

# **Szakkörök, tábori vagy egyéb kiscsoportos hobbifoglalkozások**

A szükséges kellékeket és szerszámokat a foglalkozásvezető biztosítja, amire a helyszínen lehet szükség, az legfeljebb egy projektor, iskolai tábla és a foglalkozás céljára biztosított helyszín.

# Hobbicsillagászat

**Kipróbált, mindig sikeres, szinte mindenkit érdeklő bemutatók és beszélgetések a Világegyetemről, az általunk is látható égitestekről és az ehhez szükséges távcsövekről.**

*Ismeretterjesztő szakkör teljes félévre osztályteremben, heti egy alkalommal, távcsöves észlelésekkel, vetítéssel: (filmek, csillagászati planetáriumprogramok, virtuális űrutazás...)*

*Tábori ismeretterjesztő foglalkozásként az egyes témakörök külön is választhatóak, a nap végére csillagászati bemutatóval. Igény esetén távcsőépítés is lehetséges de ez a többletköltség (~5500 Ft/fő) miatt nem része az alapprogramnak. Az esti távcsöves bemutató komoly csillagászati műszerekkel történik, látványos és érdekes zárásaként az elméleti résznek. Projektor megléte esetén vetítéses égismereti kiegészítés is lehetséges.*

**Csillagászati bevezető** Mekkora a Naprendszer, milyen messze vannak a bolygók és a csillagok és mekkorák. Milyen távolságokhoz kell hozzászoknunk, ha a világűrben akarunk tájékozódni? Hogy születnek a csillagok és a bolygók?

**Tájékozódás az égbolton** Hogy lehet megtalálni a bolygókat az égen, mire jók a csillagképek, hogy változik az égbolt egyetlen éjszaka alatt, havonta és évente? *[Vetítéssel kiegészíthető]*

**Megfigyelések az égen** Mit láthatunk szabad szemmel az égen, és mit távcsővel? *[Vetítéssel kiegészíthető]*

**A megfigyelések eszközei** Távcsövek régen és most, hogyan működik a távcső, mit kell a nagyításon kívül még tudnia a távcsövünknek? Hogy fényképezik a bolygókat, miért fontos az Űrteleszkóp a mai csillagászatban?

**A Naprendszer bolygói** A bolygók világa, a Föld-típusú és az óriásbolygók, az üstökösök és a meteorok. *[Vetítéssel kiegészíthető]*

**Csillagászati eredetű babonák és tévhitek** Léteznek-e földönkívüliek, miért gondolják egyesek, hogy igen, mit mond erről a tudomány, mi lehet igaz a filmekből és mi nem? Milyen hatással van ránk a csillagos ég és milyennel nem, hogyan bizonyosodjunk meg arról, hogy megalapozott-e egy csillagászati tárgyú állítás, milyen rémhíreket nem kell komolyan vennünk? Milyen jó az internet ezekben az esetekben, és mire NEM?

**Nevezetes csillagászati események:** Mitől lesz a hold- és napfogyatkozás, mi történik, ha egy égitest egy másik elé kerül, mikor közeledik hozzánk a Mars és mennyire, mikor látunk üstökösöt vagy hullócsillagot? Hogyan lehet észrevenni a Nemzetközi Űrállomást és más műholdakat?

**A Hold alakzatai és jelenségei** Mit láthatunk a Holdon szabad szemmel, és mit távcsővel? Mitől és hogyan változik a Hold alakja? Milyen hatással lehet a Hold a Földre, és milyennel NEM?

**Csillagászat-történet** Mit hittek az emberek régen, és mit hisznek most? Hogyan alakult ki a csillagászat, hogyan alakultak ki a műszerek? Néhány nagy csillagász és felfedezés, valamint néhány antik csillaglegenda.

**A relativitás és következményei** Lehet-e gyorsabb valami a fénynél, elérhetjük-e mi magunk a fénysebességet, hogy lehet az, hogy amikor nagyon távoli csillagokat figyelünk, akkor az időben is visszatekintünk, mi az az ikerparadoxon és mik azok a fekete lyukak?

**Érdekességek, meglepő dolgok** A pulzárok „hangja”, az Orion-köd és a Rák-köd, ahol láthatjuk a születő és pusztuló csillagokat, gömbhalmazok és nyílthalmazok, a Plutó-Charon közelébe jutott szonda, ember a Holdon, ember a Marson, ember a távoli csillagközi térben...

**A Földön kívüli értelem kérdése** Az ideutazás problémái, az értelmes élet definíciója, miért keressük egyáltalán, vallások és a SETI. A Drake-képlet használhatósága, a Voyager üzenete, és egyéb próbálkozások... [*Elsősorban inkább beszélgetés*]

## TÁVCSÖVES BEMUTATÓK

**Távcsövek régen és ma** Ezt látta Galilei, és ezt látjuk mi - egy 500 éves *Galilei-kópia* összehasonlítása egy mai távcsővel (Szaturnusz-gyűrűk, a Hold kráterei, Jupiter-holdak)

**Járdacsillagászat** Akár a városban is meg lehet próbálni néhány objektum felkeresését egy nagyobb távcsővel. Egy előre megbeszélte helyen találkozunk, és az emberi szemnél 200-, illetve 400-szor több fényt összegyűjteni képes, nagy tükrös távcsövek valamelyikével megnézzük az éppen látható bolygókat, a Holdat és talán néhány mélyég-objektumot is. Sajnos városból mást nem igazán lehet megfigyelni a fényszennyezés miatt, de ezek az égitestek szerencsére láthatóak így is, és nagy távcsőben igazán nagyon látványosak.

