átad a csapatnak (benne 1 végrendelet, 1 nyilatkozat, 1 elmeorvosi szakértői vélemény), majd kéri őket, hogy nézzék át az eddigi bizonyítékokat, vessék össze az információkat és találják ki, ki a gyilkos.

6. Harmat Mária (†)

Tar János üzlettársa

Indítéka: egy korábbi megegyezés alapján János és Emília halála esetén ő válna közös tulajdonú vállalatuk vezérigazgatójává.

Feladat: 10. helyszín /Harmat Mária lakása/ holtan fekszik,

Mellette végrendelet hever

Belső irodából hirtelen kirohan Hárs Ede.

Halott Mária mégsem halott, hirtelen kinyitja a szemét és kiabál: „Gyilkos, kapják el!” majd újra meghal...

Edét elkapják a gyerekek, aki magyarázkodni kezd: „Nem én öltem meg, én Hárs Ede vagyok Tarék szomszédja, mikor ideértem egy sötét alak ugrott ki az ablakon, megijedtem és elbújtam, amikor meghallottam, hogy mozgás van idekint azt hittem újra visszajött a gyilkos és csak előle akartam menekülni. Mária a kedvesem volt, vele is csúnyán elbánt az a szemét Tar, csak azért jöttem, hogy elmondjam végre meghalt az a szemétláda. Ha nem hisznek nekem vigyenek el az FBI irodába, majd ott tanúvallomást teszek.” – Elviszik.

7. Hárs Ede - Reni

Tarék szomszédja.

Indítéka: mindig irigy volt Tarék gazdagságára. Egyszer azt mondta: „Az ilyen felfuvalkodott, úgazdag szemétládáknak, mint Tar már csak egy golyó hiányzik a fejéből.”

Feladat: 10. helyszín /Harmat Mária lakása/ holtan fekszik,

Mellette végrendelet hever

Belső irodából hirtelen kirohan Hárs Ede

Halott Mária mégsem halott, hirtelen kinyitja a szemét és kiabál: „Gyilkos, kapják el!” majd újra meghal...

Edét elkapják a gyerekek, aki magyarázkodni kezd: „Nem én öltem meg, én Hárs Ede vagyok Tarék szomszédja, mikor ideértem egy sötét alak ugrott ki az ablakon, megijedtem és elbújtam, amikor meghallottam, hogy mozgás van idekint azt hittem újra visszajött a gyilkos és csak előle akartam menekülni. Mária a kedvesem volt, vele is csúnyán elbánt az a szemét Tar, csak azért jöttem, hogy elmondjam végre meghalt az a szemétláda. Ha nem hisznek nekem vigyenek el az FBI irodába, majd ott tanúvallomást teszek.” – Elviszik.

8. Sas József – Balázs

FBI nyomozó, a gyilkos

Fattyú, apja megtagadta, elesett az örökségtől. Ebbe lassan beleőrült, elmeógyógyintézetben kezelték két évig, onnan gyógyultán távozott. Apja halála után féltestvére örökölt mindent. A bosszú így újra feltámadt benne, valamint megtudta, hogy apja testvére végül ráhagyott mindent végrendeletében, ezért bosszúból és a vagyonért mindenkit megölt, aki bármiféle kapcsolatban állt az apjával vagy örökölt volna a vagyonból.

1. Feladat: 1. helyszínen /terasz/helyszínel (körbejárja a hullát) majd a gyerekek felé fordul és megszólal:

„Hölgyeim és Uraim!

Sas nyomozó vagyok, az FBI gyilkossági ügyosztályáról. Néhány órával ez előtt gyilkosság történt itt a helyszínen a Vörös Rózsa utca 123. alatt. Az áldozat a lakás tulajdonosa Tar János egy gazdag és befolyásos üzletember.

Az eddig feltárt bizonyítékok alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy a gyilkosságot előre megfontolt szándékkal, hidegvérrel követték el. Az FBI felállította a lehetséges elkövetők listáját, de bizonyítékok híján megrekedt a nyomozás. Ezért az önök feladata az, hogy továbbgöngyölítsék a szálakat és elkapják a gyilkost.

