

EGER

BRÓDY SÁNDOR
KÖNYVTÁR

A
B
R
Ó
D
Y

B
E
M
U
T
A
T
J



JÁTSZD ÚJRA, GÉZA!

INTERAKTÍV TÁRSASJÁTÉK AZ EGRI CSILLAGOK CÍMŰ
REGÉNY ALAPJÁN

1. A program megnevezése: Játszd újra Géza!

Interaktív társasjáték, Gárdonyi Géza Egri csillagok regénye alapján.

2. A program célja:

Megismertetni a 6. osztályos tanulókat a regény keletkezésének történetével, az író életrajzának kiemelkedő eseményeivel.

A játéknak két verziója van. Amennyiben rendelkezésre áll internet, és különböző okoseszközök, a játéktábla digitális mezőjére lépve, okoseszközök segítségével vehetik igénybe a tanulók, különböző alkalmazások felhasználásával.

3. A program célcsoportja, felhasználók köre:

Általános iskola 6. osztályos tanulói

4. A program időtartama:

2 x 45 perc + otthoni csapatmunka

1. rész: Előadás, beszélgetés

A program első felében interaktív előadás keretében, bemutatásra kerül a regény keletkezésének története, a regény cselekményének történelmi háttere, Gárdonyi Géza fordulatos életének kiemelkedő eseményei.

2. rész: Társasjáték

A program második felében előkerül a játéktábla, és a csapatok között elindul a versengés. A játék olyan kérdés kártyákat tartalmaz, amelyre a válaszok tulajdonképpen elhangzottak az előzetes előadásban.

Erre fel is kell hívni a figyelmet, hogy akik figyelnek az előadás során, azok tudni fogják a válaszokat a játék során.

3. rész: Csillagok között: kreatív feladatok, kizárólag online, a játékon kívül!

5. A program során elsajátítandó kompetenciák:

- digitális kompetencia,
- anyanyelvi kommunikáció
- kezdeményező készség
- kifejező készség

6. Módszertani útmutatás:

a. Előadás, beszélgetés:

A program első felében egy interaktív kiselőadás keretében felelevenítésre kerül a regény keletkezésének története, digitális eszközök segítségével.

A kiselőadásban elhangzik a regény cselekményének történelmi háttere, Gárdonyi Géza fordulatos életének kiemelkedő eseményei.

Az elméleti előadás inkább beszélgetés, mint frontális előadás, hiszen az író születésétől, a tanulóévein át a tanulók megismerhetik a tanító, újságíró, polihisztor Gárdonyit, eljutva az Egri csillag című regény születéséig.

Elsődleges cél az érdeklődés felkeltése, a tanult anyag elmélyítése, valamint olyan információk, érdekességek megosztása, amelyen keresztül élményszerűbb lesz a mű elolvasása.

A társasjáték legfontosabb küldetése, hogy a tanulóknak olyan saját élménye legyen ami felkeltheti az érdeklődést a regény, és annak írója iránt, valamint az Egri csillagok, mint közösségi élményként is átélhető legyen.

Az előadás előtt minden alkalommal fontos megkérdezni a tanulókat, - illetve előzetesen is lehet tájékozódni a könyvtárostól-, hogy olvasták e már regényt, foglalkoztak e már Gárdonyi Géza életrajzával. Esetleg jártak e már az egri várban, a Gárdonyi emlékházban?

Az előadás, és a játék élményszerű abban az esetben is, amennyiben nincsen előzetes ismeretük a regényről, illetve a szerzőről.

Az elméleti bevezetőben számos információ hangzik el azzal kapcsolatban, hogy Gárdonyi életében mik voltak azok a meghatározó momentumok, családi emlékek, történelmi háttér, amelyek eredményeként megszülethetett az Egri csillagok.

Az előadás során többek azt is megtudhatják a tanulók, hogy Gárdonyi az irodalom mellett érdeklődött a technikai innovációk iránt, és feltalálóként is ismert volt.

