

A múlt nyomában

Ifjú régészek kalandjai

Fodor Éva

Gyermekmosoly Egyesület, Nyíregyháza

A
4.3
1

Elmúlt idők kutatása, földbeásott kincsek felfedezése, régészeti leletek megtalálása majd' minden gyerek fantáziáját foglalkoztatja. Játékunkban ennek a mesének a keretén belül mutatunk be egy komplex tevékenységet, akadályversennyel, kézműveskedéssel. A program kiválóan hasznosítható táborokban, főleg, ha a helyszín, vagy a tábor kerete amúgy is kötődnek, vagy köthetőek régi korokhoz.

Tartalom	Oldal
1. A játék szerepe, pedagógiai célja	2
2. A programpontok listája	3
3. Előkészületek	3
4. A program leírása	5
5. Integrációs lehetőségek	10
6. Biztonsági intézkedések	11
7. Utómunkálatok, értékelés	11
8. Ellenőrző lista	12
9. Melléklet	12

Helyszín	szabadtér, erdei környezet
Időtartam	3-4 óra
Részt vevő gyerekek száma, életkora	30 fő, 10 éves kortól
Szervezők száma	4 felnőtt segítő vagy kortárs segítő
Eszközszükséglet	Ásó, A/4-es papír, kartonpapír, íróeszközök, pemzlik, kanalak, ugrálókötél, karikák, labdák, agyagedények, virágcserepek, agyag, tempera, ecsetek
Felmerülő összköltség	5000 Ft
Előkészületek időtartama	2-3 nap
Üzenet	„Fedezzük fel múltunkat!” A játék során a gyerekek megtapasztalják a történelmet feldolgozó különböző szakterületek jellegzetességeit. Közvetlen tapasztalati formában érzékelik a régészek munkáját, és eközben tudatosítani kell múltunk megismerésének fontosságát.

1. A játék szerepe, pedagógiai célja

Történelmünk megismerése oktatási keretek között tényszerű formában történik, eleink mindennapjainak tanulmányozására kevés idő és lehetőség jut, ami távolivá, száraz tananyaggá formálja a magyarság történelmét, sorsfordulóit.

A játék során az eddigi **ismeretanyag bővítésére** és **elmélyítésére** kerül sor. A játék a **megértés** mellé a **megérzés élményét** is nyújtja, magát az **ismeretszerzést** is érdekes kalanddá változtatja. Az élmények befogadását drámapedagógiai eszközökkel (mésék alkalmazásával) segítjük.

A program célja a fantázia, az ügyesség, a találékonyság, a kitarítás, a közösségformálás, valamint a tanulmányokhoz kapcsolódó ismeretanyag elmélyítése, kibővítése.

A játék során a gyerekek 4-5 fős régészcsapatokat alkotnak, és akadályokat leküzdve, rejtvények megoldásával keresik a térképet, mely a honfoglaló őseink tárgyainak lelőhelyét ábrázolja. Miután megtalálták, ásás következik; feltárják és összegyűjtik a leleteket, melyeket a megtisztítás után restaurálnak. A játék zárásaként a kész tárgyakat egy kiállítás keretében mutatják be egymásnak a csapatok, ismertetve a leletekhez kötődő feltételezéseket.

2. A programpontok listája

- Keretmese ismertetése, tájékoztató
- Rovásírás megismerése, alkalmazása
- Expedíció lebonyolítása: a leletek megtalálásához vezető út.
Az expedíció tulajdonképpen egy akadályverseny, ahol a csapatok külön-külön útvonalon, meghatározott sorrendben járják be az állomásokat.
- Az ásatás
- A leletek restaurálása
- Kiállítás készítése és bemutatása
- Lezárás

3. Előkészületek

3.1 A szervezői team kialakítása

A játék lebonyolításhoz 3-4 felnőtt jelenléte szükséges, akiket célszerű a tervezésbe és a szervezési feladatokba is bevonni. A csapatmunka során több jó ötlet kerül felszínre, melyekkel a játék bővíthető, igény szerint átszervezhető. Az itt bemutatott változat a honfoglalás témaköréhez illeszkedik, de a játék lehetőséget ad bármely történelmi kor vagy esemény feldolgozására is.

