

Honfoglaló magyarok között

Történelmi tábor

Benkó Zsolt

Balassi Bálint Általános Iskola, Eger

A tábor folyamán utazást teszünk a múltba, a honfoglalás körüli időkbe. A korszak sorsdöntő volt népünk életében, hiszen a népvándorlás korszakának végén találtunk hazát. Az utánunk jövő népek már nem tudtak államot alapítani. Írásunkban ennek a kornak az eseményeit idéző, komplex, mindenekelőtt a gyermekek életkori sajátosságait szem előtt tartó programsorozatot mutatunk be, amely a projektpedagógia módszereivel, játékos keretek között értékes és hasznosítható tudást ad.

B
2.7
1

Tartalom	Oldal
1. Történelmi tábor az ország bármelyik pontján	2
2. A meghirdetéstől a táborba érkezésig	3
3. A tábor fő programjai	5
3.1 Öltözzetek díszruhába! (kézművesműhelyek)	5
3.2 Készüljetek, harcosok! (forgószínpad jellegű foglalkozás)	11
3.3 Egy leányrablás és következményei (számháború)	20
3.4 Égig érő fa – Meseerdő (bátorságpróba)	23
3.5 Reszkess, Európa! (erdei kalandozások)	28
3.6 A fehér ló mondája (akadályverseny)	31
4. Kiegészítő tábori programok	36
5. A tábor értékelése, utómunkálatok	37
6. Ellenőrző lista	37
7. Mellékletek	38

<i>Helyszín</i>	Bárhol megrendezhető, ahol alkalmas terület, nagyobb kiterjedésű erdő áll rendelkezésre a programokhoz. Ideális a megfelelő felszereltséggel ellátott jurtatábor, egy erdős terület közepén ¹ .
<i>Időtartam</i>	5-7 nap
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	8-16 évesek
<i>Eszközszükséglet</i>	az egyes programoknál részletezve
<i>Felmerülő összköltség</i>	12 000–18 000 Ft/fő (az utazás és a táborhely áraitól függően)
<i>A tábor előkészítésének időtartama:</i>	3-4 hónap
<i>Üzenet</i>	„A múlt tisztelete az a vallás, mely az új nemzedék köteléke, Ne veszítsünk semmit a múltból, Mert csakis a múlttal alkotjuk a jövőndőt.” (Anatole France)

1. Történelmi tábor az ország bármely pontján

Történelmünk gazdagsága, a dicsőséges korszakok, a szomorú, sőt tragikus epizódok megannyi lehetőséget rejtenek, hogy **a felnővekvő nemzedék ne csak tankönyvekből, filmekből, passzív szemlélőként ismerje meg múltunkat**, hanem aktív résztvevőként, egy táborozás ideje alatt élje bele magát az adott korba. A IX. és X. század fordulóját megidéző **kerettörténet** alkalmat ad arra, hogy a táborozók megismerkedjenek őseink életmódjával, szokásaival, hitvilágával. A történelemórákon tanultak a táborban tényleges tartalmat nyernek, a gyerekek elkészítik honfoglaló ruházatukat, kipróbálják többek között a lovaglást, az íjászatot. Mint szabad harcosok „bekalandozzák” Európát, a hőstettekről a tábortűznél énekelnek.

Eljátsszuk, hogy valahol Etelközben vagyunk, úgy a IX. század vége felé. Törzset alkotunk, akik laza kapcsolatban állnak a többi magyar törzsszel. Választhatunk egy nevet a hét közül. A törzsön belül az egyes szobákban, épületrészben lakó gyermekek alkotnak egy nemzetséget és a tábor során cselekvési egységet. A tábor veze-

1 Magyarországon területén Visegrádon működik jurtatábor, de van Kismaroson (www.csattogovolg.hu), Véneken és Püspökladányban is. Nyaranta hagyományörző egyesületek is szerveznek változó helyszíneken, ezekről az interneten tájékozódhatunk.

tője a gyula (vezér), de jelen van a gyógyításához értő táltos is. A vezér rangját zászlók jelzik a gyülekezőhelyen. Törekedjünk arra, hogy a tábor képe, a használt eszközök is tükrözzék a történelmi kort, segítve a keretmese megvalósulását. Nagyban emeli a tábor varázsát, ha fel tudunk állítani egy jurttát: itt tartjuk a fontosabb megbeszéléseket, innen indítjuk az akadályversenyt. Sípszó helyett jellegzetes dobszó jelzi a gyülekezőt, a programok kezdetét. A kerettörténet életre keltése igazi kihívás. Mindenhez mi sem érthetünk, ezért kérjünk szakmai, kétkezi segítséget a lakóhelyünkön, vagy annak közelében működő hagyományörző csoporttól. Ne sajnáljuk az időt, szánjunk rá egy napot a kutatómunkára a lakóhelyünkön lévő könyvtárban, gyűjtsük össze a fellelhető forrásanyagokat.

2. A meghirdetéstől a táborba szállásig

Az általános tábor szervezési teendőkről részletes áttekintést nyújtanak a Szabadidő-kalauz B fejezetében korábban megjelent írások¹, így itt csak néhány speciális szervezési feladatra térünk ki.

Tömeges jelentkezés, és akikre számíthatunk

Ha rendelkezünk táboroztatási hagyományokkal, akkor a gyerekek már számítanak a nyári táborra, így könnyű dolgunk van. De a „jó bornak is kell cégér” elvet követve **érdemes ötletesen, váratlanul** – akár honfoglaló harcosnak öltözve – **táboroznunk szabad magyarokat a nagy kalandra**. Az életkort tekintve a harmadik osztályba lépő gyermek már elég nagy ahhoz, hogy a tábor idejét szüleitől távol töltsse, és tevékenyen részt tudjon venni a programokon. Tehát nagyobb létszámra számíthatunk, mintha csak a felső tagozatosok körében szerveznénk. Bátran ajánlhatjuk táborunkat a 9–12. évfolyamok érdeklődő diákjainak is.

Minél előbb tűzzük ki a tábor pontos időpontját, és foglaljuk le a turnust! Nyerjük meg a táborozásban tapasztalt kollégáinkat, kérjük a szülők segítségét a tábor kellékeinek beszerzésében.

Nagyon hasznos, ha **a gyerekekkel együtt megtekintjük a Honfoglalás című Koltai Gábor által rendezett filmet**, és megbeszéljük a látottakat.

1 A szervezési feladatokkal kapcsolatban kezdő tábor szervezőknek a *Gyere velünk táborozni!* (B 2.1) és a *Harry Potter kalandtábor* (B 2.5) cikkek tanulmányozását ajánljuk.

Összeáll a program

Keretmesénk szerint az egyik honfoglaló törzs szabad harcosai vagyunk, akik vezetőikkel hamarosan felkerekednek, hogy új hazát keressenek, ahol letelepedhetnek. Minden táborba szállás egyfajta honfoglalás, hiszen elhagyjuk otthonunkat, közvetlen hozzátartozóinkat, és egy nagyobb közösség, a „törzs” tagjaiként új kalandok várnak ránk. E szerepjátékban felfedezzük szálláshelyünk környékét, a mindennapi életben használható dolgokat is tanulunk, megismerkedünk a rovásírással, elkészítjük őseink ételeit. Mivel „még nem telepedtünk le teljesen”, ezért több program a tábor körülvevő erdőkben zajlik.

A tábor programterve

A táblázatban félkövérrel szedett programokat – a jelzett fejezet-szám alatt – részletesen is bemutatjuk. A hosszúméta szabályai a Szabadidő-kalauz C 1.1 jelzésű cikkében olvashatók.

	Délelőtti program	Délutáni program	Esti program
1. nap	<ul style="list-style-type: none"> • Utazás a táborba • Tábornytás • Balesetvédelmi tájékoztató 	Öltözetek díszruhába! (kézműves-műhelyek) (3.1)	Néptánc tanulás
2. nap	Készüljetek, harcosok! (forgószínpad) (3.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Egy leányrablás és következményei (számháború) (3.3) • Gyógynövényismeret 	<ul style="list-style-type: none"> • Esti séta a tábor környékén • Erdőhallgatás
3. nap	Praktikus ismeretek (forgószínpad)	<ul style="list-style-type: none"> • Íjászverseny • Égig érő fa (3.4) 	Meseerdő (bátorságpróba) (3.4)
4. nap	Reszkess, Európa! (erdei kalandozások) (3.5)	<ul style="list-style-type: none"> • Tábordíztetés • Játék • Hosszúméta 	<ul style="list-style-type: none"> • Korabeli ételek készítése • Vérszerződés (3.6)
5. nap	A fehér ló mondája (akadályverseny) (3.6)	<ul style="list-style-type: none"> • Sportjátékok, méta • Felkészülés a tábortűzre 	Tábortűz
6. nap	<ul style="list-style-type: none"> • Terepíjászat • Méta, váltóversenyek 	Táborzárás, hazautazás	

Közvetlenül a tábor előtti teendők

Még a gondosan szervezett, a feladatokat pontos ütemezés szerint kezelő előkészítésben is halmozódnak a teendők a tábor előtt.

- Mindenképpen tartsunk egy utolsó, ellenőrző **megbeszélést a táborvezetés tagjainak**. Ezen pontosítjuk a programokat, megbeszéljük az esetleges változásokat. Betegség, hirtelen események bármikor adódhatnak, legyen tartalék ember, aki szívesen helyettesíti az akadályozott kollégát. (Arra is volt példa, hogy gyerekeket tudtunk a betegek helyett gyorsan meghívni, így nem veszett kárba a befizetés.)
- Még egyszer **ellenőrizzük a becsomagolt felszerelést** lista segítségével. Nincs kellemetlenebb, mint amikor a program kezdetén derül ki, hogy figyelmetlenség miatt valami fontos kellék hiányzik.
- A tábor előtt megszaporodnak **a szülői telefonok**, sokszor banálisnak tűnő kérdésekre kell türelmesen válaszolnunk, a legtöbbször az előírt felszerelést érintően kell tanácsot adni. Végül is szolgáltatást nyújtunk, ezt mindig tartsuk szem előtt.

3. A tábor fő programjai

3.1 Öltözzetek díszruhába! (kézművesműhelyek)

<i>Helyszín</i>	a tábor területén kijelölt helyek Jó idő esetén a foglalkozást a szabadban, a jó levegőn tartjuk játszóház jelleggel, változatos helyszíneken.
<i>Időtartam</i>	legalább 3 óra
<i>Részvevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	8–14 éves korosztály
<i>Eszközsükséglet</i>	az egyes programpontoknál felsorolva
<i>Felmerülő összköltség</i>	nyersanyagokra 15 000–30 000 Ft Számszámokat kérjük az iskolától.
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes
<i>Teendők a balesetek elkerülésére</i>	Bemutatjuk a bőrlukasztó használatát, a rezsó beüzemelését. Áramtalanítását csak felnőtt végezheti!
<i>Üzenet</i>	Az egy családba, törzsbe, nemzetségbe tartozók összetartozásukat öltözködésükkel, viseletükkel is kifejezték. A táborozók is lehessenek (és legyenek is!) büszkék közösségükre, bátran mutassák ezt ki csak a táborra jellemző ruhaviseletükkel, kiegészítőikkel, ékszerekkel, egyéb tárgyakkal.

