



Bergengócia

projekt a 4.b-ben

A KOMA pályázaton díjnyertes projekt 2005-ben. Készítette: Tarné Éder Marianna

Tématervezet: Bergengócia

Időszak: december 1.- február 28.

	Lépések	Tevékenységek	Jeles napok	Egyéb
1.	Levél a szülőknek A „szigetek” megalakítása	tanári Kooperatív csoportmunka Beszélgetés	December: karácsony - anyaggyűjtés a Karácsony- szigetekről	Nagy Katalin: Én, Te, Ő - a könyv bemutatása a szülőknek
2.	A csoportnapló elindítása Induló komponálás	A naplórás szabályai (Ki vezeti, milyen külalakkal...) Helyesírási segédeszközök		
3.	A bank megalakulása	Pénzek tervezése Kooperatív csoportmunka (Ismerkedés különböző pénznemekkel)		Matematika: Beváltások, átváltások, „valutaváltás”
4.	Bergengócia szigetvilágának feltérképezése	Térképkészítés (méretarányok) A képzelet és a valóság		Családbevonás: Gyerekkori élmények összegyűjtése szülőtől - játsoztak-e olyan játékokat, amelyhez térképkészítésre volt szükségük... Esetleg térképpel foglalkozó családtag keresése
5.	Az „Olimpiai játékok” beindítása	Folyamatos versengések a szigetek között testnevelés órán és napközi időben (pl.: futás)		
6.	Az „első” kereskedőjáték (osztályok közötti)	Árukészítés még tanári segítséggel, az egyes szófajok felhasználásával Kooperatív csoportmunka		Az osztályok közötti találkozó megszervezése
7.	meseillusztráció	Papírmozaikból kép készítése: kitalált történet a szigetek életéből		Családbevonás: kiállítás az iskola folyosóján - kiállítás bemutató
8.	Drámajáték: Szerkentyű-sziget lakói - Nagy Katalin könyvének részlete	Síkbáb készítés a bábelőadáshoz		Az évfolyam többi osztályának meghívása a bemutatóra
9.	„Rabszolgavásár”	Szigetek közötti vetélkedő - feladatvásárlás („Vagyongyarapítás”)		
10.	A második kereskedőjáték	Stratégia kidolgozása - mennyi vagyonunk van, milyen szellemi tartalékokkal rendelkezünk		Tanári segítség
11.	Bemutató óra	Magyar nyelvtan tantárgyból a tantestületi pedagógiai napra (videofelvétel)		A videofelvétel megszervezése
12.	Bergengócia kulcsai	A 3.d bemutató kiállítása		Február 28.
13.	Bergengócia szekérvára	A „játsozóter” meglátogatása	Tavaszi szünet - Húsvét	Szülők bevonása a szervezésbe: felderíteni, hogyan található legközelebb „Bergengócia szekérvára”
14.	A „vizes” versenyek megtartása	Homokvárépítés, úszás		Az erdei iskola

				programja szervesen kapcsolódik ide (is)
15.	Vendéglátás/Pizzaparty	Pizzasütés		A szülők vendégül látása
16.	A téma lezárása: Színdarab	Osztályok közötti szereplőválogatás/ dramatizálás		
17.	A téma értékelése	Értékelőlap kitöltése		

PROJEKTHÁLÓ

MAGYAR

Varga Katalin: Én Te Ő című könyvének irodalmi és nyelvtani feldolgozása

A történetek **dramatizálása**, mesélése, kibővítése

Szólások, közmondások gyűjtése

A nyelvtani, játékos feladatok felhasználása a szófajok tanulása során

Játékos nyelvi feladatok

Nyelvtan: a tk.

felhasználásával

Írás/fogalmazás:

Naplóírás

KÖRNYEZET- ISMERET

Bergengócia szigeteinek együttműködése egy „környezetvédelmi program” közös kidolgozásában

Éghajlat tervezés az adott szigeten
Rendszeres napi időjárás jelentés a szigetek elképzelt „közete”
különböző mérések gyakorlatban
a víz - és annak tulajdonságai
A szigetek **élővilágának** megtervezése, majd vizsgálata