Ötletelés, tervezés

A téma kiválasztása és az ötletbörze után kiválasztjuk és összeállítjuk a tematikát, konkrét játékokkal.

A játék előkészülete során fel kell mérni a segítő kollégák számát, ugyanis az akadályok megtervezése csak ezután kezdődhet. Amennyiben nincs elég felnőtt az állomásokra, választhatunk olyan feladatokat, melyben a gyerekek önállóan „munkálkodnak”. Tapasztalataink szerint szeretik a gyerekek az ilyen típusú feladatokat, mert nagyobb önállóságot biztosít, és kalandosabb. Az egymásra utaltság pedig együttműködésre ösztönöz, erősíti a csapatszellemet és az összetartozást.

Érdemes a csapatoknak saját, egymástól különböző útvonalat tervezni annak érdekében, hogy egy-egy állomáson ne legyen tumultus. Az önálló akadályokat célszerű minden csapatnak más helyszínre tenni, így elkerülhető, hogy a másik csapat feladatát találják meg a gyerekek. A játék talán legbonyolultabb része ez a szakasz, azonban ha átgondoltan és pontosan tervezzük meg, akkor a lebonyolítás gördülékeny lesz.

Feladatok megosztása

A következő kérdések megválaszolása segíti a szervezőket abban, hogy minden feladat gazdára találjon.

- Kik vesznek részt az előkészületekben, az eszközök beszerzésében, a helyszín kialakításában, és talán a legfontosabb: kik ássák el a leleteket?
- Ki tartja meg a tájékoztatót?
- Ki vezényli le a rovásírás-feladatokat?
- Melyik akadálynál ki lesz a felelős, vezető?
- Amíg a gyerekek a rovásírással ismerkednek, valakinek el kell rejtenie a feladatokat azokon az állomáshelyeken, ahová nem kerül majd vezető. Ki lesz ő?
- A restaurálás során melyik felnőtt melyik csapatnak segít?
- Az összepakolásban és az archiválásban ki vesz részt?

Előre elkészítendő írásbeli feladatok

- rovás-abc és a rovásírás feladatainak elkészítése; faragott bot, néhány rovásjellel
- akadályverseny feladatainak legyártása (keresztrejtvény, rovásírás, ...)
- térkép megrajzolása

3.2 Az eszközök beszerzése

A játék eszközigénye alacsony költségű.

- Előkészület: ásó a leletek elrejtéséhez
- Rovásírás: A/4-es papírok, kartonpapír: rajta kinagyított rovás-abc, íróeszközök; agyag a rovásírás kipróbálásához
- Expedíció: ugrálókötelek, labdák, karikák
- Az ásatás: „régészszerszámok” (pemzlik, kanalak)
Leletek: agyagedények, virágcserepek, tallérok, pénzek, lópatkó...
- Restaurálás: agyag, cserépragasztó (elhagyható), tempera vagy cserépfesték, ecsetek, vízestálcák, újságpapír az asztalok befedéséhez

Saját szervezőcsapatunk is „expedícióra” indul a szülők, nagyszülők padlásaira, ahol igazi kincsekre bukkanhatunk. Ezek az eszközök izgalmasabbak, mint a boltban vásárolt tárgyak, és bővítik a leletek skáláját (lópatkó, fadobozok, fajtátekok, szobrok, régi szerszámok...).

3.3 A helyszín kiválasztása

A játék táborban, vagy erdei iskolában is megrendezhető, de önálló programként is megállja a helyét.