**Aktuális égi látnivalók** (A Hold kráterei, a Jupiter sávjai és holdjai, a Szaturnusz gyűrűje, kettőscsillagok, Vénusz-fázisok, a Mars korongja, Messier-objektumok, stb...). Ezeket az objektumokat egyszerre nem mindig lehet látni az égen egy adott estén, de közülük néhányat mindenképpen. A láthatóság az időjárástól és az égitest helyzetétől függ. Télen csak rövid időre érdemes kimenni, viszont akár korábban is lehet észlelni; míg nyáron több órás csillagászati bemutatókat is tartani lehet, viszont sokára lesz sötét. Ezért mindig egyeztetni kell az időpontot, hogy az érdeklődésre számot tartó égitest éppen felkereshető-e. Az időjárás még így is beleszólhat az észlelési tervbe.

**Távcsőépítés** Szakköri és tábori foglalkozásnak is alkalmas. A megépítendő távcső teljesen használható, igen jó minőségű optikai elemekből áll, fotoállványra rögzíthető, és vele a Szaturnusz gyűrűit, a Jupiter holdjait, a holdkrátereket, még néhány galaxist, csillaghalmazt is látni lehet. Nagyítása 30-szoros, az emberi szemnél 28-szor több fényt képes összegyűjteni. Elkészítése kb. két tanítási óra alatt lehetséges, teljes összköltsége így egy hasonló képességű gyári kistávcső töredéke.

(*Paraméterek: D: 40mm, F: 450mm, okulár: 15mm Plössl, minden optikai eleme bevonatos, ragasztott akromát, ez a hasonló méretű bolti távcsöveknél sokkal jobb képminőséget tesz lehetővé. Állványra erősítéshez stabil fotomenet van hozzá. Költsége kb. 5000 Ft/ távcső*)

# Detektívkepző

## Szakköri és tábori kereteken belül megtartható, elsősorban beltéri foglalkozás

A Detektívkepzőben az egyszerű következtetéseket igénylő rejtélyek megfejtésétől a bonyolultabbakon át tanuljuk meg a nagy detektívek módszereit – valójában gondolkodni és következtetni, lényegest a lényegtelenről elválasztani, kizárni és bizonyítani. A foglalkozások hangulata a klasszikus detektívtörténetek világát idézi, és maradéktalanul megtartható akár egy kisebb helyiségben, tanterem sem szükséges hozzá. Mint szakkör kibővíthető *filmvetítésekkel*, rövid *irodalmi* művek megismerésével, *drámapedagógiai* elemekkel. Táborban javasolt néhány foglalkozás különálló bemutatása, a megelőző kultúrtörténeti bevezetés után. Szabadtéri foglalkozással is bővíthető.

### Bevezetés

A híres detektívek - irodalmi, történeti kitekintés, pár rövid szemelvény bemutatása. A logika és a következtetés fontossága az esetek feltárásában.

*Logikai módszerek:* a következtetés, az intuíció, a szillogizmus, a paradoxon, stb...

Néhány humoros feladat, melyek során kiderül, mi az, amire nem figyelünk általában.

### Első eset - *Hölgyek és tigrisek*

Tanuljunk meg megfigyelni, vegyük észre a fontos dolgokat, ne hagyjuk félrevezetni magunkat. Néhány rejtély, minikrimi, tanulságos és furcsa eset, melyek során megtanulhatunk pár módszert a komolyabb rejtélyek leleplezéséhez is.

### Második eset - *Watson doktor esete*

Igaz és hamis állítások – derítsük ki egy egyszerű fogással, ki hazudik, és máris kezünkben a megoldás kulcsa, amivel letartóztathatjuk az összes bűnözőt a szigeten.

### Harmadik eset - *A Coffin-sziget vérfagyasztó rejtélye*

Igaz és hamis állítások, de a történetben még egy csavar van, ami tovább bonyolítja a rejtélyt. Logikus gondolkodásra lesz szükség, és egy hatékony trükkre, ami azután a detektívnek majd sokszor megkönnyíti a munkáját.

### Negyedik eset - *A Hasfelmetsző visszatér*

Ha minden bizonyíték megvan a megoldáshoz, már csak logikai rendbe kell rakni őket, levonni a következtetéseket, és megvan a tettes. De honnan lehet tudni, mitől bizonyíték egy bizonyíték? És mit bizonyít?

### Ötödik eset - *A megmérgezett milliomos*

Egy összetettebb eset; itt minden kis apróság fontos lehet. A gyanúsítottak távollétében már csak abból tudunk kikövetkeztetni bármit, hogy mi volt a vacsora. Szerencsére van miből kiindulni – de itt aztán szükség is lesz a logikára.

### Hatodik eset - *A négy titokzatos kém esete*

Egy igazán nehéz eset, egy rejtélyes kém-történet ügyetlen rendőrséggel, akik a meglévő bizonyítékokat is összezavarják, miközben a világ legveszélyesebb kémjeiről van szó. Meg lehet-e állapítani a kémek összefüggéstelen elejtett mondataiból, hogy ki kicsoda?

### **Hetedik eset** - *A Mulligan-gyilkosság*

„Ha kizártunk mindent, ami lehetetlen, akkor a megoldás a fennmaradó tényekből kikövetkeztethető, még akkor is, ha hihetetlennek tűnik.” Sherlock Holmes legismertebb bölcsességére lesz szükségünk ebben a szinte megoldhatatlan ügyben. Megoldhatatlan, mert a gyanúsítottak vallomásai elvesztek. Vajon néhány szállodai alkalmazott emlékéből kikövetkeztethető-e, ki a gyilkos?