A program szerepe és pedagógiai céljai

A kézműves jellegű programok igen kedveltek a gyerekek körében, minden korosztály megtalálja a neki való foglalkozást. Szeretik a kötetlensége miatt, mivel a helyszínek végigjárása során saját maguk döntenek el, hogy mit fognak készíteni. Jelen esetben a tábori tematikának megfelelően a cél olyan díszített ruházat és ruházati kellékek elkészítése, amelyeket viselni is fognak az egyes programokon. Természetesen maguk választják meg, hogy melyiket készítik el és melyiket nem, illetve hogy milyen sorrendben keresik fel a helyszíneket.

Előkészületek

A honfoglalás témájához igazodva választjuk ki, hogy milyen tárgyakat készítünk a gyerekekkel. A szükséges anyagokat jóval a tábor kezdete előtt beszerezzük. Gondoljunk arra, hogy az anyagok egy részéért nem kell pénzt kiadnunk, kérdezzük meg a szülőket, a kollégákat, hogy vannak-e ismerőseik, akik bőrmunkával, gyapjú alapanyaggal foglalkoznak. Ami nekik hulladék, nekünk tökéletes nyersanyag. Az anyagokat, eszközöket foglalkozások szerint csomagoljuk, hogy a táborban csak elő kelljen venni. Minden esetben készítsünk mintadarabokat.

Kézművesműhelyek

• Nemezeléssel készített karkötő

„Bizonyított tény, hogy a nemezkészítés (...) ősbibb mesterség és művészet, mint a fonás vagy a szövés.”

(Berthold Laufer amerikai néprajzkutató)

A nemezelés lényege, hogy meleg vízzel és kevés szappannal összedolgozzuk a gyapjút. Ez csak az alap, mivel rengeteg technika létezik. A nemezt lehet szabni, varrni, festeni, díszíteni. Mivel a gyerekek járatlanok a technikában, célszerű egyszerűbb eljárásokkal ismerkedni. Az első alkotás lehet labda vagy esetünkben – a kerettörténethez jobban illeszkedő – karkötő.

Szükséges anyagok és eszközök:

- egy edény meleg vízzel, szappan (legjobb a babaszappan)
- gyapjú a mintázáshoz
- a díszítéshez vékony gyapjúsál
- egy tálca a vizes gyapjúmaradékainknak

Az elkészítés lépései:

1. Ujjnyi vastag gyapjúcsíkot szakítunk. Lehetőleg annyit, hogy kezünkön legalább háromszor körbe tudjuk tekerni.
2. Akkor lesz jó a csuklónkra, ha a kézfejünkre tekerjük a gyapjúcsíkot.
3. Óvatosan szappanos vízzel átítatjuk, nyomkodjuk.
4. Színes gyapjúszálakból mintát is tehetünk rá. Ne felejtsük ezt is átítatni szappanos vízzel.
5. Csak nyomkodjuk még, egyre erősebben, körbe-körbe forgatva a gyapjúkarikát.
6. Mikor már jól összeállt, két kezünk között elkezdjük sodorni, ügyelve rá, hogy szép egyenletes legyen.

Utómunkák:

Az elkészült munkából mindig jól ki kell mosni a szappant, utána tiszta vízben öblítsük át, szárítsuk meg. A szappan, ha nem mostuk ki, túlságosan megkeményíti a nemezt, és csúnyán kiüt rajta.

• **Bőröv készítése**

„A lovasnomád férfiak jellegzetes rangjelzője, a szabad ember méltóságjelvénye: a veretes öv. A fiúgyermeket felövezéssel avatták férfivá, a veretek mennyisége és minősége viselőjének társadalmi helyzetét jellemezte. Erre függesztették fel fegyvereiket és a készségeiket tartalmazó tarsolyt.”

[Enciklopédia Humana Egyesület: *Emese álma: A magyar őstörténet és az államszervezés kora (A kezdetektől 1038-ig)* – megtalálható a Magyar Elektronikus Könyvtár weboldalán.]



Szükséges anyagok és eszközök:

Keményebb műbőr, gyógyszerári fémtubus, vastag spárga, bőrlyukasztó, fa alátétlap, kalapács, olló, folyékony ragasztó, filctoll, 10 Ft-os érme, üres tollbetét, újságpapír, növény- és állatmotívumok mintának (**M1** melléklet), esetleg ruhafesték.

Az elkészítés lépései:

1. Levágunk a gombolyagból annyi spárgát, amennyi kétszer kényelmesen körüléri a derekunkat, és még a megkötéshez hagyunk fél métert. Amennyiben nem elégedünk meg a spárga természetes színével, áztassuk be a vízben feloldott ruhafestékbe, majd akasszuk ki száradni.

2. A bőrdarab hátoldalán megrajzolunk 4 cm × 3 cm méretben téglalapokat, annyit, amennyit a darab kiad. Ollóval kinyírjuk. Bőrlyukasztóval a négy sarkánál kilyukasztjuk.
3. Vesszük a megszínezett spárgát vagy díszesebb zsinemből vágott darabot. Erre fűzzük fel a bőrdarabokat úgy, hogy a darabok mögött vezetjük a spárgát. Magunkra próbáljuk, megnézzük, hogyan áll.
4. A fémtubusnak levágjuk a száját (a kinyomórészét), majd síkban kiterítjük, alaposan megtisztítjuk. A hátára filctollal a 10 Ft-os érme többszöri körberajzolásával előrajzoljuk a vereteket. A köröket 1 cm távolsághagyással rajzoljuk egymáshoz képest. A mintát megrajzoljuk, majd több rétegben hajtott újságpapírra téve üres tollbetéttel domborítjuk. A szélét pontvonallal körben díszíthetjük. Fontos, hogy a minták egységek legyenek.
5. A domborított motívumokat felragasztjuk, a bőrdarabok mindegyike kap középen egy veretet. Hagyjuk, hogy a ragasztó megfogja.
6. Végül a spárgavégeket közepes méretű fagolyókkal díszítjük. Magunkra próbáljuk, elvégezzük a szükséges apróbb igazításokat.

• **Nemzeti totém készítése (ismerkedés a totémizmussal)**

„Őseink társadalma vérségi kapcsolatokra épült; a vérrokonságot tartották a létező legszorosabb kapcsolatnak ember és ember között. Amikor a pontos leszármazás már elhomályosodott, az ős jelképpé, totémmé változott. A leszármazottak valamennyien ugyanazon nemzetség tagjainak tekintették magukat. Jellegzetessége a magyar totémizmusnak a madártotém (sólyom, keselyű, sas, ölyv, fénix, turul stb.).”

(Kiszely István: *A magyar nép őstörténete. Az ősmagyarok hitvilága.*)

Szükséges anyagok és eszközök:

Hőre keményedő gyurma, bőrszík, ragasztópisztoly, ragasztópatron, rezsó, víz, hosszabbító.

Az elkészítés lépései:

1. Megbeszéljük, hogy az egyes csoportok, az egy épületben lakók (nemzetségek) melyik madarat vagy nagytestű emlőst választják totémállatuknak. Lehetőleg a Kárpát-medence élővilágából válasszunk (turul, szirti sas, tűzok, bagoly, héja, vércse, sólyom, hiúz, medve, szarvas, farkas, vadmacska...).
2. A választott állatról méretarányos vázlatot készítünk. Meghatározzuk, hogy milyen színeket fogunk használni. Világos színű alaphoz jól illik egy sötétebb színű figura és viszont.

3. Megformázzuk a totem alapját a nemzetség által választott színű gyurmából. A totem alakja lehet kör, négyszög. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a bőrszjij átfűzési helyénél nyílást képezzünk.
4. A figurát megformázzuk a másik színű gyurmából. Kiemeljük a forma jellegzetességeit. (Ragadozó madár esetén formázhatunk kiterjesztett vagy ülő madárformát, emlős esetén a legjellemzőbb nézetet, oldalnézetet használunk.)
5. Mindkét formát lobogó, forrásban lévő vízben 10 percig főzzük.
6. Kihűlés után az állatformát ragasztópisztollyal ráragasztjuk az alapra.
7. Bőrszjijra fűzzük az elkészült totemet.

• Póló díszítése

„Az ing, »ümög« már ekkor megtalálható a magyar viseletben, és már ekkor feltűnik a hosszú, bő ujj, a magyar lobogós ingujj előképe. Akkor még az ingen sem elől, sem hátul nincs nyílás, csak a fej átbújtatásával lehet fölvenni.”

[Enciklopédia Humana Egyesület: *Emese álma: A magyar őstörténet és az államszervezés kora (A kezdetektől 1038-ig)* – megtalálható a Magyar Elektronikus Könyvtár weboldalán.]

Szükséges anyagok és eszközök:

Otthonról hozott világos színű, feliratoktól mentes póló, korabeli motívumsablonok, textilfesték fekete, piros, bordó, világoskék és zöld színekben, fekete textilfilc a kontúrozáshoz, újságpapír.

Mivel a póló hasonlít fazonjában a korabeli inghez, ezt díszítjük. Hívjuk fel a figyelmet, hogy elég a nyaki részt, az ujjvégeket és alul, a deréknál díszíteni. Alul nagyobb méretű, felül kisebb mintákat használunk. Maga a munkafolyamat egyszerű, de figyelmet igénylő.

Az elkészítés lépései:

1. A sablonokat az anyag alá helyezve átrajzoljuk a mintákat a pólóra a kontúrfilccel.
2. Többrétegű újságpapírt helyezünk a megrajzolt minta alá, a póló belsejébe. Így elkerüljük, hogy festékes legyen a póló hátoldala.
3. Ruhafesték színeivel belülről kifelé haladva megfestjük a mintázatot. Célszerű az egyes mintákat is belülről kifelé festeni (összetettebb forma, például virágmotívum esetén).
4. Lehetőleg vállfára terítve szárítsuk!

A póló díszítéséhez felhasználható mintákat találunk az **M1** jelű mellékletben.

Rendkívüli események kezelése

Jó, ha a kinti helyszíneket a hirtelen rosszra forduló idő esetén zökkenőmentesen fedett helyre tudjuk költöztetni.

Mutassuk be a bőrl yukasztó helyes használatát, és ellenőrizzük is munka közben. Legyen kéznél elsősegélyláda az esetleges kisebb sérülések ellátására.

Értékelés

A foglalkozás végén mindenki magára ölti az elkészült öltözéket és kiegészítőket. Ne fukarkodjunk a dicsérő jelzőkkel, a tapasztalat szerint táborozóink mindent beleadnak, hogy maradandót alkoszanak. Mindenkinek legyen lehetősége kiállítani vagy a közösség előtt bemutatni alkotásait!

További foglalkozási javaslatok gyakorlott, ügyes kezű kézműveseknek

- Süvegkészítés prémszegéllyel (lányoknak fátyollal is)
- Tarsolykészítés
- Lószőr ékszer készítése

Ezek a technikák nehezek, idősebbeknek valók, kitartó munkát igényelnek. Szakember segítségére szükség van.

