

TOKAJ-HEGYALJA GYEREKEKNEK MÓDSZERTANI ANYAG PROJEKTNAPHOZ LEGENDÁK FÖLDJÉN

A komplex program célja

A Tokaj-hegyaljai legendák élmény alapú feldolgozása, közben helyszínek és a helyi gasztronómia megismerése, szövegértés, kreatív készségek és fantázia fejlesztése.

A projekt részei

I. Előkészítés: ráhangolódás a témára a tanórán és egyéni kutatómunkával

II. Projektnap: séta és a legendák kreatív feldolgozása

III. Összegzés: előadás és/vagy kiállítás

A PROGRAM KERETTÖRTÉNETE

Bodrog tündér bált rendez a helyi legendák szereplőinek, de sajnos a Szegi vár, ami a helyszín lett volna, váratlanul elsüllyedt. A gyerekeknek segíteniük kell a tündérnek új helyszínt keresni, vendéglistát és meghívót készítenek, összeállítják a báli menüt. Végül minden jóra fordul. Vagy mégsem? Ez attól függ, hogyan fejezik be a gyerekek a történetet, mert miközben életre keltik a legendákat, azok szereplőivel kitalálnak egy saját történetet. A projektnap zárásaként a maguk által készített óriásbábokkal, óriástárgyakkal és díszletek között eljátsszák a történetet az iskolástársaiknak, és/vagy pop-up kiállítást rendeznek.

I. ELŐKÉSZÍTÉS

IDŐ: **1 tanóra + otthoni kutatómunka**

ANYAGSZÜKSÉGLET: **Tokaj-Hegyalja gyerekeknek könyv 80-81. oldal, internet, helytörténeti kiadványok**

A Tokaj-Hegyalja gyerekeknek című könyvben szereplő legendák elolvasása, helyi legendák gyűjtése. Bodrog tündér legendájának felkutatása az interneten vagy az iskolai könyvtárban. Helyi ételek gyűjtése a szülőktől, nagyszülőktől, családi ismerősöktől.

II. PROJEKTNAP

1. MODUL: ILYENEK A LEGENDÁK

IDŐ: **30 perc**

ANYAGSZÜKSÉGLET: **kislabda/fonalgombolyag**

A gyerekek körben állnak, és egymásután mindenki mond egy szót, ami eszébe jut arról, hogy legenda. A végén a tanár vezetésével megbeszéljük az elhangzottakat. A beszélgetés célja, hogy a legendák jellemzőit közösen gyűjtse össze az osztály.

Szemponatok az irányított beszélgetéshez: Miért éppen ezek a szavak jutottak a gyerekek eszébe? Milyen legendát hallottak vagy olvastak eddig? Mi a közös az olvasott/megismert legendákban? Kik a legendák szereplői – valós vagy kitalált személyek? Mi a szerepe a legendákban a csodának, a véletlennek, az érzelmeknek? Milyen akadályok, nehézségek, konfliktusok vannak a legendákban? Van-e valóságalapjuk a legendáknak? Hogyan keletkeztek? Hogyan terjedtek? Hány változatuk van? Miért fontosak a legendák egy közösség életében? stb.

Legendák közös felidézése:

Bodrog tündér történetének közös felidézése játékosan, pl. hólabda módszerrel: a tanár elmondja az első mondatot, egy kislabdát dob annak, akinek a következő mondatot kell mondania, így mondatonként elmesélik a történetet. Az elmesélés után a gyerekek kérdések alapján közösen elképzelik a tündért és a környezetét.

Milyen színűnek képzelik a tündért? Milyen a szeme? Milyen a haja? Milyen a ruhája? Hol lakik? Miért ott lakik? Ismeri-e a többi legenda szereplőit?

2. MODUL: TÜNDÉRVILÁG

IDŐ: **60 perc**

ANYAGSZÜKSÉGLET: **nagy méretű fehér kartonok, ceruza, olló, festék, ragasztó, hurkapálca**

A gyerekeket annyi csoportra osztja a tanár, ahány legendával dolgozni szeretne, és minden csoportnak kioszol egy legendát. A sorsolás lehet egyszerű kihúzás, kiszámolás vagy valamilyen mozgásos játék. Pl. amelyik csoport a legtávolabbi tud egy lábon ugrálni, az választhat elsőnek stb.

A csoportok közösen elolvassák újra a saját legendájukat, és készítenek egy szereplőlistát, egy helyszínlistát és egy tárgylistát. Ezeket a listákat minden csoport bemutatja, és az osztály közösen megbeszéli.

Mindegyik csoport elkészíti a saját legendája szereplőit és tárgyait nagy méretben.

Szereplők elkészítése:

A csoportok egy-egy tagját a többiek körberajzolják egy nagy fehér műszaki vagy fotókartonra (legalább csomagolópapír méretű, 70 x 100 cm-es), majd a körvonalat kivágják, megtervezik, megrajzolják és kifestik a figurák arcát, haját, ruháját. A kartonfigurák hátoldalára merevítésnek ragaszthatnak hurkapálcákat.