### **Nyolcadik eset** - *Sherlock Holmes utolsó utáni esete*

Minden idők legrejtélyesebb esete - a rendőrség tanácstalan. Mivel a Detektívképzőben már mindent megtanultak, minden nyomozó szabad kezet kap, mindenki egyedül nyomoz, nem osztják meg a következtetéseiket, mert mind magának akarja a jutalmat. Sherlock Holmes segítségével azonban még ők sem képesek az eset megoldására, ezért összeülnek a tetthelyen, és megidézik Sherlock Holmes szellemét. Aki a misztikus segítség után elég okos, az ekkor már tudni fogja, ki a tettes. *(Ez valójában egy igen összetett bűvészműtárgy, nagyobb társaságokban igen hatásos, egyedi foglalkozásnak is alkalmas.)*

## **KIEGÉSZÍTŐK**

Filmvetítések, detektívtörténetek igény és társaság szerint. A foglalkozások céljai között az *olvasásra buzdítás* is jelen van; jól összeválogatott listával talán azoknak is felkelthető az érdeklődése a novellák, regények iránt, akik eddig ezt nem tartották fontosnak. Néhány rövidebb detektívtörténet dramatizálható, előadható, a foglalkozásokon megismert módszerek, trükkök segítségével pedig további „minikrimik” is szórakoztatóvá válnak.

# Társasjátékok

## Szakköri és tábori kereteken belül egyaránt megtartható, elsősorban beltéri foglalkozás

A szakkör keretén belül megismerkedhetünk a világ legrégebbi játékától kezdve az első kártyajátékon át a ma már elfeledett, de valami miatt mégis érdekes régi társasjátékok világával, valamint néhány modern ötlettel, speciális és eredeti szerepjátékkal, nyelvi, asztali játékok szabályaival, az adott játék történetével, a stratégiákkal, és természetesen elsősorban kipróbáljuk a megismert játékot. A lényeg, hogy kevésbé ismert, ritka, egyedi játékokat tanuljanak meg a szakkörösök.

A foglalkozások nem épülnek egymásra, egyes részei magukban is megállják a helyüket, de tematikusan, egy folyamatos foglalkozássorozat részeként is bemutatásra kerülhetnek. Egyes játékokat akár *hagyományörző rendezvényeken* is érdemes megtanítani.

*Táborokban* javasolt egy-egy (vagy legfeljebb két-három) adott játék megismertetése, *szakkörként* viszont az egyszerűbbtől a bonyolultabbakig való haladás a célravezetőbb. A foglalkozások inkább kiscsoportosak (6-10 fő), a szükséges eszközök egy része némi egyszerű *barkácsolással* születik meg, a hozzávalók nem jelentenek számottevő többletköltséget, akár hozott anyagból is elkészíthetők. Igény esetén ezt a szakkörvezető biztosítja, ahogy az adott játékok szabályainak leírását, a barkácseszközöket, kellékeket is. A legtöbb játékhoz egy kártyapakli, golyó vagy dobókocka is elég - ha kell, természetesen ezeket is magával hozza a szakkörvezető, és ekkor egy minimális költségtöbblet árán ezek a résztvevők tulajdonában maradnak. A szakkör nagy előnye, hogy a mai elidegenedett világban lehetőséget biztosít a közös játékokra, *közösséget épít*, játékpartnereket hozhat össze akár hosszú távra is.

Az alábbi lista tematikus bontásban jelzi a lehetőségeket, de igény esetén más játékokat is lehetőség van megmutatni az érdeklődőknek. Egy foglalkozáson rendszerint egy játék kerül sorra, szabálytanulás, kellékkészítés (ha van), stratégia, gyakorlás, majd maga a játék; a foglalkozások hossza egy vagy két tanóra, függően a játék bonyolultságától és a lejátszás hosszától. Néhány játék azonban hosszabb, „egész estés” elfoglaltságot kínál, ezeket érdemes különálló alkalmakra tartogatni. A foglalkozások összekapcsolhatók.

## Táblás játékok

**MANKALA** (*kalah, wari*): A világ legősibb játéka, valószínűleg még a történelem előtti időkben alakulhatott ki. A tábla boltban kapható, de mi házilag is megtanuljuk elkészíteni, mivel nagyon egyszerű. (*Korosztály: felső tagozatostól*)

**BACKGAMMON** (osjáték, ostábla): Híres és széles körben elterjedt táblás játék sok variánssal. Táblája a kereskedelemben is kapható, létezik belőle egyszerű és drágább is, de kis barkácsolással nem nehéz a saját tábla elkészítése sem. (*Korosztály: felső tagozatostól*)

## Kockajátékok

**BOGÁR**: Speciális kockával játszható, nagyon egyszerű, mulatságos és kedves játék, kisebb gyerekek részére is jó szórakozást nyújthat. A „bogárkockát” rövid és egyszerű barkácsolással készítjük el. (*Korosztály: alsó tagozatostól*)

**FEDD LE A SZÁMOT!**: Kisebbségi részére is szórakoztató logikai játék. Kell hozzá két hatoldalú dobókocka, a játékot többen is játszhatják, de mint a pasziánszt, akár egy személy is. (*Korosztály: alsó tagozatostól*)

**SZULTÁN:** Rendkívül gyors, egyszerű, mégis szórakoztató játék, akár kisebbeknek is. Nem kell hozzá más, csak két kocka és zsetonok (gyufaszálak, cukorka, stb...), ami a játékosok számától és a megállapodástól függ. *(Korosztály: alsó tagozatostól)*