Most menjenek az FBI irodába, ott Áron nyomozótól megkapják az eddig összegyűjtött információkat. „

2. Feladat: 9. helyszín /Mag Kata lakása/

A lakás üres megint, de itt van Sas nyomozó, kezében egy zacskóban egy fegyver:

„Nos hogy áll a nyomozás? (gyerekek elmondják, hogy állnak eddig) Megtaláltam a gyilkos fegyvert, amin úgy látszik ujjlenyomat is van, de elhagytam a nagyítót és nem tudom így megnézni. Beviszem a laborba addig maguk menjenek el Harmat Máriához és hallgassák ki.”

9. Dávid Áron – Kitti

FBI nyomozó, ő látja el folyamatosan új információkkal a csapatokat.

1. Feladat: 2. helyszínen /FBI iroda/

Csapatoknak átadja az 1. gyanúsított listát, majd a nyomozó elmondja az utasítást:

„Menjenek el az egyes számú gyanúsított lakására és hallgassák ki, aki nem más, mint Tar Emília a halott özvegye.”

2. Feladat: 5. helyszínen /FBI iroda/

Áron elmondja: „Bővült a gyanúsítottak listája, fény derült arra, hogy az áldozat viszonyt folytatott Mag Katával, ezért ő is gyanúsított, menjenek el hozzá és hallgassák ki.”

új listát ad át a csapatnak, melyen már két név szerepel Emília és Kata.

3. Feladat: 11. helyszínen /FBI iroda/

Helga és Aliz éppen tanúvallomást tesz Áron nyomozónak

Áron elmondja a két hölgy történetét és azt, hogy a hölgyek vallomása alapján új bizonyítékok láttak napvilágot, amit egy dossziében átad a csapatnak (benne 1 végrendelet, 1 nyilatkozat, 1 elmeorvosi szakértői vélemény), majd kéri őket, hogy nézzék át az eddigi bizonyítékokat, vessék össze az információkat és találják ki, ki a gyilkos.

Gyanúsított lista, végrendeletek, nyilatkozat (VI. sz. melléklet)

Ötödik nap: Számháború

Tízórai után kísértáltunk az Anna ligetbe, ahol két csapatban számháborúzunk. Minden nagy örökbe fogad egy kicsit, párban játszanak, ha egyikük ki is esik, párban maradnak, de a kiesett nem olvashat már le számokat csak segítőként van jelen, addig vannak versenyben, míg mindkettőjüket ki nem ejtik, vagy valamelyik csapat meg nem találja az ellenfél zászlaját.

A számháború alapja a becsületesség. Ahhoz, hogy mindenki jól érezze magát elengedhetetlen a szabályok betartása. 2-2 csoportot összevonva játszunk. Az ellenfelet úgy lehet kiejteni, ha fején viselt számot, hangos és érthető kiáltással ejtik ki. Négyjegyű számokkal játszunk. A számok kiejtése történhet egyben, számjegyenként, vagy kétjegyű számokban is. A számot nem lehet takarni sapkával, kézben tartott tárggyal, vagy kézzel, de a fa mögé, földre hasalva és társakkal összekapcsolódva lehet takarni a számokat. A kiesett játékos, ha meghallja a számait, akkor le kell üljön a padra és ő már nem folytathatja a játékot. A számháború célja az ellenfél zászlajának megszerzése, amit a csapatok a játék két térfelén gondosan elrejtettek és azt a játék során mozgatni már nem lehet.

Délután: Közkívánatra A mogyoró meló c. rajzfilm megnézése.

Második hét

Első nap: Csapatkovácsolda

Délelőtt: Bemutakozás, ismerkedés, csapatfelosztás

1. Csapatok felosztása 4 fős heterogén csoportokká.
2. Ismerkedünk egymással, bemutatkozunk. Névtáblát készítünk, mindenki választhat saját színt. Erre a színes papírra rajzolhat és felírhatja a nevét, majd tetszőleges formára vághatja. Biztosítótű segítségével tűzzük a gyermekek ruháira a táblákat.
3. Csapat kitalálja a csapatnevet, ehhez minden csapattagnak megfelelő kompromisszum készséggel kell rendelkezni, hogy döntésre juthassanak.
4. Ezután elkészítik a csapatzászlójukat, amelyen a csapatnévhez megfelelő ábrák jelennek meg. Lepedőre temperával festik az ábrákat.
5. Miután minden zászló elkészült, akkor csapatok bemutatják a kész műveket.



**9. Csapatzászló készítés
(Szarvas)**

Délután: Aliz Csodaországban című mese megtekintése, közben gipszfestés, és karkötőkészítés cérnából.

