

Tündérboszorkány a könyvtárban

I. CSOPORTALAKÍTÁS

I.1. 16 diákból 4 négyfős csoport alakítása

Minden diák húz egy kártyát (1. sz. melléklet). A kártyákon találós kérdések vannak. A kártyák segítségével a következőképpen alakíthatunk csoportot:

- minden 4 kártyán ugyanaz a találós kérdés van; mind a 16 kártyán levő találós kérdésnek ugyanaz a megoldása: tündér; tehát 4 különböző találós kérdésre van szükségünk, amik alapján megtalálják egymást a párok (1/a. sz. melléklet);

- minden 4 kártyán ugyanaz a találós kérdés van, a találós kérdések megoldása négyenként más; a találós kérdések megoldása alapján fogják egymást megtalálni a párok; tehát 4 olyan találós kérdésre van szükségünk, amelyek megoldása valamiféleképpen kapcsolódik a tündérekhez, tündérmesékhez; megoldások: tündér, csoda, varázslat és kívánság (1/b. sz. melléklet);

- minden kártyán más találós kérdés van; minden 4 találós kérdésnek ugyanaz a megoldása; a megoldások valamiféleképpen kapcsolódik a tündérekhez, tündérmesékhez; a találós kérdések megoldása alapján fogják egymást megtalálni a párok (1/c. sz. melléklet).

I.2. 27 diákból 4 ötfős, 1 négyfős és 1 háromfős csoport alakítása

Minden diák húz egy kártyát (2. sz. melléklet), amelyeken egy-egy meghatározás és a betűhiányos válasz található. Minden szóban van egy betű, ami persze hiányzik, de a helye jobban ki van emelve. Meg kell fejteni, melyik az a betű. Az azonos betűt találtak egy csoportot alkotnak.

Miután minden csoport összeállt, választanak maguknak egy-egy csapatnevet, amelyet felírnak egy kartonra s jól látható helyre elhelyeznek az asztalukon. (1/d. sz. melléklet)

II. ÖTLETBÖRZE

II.1. 16 fős csoport

Az első csoportalakítási módot alkalmazva, megkérdezzük, hogy mi a találós kérdések megfejtése.

II.2. 27 fős csoport

Szóalkotás a megtalált betűk felhasználásával.

A tündér szóhoz asszociálnak a diákok. A diákok nem, de a foglalkozásvezető írja egy lapra az ötleteiket. 15-20 asszociáció után megkérdezzük, hogy ki emlékszik a legtöbb dologra, amit felsoroltak.

III. RELAXÁCIÓS GYAKORLAT

Mindenki választ egy tündéres képet. (Ilyeneket gyűjthetünk mesekönyvekből vagy az internetről.) Megnézi, memorizálja. Esetleg néhány szóban egy-egy diák elmondhatja, hogy miért épp azt a képet választotta.

Halk zene szól (bármilyen zene lehet, a lényeg, hogy lassú, nyugtató legyen). A diákok a következő instrukciókat követik:

- mindenki csukja be a szemét;
- képzeljétek el, hogy egy tündérkertben vagytok, a tündérkert közepén álltok;
- minden nagyon szép és csillogó, csodás virágok, fák vesznek körül;
- orrotokat finom illatokat csapják meg;
- sétáltok a kertben s egyszer csak szembe jön veletek az állatok választott képen látható tündér;
- kinyithatjátok a szemeket.

IV. BESZÉLGETÉS

Vezetett beszélgetés a tündérekről tündérlabda (bármilyen labda jó) segítségével, vagyis, akinek dobja a foglalkozásvezető a labdát, az válaszol.

Kérdések:

- mit kérdeznétek a tündértől, akivel a tündérkertben találkoztok?;
- kik a tündérek?;
- hogyan néznek ki?;
- mit csinálnak?;
- hol élnek?;

- találkozótál már tündérel?;
- hol?;
- hogyan?;
- stb. A lényeg, hogy a beszélgetés, kérdegetés végére a könyvekhez, olvasásához lyukadjon ki a csoport.