A helyszín kiválasztásánál szem előtt kell tartani, hogy szabadtéri játékról van szó, és célszerű nagyobb területet találni. Lehetőség szerint igyekezzünk autós forgalomtól mentes, természetes környezetben gondolkodni, ahol nyugodtan, szabadon bókászhatnak a gyerekek. Az ideális helyszín erdei tornapálya vagy nagyobb rét, de alkalmas lehet egy nagyobb park vagy végszükség esetén az iskola udvara is – de az előbb felsoroltak ennél érdekesebbek, vonzóbbak és romantikusabbak a gyerekek számára.

A játék központja lehetőleg olyan terület legyen, ahol asztalok vagy padok vannak a rovársírás, restaurálás és a kiállítás zavartalan lebonyolításához.

4. A játék leírása

4.1 Keretmese, tájékoztató

A keretmese célja a játék hangulati aláfestése. A mesét a csapatok egyszerre hallgatják meg, egy honfoglaló magyarnak vagy egy kutató régésznek beöltözött jelmezes játékvezető előadásában.

A keretmese előadója törekedjen arra, hogy felkeltse a gyerekek kíváncsiságát, érdeklődését a játék és a történet iránt. Figyeljen a hanghordozására, mimikájára, mert ha az előadó beleéli magát a szerepébe, a gyerekeknek is könnyebben sikerül. Tulajdonképpen ő alapozza meg a játék hangulatát, és egyúttal mintát nyújt a résztvevők számára.

Kerettörténet

„A messze régmúlt megrajzolásakor elsősorban a régészeté a főszerep, ezért nagy tisztelettel köszöntjük az itt összegyűlt bátor régészcsapatokat, akik arra vállalkoztak, hogy honfoglaló eleink életét segítenek megismerni. Előzetes információink szerint ezen a területen honfoglaló őseink tárgyai kerültek a föld alá. A régész feladata, hogy eltakarítsa a rárakódott rétegeket, és kiszabadítsa alóla a múltat. Munkája nem egyszerű, az ásatásokhoz nagy szak tudás és hozzáértés szükséges. A földkéreg nemcsak eltakar, s ezzel megóv, de alatta korhadnak, enyésznek is a dolgok. Régészeink azonban megpróbálják ezen tárgyakat felhozni a föld alól, restaurálják azokat, hogy leleteikből választ kapjunk, hogyan éltek, dolgoztak, gondolkoztak az egykori gyerekek, asszonyok és férfiak.

Az edényekből, anyaguk összetételéből, égetésük egyenetlen vagy egyenetlen voltából, úrtartalmukból számtalan következtetési lehetőség adódik, akár egy egész fazekasműhelyt el tudunk képzelni a töredékek alapján.”

4.2 Rovásírás

Az előzőleg ismertetett kerettörténet után a rovásírás megismerése következik. A csapatok közösen foglalkoznak a rovásírással, az expedíció indításával válnak majd külön, és indulnak el saját útvonalaikon. A rovásírás megismertetéséhez és feladatainak végrehajtásához keretként történelmi háttérrel adunk.

Történelmi háttér

A magyar rovásírás a nemzet egyik méltatlanul elfeledett kultúrkinccse. Már honfoglaló őseink is használták, de eredete még korábbra nyúlik vissza. Nevét onnan kapta, hogy általában fába (botra), vagy ritkán kőbe vésték, illetve rótták. A rovásból adódik a betűk szögletes jellege, ezeket a jeleket könnyebb volt bevésni, mintha ívesebb betűket használtak volna. Szintén emiatt használták az úgynevezett csoportjeleket és a rövidítéseket. Az írás irányultsága (jobbról balra) pedig abból fakad, hogy könnyebb volt a botot bal kézzel tartani, és jobb kézzel balra haladva írni.

Feladat

A témában felkészült kolléga bemutatja a magyar írásbeliség e fontos szakaszát, és kartontablón ábrázolja rovás-abc-t. A felkészülés során készítsünk egy botot, néhány bevéssett rovásírás-jellel. A betűk megismerése után a rovásírás-jelek alkalmazása következik: kerek, rövidebb szavak összeállítása.