**HAT KOCKA:** A játék célja: megszabadulni az összes ponttól. A játék kettőtől öt játékosig játszható, minél többen játsszák, annyival lesz izgalmasabb. A hat dobókockán kívül csak zsetonokra vagy gyufaszálakra van szükség a játékhoz. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**BAS** (basajáték): Blöffölés, koncentráció, némi szerencse és gondolkodás szükséges ehhez a régi, mára méltatlanul elfeledett társasági kockajátékhoz. Két dobókocka, egy dobópohár és gyufaszálak (zsetonok, kavicsok, stb...) kellene hozzá, akár többen is játszhatják. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

## Kártyajátékok

**LINGER LONGER:** Régi, nagyon egyszerű angol kártyajáték akár kisebb gyerekeknek is, melynek célja: minél tovább bent maradni ütésekkel. Ezzel a játékkal a játékosok megtanulják az adus rendszerű kártyázás alapjait. *(Korosztály: alsó tagozatostól)*

**KIÜTÉSES WHIST:** Egyszerű ütéses kártyajáték, a kiosztott lapok száma körönként eggyel kevesebb, aki nem tudott ütni egy lapot sem, az kiesett a további játékból. Francia pakli kell hozzá, semmi más, 3-tól 7 játékosig játszható. *(Korosztály: alsó tagozatostól)*

**TRAPPOLA:** A legrégebbi európai kártyajáték, az 1300-as évek végéről származik. Hagyományőrző rendezvényeken is játszható, a szabályai nem bonyolultak, de a mai kártyajátékoktól sok mindenben eltér, nagyon érdekes játék. Francia kártya kell hozzá. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**VIER-ANDERLE:** Egy szinte teljesen ismeretlen, gyors tarokkjáték, 2-13 személyig játszható. A tarokk a kártyajátékok közül a legbonyolultabb, épp ezért szerencse, hogy ez a kifejezetten egyszerű és nagyon szórakoztató, izgalmas játék létezik, hiszen ezzel legalább a tarokkozás alapjait megismerhetik a játékosok. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**NAPÓLEON:** Angol eredetű egyszerű, licitációs, ütésszámláló kártyajáték, Angliában ma is szeretik. Francia pakli kell hozzá, és zsetonok a pontok nyilvántartásához. Ezzel a játékkal a játékosok megtanulják a kártyalicitálás alapjait. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

## Nyelvi és szerepjátékok

**SZÓKITALÁLÓ:** Ez egy régi logikai-nyelvi játék, két játékos játszhatja papíron, és az a lényege, hogy egymás egyszerre feladott szavait elsőként kitalálják. Hasonló a játékszabály, mint a *master mind*-ban, de nem ugyanaz. Vonaton, strandon, unalmas értekezleten és étteremben is játszható. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**SZÓKRA-TESZ:** A játékosok célja egy-egy saját négyzetrácsos játékmezőben minél hosszabb értelmes szavakat alkotni. A játékhoz semmi nem kell, csak a négyzetrács és íróeszköz. A játékban a stratégia és a nyelvi készség fontos szerepet kap. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**A RETTENETES ELŐADÁS:** A játékosoknak különféle stílusokban kell egy adott szöveget előadni párbeszédként vagy monológként; hogy ki milyen stílusban mondja el, az kártyahúzástól függ. A játéknak körönként van győztese, az, akinek az előadását a legtöbben felismerik. *(Korosztály: inkább felső tagozatostól)*

**MESEMONDÓ:** Nagyobb csoportok esetében is működőképes társasági játék, fogalmakat tartalmazó kártyák alapján kell egy mesét közösen megalkotni. A játékmester felügyeli a szabályok betartását, és moderálja a mesemondást, ha szükséges. Esti foglalkozásnak, csapatépítésnek, ismerkedési és egyéb társasági alkalmakra is jól felhasználható program, kellékei nincsenek a játékmester által hozott speciális fogalomkártyákon kívül. *(Korosztály: alsó tagozatostól)*

**VÉGVÁRI VITÉZEK:** Kártyás-dobókockás *szerepjáték* egyszerű szabályokkal, a XVI. századi végvári harcokat idéző világgal. Az *Egri csillagok* c. regény játékos kiegészítőjeként, történelmi tárgyú *táborok, hagyományőrző rendezvények* érdekes kiegészítője lehet. (A játék tematikája igény szerint esetleg más történelmi korokhoz is alakítható: pl. *őskor, gladiátorok, középkor, kuruc-labanc, 1848, betyárvilág*, stb...) *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**KALANDOROK:** Nagyívű, egész délutános vagy estés elfoglaltságot igénylő, (2-4 órás) teljesen saját fejlesztésű *epikus szerepjáték fantasy-elemekkel*. 4-16 főig ideális, egyéni vagy csapatokra bontott szereplőkkel. A játékmester mint mesélő, játékvezető és kalandmester irányítja a játékot, amelyben a szereplők szinte egy regénybe helyezkedve alakítják a közös történetet. A játék alapja egy gondosan megírt kalandgyűjtemény több száz elágazással és rengeteg választási lehetőséggel, számos különálló helyszínen játszódó, izgalmas és nagyon változatos eseménnyel, kalanddal, döntési helyzettel.