A tanulók mindig érdeklődve hallgatják, hogy Gárdonyi mennyire sokoldalú alkotó volt, és néptanítóként maga is próbált reform módszerekkel oktatni, valószínűleg a digitális eszközök, alkalmazások lelkes felhasználójaként üdvözölhetnénk.

b. Társasjáték:

A program második felében hagyományos, kinagyított játéktáblán zajlik a csata, hiszen fontos szempont megtartani a hagyományos táblajáték izgalmát, amikor is „Dobó” kockával haladnak fejezetről, fejezetre a játékosok. A játék során, amennyiben a Játszd újra mezőre lépnek a játékosok, okos eszközök alkalmazása kerül előtérbe. Ebben az esetben a pedagógus dönti el a játékot megelőzően, hogy okostelefon, tablet, vagy Ipad-et használnak a csapatok. Csapatonként elég egy darab okoseszköz eszköz használata.

Az okoseszközök használata változatosabbá tudja tenni a játékot, miközben olyan új ismereteket adunk át, amely a meglévő tudásanyagot kiegészíti, a játék élménye, és a versengés pedig elmélyíti a megszerzett tudást.

A tanulók a digitális eszközök használata mellett a hagyományos játékformákat is kipróbálják, mivel éppen ezek a játékok azok, amik a digitális eszközök használata miatt kicsit háttérbe szorulnak. Fontos, hogy mind a két játéktípus egyenlően kapjon szerepet a könyvtári foglalkozásokon.

A hagyományos játékokban a társas interakciók kerülnek előtérbe, a játékok fejlesztik a koncentrációt, a helyzetfelismerési – és döntési képességet, a gyors gondolkodást, a szervezőkészséget, a találékonyságot, a kreatív, problémamegoldó gondolkodást.

A játékban a Gárdonyi Gézát, illetve az Egri csillagokat érintő kérdéseken túl, ügyességi feladatokra is sor kerül, illetve amennyiben a „Játszd újra Géza” mezőre lépnek a játékosok, a digitális eszközök kerülnek előtérbe.

A PPT-vel kísért elméleti bevezetőben elhangzott információk visszaköszönnek a kérdésekben, illetve a digitális alkalmazások valamelyikében.

Így a játék másfél órás időtartama alatt biztosan megjegyeznek neveket, évszámokat helyszíneket. A játékos formában átadott információkon keresztül a mai 12-13 éves fiatalok, közelebb kerülnek Gárdonyi Géza életéhez és korához, a török hódoltság alatti magyarországi eseményekhez, a mű cselekményéhez.

c. Csillagok között- kreatív feladatok, csak ONLINE!

A fiatalokra olyan kreatív feladatok várnak, amihez elengedhetetlen lesz a digitális eszközök használata. Az otthoni, vagy iskolai munka során még jobban el tudnak mélyülni a fiatalok a kötelező olvasmányban, hiszen a kreatív játékokon keresztül, élményszerűen közelítik meg az olvasmányt.

A harmadik forduló szervezése, lebonyolítása azonban nem kötelező, ezt a pedagógus saját maga dönti el, hogy tovább viszi a játékot, vagy nem.

Amennyiben nyári, vagy egyéb más tanulmányi szünetre adja ki a feladatot, a fiatalok online kapcsolatban is meg tudják oldani a feladatokat. Itt is a fő szempont az élményszerűség, a közösségi élmény átélése, hogy az olvasás igenis, akár közösségi élmény is lehet.

Az alábbiakban néhány játékötlet, de a lehetőségek tárháza végtelen.

- Forgass egy jelenetet újra a regényből, de játszódjon a 21. században.
- Egy jelenetet, vagy fejezetet rajzolj meg képregényben. (pl. digitális rajztábla segítségével)
- Csetelj csillaggal!- képzeletbeli beszélgetés a regény valamelyik szereplőjével, vagy éppen Gárdonyival.
- Tervezz új borítót a könyvhöz!
- Filmtrailer az Egri csillagokhoz.

A fenti játékokat ki lehet egészíteni, lehet havonként kiadni egy feladatot a csapatoknak, akik a társasjáték során alakultak.

Minden forduló végén be lehet mutatni a kész munkákat az osztálynak. Csapatban ez sokkal nagyobb élmény, mint egyedül kiállni egy házi dolgozattal.