V. INFORMÁCIÓKERESÉS

Több információhordozót használunk, hogy minél színesebb meghatározásokat találjunk. Egyszerre használják a csapatok a különböző szótárakat, valamint a különböző internetes keresőprogramokat.

A csoportokat megbontjuk: minden csoportból két diák az interneten keresgél, a csoport többi tagjai pedig a különböző szótárakat használják. Akik az internetes keresőprogramokat használók a TÜNDÉR illetve BOSNYÁK VIKTÓRIA keresőszókra keresnek rá az interneten: minél több információt próbálnak meg találni az írónővel kapcsolatban, valamint minél pontosabb meghatározásokra kell bukkanjának a TÜNDÉR szóval kapcsolatban. Amit találtak, röviden le is jegyzik lapjaikra.

Míg a csoportok tagjai az interneten keresgélnek, a szótárakat használó diákokkal szótárpárbajt játszunk. A játék megkezdése előtt minden csoport kap egy, vagy több szótárt. A használt szótárokat a következőképpen oszthatjuk el:

1. Ablak-Zsiráf és Szóbúvár;
2. Jelképtár és Szimbólumtár;
3. Magyar Néprajzi Lexikon minden kötete;
4. Kis Népmese Lexikon és –határozó;
5. Magyar Nagylexikon kikészített kötetei;
6. Magyar Értelmező Kéziszótár (lehetőleg kétkötetes, mert akkor a csoportban maradt két diák párhuzamosan tudja használni).

Felhasználható még az Etimológiai Szótár, a Révai Nagylexikon előre kiválasztott kötetei, illetve más általános lexikonok.

Miután minden csoport megkapta a szótárát, amit használni fognak, a feladat a következő: egy előre összeállított szólistáról a foglalkozás vezetője egy szót olvas fel, s indul is a verseny: mindenki azon igyekszik, hogy az ő csoportja találja meg elsőként az adott szót. Amelyik csapatnak sikerült megtalálni a szót, kézfelemeléssel jelez s felolvassa a szó jelentését. A győztes csapat pontot (matricát ...) kap. A játék végén a legtöbb pontot szerző csapatot győztesként hirdetjük ki. A szólistát (5. sz. melléklet) tetszőlegesen összeállíthatjuk, de fontos, hogy a témához kapcsolódjon, valamint feltétlenül ellenőriznünk kell azt is, hogy minden szó szerepel-e minden szótárban, lexikonban.

Miután kihirdettük a győztest, minden csapat az utolsó szó (TÜNDÉR) meghatározását meg kell keresse a csapatnál levő szótárban, lexikonban, és röviden összefoglalva le kell írják azt. Amelyik csapatnál több szótár, lexikon is van, mindegyikben meg kell keressék a szó jelentését, meghatározását.

Ezután csatlakoznak a csapatokhoz azok a diákok is, akik eddig az interneten keresgéltek, mivel a következő játékhoz szükség lesz rájuk.

A következő játék neve svindli.

Minden csapat választ két olyan szót, amelyek valamiféleképpen kapcsolatba hozhatóak a tündérekkel, tündérmesékkel (pl. szárny, varázslat, varázspálca, szépség stb.). Ezután a talált szavakat meg kell keressék egy-egy szótárban, lexikonban. Használhatják az összes szótárt, nem csak azokat, amelyeket eddig használtak. A megtalált meghatározásokat röviden le kell írják, majd ki kell találjanak két valótlan, de tömör definíciót a választott szóra. Mikor minden csapat elkészült a kétszer három meghatározással, indulhat a játék.

Az egyik csapat kiválasztja ellenfelét, akinek felolvassák a három meghatározást és a hozzá tartozó szót. Az ellenfélnek ki kell találnia, hogy melyik a helyes definíciója a szónak. Ha kitalálják, kapnak egy pontot.