Forrásanyagok

http://www.varrohaz.hu/main.php?menu=viselettortenet_magyar

<http://www.nemez.hu>

<http://www.mek.oszk.hu/01900/01992/html/index7.html>

<http://www.istvandr.kiszely.hu/ostortenet/021.html>

Ellenőrző lista

- | | |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | A keretmeséhez illeszkedő technikák kiválasztása |
| <input type="checkbox"/> | Szükséges anyagok, eszközök beszerzése, foglalkozásonkénti külön-csomagolása |
| <input type="checkbox"/> | A foglalkozási helyszínek kijelölése és berendezése |
| <input type="checkbox"/> | A foglalkozás lebonyolítása |
| <input type="checkbox"/> | A használható maradék anyagok összegyűjtése, elcsomagolása |
| <input type="checkbox"/> | A terület kitakarítása |
| <input type="checkbox"/> | Kiállítás, bemutató megrendezése |
| <input type="checkbox"/> | A munka értékelése |

3.2 Készüljetek, harcosok! (forgószínpad jellegű foglalkozás)

<i>Helyszín</i>	a tábor előre kijelölt, a feladatok biztonságos végrehajtására alkalmas részei
<i>Időtartam</i>	4×45 perc; 3×5 perc forgásra
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	teljes tábori létszám 4 csoportba osztva életkor szerint csoportonként ideális: 15–20 fő
<i>Eszközsükséglet</i>	az egyes foglalkozásoknál részletezve
<i>Felmerülő összköltség</i>	<ul style="list-style-type: none"> • lovak bérlése: kb. 20 000 Ft (alkalmi megállapodásnak és a lehetőségeinknek megfelelően) • két, nagyobbaknak való új nyílveszőkkel: kb. 35 000 Ft • sátrak otthonról hozhatók <p>Az eszközök ugyan drágák, de többször felhasználhatók, és vásárlás helyett kölcsönözhetjük is.</p>
<i>Baleseti kockázat</i>	magas
<i>Teendők a balesetek elkerülésére</i>	A magas baleseti kockázat miatt ezeket az egyes forgószínpad-állomásoknál részletezzük.
<i>Üzenet</i>	A használható tudás nagy érték.

Mielőtt ismertetnénk a konkrét programot, néhány bekezdésben bemutatjuk a forgószínpad legfontosabb „műfaji” sajátosságait.

A forgószínpad mint képzési forma

Természetesen nem a színpad forog, és a résztvevők maradnak helyben, hanem éppen fordítva. Az egyes képzési, foglalkozási helyszínek a programnak megfelelő, kijelölt helyeken vannak, és a gyerekek meghatározott sorrendben keresik fel ezeket. A forgószínpados foglalkozások során célunk az ismeretek hatékony átadása, gyakoroltatása, az esetlegesen felmerült kérdések megbeszélése.

A forgószínpad megszervezése

- Szükségünk van képzett foglalkozásvezetőkre (állomásonként 1-2 fő).
- Ismernünk kell a részt vevő gyermekek létszámát, életkorát, tudásszintjét a témákban.
- Összeírjuk, beszerezzük, biztosítjuk a szükséges anyagokat, eszközöket.
- Meghatározzuk a forgási időt. A legtöbb időt igénylő feladathoz igazítjuk a többit – ezek esetében a maradék időt gyakorlásra, ismétlésre fordítjuk.
- Meghatározzuk a forgás irányát. Négynél több helyszín esetén célszerű egy papírszalagon megadni a csoportoknak a helyszínek sorrendjét, hogy ne legyen keveredés (például: 3–4–5–1–2).

Ekkor a csoport tagjai a lovaglással kezdenek, majd a rovásírás, a tájékoztató, az írászat következik, és a sátorveréssel fejezik be a forgást).

- Legyen egy összefogó, irányító személy, aki nem oktat, hanem koordinálja az egész foglalkozást.
- Jelöljük ki az állomások pontos helyét, ügyeljünk a megfelelő távolságra. Ha túl közel vannak egymáshoz, akkor a szomszédokban folyó munka hangja vagy látványa elvonja a figyelmet, ha túl távol, akkor a sok séta miatt nehezebben megy a váltás.

A forgószínpad menete

1. Miután a csoport megérkezik, a foglalkozás vezetőjeként köszöntjük őket, majd röviden ismertetjük a feladatot.
2. Ha a munka célja egy elkészítendő tárgy, bemutatjuk a mintadarabot.
3. Megmutatjuk a munkamenet legnehezebb részeit.
4. A gyerekek irányítással elvégzik a feladatot – a kevésbé ügyeseknek egyénileg segítünk.
5. Rövid feljegyzést készítettünk a tanultakról.
6. Gyakoroltatjuk a feladatot.

A színvonalas megrendezés feltételei

- Mindent gondosan készítsünk elő, pontosan lehesse tudni, hogy mi lesz az adott állomáson. A foglalkozásvezetők időben készüljenek fel az állomásukra, és előre gondoskodjanak mindenről, amire szükségük lehet (kellékek, helyszínek berendezése, szükséges anyagok és eszközök, bútorok...).
- A képzési anyagot tálaljuk érdekesen! A gyerekek először megnézik, majd mindenki kipróbálja és megtanulja.
- Az új ismereteket ott helyben gyakoroltassuk be, biztos tudást adjunk!
- Mindenkit foglalkoztassunk, ne legyenek passzív, esetleg unatkozó szemlélődők! Gondoskodjunk elegendő szemléltető, gyakorló eszközről, és ezek legyenek előre odakészítve!
- Tartsunk rendet, tartsuk ébren a figyelmet! A zavaró eszközöket, tárgyakat, melyek elvonnák a figyelmet, vagy balesetet okozhatnak, a foglalkozás előtt távolítsuk el!
- Ha éles szűrő, vágó szerszámmal dolgozunk, annak rendeltetés szerű használatát mutassuk be!
- Pontosán tartsuk be a váltásokat, különben elakad a forgás! (Célszerű az idő lejártá előtt 5 perccel egy figyelmeztető jelzést adnunk, a váltást jelezzük síppal vagy a kerettörténetnek megfelelő eszközzel.)

- A tanultakról jegyzetet készítettünk, a témával kapcsolatos könyveket ajánlunk.
- Legyünk határozottak, de emellett jókedvűek és segítőkészek, ezzel is nevelünk.

A foglalkoztatási forma előnyei és hátrányai

A forgószínpad számos előnye mellett tagadhatatlanul okoz néhány szervezési nehézséget is:

Előnyök	Hátrányok
<ul style="list-style-type: none"> – Nagyobb létszámú csoport is hatékonyan foglalkoztatható. – Élvezetes. – Idővel takarékos. – A foglalkozásvezetők hatékonyan dolgozhatnak. – A foglalkozásvezetőknek csak a saját témájukból kell felkészülniük. – A szemléltető eszközöket, segéd-eszközöket hatékonyan lehet használni. – Több csoport hatékony foglalkoztatása folyik egy időben. 	<ul style="list-style-type: none"> – Alapos tervezést, előkészületet igényel. – Pontosan be kell tartani a forgási időt. – A foglalkozást vezetőnek egymás után kell ugyanazt az ismeretet többször átadnia. – Több hozzáértő vezető szükséges. – Különösen jó keretmesét kell kitalálni.

Most pedig részletesen bemutatjuk a forgószínpad formájában megvalósítható „harci kiképzést”, melynek a *Készüljetek, harcosok!* nevet adtuk.

A program szerepe, pedagógiai céljai

Arra törekszünk, hogy tudásunkat hatékonyan átadjuk. Olyan hasznos gyakorlati ismeretet tanítunk meg a gyerekeknek, amit az iskolában nem, vagy csak felületesen, elméleti síkon kapnak meg. A képzésen megszerzett tudásra további programokat építünk (akadályverseny, íjászverseny).

Keretmese alkalmazása: A nyári szálláson honfoglaló őseink gyermekei kemény fizikai jellegű foglalkozáson tanulták meg mindazt, amire felnőttkorukban szükségük volt. Többek között a fegyverekkel való bánást, a ló biztonságos megülését. Mindezt egy tapasztalt harcos felügyelete alatt. Akkoriban természetesen a fiúk kaptak keményebb nevelést, a lányok főleg a háziasszonyi teendőket sajátították el.

A gyerekek az előző nap elkészített öltözékben vegyenek részt a foglalkozáson. A foglalkozást vezetők is vegyék magukra az otthon elkészített ruházatukat.

A forgószinpad állomásai

• Íjászat

Amennyiben tapasztalatlanok vagyunk az íjászat területén, keressük meg a lakóhelyünkön vagy annak környékén működő hagyományörző csoportot (egyre több található az országban), szívesen segítenek, mert a gyerekekben az utánpótlást látják, és az ügyesebbekkel szívesen foglalkoznak majd szervezett kerekék között is.

Eszközszükséglet

2-3 korhú, úgynevezett visszacsapó íj, nyílveszők, lőállványok, lőlapok, piros jelzőzászlók.

Teendők a balesetek elkerülésére

A lőpálya területét lehetőleg úgy jelöljük ki, hogy a végét magas földfal, domboldal zárja le. Ennek hiányában is alapvető követelmény, hogy a kilövés irányába ne legyen gyalogos, autós forgalom. Ha a helyszín a tábor eldugott sarka, építsünk kartonlapokból nyílveszőfogó falat, mert a csalánosban nem kellemes a mellélőtt nyílveszőt keresgélni, az elfecsérelt időről nem is beszélve. A lőpálya sarkait jelezzük piros színű zászlókkal.

A felajzott íj a kihúzott nyílveszővel fegyvernek minősül, sohasem fordítjuk ember felé. Helytelen használatból előfordulhat kis horzsolásos, zúzódásos sérülés a karon, ezt lássuk el!

A foglalkozás menete

A csoportot biztonságos helyre vezetjük. Bemutatjuk az íj felajzását (a bemutatót mindig felnőtt végzi!), a helyes testtartást, a nyílvesző kihúzását, a célra tartást, majd két vesszőt belelövünk a céltáblába. (Ettől mindjárt meg is van a tekintélyünk.) Ezután sorba állítjuk a gyerekeket, és először a fegyver nélkül, majd a fegyverrel gyakoroltatjuk a helyes mozdulatokat. A megfelelő testtartást és a jellegzetes mozdulatokat rajzosan illusztráltuk az **M2** jelű mellékletben. Ezek:

- *Stabil állás:* Kis terpeszállásba állunk, a céltábla helyzetéhez képest oldalt, jobbkezeseknél bal láb néz a céltábla felé, a jobb támaszt hátul, balkezeseknél fordítva (**M2**, 1. ábra).
- *Az íj kihúzása:* Arra törekedünk, hogy a könyökünk, a vállunk és az íjtartó karunk egy síkban legyen. Mélytartásban, középben, a markolatnál fogjuk az íjat. A hüvelykujj párnáját az íj belső markolatára helyezük (**M2**, 2. ábra). A nyílvesző villás végét (a nockot) úgy tesszük rá a húrra, hogy a vessző vezér-

tolla (ez általában más színnel van jelezve) az íjhoz képest kifelé álljon. A nyílveesszőt az íjon a hüvelykujjunk begye tartja. A húzó kezünk ujjait (mutató-, középső és gyűrűsujj) az első ujjpercnél akasztjuk be az idegbe. A mutatóujj a vesszővég fölé, a többi alatta helyezkedik el (**M2**, 3. ábra). Ahogy feszítjük az íjat, egyúttal emeljük is, a cél irányába tartva. Addig húzzuk, amíg a mutatóujjunk az alsó ajkunkhoz ér (**M2**, 4., 5. és 6. ábra).

- *A célzás:* A célzás sajátossága, hogy eltér a puskaétól, tehát nem a szemvonalból célzunk, hanem egy alacsonyabb pontból indítjuk a nyílveesszőt. Ezért a céltábla felső szélét kell megcéloznunk, hogy a kör közepébe találjunk. A célzás pontossága függ még a kihúzás erejétől, gyorsaságától. Mindezt gyorsan kell végrehajtanunk, mert reflexíjról lévén szó, nem tudjuk sokáig kihúzott állapotban tartani az íjat. Szakemberrel apró célgömböt tetethetünk az íjra, ami megkönnyíti a pontos célzást.
- *Az oldás:* Az íjat tartó kar hátramozgatásával ellazítjuk a húrt tartó ujjainkat, elengedjük a nyílveesszőt. A húzó kezét hátrafelé mozgatjuk a nyak mögé. A íjat addig tartjuk a célon, amíg a nyílveessző be nem csapódik a céltáblába (**M2**, 7. és 8. ábra).