RAJZ

Illusztráció meséhez

TESTNEVELÉS

Fázis rajzok készítése történetekhez, jelenetekhez

Látogatás: Piros-Kék-Zöld-Barna

országban

építési

Szigetek alapító levelének tervezése

verseny

Kapukulcs tervezése házakhoz

Rajzok a szigetek élővilágából

MATEMATIKA

A szigetek vagyónának rendszeres megszámlálása, pénztárkönyv

„Kereskedő” játék

A szigetek közötti távolság mérése

Házak alapterületeinek megtervezése, mérése körbekerítéssel

Események a szigetek „élete”

szórán - ezek

bekövetkezésének valószínűsége, ábrázolása grafikonon

TECHNIKA

gyurmából állatfigura

síkbáb készítés

pénztervezés

Szalvétahajtogatás

papírmozsaik

Mézeskalács házikó

ÉNEK

Indulók

Olimpiai

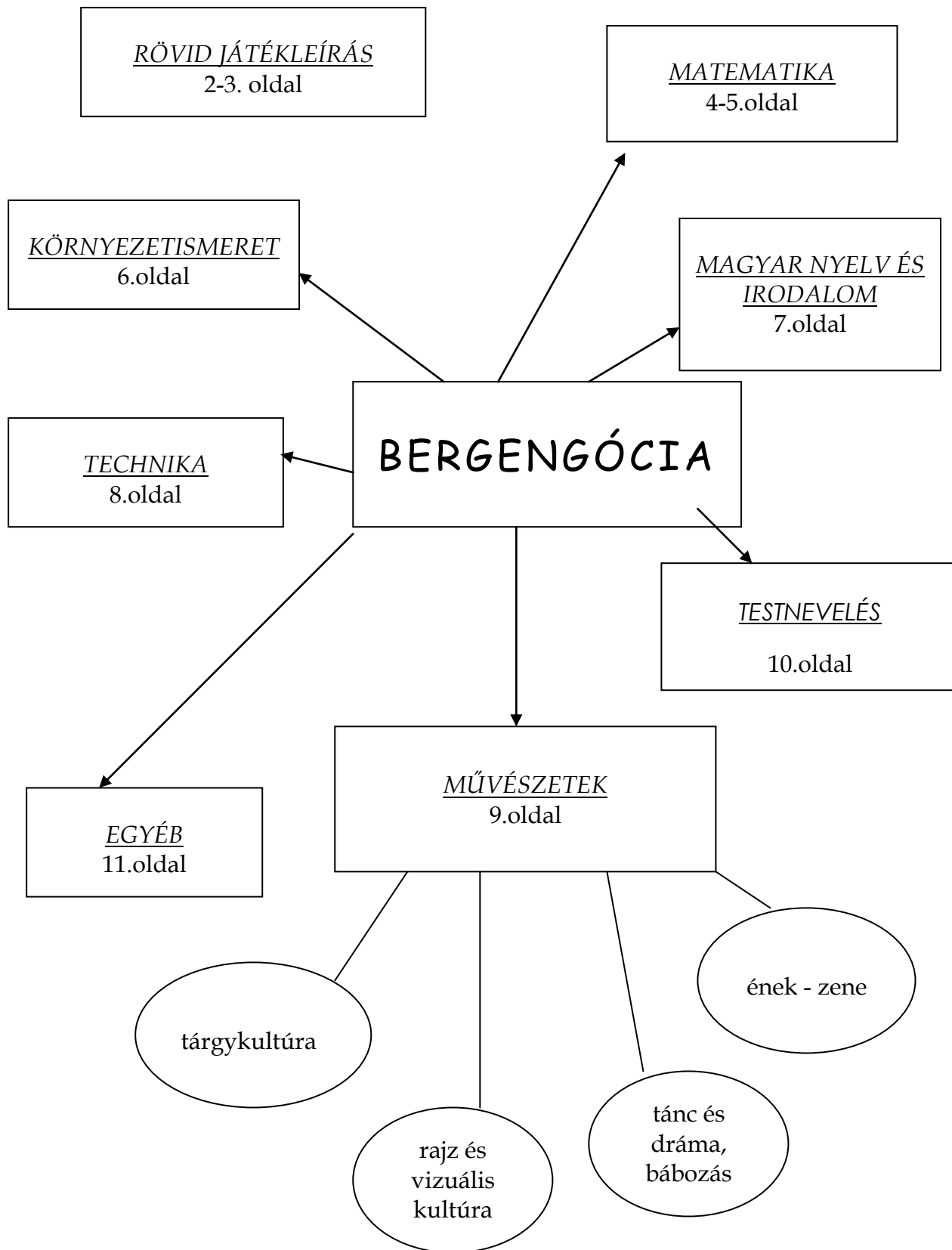
versengések

a szigetek

között

Homokvár

Bergengócia









B E R G E N G Ó C I A

Második projektünk ezt a címet kapta. **Irodalmi alapja:** Varga Katalin: *Én, Te, Ő* című könyve. A projekt a 3. osztályban tanulandó szófajokra épül, és ezeket komplexen, egyszerre dolgozza fel.

Bergengócia egy játék szigetvilág.

A játék kerete a következő:

1. A gyerekek csoportokra oszlanak (a mostani témában **6 csoportra**, a csoportszerveződés ebben az esetben baráti alapon történik). Sorshúzás alapján **„szigetekké válnak”**.
2. A szigetek:
 -  *Palinta és Szerkentyű-sziget:* az igét képviselik,
 -  *Elefánt-sziget:* a főnevet
 -  *Ezerédes és Lebegő:* a melléknevet
 -  *Kékséges Valami:* a névmást,A számnév feldolgozását közösen (csoportközi feladatokkal) végezzük.
3. A szigeteket irányítják: a **főminiszterek** (jelen esetben a két osztálytanító).
4. A szigetek **saját pénznemet** terveznek maguknak, melyeket a mellékletben csatolunk.
 -  A gyerekek egy központi bankból kapnak a saját bankjegyükből induló tőkét. A központi bankot a főminiszterek kezelik.
 -  További összegeket nyerhetnek és veszíthetnek a feladatvégzések és a mindennapi élet során. (a szerzhető és veszíthető összegek nagyságát előre, egy szabályzatban lefektettük. Pl.: a magatartási szabályok betartásáért 10 „fontot” kapnak, a be nem tartásáért ugyanennyit veszítenek. Egy-egy jó feladatmegoldásért a feladat nehézségétől függően kaphatnak pénzt.A pénzhasználat alapozza az ezres számkörben való számolást: a legnagyobb pénznem a 10 ezres.
