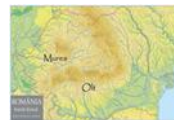


# MAROS ÉS OLT

## A tündéresszony szomorúsága (T1)

S13  
T1  
D8  
L1 P1



### Fókuszban :

- Más tantárgyak – Földrajz (D8)

### Feladat 1: Hogyan készítsünk várat wc papír gurigákból?

A tanulók kastélyt készítenek, ami a háttér része lesz.

#### Bármilyen megoldás elfogadható!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatod az Ötletbazárban lévő megoldásokat, az anyagok listáját, de választhatod saját ötleteidet is, vagy egyszerűen alapozhatsz a gyerekek kreatív megoldásaira.

### Ötletbazár – néhány hasznos ötlet::

- Környezet építése újrahasznosított anyagokból
- Rajzolás
- Kreativitás

**A különféle megoldások részletesebb kifejtését az Ötletek lapon találod!!**



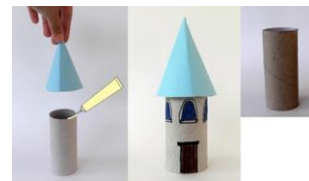
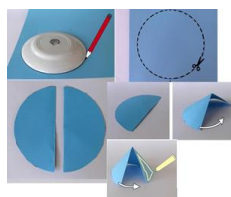
### Fejlesztendő területek :

#### Fókuszban :

- Finommotorikai készségek
- Kreativitás
- Térbeli tájékozódás

#### Továbbá:

- Figyelem összpontosítás
- A témára/tantárgyra való összpontosítás– Művészet
- Tehetségfejlesztés



### Feladat2: Hogyan készítsünk aranykastélyt?

A tanulók várat készítenek amely a háttér része lesz.

#### Bármilyen megoldás elfogadható!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatod az Ötletbazárban lévő megoldásokat, az anyagok listáját, de választhatod saját ötleteidet is, vagy egyszerűen alapozhatsz a gyerekek kreatív megoldásaira

### Ötletbazár – néhány hasznos ötlet :

- A környezet megépítése újrahasznosított anyagokból
- Rajzolás
- Kreativitás

**A különféle megoldások részletesebb kifejtését az Ötletek lapon találod**

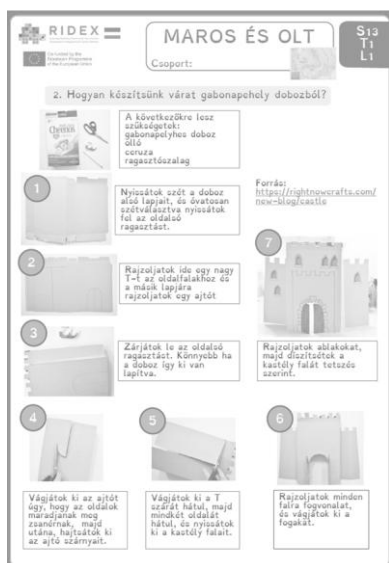
### Fejlesztendő területek :

#### Fókuszban :

- Finommotorikai készségek
- Térbeli tájékozódás
- Kreativitás

#### Továbbá :

- Figyelem összpontosítás
- A témára/tantárgyra való összpontosítás– Művészet
- Tehetségfejlesztés



### Hogyan kezeljük a kimeneti elemeket:

Készítsen videófelvételt a diákok által készített kastélyokról amelyek a háttér részei.

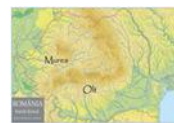
# MAROS ÉS OLT

## A tündérasszony szomorúsága (T1)

### Fókuszban:

- Más tantárgyak – Földrajz (D8)

S13  
T1  
D8  
L1 P2



### Feladat 3: Hogyan néznek ki a történet szereplői és jelenetei?

A tanulók megalkotják a környezet részeit, a hegyet, a várat. Továbbá alkotnak növényeket, állatokat megfigurákat.