A gyerekek saját maguk jelölhetnek ki egy zsűrit kedvenc tanárokból, vagy más osztályok tanulói közül. A versengés természetesen nem kötelező, de egy irodalom ötös, vagy egyéb nyereség, elég ösztönzőleg tud hatni a kamaszokra.

7. A tanulást segítő eszközök, alkalmazások és multimédia elemek:

Ipad, laptop, digitális rajztábla, mobiltelefon.

8. Alkalmazások:

a.Tankocka alkalmazása - LearningApps. org

a./1: Játék neve: „Játszd újra Géza!”

A játék a Legyen Ön is milliomos mintájára, 5 kérdést dob fel Gárdonyi Géza életével kapcsolatban. Az előzetes elméleti előadásban minden információ elhangzik. A több helyes választ adó csapat fogja nyerni a kört.

Játék link: <https://learningapps.org/display?v=pir23fubn20>

a./2. Játék neve: „Csillag születik”

Szókeresős játék, 2 percen belül minél több a regényben szereplő nevet és helyszínt kell megtalálni. Az a csapat nyer, akik a legtöbb szót találják meg, 2 percen belül.

Játék link: <https://learningapps.org/display?v=prxxq9v6j20>

a./3. Szöveghő készítése:

<https://wordart.com> segítségével

Az előadás utolsó kockája a Gárdonyi portréja, szófelhőkből összeállítva. A játék végén meg lehet kérni a csapatokat, ők is állítsanak össze egy ilyen, a saját játék bábúik segítségével, akik a regény szereplői kerülnek ki. A játék során asszociálhatnak az íróra, a regényre, illetve magára a foglalkozásra.



10. A társasjáték tartalma:

- játéktábla
- a főszereplők képét ábrázoló mágneses kártyák
- a csapatbeosztáshoz használt kártyák
- a Gárdonyi játékmezőhöz tartozó kérdés kártyák
- az Egri csillagok játékmezőhöz tartozó kérdés kártyák
- „frászkarika” lsd. most tüzes karika- az ügyességi játékhoz
- csapatonként egy darab tablet, Ipad, vagy mobiltelefon 2 db dobókocka

11. Játssz újra, Géza- játékleírás, játékszabály

A fiatalok megérkeznek, rövid köszöntés és tájékoztatás után megtörténik a csapatbeosztás.

Amennyiben egy osztály játszik együtt 4-5 fős csapatokat érdemes alakítani.

Mindenki húz egy főhős arcképét ábrázoló kártyát, így a sorsolás véletlenszerű lesz.

Az elméleti előadás inkább beszélgetés, mint frontális előadás, hiszen az író születésétől, a tanulóvein át megismerjük a tanító, újságíró, polihisztor Gárdonyit, míg eljutunk az Egri csillag születéséig.

Az előadás idő hiányában nem tartalmazza a mű részletes feldolgozását, de ez nem is célunk. Legfontosabb szempont az érdeklődés felkeltése, a tanult anyag

elmélyítése, információk, érdekességek megosztása, amelyen keresztül élményszerűbb lesz a mű elolvasása.

Az előadás után elővesszük a játéktáblát, amelyet egy mágnes táblára rögzítünk fel. A játéktábla anyaga PVC, így könnyen szállítható tárolható, jól bírja az igénybevételt.

A sorsolás után az egy csapathoz tartozók egy kupacba ülnek, hogy minél hatékonyabban tudják egymást segíteni.

A játéktáblára felkerülnek a kisorsolt játékbábuk. (Dobó István, Bornemissza Gergely, Cecey Éva, Jumurdzsák, Szulejmán)

A játékot lehet játszani egy, vagy két dobókockával. A táblán különböző játékmezők találhatók.

- **Egri várat ábrázoló mező:** Idelépve a csapat, az Egri csillagokkal kapcsolatban fog kérdést kapni. Minden kártyán találunk 10, vagy 20 pontos kérdéseket. Minden esetben megkérdezzük, hogy melyiket választják, hiszen a 10 pontos egy könnyebb kérdés, a másik pedig értelemszerűen nehezebb.