A játék lebonyolításához elég egy szoba, társalgó, kerti asztal, de pl. egy éjszakai kirándulás során, egy romantikus várrom falai mellett játszva a hangulat egészen bizonyosan életre szóló élmény lesz. A játékidő minimum 2 óra, de akár 4 is lehet, viszont közös megállapodás során a kalandozást bármikor be lehet fejezni anélkül, hogy a játékélmény ezt megsínylené. *(Korosztály: inkább felső tagozatostól)*

## Asztali és terepjátékok

**GYUFAPÖCCINTŐ:** Ez a játék családi, sőt, társasági játéknak is kiváló, mert pofonegyszerű, ügyességet, de némi szerencsét is követel, miközben igen szórakoztató. Egyetlen doboz gyufa kell hozzá és egy asztal. Szinte tetszőleges számú játékos játszhatja. *(Korosztály: felső tagozatostól)*

**PADLÓFOCI:** Iskolai táborok során gyakran kipróbált, rendkívül népszerű játék; nagyon egyszerű, alig igényel kellékeket, mégis hosszú és izgalmas bajnokságokat lehet rendezni vele. Egy kb. 3-5 méter hosszúságú, 2-3 méter szélességű sima és vízszintes terület kell hozzá. A játék során a csapatok tagjai felváltva gurítanak egy golyóval egymás kapujába. A játékot csapatok (2-3 fő) vagy egyedülálló játékosok játszhatják, tabellával, selejtezőkkel, kieséssel és a végén döntővel. Nagyon kis terület esetén némi változtatással még egy hosszabb asztalon is lejátszhatóak a mérkőzések, golyó helyett koronggal és jóval kisebb kapuval. A foglalkozás időtartama általában 2-3 óra tiszta játékidő, de nagyobb létszám esetén akár félnapos programmá is bővíthető. *(Korosztály: alsó tagozatostól)*



# Zenére hangolva

## Hangszerbemutatók, zenei ismeretterjesztés, minikoncertek; 17 év tapasztalata a zenei ismeretterjesztés területén

Zenei témájú foglalkozások elsősorban *egyedi* alkalmakra, különös tekintettel a pengetős hangszerek világára. A foglalkozás során megismerkedünk a hangszerek történetével, játékmódokkal, dallamokkal, kimondottan olyan tematikát követve, ami arra irányul, hogy a mai, nagyon egyoldalú és sivár zenei kultúrában felnövekvő generáció számára a zenélés és a zenehallgatás *intellektuális élményt* is nyújthasson. Hangszertörténeti, hangszerismereti előadások sok zenével *iskolák, táborok, csoportok* részére.

A foglalkozások számára elég egy nagyobb helyiség, a csoportlétszám 5-10 főig az ideális. Ha a társaság alkalmas rá, közös együttzenélés is lehetséges. Az alábbi tematikus bontás csak vázlat, blokkokat, elemeket tartalmaz az igény szerinti összeállítású foglalkozásokhoz; ezek menete és témája rugalmasan alakítható és megbeszélhető az őskor zenéjétől a rockig. A legfontosabb talán az, hogy az ismeretterjesztés során rengeteg *valódi* hangszer kerül kézbe, az ókori lírától kezdve a reneszánsz és középkori lantokon, a minicsembalón át a speciális blues-gitárokig, népi és arisztokratikus, elektromos és akusztikus hangszerek, megbeszélés és tematika szerint.

### **Mire szolgált a zene régen, és mire most?**

Érdekes dolgok, hogy elhiggyük, nincs új a nap alatt, középkori Elvis Presley-k, mai trubadúrok, a zene mint folyamatos jelenség az emberiség életében. Összefüggések a régi és a mai zene között

### **A hangszerek kialakulása, elnevezésük története**

Hangszer- és zenetörténet az őskortól napjainkig; miből lehet hangszert építeni, a történelem és a zene.

### **A pengetős hangszerek története a középkortól napjainkig:**

A lírától a lantig, gitárok régen és most, pengetős hangszerek, amelyekről nem is gondolnánk, hogy azok.

### **Ismeretlen vagy kevésbé ismert hangszerek a középkortól napjainkig.**

Líra, ciszter, vihuela, penorcon, vándormadár-lant, ukulele, bendzsó, koboz, szivardoboz-gitár, és társaik...

### **Hogyan hallgassunk zenét?**

Egy kis zenehallgatás, amelybe a kultúrtörténet és a nyitottság is belefér; klasszikus zene, egzotikus zenék, ritkán hallott művek, ismeretlen tájak és korok zenéje az őskortól napjainkig. Mitől zene a zene, a zene mint élmény, a zene mint intellektuális kaland.

### **Játsszuk el együtt!**

Kottaismerő, vagy jó hallású, valamilyen hangszeren alapfokon játszani tudó gyerekek esetében egy rövid kurzus alatt megpróbálkozunk egy-két érdekes, könnyebb darab kamaraegyüttesben történő eljátszásával.

### **Táncház**

Reneszánsz és barokk, illetve moldvai csángó táncházak *plusz közreműködőkkel* 8-20 fős társaságoknak.

# Írjuk meg mi magunk!

**Rendhagyó irodalmi foglalkozások, versírási, prózáírási segítség, stílus, kultúra, szókincs, nyelvhelyesség; csupa olyan dolog, amit ma már egyre kevesebben éreznek fontosnak**

Irodalmi témájú foglalkozások elsősorban *hosszabb, kurzusszerű alkalmakra*. A foglalkozás során megismerkedünk a *vers-* és a *prózáírás* legfontosabb követelményeivel, kimondottan olyan tematikát követve, ami arra irányul, hogy a közösségi oldalak és a műveletlenség miatt egyre jobban lezüllött irodalmi kultúrában felnövekvő generáció számára értelmet nyerjen a *saját* írások megformáltsága, komolyan vétele, a leírt szó. Az *iskolák, táborok, csoportok* részére kifejlesztett tematika legfontosabb célja a stílus, a jól kifejezett gondolat leírása, a formai elemek és a *tudatos* fogalmazás igénye, illetve az *olvasás* hangsúlyozása.