Második nap: Aliz Csodaországban!

A játék indításához, minden csoport kiválaszt egy embert, aki bemegy a hernyóhoz, aki elmesél egy történetet, a mesében ismerteti a mai programok, a feladatokat és azt, hogy mi a mai nap célja. A délelőtti során minden csapatnak kártyalapokat kell gyűjteniük, ahhoz, hogy sereget állíthassanak fel és hogy, megdönthessék a Vörös királynő uralkodását. Ezzel segíthetnek Aliznak hazatérni Csodaországból. A hernyó minden csoport képviselőjének, megadja a kezdő helyszínt, ahonnan a játékosok indulhatnak. A mai napon is minden helyszínen pontokat lehet gyűjteni, melyeket a hét utolsó napján összesítünk és kihirdetjük a tábor abszolút győztes csapatát.

Helyszínek:

1. Nyúl:

A gyermekek a legkülönbézetesebb teákat kell megkóstolniuk és természetesen ízük alapján felismerniük. 10 féle teát sorakoztat fel a nyúl, ahhoz, hogy a csapat kártyát szerezhessen, legalább 5 félért fel kell tudjanak ismerni a csapattagok, mindenkinek legalább 2 teafélét meg kell ízlelnie. A mai napon is pontok szerezhetőek, maximum 10 pontot lehet elérni ebben a feladatban. Amennyit felismernek, annyi pontot kaphatnak a csoportok.

Teafélék:

- | | |
|-------------|-----------------|
| - kamilla | - menta |
| - csokoládé | - mangó |
| - barack | - csipkebogyó |
| - eper | - almás fahéjas |
| - citromfű | - narancs |

2. Kalapos:

A gyermekek feladata a kalapkészítés. Kartonból, és alaklemezek segítségével minden csapatnak egy egyedi díszítésű kalapot kell alkotnia. Maximum 5 pont szerezhető ezen a

helyszínen, ami a kalap egyediségétől és összeillesztésének pontosságától függ. Kártyalapot pedig a feladat teljesítéséért kaphatnak.

3. Labirintus:

A gyermekeknek egy székekből létrehozott labirintuson kell keresztülmenniük, úgy hogy be van kötve a szemük és csak az utasításokat követve tudnak végig menni a labirintuson, egyszerre csak egy ember megy, addig a többiek labirintusos feladatlapokat oldanak meg. Maximum 10 pont szerezhető, 5 a feladatlapokért és 5 a labirintus pontos teljesítéséért. (VII. számú melléklet)

4. Mormota:

Egy nagy tálból kell a csoport összes tagjának a lisztet addig fújni, még meg nem látják az elrejtett kártyalapot, majd kéz nélkül ki kell venni azt a tálból. Itt maximum 5 pont szerezhető, a feladat teljesítésének gyorsaságától függően.



**10. Lisztfújás
(Szarvas)**

5. Teadélután: Össznépi sorverseny

A csapatok beállnak egymás mellé a csapat tagok pedig egymás mögött sorakoznak fel, a mesében megismerkedhettek a gyermekek az ikrekkel Subidánnal és Subidúval, akik pont olyanok, mint két tojás. A táborlakók feladata az lesz, hogy tojásokat adjanak át egymásnak láncszerűen. Az a csapat kapja a legtöbb pontot, akik a leggyorsabban tudják átadni a tojásokat és egyszer sem ejtik le azt.

Minden csoport körbe áll egy-egy kancsót és szívószállal ki kell inni a vizet a köcsögökből. Az a csapat nyeri a versenyt, amelyik a leggyorsabban kiissza a vizet.

Egymás mögött felsorakoznak a csapatok, az első kapnak egy műanyagkanalat és egy pingpong labdát a kezükben, amivel el kell menni a könyvtár sarkáig, majd vissza kell fordulni és át kell adni a labdát úgy, hogy le ne essen. Ha leesik a labda, akkor vissza kell menni a sor elejére és újra kell teljesíteni a feladatot. Az a csapat kapja a legtöbb pontot, aki a leggyorsabban teljesíti a feladatot.

Az első csapat 5, a második 4, a harmadik 3, és a egyedik csapat pedig 2 pontot kaphat.