Minden helyes válasz 10 pontot ér, a játékban ilyenkor csillagot, vagy vörös félholdat lehet gyűjtögetni, melynek 10 pont az értéke.

- **Gárdonyi Géza portréját ábrázoló mezőre** lépve az íróval kapcsolatos kérdéseket kapnak a játékosok, a fentihez hasonlóan, 10 és 20 pontos kérdések közül lehet választani.

- **Szabad rablás mező:** Erre a mezőre lépve, a tanulók az ügyességüket csillogtathatják meg. Egy régi ügyességi játékkal történik az összecsapás, amit ördög, vagy frászkarikának hívnak. Egy pálcára van felfűzve madzaggal egy karika, és a pálcával kell beletalálni a karikába. A szabad rablás mezőre lépett csapat bármelyik másik csapatot kihívhatja szabad rablásra, vagyis a játékban azok viszik el a pontokat, akiknek több lesz a találat.

- **Először a kihívó csapat fog dobni.** Lehetőség van néhány gyakorló dobásra, utána pedig mehet élesben a dobás. Összesen három dobásra van lehetőség.

Minden találat 10 pontot fog érni. Ezután következik a kihívott csapat. Az a csapat fogja nyerni a Szabad rablást, akiknél több találat volt.

- **pl.** Jumurdzsák csapat 10 pontot dobott, de a Szulejmán 20 pontot, akkor a Szulejmán csapaté lesz a rablott pont is, összesen 30 pont.
- **„Játszd újra Géza” mező:** Erre a mezőre lépve előkerülnek az okoseszközök. A pedagógus a játék elején eldönti, hogy milyen alkalmazásokat szeretni használni, ezeknek a linkjeit átküldi a csapatkapitányoknak. A játékvezető dönti el, hogy hány perc alatt kell a játékokat megoldani, ez attól függ, hogy mennyi időt tudnak a játékokra szánni. A játékban csapatonként egy darab okoseszköz használata a javasolt, amely lehet okostelefon Ipad, tablet, vagy laptop.
- **Játék befejezése:** Akkor fog véget érni a játék, amikor valamelyik csapat először célba ér. Ekkor megtörténik a pontok összeszámlálása, és az eredményhirdetés. Amennyiben vállalja a pedagógus/ könyvtáros a harmadik fordulót, részeredmény hirdetésére is van lehetőség.

A titokzatos Gárdonyi

- ▶ Középiskolás évek: Budapest, Sárospatak
- ▶ Majdan jöttek a sanyarú egri évek



„Kedv, hajlam... majd megjön az is, csak diploma legyen!”

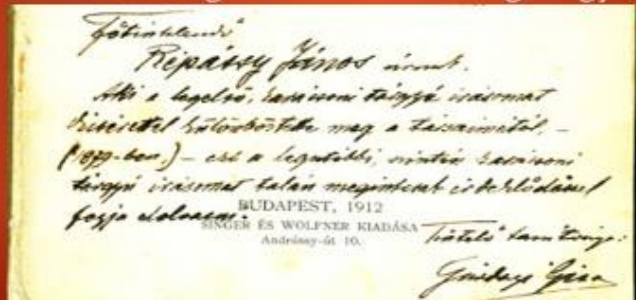
- ▶ Itt jelentek meg első írásai a „DRUCK” nevű élclapban. Gárdonyi leginkább a túlbuzgó egri híveket, a papokat, a líceum tanárait gúnyolta ki írásaiban.

A titokzatos Gárdonyi

- ▶ Répássy János tanár úr

„Ziegler csak Ziegler marad”, illetve „Fiam! Tebelőled soha sem lesz nagy ember, de a kenyeredet azért meg tudod keresni!”

- ▶ Ennek ellenére mégis neki köszöni meg, hogy író lett.



A titokzatos Gárdonyi

- ▶ Néptanítói évek (1882- 1885)
- ▶ A zsurnaliszta Gárdonyi (Budapest, Győr, Szeged)

„Egy kis paprika nem árt az egészségnek. Legföllebb jóízű tüszögést idéz elő.”