A játék addig folytatódik, míg minden csapatra, illetve szóra sor nem kerül.

VI. INFORMÁCIÓÖSSZELETÉS

A keresgélés, illetve a játékok után összefoglaljuk azokat az információkat, amelyeket találtak, eddig felhasználtak. Ismét a tündérlabdát használjuk, miközben különböző kérdéseket teszünk fel a tündérekkel, illetve Bosnyák Viktóriával kapcsolatban.

Lehetséges kérdések:

- hol találkozhatunk a leggyakrabban a tündérekkel?;
- hogyan néznek ki a tündérek?;
- milyen alakokban jelennek meg a tündérek?;
- hol élnek?;
- milyen tulajdonságokkal rendelkeznek a tündérek?;
- vannak jó és rossz tündérek? mi a különbség közöttük?;

- milyen növényeket neveztek el tündérekőr? (tündérfátyol, tündérfürt, tündérrózsa & rarr; a növényekőr mutathatunk képeket is, (6. sz. melléklet);
- mit tudunk Bosnyák Viktóriáról?;
- hol született?;
- mivel foglalkozik?;
- melyik az a regénye, amelyben a címe alapján tündér is szerepel?;
- kinek az öröme írta Bosnyák Viktória Tündérboszorkány c. regényét?;
- ki lehet a tündér a regényben?;
- stb.

VII. INFORMÁCIÓK ALKALMAZÁSA

A talált és megbeszält, összegzett információkkal többféle alkalmazó játékot is játszhatunk. Ilyen például a vad válaszok és az egyperces is.

A vad válaszok játék arra szolgál, hogy a fogalmi kapcsolatok létesítését tegye próbára, mindemellett pedig a verbális készségek gyakorlására készítse a játékosokat. A játékhoz csupán papírra és írószerre van szükség. Minden csapat kap három papírt. Az egyik papírra egy kérdést kell írjanak az előbbieken elhangzottak alapján, a másira pedig egy főnevet, esetleg egy jelzős szerkezetet. A kérdéseket és a főneveket tartalmazó papírkákat összegyűjtjük és külön-külön betesszük egy-egy kosárkába.

Összekeverjük őket, majd minden csapat húz egy kérdéses és egy főneves lapocskát. Ezután minden csapat ki kell találjon egy olyan választ a kihízott kérdésre, amelyben szerepelnie kell a főnévnek is. Ezt leírják egy üres lapocskára. A kérdéseket és a válaszokat felolvassák, s minden, a megadott szót tartalmazó értelmes válasz pontot ér.

Több fordulóban is megismételhetjük a játékot.

Az egyperces játékban a játékosoknak egy percig kell beszéljenek egy adott témáról.

Kis lapocskákra a tündérekkel, valamint Bosnyák Viktóriával kapcsolatos fogalmakat írunk, amelyeket összehajtogatva egy kosárkába teszünk (10. sz. melléklet). Minden csapat húz egy fogalmat. Ezután a csapatok kiválasztanak egy játékost, aki úgy kell beszéljen egy percig a kihízott fogalomról, hogy nem állnak meg, nem ismétlik magukat és nem térnek el a tárgytól. Miután letelt az egy perc, a többi csapat értékeli az előadást, megszavazzák, hogy jár az egy pont a csapatnak, vagy nem.

VIII. ISMERKEDÉS A TÜNDERBOSZORKÁNNYAL

Az író előlvás egy részt a Tündérboszorkányból és beszélget róla a gyerekekkel.