6. Vörös királynő:

Legalább kétszintes kártyavárat kell építeni a gyermekeknek egy kártyalap megszerzése érdekében, maximum 5 pont szerezhető a feladat gyorsasága szerint, plusz pont is szerezhető, ha több emeletes a kártyavár.



**11. Kártyavárépítés
(Szarvas)**

7. Kalapos:

„Itt a piros, hol a piros” (5-ször kell megtalálniuk a piros lapot)
maximálisan 5 pont szerezhető, ha mind az 5-ször megtalálják a piros lapot. Ahhoz, hogy kártyalapot kapjon a csoport, legalább 3-szor el kell találnia lap helyét.

8. Vigyori:

A gyerekeknek joghurtot kell kóstolniuk, amennyit felismernek, annyi pontot szerezhetnek. Maximum 6 pont szerezhető, mert 6 féle joghurtot tudnak felismerni.

Típusok:

- | | |
|-----------------|------------|
| - almás-fahéjas | - barackos |
| - epres | - málnás |
| - áfonyás | - szilvás |

9. Aliz:

Aliz kérdéseket tesz fel a gyerekeknek a délután látott mesével kapcsolatban. Kérdések (VIII. sz. melléklet)

Végső feladat: A Vörös királynő hatalmának megdöntése, az uralkodót egy gyíksárkány védi az ellenségtől. Legyőzése úgy lehetséges, ha a 10 konzervdobozból felállított sárkányt, 5 dobásból ledobják. Így Aliz hazautazhat és a győztes csapat + 25 ponttal gazdagodik.

Csapatfelosztás (IX. sz. melléklet)

Harmadik nap: Honfoglaló

A játékhoz 4db A/2 lapra rajzolunk fel egy Magyarország térképet, jelölve rajta a megyehatárokat és a megyék neveit székhelyeikkel együtt. Minden csapat 1-1 színt kap, a területeik jelöléséhez.

A játék menete:

A játék négy fordulóból áll:

- I. Bázismegye választás
- II. Terjeszkedés
- III. A szabad területek felosztása
- IV. Háború

I. forduló: Bázismegye választás

A játékosok egymás után választanak maguknak egy bázismegyét. A bázismegyék nem lehetnek egymással szomszédosak.

II. forduló: Terjeszkedés

A játékosok egymás után választanak egy szomszédos megyét, és ha jól felelnek a feleletválasztós kérdésre, akkor a megyét elfoglalják. Ez a forduló maximum 6 körből áll. Az igazságosság kedvéért minden körben más a játékosok sorrendje.

III. forduló: A szabad területek felosztása

Minden körben egy tippelős kérdést teszünk fel a három játékosnak. A nyertes választhat megyét. Ez a forduló addig tart, amíg el nem fogynak a szabad megyék.

IV. forduló: Háború

Minden körben minden játékos egyszer támadhat. A támadónak és a védőnek ugyanarra a feleletválasztós kérdésre kell válaszolnia:

A védő nyer, ha a támadó nem találja el a helyes választ

A támadó nyer, ha ő eltalálja a helyes választ, de a védő nem.

Ha a támadó és a védő ugyancsak eltalálja a helyes választ, akkor egy tippelős kérdéssel döntjük el a csatát.

Ha a támadó nyer, akkor a megyét elfoglalja.

Bázismegye támadás

Bázismegye támadás akkor lehetséges, ha a közvetlenül mellette helyezkedő megyét is elfoglalod. Ekkor a támadónak le kell döntenie a bázismegyén álló vár mindhárom tornyát (így egy támadáson belül három csata van). Amennyiben a támadó veszít, a támadás befejeződik, de a ledöntött tornyokat a következő támadás során már nem kell újra ledöntenie a támadónak. Ha egy játékos bázismegyéjét elfoglalják, akkor az kiesik a játékból, a támadó pedig megkapja összes megyéjét.



**12. A honfoglalók elfoglalták
Magyarország területét
(Szarvas)**

Eredményhirdetés:

A játék 20 körből áll, az a csapat nyer, amelyiknek a legtöbb megyéje van a háború végén. A rangsor felállítása után a Honfoglaló nyertes csapata 30 pontot, a 2. helyezett 25 pontot, a 3. helyezett 20 pontot és a 4. helyezett 15. pontot tud szerezni.

A honfoglaló szabályait, annyiban módosítottuk, hogy nem három csapat, hanem 4 csapatban játszunk és a területfoglalások nem érnek pontokat.