A foglalkozások számára elég egy nagyobb helyiség, a csoportlétszám 5-10 főig az ideális. Az alábbi tematikus bontás csak *vázlat*, blokkokat, elemeket tartalmaz az igény szerinti összeállítású foglalkozásokhoz; ezek menete és témája rugalmasan alakítható, megbeszélhető. A legfontosabb talán az, hogy a beszélgetések és gyakorlatok során a résztvevők az ajánlott *primer* olvasmányok alapján, illetve *segítséggel*, szakszerű összefoglalással ráébredjenek arra, mi is egy vers valójában, hogyan születik az igényes irodalmi alkotás, miért fontos a stílusos megfogalmazás, illetve a helyesírás. Ha a társaság alkalmas rá, komolyabb versek és novellák is születhetnek a kurzus végére, melyeket akár díjazni is lehet.

## **Kedvenc versem/novellám/regényem**

Saját előadásban ismertetett művek, érveléstechnika, idézetek, gondolatok és mondanivalók összefoglalása.

## **Gyűjtsük a hibákat!**

Terepmunka, séta a környéken jegyzetömbbel - ki talál több helyesírási hibát, magyartalanságot, problémás nyelvi jelenséget az utcai feliratokon. Egy alkalomra való foglalkozás rendkívül sok tanulsággal.

## **Írjunk verset!**

Mitől vers a vers, miért szép, miért tetszik; verstan, retorika, esztétika és stílustan alapfokon. *Versverseny*: költői játék, adott témára verselés, adott formában való verselés, centózás, más költők stílusában való verselés, és egyéb játékok. Asszociációs játékok, nyelvi játékok, szókincsbővítő játékok.

## **Írjunk novellát!**

A jó novella titka, fogalmazási trükkök, fogalmazási csapdák elkerülése, figyelemfelkeltés, a jó címtől a csattanóig, az elhallgatás és a frappáns magyarázatok művészete, témaválasztás és kidolgozás, ahogy a nagyok csinálják. Olvassunk novellát! - motivációs játékok, esetleg minivetélkedők; ajánlott olvasmányok leendő szerzőknek.

*Novellaverseny*: adott témára és saját ötletre kidolgozott novellák elkészítése, kedvenc író stílusában megírt novellák, közös novella elkészítése.

## **Játsszuk el!**

Dramatizált művek, szerepjáték, közös színház, a forgatókönyvtől a színpadig.

*Te hogy rendeznéd meg?* - rövid történet egyedi színre vitele kis csoportokban. Színpadi stílusok (film, mese, krimi, dráma... stb) parodizálása, út a stílusérzék kifejlődéséhez.

# Építsünk magunknak kütyüt!

**Táborokban illetve iskolai szakkör formájában megtartható kézműves-kreatív foglalkozás egy kis elmélettel és balesetvédelmi ismeretekkel kiegészítve.**

Elsősorban felső tagozatosoknak ajánlom, de nem feltétlenül csak fiúknak! Elektrotechnikai előképzettség nem szükséges, az érdeklődő hozzáállás, az ügyes kéz és türelem viszont mindenképpen előny! Az elkészítés és beállítás közösen történik, a kis kapcsolások természetesen hazavihetők a dokumentációval együtt. Iskolai szakkörök esetében a tanóra(k)tól függően lehet lebontani a témaköröket, a lényeg, hogy minden foglalkozáson elkészüljön legalább egy működőképes kapcsolat.

A foglalkozáshoz szükséges szerszámokat és alkatrészeket, valamint a dokumentációt a szakkörvezető hozza magával. *Az egyes, választható kapcsolások plusz minimális anyagköltsége az alkatrészek számától, fajtájától függ. A már megépített kapcsolások összes alkatrésze és összeállítási rajza **egységcsomagban** is elvihető otthoni megépítéshez, de ehhez ajánlott legalább egy közös, ellenőrzött elkészítés is, hogy a rutin meglegyen.*

A szakkörön elkészített "kütyük" alkatrészigénye minimális, az elkészítésére szánt idő összemérhető egy dupla tanórával, és a foglalkozás talán legnagyobb *előnye*, hogy a mai túlspecializált fogyasztói világban egészen *egyedi sikerélményt ad*; olyan működőképes, látványos kis elektronikák saját elkészítésének élményét, amelyekkel addig csak előregyártott, csomagolt formában (vagy még úgy sem), drágán megvásárolható kivitelben találkozhattak a gyerekek. Ezeket a kis kapcsolásokat *filléres alkatrészáron* lehet megépíteni, elmélyült szaktudás nem kell hozzá, elegendő néhány szerszám és egy kis műhelysarok, ahol a balesetvédelmi előírásoknak megfelelő körülmények között elkészíthetőek. Néhányuk pusztán csak a saját építés és a működés örömét nyújtja (*pl. villogóáramkörök*), de a legtöbbjük hasznos, ténylegesen is jól felhasználható kis eszköz lehet otthon (*pl. nedvességmérő, hangerősítő, gitáreffekt, stb*)

A foglalkozás során egy kis elméleti bevezetés, a működési elv rövid bemutatása után megtanuljuk a legfontosabb elektronikai jelöléseket, majd azokat értelmezve folytonos szakkörvezetői felügyelet mellett megépítjük és kipróbáljuk a kütyüt. (Érdeklődők számára a munka közben, beszélgetés formájában kissé mélyebben is belemehetünk az elektronikai dolgok világába, de akit csak a megépítés érdekel, az az ahhoz szükséges ismereteket néhány perc alatt elsajátíthatja.)