Tárgyak/kellékek elkészítése:

A csoportok nagy méretű kartonra megrajzolják a legendában szereplő tárgyakat, kivágják és kifestik. A kartontárgyakat a hátoldalukra ragasztott hurkapálcával merevítik.

A kész szereplőket és tárgyakat minden csoport bemutatja. Fontos, hogy az alkotásban és a bemutatásban mindenki részt vegyen, és a csoportok minden tagjának legyen figurája vagy tárgya.

3. MODUL: TEREPSZEMLE

IDŐ: 45-60 perc

Az osztály sétát tesz a településen, és inspirációnak keresnek olyan épületet vagy szabadterületi helyet, amely alkalmas lenne a bál megtartására. A séta végére a gyerekeknek el kell dönteniük, hogy szabadterületen vagy zárt helyen legyen-e a bál.

A megfigyeléshez és a választáshoz érdemes előre megadni szempontokat, és ezeket séta közben megbeszélni. Pl. sokan elférjenek; a nagyobb növésű vendégek is beférjenek; lehessen táncolni; ne zavarja a szomszédokat a mulatság; lehessen tüzet rakni; legyen közel a folyó; lehessen nézni a csillagokat; lehessen gyönyörködni a tájban; legyen nagy terem, tükrökkel; szép legyen a kilátás; legyen nagy kert stb. Ezeket a szempontokat a séta előtt közösen, irányított beszélgetéssel is össze lehet gyűjteni, felidézve a helyi/közeli fesztiválokat, rendezvényeket.

4. MODUL: BÁLTEREM

IDŐ: 30 perc

ANYAGSZÜKSÉGLET: kartonok, anyagok, festék, ceruza, krepp-papír, olló, madzag, drót, székek, asztalok

A sétán gyűjtött benyomások alapján a gyerekek megtervezik – és ha még aznap tartják az előadást –, elkészítik a bál háromdimenziós díszletét. A fantáziájukat használva rajzolhatnak, festhetnek hátteret, átrendezhetik a helyiséget. A cél, hogy létrehozzanak egy bejárható teret, ahol a 2. modulban elkészített nagy méretű bábokkal és tárgyakkal mozogni tudnak.

5. MODUL: BÁLI ELŐKÉSZÜLETEK

IDŐ: 30 perc

ANYAGSZÜKSÉGLET: papír, ceruza, filctoll

A gyerekek közösen, irányított beszélgetésben kitalálják a bál programját (érkezés, vacsora, tánc, előadás, tűzijáték, tombola stb.), de még csak pontokba szedik. Fontos leírni, mert ez lesz az alapja az előadásuk forgatókönyvének.

Ezután a gyerekek ismét csoportokban dolgoznak, és elkészítik az alábbiakat:

- 1) Vendéglista és ültetési rend – a csoport tagjai összeírják, hogy kit kell meghívni a bálba, és ki kivel üljön egy asztalnál a vacsorán.
- 2) Meghívó – a csoport tagjai megtervezik és elkészítik a báli meghívót.
- 3) Menükártya – a csoport tagjai helyi finomságokból összeállítják a báli vacsora menüjét, és elkészítik a menükártyát: előétel, főfogás, desszert, italok
- 4) Program – a csoport tagjai megírják a bál menetrendjét és plakátot készítenek

III. ELŐADÁS

1. MODUL: A BÁL

IDŐ: 60 + 15 perc

ANYAGSZÜKSÉGLET: papír, ceruza

Amikor már minden szereplő, tárgy, díszlet és kellék megvan, akkor az 1. modulban a legendákról összeszedett jellemzőket, valamint a település és a helyszín jellemzőit figyelembe véve kitalálják, hogyan mutassák be, játsszák el a bált.

Vezetett beszélgetéssel kitalálják, hogy ki legyen, aki galibát okoz a bálon, milyen bonyodalom történik.

Például:

- Az egyik Tokaji-hegyi boszorkány nem kap meghívót, ezért elhatározza, hogy megzavarja a bált.
- Nem sikerül meggyújtani az örömtüzet/tűzijátékot, mert a tűzmester túl sok tokaji bort ivott.
- Perilla tündér elbotlik a szoknyájában, ami menekülés közben szakadt el, és csúnyán megüti a térdét.

Bármi lehet, amit a gyerekek kitalálnak.

Ők döntenek el, hogy a bál vidám vagy szomorú véget ér.

Kiosztják a szerepeket.

Előadják a báli jelenetet.

2. MODUL: KIÁLLÍTÁS

IDŐ: **60 perc**

ANYAGSZÜKSÉGLET: **papír, filctollak**

Az elkészített alkotásokból a gyerekek pop-up kiállítást készítenek, összegzőként feliratokat írnak a figurákhoz és tárgyakhoz. A kiállítás akár lehet egy óriás képregény, ami azt a történetet mutatja be, amit a gyerekek az előadáshoz kitaláltak.