Negyedik nap: Kalózkodás napja

A délelőttöt, azzal töltjük, hogy kalózzokká váljunk!

4 db A/2-es vékony lapot összeragasztunk, majd egy nagyméretű hajót hajtogatunk belőle, minden csapat csinál egy saját hajót magának. A hajókat a csapatok díszítik ki, színes celluxokkal, színes papírokkal, filctollakkal. Hiszen minden kalóznak szüksége van egy hajóra a tengerek meghódításához. A hajók küllemére maximálisan 10 pont szerezhető.

Alaklemez segítségével készítünk a gyerekek kalóz kalapokat, melyeket különböző halálfejes koponyákkal lehet díszíteni, amit ki is tudnak színezni.

Készítünk még távcsöveket, karton és színes cellux segítségével, valamint kalózkardokat is színes papírból.

Az eszközök mennyiségétől és minőségétől függően legfeljebb 10 pont kapható.

Délután:

1. Kötélhúzás: a csapatok egymás ellen köteleket húznak, az erősségük bizonyítása érdekében.

2. Rumivó verseny: teához hozzáadunk rumaromát, így készítjük el a mi kalózaink kedvenc rum ízű italát. Minden csapatból egy ember nevez a versenyre. 10 háromcentes pohárból kell a „rumot” minél gyorsabban meginni. Aki a leggyorsabb, az szerzi a legtöbb pontot a csapatának.

3. Papír hajófűző verseny: alufóliából négy egyforma pályát építünk, amire vizet öntünk. A gyermekeknek papírhajót kell hajtogatniuk, majd csapatonként egy ember vízre teszi a hajót és levegő segítségével a célba juttatja.

4. Kincskeresés: minden csapat megkapja a könyvtár alaprajzát, amin bejelöljük a valódi kincs helyét, amely gyöngynyakláncokat és édességet tartalmaz, a térképet ki kellett rakni és meg kellett találni a kincset, ami jól el van rejtve.



13. A rettenthetetlen kalózkodók felkészültek az akadályok legyőzésére (Szarvas)

Minden feladatban az első csapat 5, a második 4, a harmadik 3, és a negyedik csapat pedig 2 pontot kaphat.

Ötödik nap: Számháború, focimérkőzés és körjátékok a szabadban

Tízórai után kísértáltunk az Anna ligetbe, ahol két csapatban számháborúztunk. Minden nagy örökbe fogad egy kicsit, párban játszanak, ha egyikük ki is esik, párban maradnak, de a kiesett nem olvashat már le számokat csak segítőként van jelen, addig vannak versenyben, míg mindkettőjüket ki nem ejtik, vagy valamelyik csapat meg nem találja az ellenfél zászlaját.

A számháború alapja a becsületesség. Ahhoz, hogy mindenki jól érezze magát elengedhetetlen a szabályok betartása. 2-2 csoportot összevonva játszunk. Az ellenfelet úgy lehet kiejteni, ha fején viselt számot, hangos és érthető kiáltással ejtik ki. Négyjegyű számokkal játszunk. A számok kiejtése történhet egyben, számjegyenként, vagy kétjegyű számokban is. A számot nem lehet takarni sapkával, kézben tartott tárggyal, vagy kézzel, de a fa mögé, földre hasalva és társakkal összekapcsolódva lehet takarni a számokat. A kiesett játékos, ha meghallja a számait, akkor le kell üljön a padra és ő már nem folytathatja a játékot. A számháború célja az ellenfél zászlajának megszerzése, amit a csapatok a játék két térfelén gondosan elrejtettek és azt a játék során mozgatni már nem lehet.

A délelőtt további részében a gyermekeknek lehetőségük van futballozni és egyéb labdajátékokat kipróbálni.



14. Táborzárás

V. Összegzés

A kétszer kéthetes élménytábor megvalósítása után azt a következtetést vontuk le, hogy a gyermekeknek igenis szükségük van erre az új pedagógiai irányzatra: a mindennapi életük során, egy tábor keretein belül, vagy akár az iskolai nevelés során is. A gyermekek szociális fejlődésére, társas kapcsolataira pozitív hatással van a csoportmunka, mivel a mai gyermek élete egy részét a számítógép előtt, illetve azon keresztül éli. Keveset találkozik élőben társaival az iskolán kívül, ez nagyon fontos társadalmi probléma napjainkban. A 2013-14. év nyarán, a táborokban folyó csoportmunka pedig rákényszerítette a gyermekeket az együttműködésre a cél elérése érdekében, ezáltal jobban nyitottak a külvilág felé, személyiségük extrovertáltabbá válhat.