Az elektronikus kapcsolások elkészítésének legnehezebb része a *nyomtatott áramköri lapok* előállítás - ezekkel a szakkörön nem foglalkozunk, mert veszélyes vegyi anyagok kellenek hozzá, ezért a foglalkozásokon már készre maratott és fúrt lapokkal, az egyszerűbb kapcsolások esetében pedig univerzális *veroboard*-panelekkal dolgozunk; így a szükséges szerszámok listája szinte csak a forrasztópákára és a csípőfogóra korlátozódik. Az elkészült kapcsolások mindegyike szigorúan telepes táplálású, (9 volt, vagy még alacsonyabb feszültség), tehát sem a foglalkozás, sem a működés során *nem kerülünk kontaktusba a hálózati feszültséggel!*

Az alábbi **listán** nehézségi sorrendben találhatóak a kapcsolások. Közülük bármelyik választható, tehát egy különálló táborig foglalkozáson többféle küttyü is elkészülhet. Ha azonban összefüggő iskolai szakkör formájában tartjuk, akkor egy meghatározott tematika szerint, az alábbi sorrendben készítjük el a kapcsolásokat. Az alkatrészki költség hozzávetőleges, de nagyságrendileg reális.

- 1. Nedvességérzékelő** (bevezető szint, ~200 Ft)
- 2. Érintésre működő kapcsoló** (nagyon könnyű, ~200 Ft)
- 3. Villogóáramkör** (kezdő, ~300 Ft)
- 4. Mini hangerősítő** (gyakorlottabb kezdő, ~650 Ft)
- 5. Gitártorzító** (középhaladó, ~500 Ft)
- 6. Mini 4 csatornás keverőerősítő** (haladó, ~600 Ft)
- 7. Elektronikus 'fej vagy írás'-játék** (félprofi haladó, ~600 Ft)

Igény, megbeszélés esetén ezektől a eltérő kapcsolásokat is elkészíthetünk, kezdőtől a haladóig sok más lehetőség is létezik, de ezek talán a legkönnyebb, kipróbált elektronikák a kategóriákon belül.

# Repülőmodellezés amatőröknek

Táborokban illetve iskolai szakkör formájában megtartható kézműves-kreatív foglalkozás egy kis elmélettel kiegészítve

Különálló *tábori* alkalmakkor egy-egy témakör ajánlott egész napra, mivel előkészületre van szükség, az építés-elkészítés után pedig legalább 1-2 óra berepítés, beállítás, majd a modellek kipróbálása, esetleg modellreptetési verseny is következik.

Iskolai *szakkörök* esetében a tanóra(k)tól függően lehet lebontani a témaköröket, a lényeg, hogy minden foglalkozáson elkészüljön legalább egy röpképes modell. A berepítés-beállítás az első foglalkozások után már szabadidőben, otthon, vagy iskolán kívül is menni fog. A szakköri foglalkozások menetébe érdemes beilleszteni néhány óra után egy-egy versenynapot is, amikor nem építünk, csak reptetjük a kész modelleket. A haladó szakkörösök számára a végén érdemes lehet hozzátenni a listához egy depronból vagy balsából megépíthető, egyszerűbb gumis modellt is.

## Bevezetés

**Elméleti alapok:** a modell részei, funkcióik, felhajtóerő, irányítás, balesetvédelem.

**Típusok:** sikló-, katapultos, gumimotoros, elektromos és RC-modellek (érdekesség: magasstart, körrepülő, CO<sub>2</sub>, stb...)

**Anyagok és technikák:** a papír, a mikrohullámpapír, a depron, a balza és ragasztók.

## Papímodellek

- kezdő szint, legegyszerűbb

anyagok: előrenyomott kartonlap, stiftragasztó, gumikarika, csavaralátétek vagy egyforintosok, hurkapálca (vagy kávékavaró pálca, szívószál, stb...)

eszközök: vonalzó, ceruza, olló, (sniccer), cellux, tűzőgép

## Elkészítendő modellek:

- Tűzőgép-mikromodell
- Yoshida-féle csúzlirepülő
- Gólya („Csaszi”)
- Nemere-DVMK („Sirály”) vagy Karakán vagy Canon Racer (538-Wren, 539-Hawk)

## **Depron- és poliuretánhab-modellek**

- kezdő szint, egyszerű

anyagok: depronlemez, 3x3-as fenyőléc, K2 ragasztó, dekorációs elemek (pl. matrica, színes cellux, szigszalag...), alátétek

eszközök: sablon, ceruza, sniccer, PVC-cső, csiszolópapír, vonalzó

### **Elkészítendő modellek:**

- *Boda*
- *Manó*

## **Mikrohullámpapír-modellek**

- közepes szint, összetettebb

anyagok: mikrohullámpapír, karton, 4x4-es fenyőléc, gumikarikák, folyékony ragasztó (K2), dekorációs elemek (pl. matrica, színes cellux, szigszalag...), alátétek

eszközök: sablonok, sniccer, olló, ragasztószalag, szorítócsipeszek

### **Elkészítendő modellek:**

- *Grunau Baby*
- *MiniMoki*

## **Balzafa-siklómodellek**

- haladó szint, összetett

anyagok: balzalemez és -léc, fenyőléc, folyékony ragasztó, folpack vagy selyempapír, karton, alátétek, (akrillakk)

eszközök: sablonok, sniccer, ceruza, csiszolópapír, minifűrész, szorítócsipeszek

### **Elkészítendő modellek:**

- *Háromszög*
- *Bukfenc* vagy *Simplex*
- *Pinda* vagy *Flicka*

## **KIEGÉSZÍTÉS**

### **Gumis modellek**

- haladó szint, bonyolult, csak gyakorlottabbnak

anyagok: balzaléc, fenyőléc, depron, folyékony ragasztó, folpack vagy selyempapír, karton, csavarok, üveggyöngyök, acélhuzal, előfűrt tengelyblokk, cérna, modellgumi, (propeller!)

eszközök: sablonok, sniccer, ceruza, csiszolópapír, minifűrész, szorítócsipeszek, csípőfogó,

### **Elkészítendő modellek:**

- *Motormanó*
- *Srác*

# Magamról

**Bencze Balázs**, (1967), nős, egy gyermek apja (1998)

1996-ban a **szegedi JATE Bölcsészkarának** nappali tagozatán szereztem diplomát *magyar - régi magyar irodalom és irodalomelmélet* szakokon, 2000-ben a **Pedagógustovábbképző Intézetben** *oktatás-informatikusi* diplomát kaptam. Zenei tanulmányaimat (hegedű, zongora, klasszikus gitár, lant, szolfézszenetörténet) állami zeneiskolában, később a historikus hangszerek iránti érdeklődésem miatt magánúton végeztem. Mindezek mellett pedig középfokú műszereszi képezéssel is rendelkezem.