Minden csapat számára kiosztunk egy saját rovásírás-abc-t és egy tájékoztatót.

- előre gyártott mondat leírása rovásírással
- rovásírással gyártott mondat lefordítása
- az általuk kitalált, összeállított szavak agyagba való berovása

M1 mellékletünkben megtalálhatók a rovásírás szabályai és a rovás-abc is.

4.3 Expedíció: a leletek megtalálásához vezető út

A rovásírás lebonyolítása után keretmesével bevezetjük az expedíciót.

Kerettörténet

Most pedig régészeink elindulnak az expedícióra, amely szerencsés esetben elvezet a lelőhelyre. Utatokon akadályokat kell leküzdenetek, rejtvényeket kell megoldanotok, hogy megtaláljátok a térképet, amely a leletek pontos helyét tartalmazza. Felolvasom azt a tekercest, amely nyomán el tudunk indulni.

Itt még minden csapat együtt van. Kiválasztunk egy, a leleteinkhez illő mondát, és felolvassuk (például: A vérszerződés, A honfoglalás, A fehér ló mondája, Lehel kürtje). Ezalatt a felnőttek elfoglalják helyüket az állomásokon. A monda végén minden csapat számára egy borítékban kiosztjuk a feladatát, és elindítjuk őket az előre meghatározott útvonalakon.

Már említettük, hogy a csapatok az expedíciójukon más-más pályán haladnak végig. A következőkben egy csapat állomásait vesszük sorra, melyek a többi csapattal azonos típusfeladatokat tartalmaznak. Az akadályverseny feladatai cserélhetők, bővíthetők. Az alábbi bemutatásra kerülő feladatsor egy lehetséges variáció.

1. állomás: Tájékozódás leírás alapján

A monda után kiosztott borítékban egy utasítássor található, melyet ha pontosan követnek, megtalálják a 2. állomást.

Az útmutató szövege

Indulj el a felfedező utadra, észak irányába. Egészen addig haladj utadon egyenesen, míg egy nagy, kidőlt korhadt fához érsz. Ne engedd, hogy bármi is letérisen. A korhadt fánál állj meg egy pillanatra. Ha a természetet megcsodálsz, kirajzolódik egy ösvény, amely a hegyek közé vezet. Ezen az ösvényen indulj el, közben figyeled a fákon található jelzéseket. Jobb oldaladon találsz egy fát, melyen piros-fehér csík fut. Ha ennél a fánál jobbra kanyarodsz, 200 lépés után egy rétre érsz. Óvatosan haladj, mert az út veszélyes, könnyen csapdába eshetsz ezen a vidéken. Bátorságod azonban elnyeri jutalmát, információink szerint az ott élő nép vezére útbaigazítást tud adni múltunk feltárásához.

2. állomás (a réten): Az ellenséges törzs

Ezen az állomáson egy felnőtt áll szigorú, pöffeszkedő pózban, ő az ellenséges törzs vezére.

Kerettörténet

Az expedíciótok során ezen a vidéken törzsem fogságába estetek. Harcosaim egy veszélyes csapdákkal körbevett mocsár közepére hurcoltak benneteket. Szigorú alkut ajánlok nektek, kutyák. Egy társatoknak sikerült elbújni a harcosaim elől. Ha ő képes kiszabadítani benneteket abból mocsárból, ahol fogva tartunk benneteket, átadom nektek a következő állomás megtalálásához szükséges információkat. Ahhoz, hogy társatok eloldozhasson benneteket, el kell jutnia hozzátok. A mocsárban elrejtett csapdák pontos helyét azonban csak ti, fogvatartottak látjátok, szabadítótok nem. Hangoosan irányítsátok őt, hogy merre kell kikerülnie a csapdákat. Ha sikerül kiszabadítania benneteket, elmondom nektek azokat az információkat, amelyekre annyira kíváncsiak vagytok. Ahányszor társatok csapdára lép, mindig veszíteni fogtok az információkból egy-egy darabkát.