Leggyakoribb hibák kezdőknél

- A helytelen testtartásból adódik, hogy a nyílveessző a kihúzás folyamatában „leugrik” a hüvelykujjról. A testtartás korrigálásával megszűnik a probléma.
- Ha a nyílveessző vezértolla befelé áll, kilövésnél kellemetlenül súrolja az íjat tartó alkart, a lövés meg félremegy.
- Ugyancsak előfordul, hogy a kissé ferdén tartott íj húrja megüti az íjat tartó alkart. Ennek kivédésére karvédőt helyezhetünk fel. A bő ruha is akadály lehet, legjobb, ha pólóban íjászkodunk.

A hibákat látva tartsuk szem előtt, hogy nem íjászbajnokokat nevelünk, hanem őseink életmódjával és egy különleges sport eszközeivel ismertetjük meg táborozóinkat. Elvárásainkat ehhez igazítsuk! Minél többet gyakoroltassuk!

• **Sátorverés**

Eszközsükséglet

1 db mintasátor, 4-5 fő résztvevőként 1-1 sátor, gumikalapácsok, feliratok, jegyzet, íróeszköz.

Teendők balesetek elkerülésére

Előfordulhat, hogy a gyerekek az ujjukra ütnek, ezért külön be kell mutatnunk a cövek helyes fogását és a kalapács biztonságos használatát.

A foglalkozás menete

Megérkeznek a gyerekek, és már várják őket a felvert sátrak. Manapság a legnépszerűbbek a jurta alakú 3-4 személyes sátrak, mert könnyen kezelhetők, kétrétegűek, esőállóak. Ezért valódi jurta állítása helyett ezek felverési módját tanítjuk meg a gyerekeknek.

A keretmesét szem előtt tartva (a harcosoknak ismerniük kell a sátorverés tudományát) röviden beszélünk őseink sátorverő képességéről. A jurta gyorsan szétszedhető és felállítható volt, de kellő gyakorlat kellett hozzá.

A mintasátorról feliratok lógnak, hogy mindenki megismerhesse az alkatrészek nevét (tartórúd, alsó ponyva, esővédő ponyva, fenéklap, cövek, sátorfeszítő zsinór, húzózár). Elmagyarázzuk a sátor felverésének lépéseit, közelről megnézik, meg is tapintják a helyesen felvert sátor gerincvonalát, kipróbálják, hogy a húzózár akadálytalanul működik-e, a zsinórok milyen feszesek. Ezután a vezető irányítása mellett lebontják és elcsomagolják a sátrakat és a tartozékokat. Figyelnünk kell, hogy rudazatot ne nyújtsák, mert a feszítést biztosító rugalmas gumi megnyúlhat. Arra is ügyeljünk, hogy cövek ne maradjon a földben. Összehajtva mindennek bele kell férnie a tartózsákba.

Miután a csomagolást gyakorolták, a gyerekek útmutatásainkat követve felverik a sátrat. Itt mutatjuk meg a kényes mozzanatokat: a rudazat átdugdosását a ponyva föléin, a cövek a zsinórzattal 90°-os szöget zárnak be. Többszöri gyakorlás után állva hagyják, hogy a következő csoportot is felvert sátrak fogadják. Vázlatosan lerajzoltatjuk a sátrat, lediktáljuk a legfontosabb adatait. Megmutatjuk azokat a könyveket, amelyekből a sátras túrákra vonatkozó ügyességeket tanulhatunk.

Ha marad időnk, differenciáltan adhatunk elméleti és gyakorlati feladatokat: A legügyesebb csoport megpróbálkozhat más alakú sátor felverésével. Rajzos feladatot adhatunk a sátor helyes terepi elhelyezéséről. A „sátrazás szélsőséges körülmények között” is jó téma lehet.

Az alapokra építhető további program

A legbátrabbak kitelepülhetnek egy-egy sátorban töltött éjszákára a táborhoz közeli erdőbe. (Csak megbízható, gyakorlott, rátermett táborozók részére ajánlott.)

- **Lovaglás**

A lovaglást nyilván csak akkor tudjuk betervezni tábori programunkba, ha a környéken működik lovas tanya, lovas iskola. Onnan bérelhetünk lovat, hozzáértő szakembert. Az ott dolgozók értik a dolgukat, kiválasztják a legtürelmesebb jószágokat és lovászokat, akik békésen viselik a „honfoglalók seregét”. Úgy számoljunk, hogy 15 fő lovagol egy állaton, ha a tábor létszáma 80-100 fő, két lóra lesz szükség.

A foglalkozás menete

Amikor a csoport megérkezik a foglalkozás helyszínére, ott áll a felszerszámozott ló az oktatóval.

Állomásvezetőként röviden mesélünk a ló fejlett intelligenciájáról, a régi emberek, a katonák kapcsolatáról kedvenc hátasukkal. Őseink biztosan ülték meg a lovat, képesek voltak elengedett kantárral nyargalni és hátrafelé nyilazni. A gyerekek igen korán lovagolni tanultak, mert a végtelen füves pusztákon ez volt a fő közlekedési mód.

Bemutatjuk az oktatót, és megkérjük, beszéljen a lóról, mutassa meg a lószerszámokat, mondja el a használatukat. Ezután egyesével, segítséggel történik a nyeregbe ülés, a biztonság kedvéért az oktató vezeti körbe az állatot, az újdonsült lovas kapaszkodik a nyeregbe, a lába a nyeregkápán (feltéve, ha leér addig). Két-három kör után más ül a lóra. Itt is a megtapasztalás élménye a fontos, egyedül senki nem lovagolhat, akkor sem, ha már ült nyeregben.

Teendők balesetek elkerülésére

Ha valaki végképp idegenkedik a felüléstől, ne erőltessük, mert aki fél odafönn, hajlamos leesni, aminek csonttörés is lehet a következménye. Ne engedjük, hogy a nyeregben bárki forgolódjon, rendetlenkedjen!

- **Rovásírás összekötve fafaragással**

Negyedik programként olyan tevékenység megismerését választottunk, amit őseink szintén használtak a mindennapjaikban. Ez egy ősi, de a Kárpát-medence egyes részein évszázadokra fennmaradó és fejlődő írásrendszer, melyet a magyarok elsősor-

ban a Krisztus utáni első évezredben használtak. A rovásírás elnevezés a ró igéből származik. Korai történetéről annyit mindenképpen érdemes megjegyeznünk, hogy az írás sémi gyökerekkel rendelkezik, majd a szogdok és a türkök közvetítésével került a magyarokhoz. Az államalapítás után Magyarország első keresztény királya, Szent István elrendelte a latin ábécé átvételét. Akárhogy is, a rovásírás az ország távoli, erdélyi részeiben a székelyek által használatban maradt az 1850-es évekig.

Eszközigény

Rövid pengéjű éles kés, rövid, körülbelül 20 cm-es, hüvelykujnyi vastag mogyoróbot, rovásírás-ábécé fénymásolt lapon, üres papírlap, íróeszköz, seprű és vödör a takarításhoz.

Teendők balesetek elkerülésére

A kés nem játékszer, a foglalkozás alatt rendeltetésszerűen használjuk. A faragó mozdulatok legyenek erősek, határozottak, de sietség, kapkodás nélkül végezzük! A vágás iránya mindig legyen a testtől távolodó! Hadonászásnak, bolondozásnak itt nincs helye!

A foglalkozás menete

- Ismerkedés őseink írásmódjával
Bemutatunk egy elkészített, „rovott” túrabotot, felkeltjük a figyelmet az igényes munkavégzésre.
- A rovás-ábécé
Mindenkinek adunk egy rovásírás-ábécét fénymásolt lapon¹. Megfigyeljük a jellegzetességeket. Az egyik ilyen, hogy a betűk szögletesek, mivel késsel vésték rá a fára. A másik jellegzetesség, hogy a szöveg a mai írásmóddal ellentétben jobbról balra halad, mert faragáskor így áll kézre a bot.
- Az írás kipróbálása lapon
Először üres lapra próbáljunk írni (eleinte nagyon szokatlan a kéznek), egyszerű szavakkal kezdünk, leírhatjuk a nevünket, a tábori törzsünk nevét.

1 A rovás-ábécé jelei megtalálhatók *A múlt nyomában* című cikkünk (A 4.3) mellékletében, valamint a 2006 decemberében megjelent CD-mellékleten.

- Rovásírás mogyoróbotra
Mindenképpen a papírra írtak közül válasszunk, mert csak az ábécére hagyatkozva könnyen hibázhatunk, javítani meg csak új boton lehet. A jeleket először a kés hegyével bekarcoljuk a farúd háncsrészébe. A betűk úgy fél cm szélesek legyenek. Ügyeljünk az azonos betűmagasságra és az egyenlő betűtávolságra. A következő lépésben kiemeljük a bekarcolt háncsrészt. Ha szükséges, elvégezzük a kisebb kiigazításokat. A mogyoró kimondottan alkalmas a munkára, mert könnyen munkálható, és a farész világos színe miatt munkánk is jól mutat.

Az alapokra építhető további programok

- Ha kedv és idő van a táborban, túrabottra gyakorolhatjuk a rovasírást.
- A rovasírást beépíthetjük az akadályverseny feladatai közé.
- Rovásírásos üzenetfejtő versenyt is rendezhetünk.

További ötletek táborban szervezett forgószínpad-rendszerű foglalkozásra (más keretmesére is javasolt)

- Tűzrakás
Faanyag begyűjtése, osztályozása. A tűzrakás menete. Tűzrakástípusok tábori alkalmakra: gúlatűz, pagodatűz. Tűzrakóverseny madzag átétetésével.
- Tájékozódás
Tájékozódás a nap helyzete alapján. Éjszakai tájékozódás a Hold és a fényesebb csillagok helyzete szerint. Az iránytű és a tájoló használata. Egyszerű tájékozódási feladatok térképpel vagy anélkül.
- A számháború fortélyai
Haladás az erdőben: a rejtőzködés és a lopakodás fortélyai. A szám helyes fedezése. Mozgás egyénileg és csapatszinten.
- Főzés
Őseink ételei. Egyszerű egytálételek elkészítése. Receptírás, főzőverseny.
- Útjelek
Útjelek természeti tárgyak, kövek, fadarabok, levelek, gombák felhasználásával. Kirakott pálya követése a terepen.
- Elsősegély
Az elsősegélyláda tartalma. Vérések. Kisebbségi felszíni sérülések ellátása. Törések felismerése és zárt törés rögzítése. (A foglalkozásokat e témákban jól képzett szakemberek végezzék!)

A fent felsoroltak egyenként, önálló programként is megállják a helyüket. A forgószínpad jellegű elrendezés azonban egyrészt lehetővé teszi, hogy lényegesen nagyobb létszámot kössünk le egyszerre, másrészt pedig az egy helyszínen lévők megosztásával életkorra és személyre szabott, aktivizáló foglalkozást tesz lehetővé.

Forrásanyagok

VOSATKA, Mirko: *Természetjárók enciklopédiája.*

Madách, Pozsony, 1978.