#### Bármilyen megoldás elfogadható!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatod az Ötletbazárban lévő megoldásokat, az anyagok listáját, de választhatod saját ötleteidet is, vagy egyszerűen alapozhatsz a gyerekek kreatív megoldásaira.

### Ötletbazár – néhány hasznos ötlet :

- A szerkezet megépítése ArTeC elemekből
- Újrahasznosított anyagok használata
- Rajzolás

A különféle megoldások részletesebb kifejtését az Ötletek lapon találod! (I5)

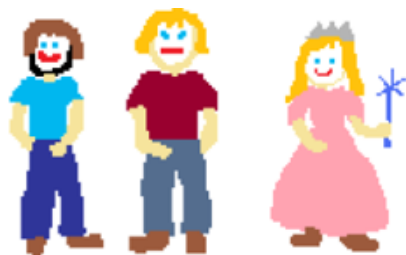
### Fejlesztendő területek :

#### Fókuszban :

- Térbeli tájékozódás
- Prezentációs készségek
- Kreativitás
- Tehetségfejlesztés

#### Továbbá :

Figyelem összpontosítás  
Természettudományok,  
Művészet



### Hogyan kezeljük a kimeneti elemeket:

Készíts felvételt a szereplőkről és a környezet részeiről.

### Feladat4: Hogyan érveljünk egy konfliktusban? Hogyan győzzük meg az embereket az ötleteinkről?

A történet fő szituációja felhasználható a konfliktusmegoldásról és az érvelési technikákról való beszélgetéshez. Hogyan kell csinálni, milyen nyelvezetet használunk, hogy meggyőzzük az embereket egy konfliktushelyzetben? Eljátsszák az adott helyzetet Használhatod a Játssz el! kártyákat az Ötletbazárból

- Ötletbazár – néhány hasznos ötlet
- Fejlesztétek be a testvérekről szóló mondatokat.
- Játsszátok el egy konfliktushelyzetet a testvéreddel! Találjatok közösen megoldást és érveljetek
- Képzeltet el egy utazás előtti konfliktust. Mi lehet az oka és a megoldás?
- Játsszátok el a konfliktus két befejezését.

A részleteket lásd az Ötletlapokon!

### Fejlesztendő területek

#### Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Kritikai gondolkodás
- Polgári ismeretek
- Szövegértés

#### Továbbá :

Figyelem összpontosítás  
Életviteli készségek  
Tehetségfejlesztés


**MAROS ÉS OLT**

Csoport:


**Néhány ötlet – Viselkedés különböző helyzetekben**

Fejleszt be a mondatokat:  
Amit szeretek a testvéremben/testvéreimben, az az, hogy ...  
Amit nem szeretek a testvéremben/testvéreimben, az az, hogy...

Játsszátok el!  
A történetben szereplő testvérek folyton cívakodtak. Voltatok ti is hasonló helyzetben?  
Mi volt a konfliktus oka és hogyan oldottátok meg?  
Találj ki és játssz el egy jelenetet a barátoddal!

Játsszátok el!  
A mesében a testvérek nem tudtak megegyezni az utazással kapcsolatban.  
Mi lehet ennek az oka?  
Szerinted meg tudták egyezni? Hogyan? Ha nem, miért nem?  
Találjátok ki és játsszátok el a konfliktus mindkét megoldással.

### Hogyan kezeljük a kimeneti elemeket :

Készíts videófelvételt a drámajátékról!

# MAROS ÉS OLT

## A tündérasszony szomorúsága (T1)

S13  
T1  
D8  
L2 P3

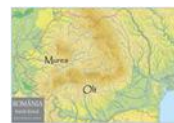


### Fókuszban :

- Más tantárgyak – Földrajz (D8)

### A lecke céljai :

- szövegértés
- tárgyalási érvelés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



**Összefoglaló:** Tarkó, a tündér egy hegy tetején álló aranykastélyban élt. Két lánya volt: Maros és Olt. Tarkó szomorúságának két oka volt. Először is azért volt szomorú, mert lányai mindig civakodtak egymással. Továbbá azért, mert amikor a lányok kicsik voltak, apjukat a király száműzte királyságából, mert egyszer fellázadt ellene. Azóta a Fekete-tenger partján él, családjá után vágakozva.