5. A szigetek között **vendégségbe** mehetnek a szigetlakók. E szándékukat **postai úton** juttathatják el az adott szigetre, belépéskor egy **„belépő feladatot”** kell teljesíteniük, melyet a szigeten „élők” találtak ki.
6. Ha már elég pénzt gyűjtöttek a gyerekek, akkor **kereskedhetnek** is egymás között. Az áru csak a szigethez tartozó szófajnak megfelelő kártya lehet, melynek különböző értéke lesz.
7. Pénzükből **szorgalmi feladatokat is vásárolhatnak**, amelyet ha jól megoldva visszajuttatnak a főminisztereknek, a befektetett pénz kétszeresét kapják vissza.
8. Egy-egy feladat megoldáshoz **„rabszolgavásár szerűen”, más szigetlakókat is megvásárolhatnak**, aki köteles az adott feladat megoldásában segíteni őket. Ha nagyon sok pénzüik van, akár egy egész napra is megvásárolhatnak más szigetlakókat.

9. A gyerekek napi „szigetlakó” életükről **naplót vezetnek** egy füzetbe, mely a játék végén jó tanulságul szolgál a csoportmunka, az együttműködés értékelésében.

Varga Katalin könyve annyiban képezi a játék részét, hogy *a történetet megismertetjük a gyerekekkel, a szigetlakók megválaszthatják maguk között a szereplőket, és a könyvben lévő játékos feladatokat is felhasználjuk.*

10. A játék az összegyűjtött áruk és a megmaradt pénz **értékének összeszámlálásával** végződik, majd a náluk lévő árukat **szófajonként csoportosítaniuk** kell.
11. Bergengócia Pizza fesztiválja: (osztályok közötti) – a 3. évfolyam szüleinek vendégül látása a gyerekek által készített pizzával. (Osztályok közötti pizzasütő verseny)
12. A projekt végén egy **színdarabot adunk elő** vendégosztályoknak, esetleg szülőknek is.
13. Bemutató órák

A feladatokat az alábbi adatbankból választjuk, de menet közben is kitaláljuk őket, melyeket lehetőség szerint ebben a dokumentumban is feltüntetünk. (Tengeri viharok , kalóztámadás, stb.)