ERDÉSZ Ede: *Első íjász könyvem.*

Gonda Könyvkiadó és Könyvkereskedés, Eger, 2002.

<http://www.web.axelero.hu/jozs/ijaszat.htm>

<http://www.ijasz.hu> (íjakat készítőik címei)

Wikipédia: *Magyar rovásírás*

Ellenőrző lista

- | | |
|--------------------------|------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | A keretmeséhez illő forgószínpadi témák kiválasztása |
| <input type="checkbox"/> | A helyszínek kijelölése |
| <input type="checkbox"/> | A forgás időtartamának meghatározása |
| <input type="checkbox"/> | Külső szakemberek felkérése |
| <input type="checkbox"/> | A szükséges anyagok, eszközök előkészítése |
| <input type="checkbox"/> | Foglalkozások lebonyolítása |
| <input type="checkbox"/> | Anyagok, eszközök begyűjtése, elraktározása |
| <input type="checkbox"/> | A program sikerességének kiértékelése |

3.3 Egy leányrablás és következményei (számháború)

A számháború játékszabályaira itt külön nem térünk ki, azok például a *Harry Potter kalandtábor* (B 2.5) című cikkünk 4.4 alfejezetében olvashatók.

<i>Helyszín</i>	a táborhoz közel fekvő erdős terület
<i>Időtartam</i>	1-1,5 óra
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	8 éves kortól játszható, a gyerekek már megértik a játék szabályait.
<i>Eszközsükséglet</i>	számlapok, madzag a számlapok rögzítéséhez, kötélet vagy szalag bizonyos helyek körbekerítéséhez, dob, kürt, elsősegélyláda
<i>Felmerülő összköltség</i>	<ul style="list-style-type: none"> • rajzlapok ára • spárga • színes szalag körbekerítéshez • jutalom

Baleseti kockázat	magas
Teendők a balesetek elkerülésére	<ul style="list-style-type: none"> • Belátható területet, tiszta erdőt szemeljünk ki! • Járjuk be a helyszínt, távolítsuk el, vagy kerítsük el a balesetveszélyes tereptárgyakat (rozsdás kerítés, mély vízmosás). • A játékot védő-támadó jelleggel szervezzük, ezzel elejét vesszük annak, hogy a gyerekek a terepen kóboroljanak, eltévedjenek. • A kiesetteket foglalkoztassuk!
Üzenet	Becsületes játékkal jó érzés győzni!

A program szerepe és pedagógiai céljai

A keretmese szerint egy szomszédos nemzetségbeli legény szeretné feleségül venni a kiszemelt leányt, de a leány szülei nem egyeznek bele a házasságba. A legény a barátaival megszökteti a lányt. A felháborodott szülők csapatot toboroznak, hogy visszaszerezzék lányukat.

A keretmese más változataként a leányt akarata ellenére rabolják el, ilyenkor az öt szerető legény szervez mentőcsapatot a kiszabadítására.

Előkészületek

Célszerű a számlapok elkészítésére több munkát fordítani. A kartonlapra jó ötcentis, négyjegyű számokat írunk, két színt használunk (leggyakoribb a piros-kék színpár). A lapra a négy sarokhoz közel körülbelül 1 cm-es nyílásokat metszünk, itt fűzzük át a rögzítőszalagokat. A fejre való rögzítéshez 1 cm széles vászonszalagot használunk, melyet a számlap mögött, alul és felül vezetünk végig. Végül a számlapot széles cellulusszal bevonva tehetjük vízhatlanná.

Előkészítjük a számlapokat, ellenőrizzük az épségüket. A terepen kijelöljük a lány fogva tartásának pontos helyét. Ezt kötelekkel is körbekerítjük, a kötelet a fák törzsén vezetve.

A lányrablásba a kollégákon kívül a vállalkozó kedvű lányt és a nagyobb fiúk közül néhányat beavatunk. Próbáljuk el a körülményeknek legmegfelelőbb módot a helyszínen, nehogy sérülés legyen.

A számháború főbb mozzanatai

- *Leányrablás*
Időzithetjük az ebéd végére, fontos, hogy mindenki jelen legyen. A többieket teljesen váratlanul éri az esemény, s mire felocsúdnak, már el is vitték a lányt. Ne engedjük, hogy üldözzék őket! Hatásos, ha a fiúk álöltözetet viselnek, hogy ne ismerjék fel őket. Az ebéd után mindenki erről az eseményről beszél.
- *Küldöttség*
Egy idő után a táborban megjelennek az elrablók követői, és kérik a szülőket, hogy egyezzenek bele a házasságba. A visszautasítást követően a két csapat (a táborozókat két részre osztjuk) elkülönül. Először a védők vonulnak ki a játék helyszínére, felteszik a számokat, és elhelyezkednek. A lányt a legvédettebb helyen tartják, ha a történet szerint akarata ellenére, akkor finoman egy fához lehet kötni. A támadók fél órával később követik a védőket. Az esélyegyenlőség érdekében a támadók többen legyenek, mint a védők. A terepre érve ők is felteszik a számukat. A számokat többen a tenyerükbe írják, mert félnek, hogy elfelejtik.
- *A játék*
Adott jelre – például dobpergés, kürtszó – kezdődik a csata. A támadók igyekeznek minél közelebb kerülni a lányhoz. Akkor győznek, ha a lányt elérve ki tudják vezetni az ellenfél táborából. A kivezetőket sem lehet fizikailag akadályozni, a számukat kell leolvasni. Ha a játékidőn belül nem sikerül a lányt kimenteni, akkor a védők győznek.
A kiesettekkel hasznos tevékenységet végeztetünk: tábortűzhöz fát gyűjtenek a játéktéren kívül.
- *A játék zárása*
A játékidő leteltét szintén dobbal vagy kürtszóval jelezzük. Kihirdetjük az eredményt. Összegyűjtjük a számlapokat, ellenőrizzük, hogy megvan-e mindenki. A további békesség jegyében a védők és a támadók, elesettek és életbenmaradtak együtt hordják be a gyűjtött fát a táborba.
- *Lakodalom*
Ha lehetőségünk van rá, este megülhetjük a lakodalmat, vagy a vitézek tiszteletére adunk lakomát. Ha nincs, akkor a vacsoránál „pohárköszöntő” keretében éltetjük az ifjú párt, vagy dicsérjük a szabadítók hősiességét.

Módosított játékmenet: Ha túl gyorsan szabadul ki a lány, kár véget vetni a jóízű játéknak. Igaz, a szabadítók győztek, de a lány kaphat számot, és ő is részt vehet a csatában, mely ekkor az „utolsó leheletig” tart.

Rendkívüli események kezelése

Apróbb horzsolások adódhatnak a játék hevében. Legyen a helyszínen elsősegélyláda, hogy azonnali ellátásban részesítsük a sérültet.

Forrásanyagok

LENGYEL Dénes: *Régi magyar mondák. (A lányrablás, 96–98. oldal)*
Móra, Budapest, 1972.

Ellenőrző lista

<input type="checkbox"/>	A számlapok elkészítése
<input type="checkbox"/>	A játék helyének kiválasztása, bejárása
<input type="checkbox"/>	A keretmese szereplőinek beavatása
<input type="checkbox"/>	A jelenet elpróbálása
<input type="checkbox"/>	A számháború lebonyolítása a rablástól a lefújásig
<input type="checkbox"/>	Létszámellenőrzés
<input type="checkbox"/>	Levonulás a területről
<input type="checkbox"/>	A program lezárása

3.4 Égig érő fa – Meseerdő (bátorságpróba)

Itt valójában két, a keretmesei háttérben szorosan összefüggő programról van szó, melyek időben és térben határozottan elkülönülnek. A tábori nap délutánján egy népmese megismerése után **hatalmas aszfaltrajz** formájában elkészítjük az Égig érő fát. A Meseerdő – amely az Égig érő fa felső szintjei bebarangolásának színtere – sötétedés után kerülhet megrendezésre. Ez a program a szervezését tekintve azonos elveken nyugszik a *Harry Potter kalandtábor* (B 2.5) cikkünk 4.5 alfejezetében bemutatott *Varázslény-ösvény (Kalandok a Tiltott Rengetegben)* nevezetű **bátorságpróbájával**. Ott részletesen foglalkoztunk az ilyen jellegű programok módszertani kérdéseivel.

<i>Helyszín</i>	a tábor betonnal burkolt sétaútjai, a sportpálya területe A Meseerdő útvonalát a tábor melletti erdőben jelöljük ki. Az erdei út hossza legfeljebb 300–400 m legyen.
<i>Időtartam</i>	Aszfaltrajzra 1 óra, a Meseerdő bejárására csoportonként 10-20 perc, összesen 2–2,5 óra elegendő.
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	A programon minden táborozó részt vehet, ha elég bátorságot érez magában.

<i>Eszközsükséglet</i>	színeskréta-készlet, 20 főre 1 vödörnyi kiszerelésűt számolunk; saját készítésű jelmezek; erős fényű lámpák
<i>Felmerülő összköltség</i>	1 500 Ft Az öltözékeket magunk készítjük el.
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony
<i>Teendők a balesetek elkerülésére</i>	Éjszakai erdei sétáról lévén szó, biztonságosan járható útvonalat válasszunk! Az aszfaltrajz területét alaposan takarítsuk le!
<i>Üzenet</i>	Őseink hitvilágát később babonának tartották, üldözték. Fedezzük fel újra ezt az érzelmileg gazdag világot!

A program szerepe és pedagógiai céljai

A program célja, hogy táborozóink betekintsenek őseink hiedelemvilágába a népköltészet segítségével. Ami még ősi hitvilágunkból megmaradt, azt népmeséink, mondavilágunk és népművésztünk őrzi. Mindezt érzelmi, hangulati oldalról tudjuk hatékonyan megfogni, a gyerekek számára így többet nyújtunk.

Előkészületek

Az Égig érő fa megrajzolásának előkészületei

Megszervezzük a csoportokat, bejárjuk velük a területet, megbeszéljük, hogy melyik csoport hol, mit rajzol. Kiadjuk a csoportvezetőknek a rajzkréta-készletet.

A Meseerdő előkészületei

Szükségünk lesz erős fényű lámpákra, amelyek bírják a többórás igénybevételt. A tanév alatt készítsük el a jelmezeket. Amennyiben a táborozók zöme még nem járt éjszakai erdőben, a programot megelőző napon tegyünk egy rövid sétát kisebb csoportokban. Ezzel mindenki megtapasztalja az éjszakai erdőt, és bátrabban vág neki a küldetésnek.

Útvonal, állomások helyének kiválasztása

Már a tábor látogatásakor mérjük fel, hogy melyik a legalkalmasabb terület. Ideális a lapos terep, az öreg erdő kevés aljnövényzettel. Mindenképpen körutat tervezzünk, hiszen a csapatok nem találkozhatnak egymással. Az indítónál lévő tüzet időben rakjuk meg, legyen elegendő tűzifánk.

Indítási lista készítése

A programra vállalkozók körében megalakítjuk a csapatokat. A könnyebb lebonyolítás miatt a szobatársak vagy a szomszédos szobák lakói alkossanak csapatokat. Amennyiben lesznek olyanok, akik nem vállalják az utat, őket egy csoportban ültessük le az indítóhelyen lobogó tűz mellé. Ha már nem indulnak, vegyenek részt a tűz körüli mesélésben. Így őket is be tudjuk kapcsolni a programba.

Úttisztítás

A programot megelőző délután járjuk be az útvonalat, tisztítsuk meg. Válasszuk ki a mesebeli lények helyét.