VAGY

Olvasókör

Ebben a játékban a következtetések levonását, a szavak és mondatok értelmezését gyakorolhatják a diákok. Minden diák kezében van egy példány a Tündérboszorkány c. könyvből. Egy csapatból kiválasztunk egy diákot, aki tetszőleges helyen felüti a könyvet és elkezd olvasni, de nem mutatja meg a többi diáknak, csapattársainak sem, hol nyitotta ki a könyvet. Egy új mondat egyik első szavánál a felolvasó egyszer csak megáll. Egy másik csapat egyik tagjának tippelnie kell, hogy mi a mondat következő szava. Ha nem találta el, a felolvasó megmondja, mi volt az, majd egy másik csapat egyik tagjának kell tippelnie az ez utáni szóra, és így tovább. Az, aki helyesen tippel, kap egy pontot, valamint ő lesz a következő felolvasó. Az előző felolvasó befejezi a mondatot, az új felolvasó pedig tetszés szerinti helyen felüti a könyvet, s minden úgy folytatódik, mint az előbbieken. Ha a mondat úgy ér el a pontig, hogy egy játékos sem talált el egyetlen szót sem, akkor a felolvasó átadja a könyvet egy másik csapat tagjának, aki folytatja valahol a felolvasást.

Játszhatjuk úgy is ezt a játékot, hogy nem csak egy tippet hallgatunk meg, hanem kettőt, hármat.

IX. CSAPATFELADATOK

A csapatfeladatok során a csapatok tovább ismerkednek a regénnyel.

Először is minden csapat meg kell szerezzé saját feladatát. Ehhez a Tündérvárban barangolva a regénybe belebeolvasva kell eljussanak a célig, vagyis az egyéni csapatfeladatokig (11. sz. melléklet). Minden csapat húz egy Tündérvár ábrázoló képet, valamint kapnak egy példányt a Tündérboszorkány c. könyvből. A feladatuk a következő: végighaladva a váron, elolvasva a kijelölt részeket el kell jussanak egy toronyba, ahol megtudhatják, hogy hányas számú boríték rejt további feladatokat.

A borítékok a következő feladatokat rejtik (12. sz. melléklet):

1. Mesepuzzle és rejtvenykészítés

Rakjátok össze a puzzle-t, amely a Tündérboszorkány két oldalát rejt. Olvassátok el a részletet, majd készítsetek hozzá bármilyen rejtvényt!

2. Illusztrációkészítés

Üssétek fel a Tündérboszorkányt bárhol, olvassátok el azt a két oldalt, ahol a könyv kinyílt, majd készítsetek hozzá színes illusztrációt!

3. Meselánc

Olvassatok el egy fejezetet a Tündérboszorkányból, majd gondoljátok tovább!

4. Öltöztetés

Válasszatok a két feladat közül egyet!

- Milyen lehet az, aki egyszerre tündér és boszorkány is? Rajzoljátok le!
- Állítsátok össze egy tündérboszorkány ruhatárát! (Rajzoljatok!)

5. Képregénykészítés

Olvassatok el egy fejezetet a Tündérboszorkányból, majd készítsetek a fejezethez képregényt!

6. Dramatizálás

Lapozzatok bele a Tündérboszorkányba, válasszatok ki egy részlete, amelyet adjatok elő!

X. ÉRTÉKELÉS

Miután minden csapat elkészítette a feladatát, egymást, pontosabban a csapattagok csapatbeli munkáját értékelik egy értékelőlap segítségével (13. sz. melléklet), amelyen 0 és 5 között értékelhetik egymás munkáját, természetesen csak úgy, ha megbeszélik, hogy kinek milyen értéket karikáznak be. Fontos, hogy a csapat együttes döntése legyen az érték.

Ezután néhány szóban leírják, hogyan érezték magukat a foglalkozáson.

XI. EGYMÁS MUNKÁINAK MEGTEKINTÉSE

Az értékelés után megtekinti mindenki a többi csapat munkáját.

2010. március 1.

A foglalkozástervet az OFI - Országos Pedagógia Könyvtár és Múzeum Nevelési Tudásdepó projektje keretében készítette: Adoryan Emese könyvtárostánár (Kontyfa Középiskola, Általános Iskola, Óvoda és Kerületi Nevelési Tanácsadó, Budapest). A projektet az Új Magyarország Fejlesztési Terv finanszírozza.