Látni véltük, hogy az általunk teremtetett szituációkban, a kidolgozott projektek során szerzett élmények befolyásolták a gyermekek érzelmi világát: mindig valamilyen hős szerepébe bújhattak, közösen tervezhettek, cselekedhettek társaikkal. Problémahelyzeteket kellett megoldaniuk, szerepeket és magatartásformákat próbálhattak ki.

Az első tábori napok közösségépítő munkája után már az együttlét is spontán örömet szerzett a csapattagoknak. Hajlandóvá váltak a csoportmunkára, úgy dolgoztak a projekteken, hogy a változásokat maguknak kellett meghatározniuk és befolyásolniuk.

Egy-egy projekt zárásakor a résztvevőknek reagálniuk kellett az átélt élményekre, és ezeket össze kellett hasonlítaniuk a többi csapat tapasztalataival. Mindig arra ösztönöztük a résztvevőket, hogy saját maguk fogalmazzák meg gondolataikat, vonják le a következtetéseket.

Dolgozatunkkal az a célunk, hogy megszerzett tapasztalatainkat rendszerezzük, tudatosítsuk, majd ennek köszönhetően beépíthessük tanév közbeni nevelő, oktató, fejlesztő munkánkba. Törekedtünk újfajta pedagógus-szerepek kipróbálására, az élménypedagógiai elmélet gyakorlati alkalmazásának kidolgozására.

Részcéljaink között szerepelt az általános iskolás gyermekek nevelése:

- az aktív részvétel, a saját élményen keresztüli tanulás elérése, a tanulságok feldolgozása és elmélyítése,
- a csoportban végzett munka, és ennek következményeként a közösség tudatos építése, mert a kompetenciafejlesztés alapja a jó közösség;
- a saját, meglévő tudás aktivizálásának elősegítése a közös siker elérése érdekében.

Célunk volt a gyermekek individuális és szociális nevelése, társas kapcsolataik erősítése az animáció és a játékpedagógia eszközeivel; a játékokon, projekteken keresztül történő szemléletformálás, az informális és non-formális tanulás során szerezhető sikerélményeken keresztüli nevelés; a mindennapok során jelentkező konfliktusok megelőzésére, felismerésére és kezelésére megoldások találása a közvetlen környezetünkben.

Úgy érezzük, a táborok szervezése és lebonyolítása után képessé váltunk céltudatosan és önállóan megtervezni, megszervezni, lebonyolítani és értékelni saját élményű foglalkozásokat; a tanult tevékenységeket, játékokat a saját nevelési céljainak szolgálatába állítani. Megtanultuk hatékonyan kihasználni a tanórán kívüli és szabadidős tevékenységekben rejlő oktatási, nevelési és fejlesztési lehetőségeket; a gyermekek szociális kompetenciáit fejleszteni a játékpedagógia és az élménypedagógia eszközeivel, a gyermekek aktív részvételével.

Úgy látjuk, fontos a pedagógusok szemléletének alakítása, mert a tapasztalati tanulás, a játékokkal történő egyéni fejlesztés újabb lehetőségeket, utakat nyit meg az eredményes iskolai munkavégzés előtt. Persze fontos a fokozatosság elve, vagyis kezdjünk bemelegítő feladatokkal és csak azután haladjunk a hosszabb, bonyolultabb feladatok felé. Az első tábori napok közösségépítő tevékenységével a csoportban optimális módon kifejlődött az egymás iránti bizalom. Megismerték a csoportban a szabályokat, elhagyták a saját komfortzónájukat.

Mi, pedagógusok felkészültünk a rendkívüli helyzetekre. Vizsgáltuk a játékhelyszíneken várható kockázatokat; kidolgoztunk különféle játékfajtákat egyénileg, párban és teljes csoportban; megterveztünk páros és kiscsoportos kommunikációs gyakorlatokat; kitaláltunk és másoktól átvettünk csapat- és bizalomépítő játékokat, együttműködési helyzeteket, problémamegoldó tevékenységeket.