Felvezetés, a pálya kipróbálása

Este az állomások felvezetésekor ellenőrizzük a pályát, és győződjünk meg róla, hogy biztonságosan járható. Ha szükséges, helyezzünk ki még lámpákat, és ha biztonságosan megoldható, befőttesüvegekben mécseseket a túl sötét szakaszokon. (Nagyon hangulatos!)

A programpontok listája

- A *Kiskanász* című népmese segítségével megismerkedünk a témával.

„A magyar hiedelemvilág »csudálatos fája«, az »égigérő« vagy »tetejetlen« fája nem egyéb, mint a táltoshitű népek világfája, amely összeköti az alsó (a föld alatti), a középső (a földi) és a felső (túl-) világot. Az Égig érő fa csodálatos népmesénkben is megmaradt: A sárkány elrabolja a lányt, és az Égig érő fa tetejére viszi. Sokan indulnak el a kiszabadítására, de kísérletük kudarcba fullad. Végül a kis kanásznak sikerül feljutnia a világfa csúcsára úgy, hogy baltájával lépcsőt vág a fa törzsébe, és a rétegekből álló lombkoronán »világról-világra« halad. A hőst az ott lakó Szél, a Hold és a Nap anyja segíti útján.»

(Kiszely István: *A magyar nép őstörténete. Az ősmagyarok hitvilága*)

El is játszhatjuk a mesét vállalkozó szereplőkkel.

- Kiemeljük a mesében és más mesékben szereplő csodás lényeket.

A felsőbb lények közül legélénkebben a **tündérek** maradtak meg, akik a csodás szépségű arany boldoghonban, **Tündérországra**, **túl az Óperenciás-tengeren** laknak. A tündérek a csodálatos világban az emberiség, a természet, a föld jótevő anyáiként jelennek meg, kik a halandókat kegyeikbe fogadva, boldogító munkával és művészettel áldják meg. Ősi hiedelem-

világunk csodálatos állatlénye a belső-ázsiai **sárkány**, amely halakból vagy olyan kígyókból lesz, melyek hét évig a mocsárban tenyésznek. A sárkány általában a földön kezdi el életét, aztán felszáll a fellegekbe, elborítja a Napot, és zivatart hoz létre. A mocsári lángnak, a lidércnek alakjában afféle **tűzmanót** vélnek felfedezni, aki a kulcslyukon is befér. A **táltosló** népmeséink vitézeinek elengedhetetlen társa és segédje, aki gazdájának tanácsot ad, és mindenben segíti őt.

Az **égig érő fa** (*életfa vagy világfa*) népművészetünk leggyakrabban jelképe. Az életfa ágainak és virágainak a száma szigorúan megszabott, legelterjedtebb a hármas elosztás, de találkozunk annak többszörösével is. E fa ágai között ott van a Nap (a férfi), a Hold (a nő szimbóluma). Nemegyszer az életfa az évente kiújuló szarvasagancsból indul ki, ami a folyamatos elmúlás és megújulás egységét fejezi ki.

- Megrajzoljuk az Égig érő fát a betonozott felületen.

Csoportmunkában rajzoltatjuk meg a fa alsó (a föld alatti), a középső (a földi) és a felső (túl-) világot jelentő részeit. A méretekkel érzékeltetjük a fa természetét, teljesen kihasználjuk a rendelkezésre álló területet: a gyökerek messze nyúlnak, a törzs hatalmas, az elágazó ágak a hármas szám többszöröse. Tehát lehet 9 vagy 27 ágú fával behálózunk a tábor területét. Az egyes szinteket népesítük be a mesékben olvasott csodálatos lények rajzaival. Végül járjuk be a területet, és gyönyörködünk a rendkívüli, együtt alkotott munka szépségében.

- Este a „felső világban” kalandozunk, bejárjuk a Meseerdőt.

Táborozóinkat hangulatos, de kis lángú tábortűz várja. Aki tud, öltözzön fel kiskanásznak. A tűz éppen hogy megvilágítja az arcokat. Körülüljük a tüzet, halkán énekelünk, mesélünk. Megpróbálkozhatunk láncmesével. Valaki elkezd egy ismert mesét, egy idő után átadja másnak a folytatását, tényleg szájról szájra járva bővül a történet. Jó, ha a tüzet a táltos vezeti, aki le tudja kötni a hallgatóság figyelmét. Közben a gyula kiválaszt egy-egy 3-4 fős csoportot, és jó ötpercenként indítja őket az Égig érő fa „megmászására”. Lelkükre köti, hogy az erdőben csendesen menjenek, ne haragítsák magukra a sárkányt!

Az út során a mesében előforduló csodás lényekkel találkozhatnak. Fontos, hogy az állomásokon lévő szereplőket annyira elmaszkírozzuk, beöltöztessük, hogy a gyerekek ne ismerjék fel őket. Az állomásokon általában nincs feladat, és beszélni sem mindig szükséges az ott lévőkkel. A csoportok nem visznek magukkal

lámpát. A gázlámpákkal megvilágított állomásokat úgy kell elhelyezni, hogy az egyikőtől látni lehessen a másikat.

A szereplő, akivel útközben találkozunk, valamivel foglalkozik az erdőben:

- Öregasszony, aki a rőzséjét cipeli.
- Tündér, aki az erdőt ékesíti varázslatos díszekkel.
- Táltos paripa eljön és eltűnik az erdőben.
- A Hold anyja, aki Göncölszékér alakban kirakott égő gyertyák mellett ül.
- 3 fejú sárkány (3 felnőtt öltözik be közös jelmezbe), itt találós kérdést tesznek fel az egyes fejek.
- Királylány, aki jól van, de még nem mehet haza, mert azzal nagy veszedelem érné az országot. Ezt üzeni az „otthon lévőeknek”.

Az útvonal bejárása során természetesen nem a mesét játszadjuk el, itt a hangulat számít.

Értékelés

Értékeljük a ruházatot, az erdőben tanúsított magatartást, a megjegyzett üzenetet.

Forrásanyagok

ZÁVODSZKY Géza: *Magyar mondák, magyar történetek.*

(A honfoglaló magyarok szellemi élete. Hogyan látták őseink a világmindenséget? 28. oldal)

Korona Kiadó, Budapest, 1997.

Ellenőrző lista

Az Égig érő fa megrajzolásához

- | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Megfelelő méretű aszfaltozott terület keresése a tábor területén vagy annak szomszédságában
<input type="checkbox"/> Színes kréták beszerzése
<input type="checkbox"/> A program lebonyolítása (népmese feldolgozása, aszfaltrajz)
<input type="checkbox"/> Értékelés, az elkészült alkotás közös áttekintése |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

A Meseerdőhöz

- | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> A Meseerdő útvonalának kijelölése a tábor látogatásakor
<input type="checkbox"/> A pálya részleteinek megtervezése
<input type="checkbox"/> Kellékek, jelmezek elkészítése, összegyűjtése
<input type="checkbox"/> A pálya bejárása, akadálymentesítés, kiépítés
<input type="checkbox"/> A bevezető jelenet eljátszása
<input type="checkbox"/> Indítási lista elkészítése |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- Állomások felvezetése
- A program lebonyolítása
- Pályabontás
- Értékelés

3.5 Reszkess, Európa! (erdei kalandozások)

B
2.7
28

<i>Helyszín</i>	a tábor környéki erdők Előny, ha olyan terepen rendezzük meg, amit a gyerekek a korábbi táborozás során megismertek.
<i>Időtartam</i>	egész délelőtt
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	12-14 éveseknek ajánlott. Vegyes korú csapatokban a kisebbek is indulhatnak. Nem árt, ha a nagyobbak gyakorlott táborozók, ismerik a környezetet.
<i>Eszközsükséglet</i>	irányjelző nyilak feliratokkal, jelmezek Lehetőségeink és fantáziánk szerint alakítjuk ki a helyszíneket.
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes
<i>Teendők a balesetek elkerülésére</i>	az akadályversenyhez hasonlóan
<i>Üzenet</i>	Nagy kaland az erdő!

A program szerepe és pedagógiai céljai

Keretmese: A IX. és X. század folyamán eleink több hadi vállalkozásban vettek részt a feudális anarchia állapotát élő Európában. Általában uralkodók, hercegek szövetségeseiként támadták azok ellenségeinek földjeit. Ebben a korban még nem volt térkép, sem tájékozódási eszközök. Mendemondák keringtek távoli országokról, népekről.

A program során mi is ezt vesszük alapul: kisebb, 6-8 fős csoportokban küldjük ki a tábor körüli területekre a gyerekeket. A program valójában portya jellegű, azaz a terepen, szabadon mozogva, a tájékozódást némileg segítve jutnak el „azokra a helyekre”, ahol kalandozó őseink is megfordultak.

Előkészületek

A program területének olyan helyszínt válasszunk, amit a táborozók jól ismernek, korábban alaposan felderítettek. A területet gazdagon hálózzák be utak, legyenek útelágazások, útkereszteződések, ahová majd a felkereshető helyek tábláit kihelyezzük. Mivel az **eltévedés veszélyével** is számolnunk kell, ezért célszerű a területről kivezető utakra **őrszemeket**, „vigyázókat” telepíteni, akik játékos módon visszaterelik a nem megfelelő irányba tartó csapatokat.

A terep vegyes domborzati és növényzeti jellemzőket mutasson: lehetőleg legyen benne árkosabb, bozotosabb jellegű terület mellett szálerdő is.

A terepet alaposan bejárva választjuk ki azokat a helyeket, ahová az előre nem közölt állomásokat telepítjük. Körülbelül 4 km² területben gondolkodunk. Az állomások a kalandozások korából való helyszínek, melyeket lehetőleg rejtve – bokrok közötti kis erdei tisztás, szálerdőben sziklák mögött – alakítunk ki. Átgondoljuk, hogy a helyszíneket hogyan tudjuk ötletesen megjeleníteni a hozzájuk kapcsolódó monda alapján. Beszerezzük a szükséges kellékeket, jelmezeket. Az állomások kellékeit és személyzetét időben juttatjuk ki a helyükre. Mivel nincs kötött haladási sorrend, és a pályaépítéshez idő kell, a kellékeket előző este is kivihetjük és felépíthetjük.

Az elágazásokba helyezzük ki az irányjelző táblákat! A táblákat úgy készítjük el, hogy egyértelmű információkat tartalmazzanak, és mintegy helyes irányba tereljék a csapatokat, megadva emellett a területen való szabad útvonalválasztás lehetőségét is.

A program főbb mozzanatai

- Vezéri jurtasátor a táborban. Reggeli után **a gyula parancsot ad**, hogy mindenki útra készen jöjjön vissza 15 percen belül, mert hadainkat a szászok és a bajorok ellen indítjuk. Hozzák magukkal a ruházatukat, a fegyverzetüket és személyenként két liter vizet.
- Gyülekező után ellenőrizzük a létszámot és a felszerelést. **Röviden elmondjuk a program jellemzőit:**

A nagyobb útelágazásokban irányjelző táblákat találtok, melyek „távoli vidékek, városok” felé, de minden esetben hazafelé is mutatnak. A „harci dicsőség” mellett bő zsákmányt ejtsetek (természetből gyűjthető anyagokat, de a természet károsítása nélkül), melyet hazatérve ennél a sátonál mutassatok be a vezérnek.

A helyszínek környezetében „mesterséges kincseket” is elszórhatunk (például érméket, almákat, gyertyákat).