A feladat

Egy aránylag sík terepen csapdamezőt alakítunk ki: mindenféle akadályokat helyezünk el (farönkök, labdák, palackok...) két ug-rálókötél között. A versenyző szemét bekötjük, a csapat többi tagjának pedig a bekötött szemű társukat a terepen elhelyezett aka-dályok között kell hangos szóval irányítani. Ha a bekötött szemű résztvevő rálép egy akadályra, információt veszít.

Például az eredeti információ:

A fák között, az erdő közepén, lágyan csörgedező kicsi patak partján találod meg a következő fehér borítékot, amely egy nagy, évszázadok óta a víz által mosott, kékeszöld színű kő alatt rejtőzködik.

A ki nem került csapdák miatt előfordulhat, hogy a törzsfő csak ennyit mond:

A patak partján, nagy kő alatt, fehér borítékot keress!

A játék a kommunikáció fejlesztésére és a bizalom növelésére irányul. Segít megérteni és tudatosítani a világos utasítások hasznosságát, valamint demonstrálja, hogy a jó kommunikáció hogyan javítja az eredményeket.

3. állomás (a patak partján): Keresztrejtvény vagy szómozaik

A patak partján a borítékban megtalálják a következő állomás helyét keresztrejtvényben leírva: „a játszótér környékén”.

4. állomás (a játszótéren): Rovásírás

A játszótéren megtalált borítékban rovásírással leírt mondat tartalmazza a következő állomás helyét (a boríték tartalmazza a rovás-abc-t is):

„Az erdő mélyén élő sámán rejtegeti a térképet.”

5. állomás (erdőben): A sámán térképének megszerzése

Felnőtt jelmezes, sámánnak beöltözött segítő várja a gyerekeket.

Kerettörténet

A sámán, aki az erdő mélyén lakik, csak a legjobbaknak adja át a leletek helyét megmutató térképet.

A feladat

Csoportos fekvőtámasz. A résztvevők lefeksznek a földre, majd fekvőtámaszhelyzetet vesznek fel, úgy, hogy mindegyikük lábfeje a másik hátán van, és így próbálják egyszerre behajlítani könyöküket, majd kinyomni magukat.

Ez egy, a csoport együttműködési készségét fejlesztő játék, amelyben minden tag részt vesz. A végrehajtás után a sámán átadja a térképet, aminek alapján a csapat megtalálhatja az elásott leletek helyét!

4.4 Az ásatás

Az ásatás a központi helyen történik, a gyerekeket útjukra indító felnőtt várja vissza a csapatokat, és segít, ha elakadnának. A térkép alapján megkeresik a csapatok a lelőhelyet, és a kanalak és pemzlik, kisebb ecsetek segítségével óvatosan feltárják a leleteket.

4.5 A leletek restaurálása

Miután minden tárgyat, cserépdarabot megtaláltak, az asztalukhoz viszik a leleteket. Agyag, cserépragasztó segítségével igyekeznek a csapatok az általunk előre gondosan összetört cserépedényeket restaurálni, festéssel díszíteni. Általában két cserépedényt törünk össze egy csapat számára, hogy ne legyenek unatkozó gyerekek, hiszen egy cseréphez 8-10 kéz nem fér. Ezen a ponton van szerepe a patkónak, pénzeknek, melyeket tisztogatni lehet.

Közben emlékeztetjük a gyereket a játék keretmeséjére, és megkérjük őket, készüljenek a kiállításra és igazi régészhez méltó módon ismertessék a tárgyak történetét, hasznosságát, valamint fogalmazzák meg következtetéseiket a honfoglaló magyarokkal kapcsolatban.

4.6 Kiállítás, a játék lezárása

A csapatok berendezik saját tárlataikat az asztalaiknál, majd a kiállítás során megnézik egymás munkáit. Csapatunk beszámolnak az expedíciójukról, elmesélik, hogyan találták meg a leelőhelyet, bemutatják a tárgyakat, és történeteiket.