Tapasztalataink alapján úgy látjuk, eredményesebb lesz a nevelő-oktató munkánk, ha az élménypedagógiai módszerek, eljárások alkalmazása előtt ismereteket szerzünk az alábbi területeken:

- élménypedagógiai foglalkozások tervezése, szervezése, lebonyolítása, a facilitátor szerepének átgondolása,
- az elvégzett tevékenységek értékelése, a reflexió jelentősége, levezetésének módszerei, technikái;

- folyamattervezés, csoportos fejlesztés élménypedagógiai foglalkozásokon keresztül;
- a magatartási és beilleszkedési zavarokkal küzdő gyermekek egyéni és csoportos fejlesztése élménypedagógiai foglalkozásokon keresztül.

A két, egymást követő nyáron megszervezett élménytáborokkal elértük rövid és hosszú távú céljaink nagy részét: felkészültünk élménypedagógiai foglalkozások tervezésére és hátrányos helyzetű gyermekek foglalkoztatására. Betekinthettünk egy olyan műhelymunkába, amelyet az élménypedagógia magyarországi meghonosítói végeznek. Látjuk, hogy tanfolyamokat, kurzusokat hirdetnek annak érdekében, hogy a pedagógusok beilleszthessék ezt a nevelési szemléletet mindennapos iskolai munkájukba. Korlátozott lehetőségeink miatt nem állt módunkban részt venni ilyen képzésen, de munkánkba beépítettük a megjelent élménypedagógiai szakirodalmat, és megpróbáltuk gyakorlati síkon alkalmazni a hozzáférhető elméleti anyagot. Betekintettünk az egy hónappal ezelőtt megrendezett módszertani konferencia (2014. november, Kaposvár) kéziratos anyagába.

Meggyőződünk róla, hogy lehetséges a tanulók individuális és szociális nevelése a játékpedagógia eszközeivel. Játékokon, projekteken keresztül történhet szemléletformálás a gyermekek aktív részvételével, a pedagógus fejlesztő irányítása mellett. Lehetséges informális és non-formális tanulás során szerezhető sikerélményekkel nevelni az általános iskolás korosztályt.

A játék és az élménypedagógia lényege a játéköröm jótékony hatása a tanulásra, valamint a sikerélményhez juttatás. Mint reméljük, még ránk, felnőttekre is fejlesztően hatott. Örömet szerzett, az már bizonyos!

VI. Bibliográfia

- Bencéné Dr. Fekete Andrea: Élmény a tanulás-de hogyan? In: Bencéné Dr. Fekete Andrea (szerk.): II. Kárpát-medencei Nemzetközi Módszertani Konferencia és Módszervásár, Kaposvár 2014
- Bányai Sándor –Besnyi Szabolcs: „Sárról nem volt szó...! – Túratervezés a kockázatelemzés és kockázatkezelés módszerével”. In: Muskovits I.(szerk.): Szabadidő-kalauz, Budapest, Raabe Tanácsadó és Kiadó Kft., 2005
- Bothné Jeney Erzsébet: A gyermek helye az iskolai élet közösségében, In: Áment Erzsébet (szerk.): Hiszek az ifjúságban!, Révai Digitális Kiadó, Budapest, 2007
- Carroll, Lewis: Alice Csodaországban, General Press Kiadó, 2007
- <http://hirmagazin.sulinet.hu/hu/pedagogia/a-taborszervezes-specialis-feladatai-i-resz>
- http://kozeletre.mediacenter6.hu/wp-content/uploads/2009/02/armosanita_tura.pdf
- <http://www.u-szeged.hu/szegedi-egyetem/egyetemi-elet/hallgatok-toronyban?objectParentFolderId=2195>
- Kästner, Erich: Emil és a detektívek, Holnap Kiadó, 2006
- Kispéter Andrea –Sövényházi Edit: Élménypedagógia, Bába Kiadó, Szeged, 2008
- Kovács György – Bakosi Éva: Játék az óvodában, Didakt Kiadó, Debrecen, 2005
- Környezeti társas- Környezettudatos nevelési módszertan élménypedagógiával, Bp., KPSZTI, 2010. 10. 19.
- Lovász Károly: Élménypedagógia a teljességre nevelés művészete. Lectum Kiadó, Szeged, 2008
- Molnár Péter: Töprengések az élménypedagógia fogalmáról
<http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2013/nyar/8.pdf>
- Rowling, Joanne Kathleen: Harry Potter és a Bölcsek Köve, Animus Kiadó, 1997