Lényegében a projekt a nyelvtan tananyag feldolgozására szolgál, de az egyéb tantárgyak is jó kötődnek hozzá.

M A T E M A T I K A

1. Számolásos feladatok műveletek

- ☞ A szigetek vagyonának rendszeres megszámlálása, pénztárcönyv vezetése a bevételekről, kiadásokról. (Írásbeli műveletek gyak.)
- ☞ „Kereskedő” játék: pénzhasználat, átváltások, beváltások; ár kalkuláció

2. Mérések

- ☞ A szigetek közötti távolság mérése
- ☞ Térképek készítése, kicsinyítés, nagyítás
- ☞ Házak alapterületeinek megtervezése, mérése körbekerítéssel
- ☞ Települések megtervezése a szigeten (házak közötti távolság, stb.)
- ☞ A „tenger vízszintje”: apály-dagály játék
- ☞ A települések ivóvízkészletének mérése
- ☞ A kereskedő játék során eladandó áruk tömegének, úrtartalmának pontos megjelölése, ezek beváltása
- ☞ Az idő mérése, jelölése a naplóvezetés során


3. Sorozatok

4. Grafikonok


- ☞ Eladási „statisztikák” ábrázolása grafikonon a kereskedőjáték során
- ☞ Események bekövetkezésének valószínűsége a szigetek „élete” során - ezek ábrázolása grafikonon

5. Szöveges feladatok

- ☞ „Belépő” feladatok gyártása a vendégségbe érkező más szigetlakóknak
- ☞ Számítatlan, a szigetek életéhez kötődő számolási és gyakorlati szöveges feladat megoldása
- ☞ Kalandozás Bergengóciában

 Gyakran találkozunk e feladattal egy ábra formájában, ahol a kérdés az, hogy egyetlen vonallal – ceruzánk felemelése nélkül – megrajzolható-e az adott ábra.

6. Szorzótáblák

 A szorzótáblák folyamatos használata a pénzkezelés során

K Ö R N Y E Z E T I S M E R E T

- ☞ Bergengócia szigeteinek együttműködése egy „környezetvédelmi program” közös kidolgozásában
- ☞ Különböző szigetek: különböző éghajlatok
- ☞ Éghajlat tervezés az adott szigetre – az időjárás elemeinek vizsgálata
- ☞ Rendszeres napi időjárás jelentés
- ☞ A szigetek napi időjárásának összehasonlítása
- ☞ A halmazállapotok vizsgálata
- ☞ Szilárd: a szigetek elképzelt „közete” alapján
- ☞ Folyékony: a víz – és annak tulajdonságai
- ☞ Légnemű: a levegő vizsgálatával, az eladott kereskedelmi áruk között légnemű keresése
- ☞ A különböző mérések gyakorlatban történő elsajátítása
- ☞ A szigetek élővilágának megtervezése, majd vizsgálata – az egyes élőlények különböző tulajdonságai

A környezetismereten belüli témák kiteljesedése az erdei iskolában várható, tehát a Bergengócia projekt valószínűleg nem zárul le teljesen a pályázatban jelzett időpontban.

MAGYAR NYELV ÉS IRODALOM

- 📖 Varga Katalin: Én Te Ó című könyvének irodalmi és nyelvtani feldolgozása
- 📖 A történetek dramatizálása, mesélése, kibővítése
- 📖 Új történet írása
- 📖 A nyelvtani, játékos feladatok felhasználása a szófajok tanulása során
- 📖 A 3-os nyelvtan munkatankönyv ide tartozó részei
- 📖 Játékos nyelvi feladatok gyűjtése egyéb helyekről

- 📖 Családi részvétel az alábbi programban (kirándulás szervezése)