A feladatra a gyerekek életkorától függően 1–3 órát adunk. Nagyon fontos megértetni a gyerekekkel, hogy a játék nem időre megy, nem az a cél, hogy a lehető leghamarabb keresztülrohanjanak a területen! A rendelkezésre álló időt töltsék ki: maguk gyűjtsenek (de ne túl sokat!), figyeljék meg az erdőt, keressék meg az állomásokat, rejtőzködve lessék meg a többi csapatot (de ne kerüljenek velük kontaktusba!).

- A területen korabeli, a mondákban szereplő **helyszíneket kereshetnek fel** tetszőleges sorrendben: Bizánc (Botond és a görög óriás), Szt. Gallen (Heribald barát), Zaragosa, Augsburg (Konrád császár), Padua... Az állomásokon nincs feladat, hogy mi történik, azt az adott helyzet is alakítja. Nagyjából adott egy mondakeret, amit a résztvevők ismernek. Ez az alap, a többi a szereplők fantáziájára, kreativitására van bízva.

Értékelés

A visszaérő csapatok beszámolnak útjukról, élményeikről. Ez történhet este a tábortüznél is jelenet vagy más ötletes előadás formájában. Rövid beszámolót a gyula és vezér társai is kérhetnek a beérkezés után. A zsákmány mindaz, amit a természet károsítása nélkül gyűjthetünk: madártoll, csigaház, érdekes alakú, csontkeményre száradt fadarab, kőzetek, a vándorló, „menekülő” népek által hátrahagyott tárgyak (érmék, „ékszerek”, gyertyák). Mivel nincs pontozás, dicsérjük meg a kitartást, a lelkesedést.

A portyára építhető további program

A „zsákmányt” felhasználva ötletesen díszíthetik a házuk vagy a sátruk előterét. Ezt már akár pontozhatjuk, versenyként iktathatjuk be.

Forrásanyagok

LENGYEL Dénes: *Régi magyar mondák.*

(A magyarok Szt. Gallenban. A gyászmagyarok. Lehel kürtje. Botond legyőzi a görög óriást)

Móra, Budapest, 1972.

Ellenőrző lista

- | | |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | A terület bejárása, az útelágazások ellátása iránymutató jelzésekkel |
| <input type="checkbox"/> | A mondák megismerése |
| <input type="checkbox"/> | A helyszínek megjelenítése, berendezése |
| <input type="checkbox"/> | Csapatok felkészítése |
| <input type="checkbox"/> | Csapatok indítása |
| <input type="checkbox"/> | Az érkezők fogadása |

3.6 A fehér ló mondája (akadályverseny)

Az akadályversenyek szervezésének módszertanáról részletes leírás található a Szabadidő-kalauz *Az akadályversenyek típusai és szervezésük* (D 1.5) című cikkében, ezért itt csak rendezvényünk tartalmát ismertetjük.

<i>Helyszín</i>	Az akadályverseny útvonalát úgy jelöljük ki, hogy – amennyiben lehetséges – útközben legyen iható vizű forrás, füves rét, patak és egy épület az erdőben, ahol a morva fejedelem udvarát berendezhetjük. Ha ezek nincsenek, némi kreativitással bármelyik pótolható. A legjobb, ha sikerül körpályát kialakítani.
<i>Időtartam</i>	3-4 óra
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	6-8 fős csoportok (lehet a Meseerdőn összeállt csoportokat megint indítani).
<i>Eszközükséglet</i>	a vérszerződés eljátszásához: 7 db karra erősíthető, piros szörppel töltött nejlontasak, éles kés, serleg, kötözőpólya, öltözékek útjelzésekhez: öntapadós arany fólia, sötétkék karton az állomásokon: az induló csapatok létszámának megfelelő számú fagolyó Minden csapat viheti magával a forgószínpadokon készített jegyzeteit. <i>1. állomás:</i> csapatonként egy kulacs és két kis papírtasak, a csapatok számának megfelelő nyaklánc fagolyókkal <i>2. állomás:</i> „határőr” jelmez, eltérő színű számlapok a csapat tagjainak és a határt őrzőknek <i>3. állomás:</i> rovásírásos levél, frank jelmez <i>4. állomás:</i> díszes szőnyegek, asztal, szék, edények, serlegek; a fejedelem és udvarmesterének ruhái; „díszes szőnyegek” <i>5. állomás:</i> 2 íj, nyílvevesszők, 3 lőtábla, állatok rajzai <i>6. állomás:</i> nyolc kisméretű tárgy, révészelmez <i>7. állomás:</i> ötféle tea flakonokban, 5 pohár, szedett gyógynövények vagy a képeik <i>8. állomás:</i> becsomagolt sátor a tartozékaival, gumikalapács főzés esetén bogrács, gyufa, tűzifa; nyersanyagok (lebbencstészta, tarhonya, szalonna, nyers hús, vöröshagyma, só, víz)
<i>Felmerülő összköltség</i>	a kellékekre kb. 3000–8000 Ft A táborban amúgy is használt kellékeket tervezük be, ez nagyban csökkenti a költségeket!
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes

Teendők a balesetek elkerülésére	Eltévedés vagy hirtelen időjárás-változás esetén sem szabad pánikba esni. Ilyen esetben segítséget lehet kérni.
Üzenet	A csapatban mindenki fontos. Csak együttes munkával lehet jó eredményt elérni!

A program szerepe és pedagógiai céljai

Az akadályverseny feladatainak teljesítése során adnak számot a gyerekek a táborban – főleg a forgószínpad jellegű foglalkozásokon – tanultakról. A magukkal vitt jegyzeteiket használhatják a feladatok megoldásánál. Kerettörténetünk (A fehér ló mondája) szerint:

A vérszerződés megkötése után Árpád vezér minket küld ki, hogy kémleljük ki, derítsük fel Pannónia földjét. Hozzunk egy kulacs vizet, egy marék földet, egy köteg fűvet, lássuk, hogy gazdag-e a vidék! Ennyi a feladat.

Szvatopluk udvara „kötelező” állomásunk, de a többit mi találjuk ki a további feladatokkal együtt. A monda megélése nagy élményt jelent mindenkinek.

Előkészületek

Külön eseményként szervezzük a vérszerződést és az akadályversenyt (a rendezői létszám miatt is). Az állomásokat és a pályát a reggeli után alakítjuk ki. Szvatopluk udvara a leginkább eszköz-igényes, célszerű autóval is megközelíthető helyre telepíteni. Mindenki magára ölti honfoglalás kori viseletét, és így vesz részt a programon.

A programpontok listája

- *Vérszerződés*

Az akadályversenyt megelőző estén megérkeznek a vezérek – akiket felnőttek és gyerekek is alakíthatnak –, és a tábor színe előtt megkötjük a vérszerződést. Mindig mondjuk, hogy melyik vezér következik. A gyér világítás mellett és a kellő távolság miatt nem látszik, hogy a késsel nem a karunkat vágjuk meg, hanem a karunkra rögzített sűrű málnaszörpöt tartalmazó nejlon tasakot bökjük ki. Ezt csurgatjuk az asztalon álló díszes serlegbe. Ebbe egy adag ásványvizet öntünk korábban, hogy ne legyen émelyítően édes. A „sebet” az esemény után bepólyázzuk. Sorban elhangoznak a mondabeli eskü mondatai. Megfelelő zenei aláfestés emeli a hangulatot. A szertartás végén sorban iszunk a serlegből, megfogadjuk, hogy a hét törzs összetart jobban, rosszban.

- *Az akadályverseny állomásai*

- *1. állomás: Kémlelők kiküldése (Vezéri sátor a táborban)*

Árpád maga elé hivat és megbíz bennünket, hogy derítsük fel a Kárpátokon túli vidéket. Hozzunk egy kulacs vizet, egy köteg fűvet és egy marék földet. Kapunk egy, a követséget igazoló børszíjat, melyen az állomásoknak megfelelő számú fagolyó van felfűzve. A feladatok sikeres teljesítésekor kapunk egy újabb golyót, sikertelenség esetén elveszítünk egyet, vagy nem kapunk újat. Utunkon a magyarok vezérlő csillagát követjük (kék karton alapon arany csillag).

Indítás 10-15 percenként.

- *2. állomás: Átjutás az ellenséges vonalakon (Kárpátok hegylánca, dombtető)*

A határon a velünk rokonszenvező katona felhívja a figyelmünket az ellenséges őrhelyre. Feladatunk átjutni észrevétel nélkül, lopakodással a határon. A katonától megkapjuk fegyvereinket: a számlapokat, majd fától fáig lopakodva haladunk. Ha észrevesznek, a számháború szabályainak megfelelően, harcolva jutunk át. Ha a csapatunkból leolvasnak valakit, elveszítünk egy fagolyót. Itt fontos, hogy a határvédő katonáknak tilos a támadás (nem változtathatják helyüket), mert ellenkező esetben a pályát bejáró csapat szétszóródna, az akadályverseny lebonyolításában súlyos fennakadások jelentkeznének.

- *3. állomás: Rovásírás (valahol a Duna mentén)*

Egy frank atyafi rovasírásos levelet kapott távoli rokonától, de nem tudja elolvasni. Segítünk neki megfejteni a rövid, pár soros írást.

- *4. állomás: Szvatopluk udvara (Nyitra városa, kis épület az erdő szélén)*

A morva fejedelem fogad bennünket, Árpád üdvözlését hozzuk. Elmondjuk, hogy ebben az országban szeretnénk megtelepedni. Kérünk vizet a Dunából, fűvet az Alföld legelőiből és földet a Tisza mellől. Ha meggyőzően adjuk elő, a fejedelem boldogan hozzájárul, mert azt hiszi, hogy szolgák jönnek az országába. Innen is vihetjük a kért dolgokat, de az út hátralévő részén is begyűjthetjük. (Csak ne felejtsük el, miért is jöttünk!)

- 5. állomás: *Íjászat* (Bakony vidéke, jól átlátható, kicsit lejtős, erdős terület)

Éhező embereket segítünk vadászattal. Terepijászat jelleggel három céltáblára löhetünk, melyeken vadak képe látható.

- 6. állomás: *KIM-játék* (Tiszánál. Szélesebb patak, kissé oldalt köveken át lehet kelni – ha nincs patak, kék kartonok, drapériák helyettesíthetik).

A „folyóhoz” érünk. A révész felajánlja, hogy mutat egy gázlót a folyón, ha segítünk neki megnyerni egy fogadást. Két komája áll szemközt két nagy fa mögött, és tárgyakat dobnak át egyesével egymásnak. Minden dobásnál egy számot kiált a hajító. Például elhangzik a négyes szám, és repül egy tornacipő. Nyolc, a táborban használt tárgyat dobnak (lehet kislabda, kés tokban, alma...). Fontos, hogy a tárgyak ne essenek le valahol félúton vagy látható helyen. Ha befejeződik a dobás, feladatunk, hogy a számok sorrendjének megfelelően jegyezzük fel a dobott tárgyakat. Például 1-es a hálósák, 2-es a labda, 3-as a kulacs, és így tovább. A tárgyak legyenek egyszerűek és könnyen felismerhetők.

- 7. állomás: *Gyógynövények* (Erdélyország)

Az egyik csapattag útközben megbetegszik. Az állomáson a táltossal találkozunk, gyógynövényekből készült teák vannak kis poharakban. Itt meggyógyíthatjuk a beteget. A táborban tanultak alapján választjuk ki, hogy a betegség gyógyítására melyik tea való. Ha mód van rá, helyezzük ki a frissen szedett növényeket vagy a képeiket. A vizsgálatnál fontos a szín, az illat és az íz.