Diploma előtt az Országos Széchenyi, illetve a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtárban, A Villamosipari Kutatóintézet könyvtárában és a Vakok Intézetében dolgoztam, az egyetem után 1996-tól 2016. december 31-ig a Csalogányban voltam *nevelőtanár, szakoktató, oktatás-informatikus és rendszergazda*. A sérült gyermekek és fiatalok tanításán-gondozásán túl az egyetemi évek óta folyamatos művészeti tevékenységet is végzek; irodalmárként műfordításokat, regényt, novellát, verseket publikáltam, színpadi szövegeket, mesedarabokat, versbetéteket írok, és a saját régizene-együttesem (*Tabulatúra régizene-együttes*) művészeti vezetőjeként és koncertező előadóként hangszerbemutatókon, hangszer- és zenetörténeti előadásokon, hagyományőrző és ismeretterjesztő zenei rendezvényeken, reneszánsz és népzenei táncházak, saját régizenei klub működtetésében veszek részt, valamint filmzenék, színpadi zenék stúdió-közreműködőjeként is gyakran tevékenykedem. Ezenkívül pedig saját zenekarommal (és más zenészekkel is) több alkalommal játszottam már börtönmissziós helyszíneken elítélteknek, speciális iskolákban sérült közönségnek, valamint idősoththonokban is. Fő hangszereim: klasszikus gitár, reneszánsz és középkori lant, koboz, ritkábban billentyűsök is.

## **Eddigi legfontosabb munkáim az irodalom, a zene és az ismeretterjesztés területén:**

1993-2005: novellák és versek a szegedi Tiszatájban, később kötetekben is (*Lazi, Terebess*)  
1994: "A magyar Amphion" - Balassi-konferencia, Esztergom, szekcióelőadás, önálló kutatás  
1995: V. Magyar Névtudományi Konferencia, Miskolc, szekcióelőadás, önálló nyelvészeti kutatás  
2000: *Ludus Danielis, azaz Dániel-játék* - egy középkori zenés misztériumjáték műfordítása és kultúrtörténeti-irodalomelméleti háttere - NKÖM-pályázat nyertese  
2000: *A láthatatlan kard* - regény, *Lazi Kiadó*  
2000 - *Tabulatúra régizene-együttes* - alapító tag, művészeti vezető (lant, klasszikus gitár, koboz, líra és egyéb historikus pengetős hangszerek) ([www.tabulatura.hu](http://www.tabulatura.hu))  
2010: Ezer magyar haiku - antológia (*Napkút Kiadó*)  
2002: *Tabulatúra Régizenei Egyesület* (rádiós, televíziós riportok, zenei műsorok, hat önálló hanglemezen művészeti vezető)  
2012-2017: Hangszeres zenei közreműködő történelmi témájú filmekben, musicalekben, színpadi és múzeumi produkciókban, régizenei hanglemezekben, illetve kamaraszínházi forgatókönyvek és versbetétek szerzője, zenei szerkesztője.

Gyermekkorom óta foglalkozom **csillagászáttal**, távcsőépítéssel, távcsöves megfigyelésekkel, a Világegyetem érdekességeivel, és egyetemista korom óta tartok *csillagászati bemutatókat, járdacsillagászatot, ismeretterjesztő előadásokat* is a témában, a távcsőkészítéstől a csillagászati észlelésekig. Sokakkal együtt én is nagyon fontosnak tartom azt, amit Kulin György, a magyar amatőr csillagászok atyja megfogalmazott: "*Életében legalább egyszer minden ember nézzen távcsőbe!*"

**Modellezőként** gyermekkorom óta készítek röpképes és makett-modelleket, szívesen foglalkozom ezzel szakköri kereteken belül is, az eddigi tábori pályafutásom során mindig is nagy népszerűségnek örvendett ez a fajta kézműveskedés.

**Az elektronika** szintén gyermekkorom óta az életem része, középiskolai tanulmányaimat is ez határozta meg, bár humán irányba terelődésem miatt ma már ez a tevékenység inkább csak hobbinak és praktikus otthoni foglalatosságnak nevezhető. Szakköreim során számtalan általam épített (és tervezett) erősítő, hangszereffekt, világítási elektronika és egyéb áramkör elkészítési tapasztalatait, felhasználási ötleteit, a jó értelemben vett barkácsolási szellemet próbálom átadni a fiatalabb érdeklődőknek.

**Társasjátékokkal**, *kártya-és játéktörténettel* ugyancsak hosszú évek óta foglalkozom, több saját fejlesztésű szerep- és kártyajátékom állandó használatban van iskolai és tábori alkalmakkor is. Egy általam szerkesztett honlap (<http://stuszivadasz.atw.hu>) a ma már elfelejtett, régi, illetve kevésbé ismert, nálunk nem honos kártyajátékokat gyűjti össze, ha szükséges, magyarítva.

E-mail: [blasius@tabulatura.hu](mailto:blasius@tabulatura.hu)

Telefon: 20-987 7525