BERGENGÓCIA SZEKÉRVÁRA

Akinek ismerősen cseng Bergengócia neve, tudja, hogy a mesék birodalmába röpködhet. A régies szekér és a köré épült játszótér csábítja a helyszínre a családokat. Aki beszáll a játékba jelmezt kap, s máris a mese szereplőjévé, a szekérvár lovagjává válhat. Az apródoknak a játék során bizonyítani kell vitézségüket. Vándorútra indulnak, melynek során átkelnek a csalafinta hídon, megülik a vitéz csacsit, végigjárják a kerekérdőt az éj leple alatt...A fáradt vitézek a mesezugolyba megpihenhetnek, ezzel az ősi mesemondás szokásait kívánjuk feleleveníteni. A meséhez minden alkalommal kézművesség, muzsika, táncház kötődik.



















Tervező, alkotó: Balaskó Attila

A fenti programmal az alkotók az ország sok területén megfordulnak.

- 📖 Szólások és közmondások:

- Az óriás csak óriás, ha a völgyben áll is = Az igazán kiváló ember bárhol érvényesül
- A törpe csak törpe marad, ha a hegy tetejére áll is = Akármilyen magas rangba kerül is egy ember, a rangtól nem lesz kiválóbb
- Mese habbal = egy szót sem hiszek a dologból
- Olyan nincs még a mesében sem = szó sem lehet róla
- Mesét ad kolbászért = Csak szép szavakkal akar kifizetni valakit
- Mesebeszéd, pipafüst = Egy szó sem igaz az egészről

T E C H N I K A

-  A szigetek pénzeinek elkészítése – a számítástechnika alapjai
-  Síkbáb készítése egyes bergengóciai jelenetek dramatizálásához
-  A szereplők mintázása gyurmából, agyagból
-  Fakanál báb készítése
-  Álarc készítés a jelenetekhez
-  Mesebeli állatkert készítése különböző technikákkal
-  Emlékplakett készítése Bergengócia látogatóinak (a különböző szigetek, különböző plakettet)
-  „Bergengóciában jártam” – papírmozaik
-  Utazási irodák működés – hozzá reklámok: papírdobozból
-  A települések megtervezése térben is: só-liszt gyurma
-  Mézeskalács házikó gyártása – Ezerédes házai
-  Hajó, repülőgép hajtogatása
-  Montázstechnika használata a szigetek címerének készítéséhez
-  Origami szereplők
-  Medálkészítés hullámpapírból – szigeti jellemzők
-  Lakomázás – vendégség: ételek készítése, egészséges, egyszerű alapanyagokból
-  Szalvétahajtogatás a lakomához
-  Edénykészítés a lakomához

M Ű V É S Z E T E K

1. *Tárgykultúra:*

- ☞ Más szigetvilágok kultúrája: valódi képek, reprodukciók gyűjtése újságokból, útikönyvek bemutatása

2. *Ének - zene:*

- ☞ Indulók komponálása

3. *Rajz és vizuális kultúra*





- ☞ Fázis rajzok készítése történetekhez, jelenetekhez
- ☞ Térkép tervezése
- ☞ Mesebeli: légi, vízi és szárazföldi közlekedési eszközök rajza
- ☞ Látogatás: Piros-Kék-Zöld-Barna országban
- ☞ Mesehősök önarcképe
- ☞ Árnyékkép készítése a szereplőkről
- ☞ Szigetek alapító levelének tervezése
- ☞ Bergengócia Utazási Iroda: fotóalbum, ajánlati album készítése
- ☞ Képzeletbeli kert
- ☞ Kapukulcs tervezése házakhoz
- ☞ Négy furcsa sziget a tengeren
- ☞ Ezerédes sziget hétköznapija
- ☞ A lakoma megjelenítése festményen
- ☞ Kép készítése a s-re végződő melléknevekből: erős, sós, diós, stb...
- ☞ Rajzok a szigetek élővilágából

TESTNEVELÉS

- 🏆 Olimpiai versengések a szigetek között
- 🏆 Homokvár építési verseny- Erdei iskola
- 🏆 Úszóverseny („Tengerátúszás”) - Erdei iskola

E G Y É B

1. Játékok:

-  Scrable
-  Barkochba
-  Szólánc
-  Repül a, repül a...

A gyerekek által készített pénzek