- 8. állomás: *Hazaérkezés, táborverés* (Etelköz)

Visszaérkezve a táborba a vezér elé járulunk, bemutatjuk, hogy mit hoztunk. Árpád megszemléli, dicsér vagy elmarasztal. Utolsó feladatként fel kell vernünk a sátrunkat a számunkra kijelölt helyen. A feladat értékelése után a fagolyókat børszijastól leadjuk az állomásvezetőnek.

• Főzés (kiegészítő program lehet versenyen kívül)

Ha táborozóink gyakorlottak a főzésben, átveszik a főzéshez szükséges, a honfoglalás idejében is ismert nyersanyagokat, és bográcsban egyszerű ételt készítenek maguknak ebédre. (Például tarhonyás tésztát hússal – ne feledjük, akkor még nem ismertük a paprikát, a paradicsomot és a burgonyát sem!)

Értékelés

Mindig a forgószínpados foglalkozásokon és az arra épülő versenyprogramokon látottak alapján alakítjuk ki az értékelést. Ne keverjük össze a célt az eszközzel. A cél nem a magas teljesítményszint elérése, hanem az élményszerzés, a jó hangulat. Ezt szem előtt tartva határozzuk meg, hogy az állomásokon miért adunk, veszünk el golyót, vagy egyiket sem tesszük. Ott helyben értékeljük a csoport munkáját, de keretmesés stílusban, kerüljük a „tanári attitűdöt”. Az állomások feladatai nem közvetlen részei a küldetésnek, kicsit el is terelik a figyelmet róla. Ez is eleme a programnak. A behozott golyók száma alapján rangsorolunk és hirdetünk este eredményt. A legjobbakat jutalmazzuk.

B
2.7
35

Forrásanyagok

LENGYEL Dénes: *Régi magyar mondák.*

(A vérszerződés: 50. oldal; A fehér ló mondája: 70. oldal)

Móra, Budapest, 1972.

Ellenőrző lista

- Terepbejárás a tábor szervezésekor
- Kellékek beszerzése, állomásonkénti csomagolása, kiszállítása
- Feladatok szétosztása
- A vérszerződés eljátszása
- A pálya kiépítése, az állomások felvezetése
- Az akadályverseny lebonyolítása
- Az állomások és a pálya lebontása
- A felszerelés elpakolása
- A program értékelése, jutalmak átadása

4. Kiegészítő tábori programok

4.1 Íjászversenyek

Ezek a versenyek látványosak, hívjuk meg az érdeklődőket. Ügyeljünk rá, hogy a nézők biztonságos helyre, kordon mögé üljenek. Több versenytípust is kipróbálhatunk:

- 10 lövés adott távolságról, a találatokat összegezzük, és eredményt hirdetünk.
- Ha már jól megy az íjászkodás, 5 lövés után két hátralépés következhet, amit újabb 5 lövés követ. Akinek nincs érvényes találat, kiesik.
- Csak azokkal a nyílvevesszőkkel lőhetünk a következő körben, amellyel célba találunk. Akinek elfogynak a nyílvevesszői, kiesik.
- Terepíjászat. A terepen, bizonyos pontokon felállított kartonlapra ragasztott állatrajzok szolgálnak célként. A tíz legjobban lövő vehet részt a programon. Az induláskor személyenként 10 nyílvevesszőt kapnak, mindegyik táblához kettőt, de szabadabban is felhasználhatják. Az útvonalat kiszalagozzuk. Az állomásokon az ott lévő ellenőrök jegyzik fel a találatokat a résztvevők által vitt pontozólapra. A vadak rajzain találati felületeket jelölünk meg, színekkel ábrázoljuk a pontértékeket. Nézők jelenlétekor fokozott a balesetveszély!

4.2 Tábortűz

A tábortűzvezető a táltos, munkájában egy regös (korabeli énekmondó) segíti. (Akkor igazán jó a szerepjáték, ha valamilyen hangszeren is játszik.) Látomásuk támad, megelevenedik előttük a jövő, a magyar történelem dicső és tragikus eseményei. Az eseményeket a nemzetségek adják elő, akik a délután során – felnőtt segítséggel – dramatizálták a kapott anyagokat.

Választhatunk a mondák gazdag tárházából: Lehel kürtje, István király ítélete, Szt. László legendái, Julianus barát, Mátyás király Gömörben, Szigetvár ostroma, Rákóczi szökése.

A monda hangulatának érzékeltetésére a dicső eseményeknél vidám, a szomorúsággal telinél lassú, bús hangulatú népdalokat énekelünk.

5. A tábor értékelése, utómunkálatok

Egy, az eddigiekben vázolt hét után valószínűleg elmondhatjuk, hogy programokban gazdag, élménydús, érzelmileg is nevelő tábort alkottunk. Nem szükséges különösebben ecsetelni a hazafiságra való nevelés fontosságát, mely áthatotta a tábor napjait. Az „élő történelemóra” hatásossága a befektetett munka eredménye, melyet a felnövekvő nemzedék magyarságtudatáért tesszünk.

Miután kipihentük magunkat, ne felejtjük el megszerezni a hazahozott emlékeket, a felszerelést. Rendezhetünk kiállítást a tábor kézművesmunkáiból, fényképeiből. Ha videó készült, vetítsük le egy őszi tábortalálkozó alkalmával. És máris gondolkozhatunk a következő tábor keretmeséjén.

6. Ellenőrző lista

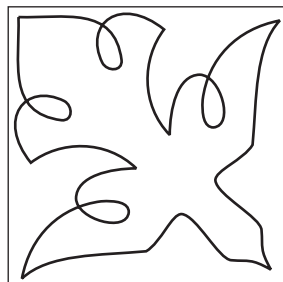
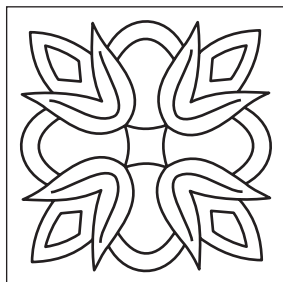
- | | |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Táborvezetés megalakulása |
| <input type="checkbox"/> | Jelentkezések, előleg beszedése |
| <input type="checkbox"/> | Pályázási lehetőségek kihasználása |
| <input type="checkbox"/> | Keretmese kidolgozása |
| <input type="checkbox"/> | Költségvetés elkészítése |
| <input type="checkbox"/> | Programok részletes kidolgozása |
| <input type="checkbox"/> | Programkellékek elkészítése, anyagok megvásárlása |
| <input type="checkbox"/> | Táborlátogatás, az előleg kifizetése |
| <input type="checkbox"/> | Az utazás és a tábori felszerelés szállításának szervezése |
| <input type="checkbox"/> | Szülői értekezlet |
| <input type="checkbox"/> | A tábor lebonyolítása |
| <input type="checkbox"/> | A tábor értékelése, pénzügyi lezárása, beszámoló elkészítése |
| <input type="checkbox"/> | Kiállítás készítése a kézművesmunkákból, tudósítás az iskolaújságban, utótálálkozó rendezése |

7. Mellékletek

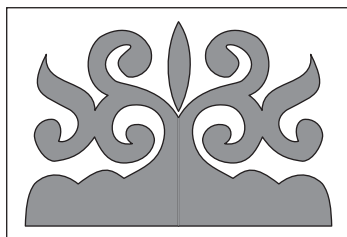
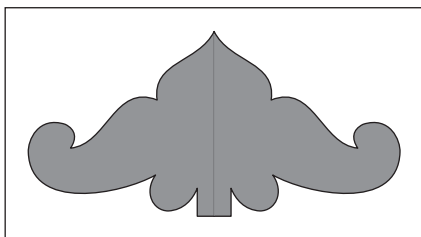
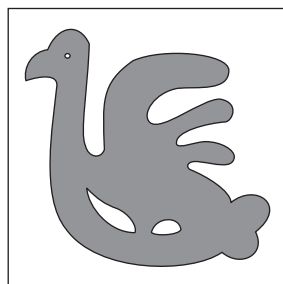
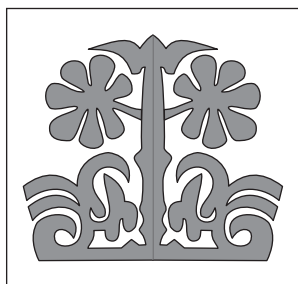
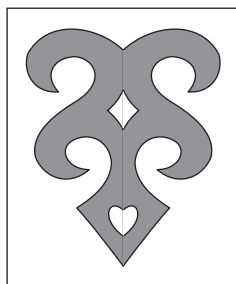
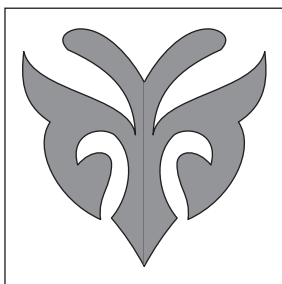
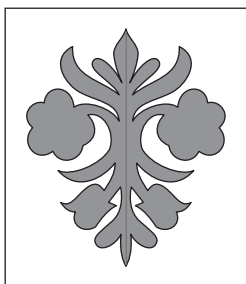
- M1** *Motívumok, minták a kézműves-foglalkozásokhoz*
A mellékletben szereplő motívumok egyszerűek, könnyen megrajzolhatók. Felhasználhatók a táborok mellett iskolai kézműves-foglalkozásokon is.
- M2** *Íjászat – testhelyzetek és mozdulatok*
A cikkben leírtakhoz kívánunk segítséget adni a mellékletben szereplő rajzokkal. Az ábrákat felhasználva, kellő gyakorlással könnyebben elsajátíthatjuk az íjászat alapjait, szakszerű mozdulatait.

Motívumok, minták a kézműves-foglalkozásokhoz

M1



B
2.7
39



M2

Íjászat – Testhelyzetek és mozdulatok

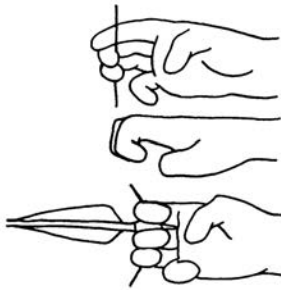
B
2.7
40



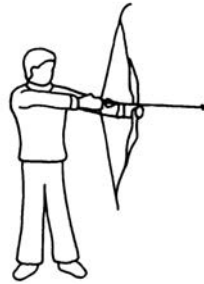
1. Alaptesthelyzet a céltáblához viszonyítva



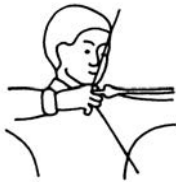
2. Az íj markolatán a mutatóujj és a hüvelykujj Y formát képez



3. A húzó kéz ujjainak szabályos elhelyezése az íjhúron



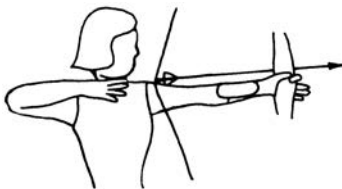
4. A nyílvesző előfeszítése. Kihúzás folyamatosan



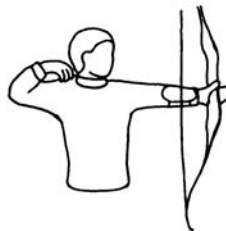
5. A nyílveszőt az állunkig húzzuk



6. Helyes testtartás felülnézetben is



7. A nyílvesző elengedése



8. A húzó kéz hátramozgatása