A játékvezetőnek ügyelni kell arra, hogy a kiállítás ne alakuljon versengéssé, az élmények megosztása legyen fontos, és egymás munkája felé figyelemmel és tisztelettel forduljanak.

Lezárásként megköszönjük hasznos munkájukat, mellyel régészeink hozzájárultak a történelem megismeréséhez.

5. Integrációs lehetőségek

A játék alapvetően csoportmunkára és kézműves-tevékenységekre épül, így gondos helyszínekiválasztás mellett a sajátos nevelési igényű gyerekek minden nehézség nélkül részt tudnak venni a programon. A program kezdetén ismertetni kell a szabályokat, amelyek egyformán vonatkoznak mindenkire.

A játék központi eleme a közösségi élmények megtapasztalása, amely a sajátos nevelési igényű gyerekeknél pozitív hatásokat eredményezhet. A közös tevékenységek hozzák össze az adott csoportot, ugyanakkor az együttlét biztonságát is ad, ezért fontos, hogy a gyerekek megtapasztalják a közösség megtartó és formáló erejét. A közös játékokon keresztül együttműködésre készítjük őket, ezáltal élményt biztosítunk a legkülönbözőbb személyiségű, képességű gyermekek számára is.

6. Biztonsági intézkedések

Előfordulhatnak kisebb-nagyobb balesetek, ezért feltétlenül vigyünk magunkkal elsősegélycsomagot, illetve legyen nálunk mobiltelefon a mentők értesítésére.

Járjuk be az előkészítés során a terepet, hogy a baleseti kockázatokat csökkentsük, a rozsdás drótokat, egyéb sérülést okozó akadályokat eltávolítsuk el, és az útvonalat tegyük biztonságossá.

Az ásatásnál a gyerekek a földbe nyúlva „vakon” tapogatóznak, így a „leletek” előzetes válogatásánál kerüljük az éles, hegyes tárgyakat. Hívjuk fel a gyerekek figyelmét, hogy az összetört cserépdaraboknak éle lehet, tehát óvatosan kutakodjanak.

Rendkívüli események kezelése

Esőben a program nem rendezhető meg, így készülünk egy „B” tervvel (ez lehet például egy kézműves-foglalkozás), amely zárt helyen megtartható.

7. Utómunkálatok, értékelés

A játék során fontos, hogy ne szemeteljünk, óvjuk a természetet, ezekről az elvekről érdemes beszélgetni a gyerekekkel. A legelemibb szabály, hogy a terepet az eredeti állapotába visszaállítva hagyjuk el. Az összepakolás és a rendrakás a játék végén közös feladat a gyerekekkel.

Fontos, hogy a rendezvény után visszajelzéseket kapjunk a résztvevőktől. Ezek alapján bővíthetjük, csiszolhatjuk a programot, hogy egy következő alkalommal még nagyobb sikerrel valósíthassuk meg. Az értékelésben a gyerekek és a felnőttek is vegyenek részt. A gyerekektől megkérdezhetjük például: Mi tetszett a játékban? Mit nem tetszett a játékban (mit szerettél volna másként)? Megkérjük a gyerekeket, hogy legyenek segítségünkre, és mindenki írja le a véleményét.

A felnőttekkel érdemes egy megbeszélést tartani a programot követően (nem feltétlenül aznap), hogy a játék erősségeit és gyengeségeit értékeljük, megosszuk egymással a tapasztalatokat, felelevenítsük a sikeres és a problémát okozó helyzeteket.

8. Ellenőrző lista

- A szervezői csapat összeállítása
- Helyszín kiválasztása
- Ötletbörze
- A játék megtervezése
- Eszközök beszerzése
- Rovásírás-feladatok, rovas-abc elkészítése
- Akadályverseny útvonalainak kijelölése
- Akadályfeladatok elkészítése (leírás, keresztrejtvény...)
- Térképek megrajzolása
- Leletek elásása
- Biztonsági intézkedések
- Önálló feladatok borítékainak az állomásokra juttatása
- A játék lebonyolítása
- Értékelés, dokumentálás

9. Melléklet

M1 *A székely-magyar rovasírás*

Mellékletünk mellett, hogy röviden és leegyszerűsítve bemutatja a rovasírás főbb jellegzetességeit, tartalmazza a különböző írásjeleket is, amit nagyítva kioszthatunk a gyerekeknek is.

Részletesebb ismertető például a <http://crowland.uw.hu/rovasiras.html> internetes oldalon található

A székely–magyar rovásírás

Az írás eredete

Már a magyarok vándorlása idején voltak szilaj lovasaink, önfelálló katonáink, nagy műveltségű hadvezéreink. Voltak táltosaink és tudósaink, akik a világot az ellentétek harcának magyarázták, amelyben a sötétség–világosság, ég–föld, tűz–víz, éjszaka–nappal s más ellentétes erők harcából keletkezik a mindenség.

Azonban műveltségünk talán legjobb fokmérője írásunk volt. Őseink hosszú ideig „székely rovásírásnak” nevezték ezt a rótt írást, mert emlékei szinte kivétel nélkül a székelység köréből maradtak fenn. A krónikák szerint a székelyek ezt az írást a blakoktól vették át. Anonimus beszámolóit szerint a blakok a Volga mentéről bevándorolt török népek voltak.

A betűket (jeleket) eleink fára, botokra rótták, később ékszerekre, nemesfémből készült tárgyaikra. A krónikák szerint azokban az időkben, akik értettek a rovásíráshoz, ugyanolyan szépen tudták a jeleket olvasni, mint mi a magyarul írt szövegeket. Az írásmód és az abc is többször változott, új irányban fejlődött.

Az írás szabályai

1. Az írást jobbról balra kell olvasni, tehát ellenkezőleg, mint a mi írásunkat.
2. Az egyes szavakat pontok választották el egymástól.
3. Nem jelölték külön a nagy- és kisbetűket. Előfordult, hogy a tulajdonnevek első betűi kicsit nagyobbak vagy vastagabbak voltak, mint a többi jel.
4. A szavakon belül az egyes magánhangzókat nem mindig jelölték. Általában a megegyező magánhangzók estek ki: csak az első szótagban jelölték a magánhangzót. A szóvégi magánhangzót azonban mindig kiírták.
5. A rovásírás erősen mássalhangzós írás, csak néhány esetben hagyták ki a mássalhangzót.
6. Őseink rovásírásában, amikor egy botra jeleket róttak, előfordult, hogy a szó már nem fért ki, ezért át kellett volna fordítani a botot egy másik oldalára a szó közepén. Ezért a betűket gyakran összekötötték egymással úgy, hogy az egyik betű meglévő vonala a másik betű alkotóelemét szolgálja.

A rovásírásban a magánhangzó kihagyásának és a jelek összekötésének bonyolultabb szabályrendszere van, ezért nagy gyakorlat kell az olvasásukhoz!

Egytagú jelek (jobbról balra írva)

≠	Λ	⊗	∫	∫	†	∩	↑	X	∠	∠
GY	G	F	É	E	D	CS	C	B	Á	A

∩	∩	D	∩	∩	⊗	Λ	∩	◇	∩	†	∫
Ö,Ó	Ó,Ó	NY	N	M	LY	L	K ^{VÉG,} III "AK"	K ^{KÖZ}	J	I,Í	H

Υ	∩	M	∩	∩	X	Υ	I	Λ	Λ	∩	∩
ZS	Z	V	Ü,Ú	U,Ú	TY	T	SZ	S ^{"AS"}	S ^{"ES"}	R	P

Csoportjelek

⊗	∩	∩	∩	∩	∩
US	TPRUS	TPRU	ENT	EMB	EMP

A
4.3
14

Az Ön jegyzetei, kérdései*:

A
4.3
16

* Kérdéseit juttassa el a RAABE Kiadóhoz!

Szabadidő-kalauz – 2006. május