### A szereplők legfontosabb tulajdonságai és a szereplők közti viszony

| Szereplő | Jellemzők  | Köztük lévő viszony                             |
|----------|------------|-------------------------------------------------|
| Tarkó    | Jár, mozog | Sétál az arany palota előtt, beszél a lányaival |
| Maros    | Jár, mozog | Testvéri civakodás                              |
| Olt      | Jár, mozog | Testvéri civakodás                              |

### Hogyan használjunk szereplő-feladatkártyát

Minden diák kitölti a saját szereplő-feladatkártyát :

- ráírja a szereplő nevét
- tulajdonságait, mozgásait, reakcióikat stb.
- összegyűjti a helyszín elemeit, egyéb kiegészítőket megépítendő dolgokat
- gondolkodik a fázisokon, az eszközökön és a robot megépítésének anyagain

**Ha szükséges, a diákok használhatják a szereplő-feladatkártya több elemét is**

### Javaslatok

#### Beszélgetési témák :

- Miért szomorkodott Tarkó ?
- Miért civakodtak a nővérek?

A gyerekek játsszák el a párbeszédet, és gondoljanak ki lehetséges okokat.

#### Polgári, társadalomtudományok:

- Beszélgetsetek a jelentekről, szereplőkről, interakciók a párbeszéd során (kik a szereplők, milyen a környezet, akik beszélnek, ahogy civakodnak, stb.)
- Információk gyűjtése a folyók földrajzi helyzetéről.

### Javasolt anyagok

- ArTeC elemek (legalább 112 db-os készlet)
- Játssz el! kártyák
- ceruza, papír, Karton, ragasztó


 Így hívnak: \_\_\_\_\_  
 Ezt építem: \_\_\_\_\_

Tarkó  
Maros  
Olt  
Apa  
Arany palota


 Így hívnak: \_\_\_\_\_  
 A robotomnak tudni kell: \_\_\_\_\_

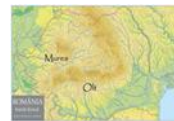
Sétáljon  
Üljön  
Dolgokat cipeljen


 Így hívnak: \_\_\_\_\_  
 Lenni kellene még ennek: \_\_\_\_\_

Tájkép a térképen  
Partok, fák, palota


 Így hívnak: \_\_\_\_\_  
 Átgondolom ezt: \_\_\_\_\_

A történet legfontosabb mozzanatai  
Osszátok fel a szövegrészletet kisebb egységekre  
Készíts listát a szükséges dolgokról  
Szükséges médiafájlok



PROG4

# MAROS ÉS OLT

## A tündérasszony szomorúsága (T1)

S13  
T1  
D8  
L3-4  
P5

Ötletek különböző programozási szintű robotokhoz

A szereplők  
tengelyesen  
megépített figurák

PROG1

A tündér karját DC  
motor mozgatja, szeme  
világít.  
Tarkó ura 4  
nyomógombos robot

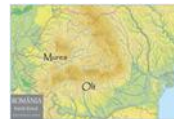
PROG2

A tündér a bokroknál  
megáll, sír. Tarkó ura  
nyomkövető robot

PROG3

Tarkó fejét építjük  
meg, szeméből  
potyognak a könnyek

PROG4



### Tarkó, a tündér

#### P1 Építsük meg Tarkó tündért és a többi szereplőt

- Tengelyes figurákkal elbábozzuk a jelenetet
- Megépül a tündér meg a két lánya, illetve a király és a tündér apa.
- Környezet: hegyek, tenger, palota

#### P2 Építsük meg Tarkó tündért és Tarkó urat

- Tarkó statikus robot, 2 LED van a szeme helyén, egy DC motort szerelünk a vállába.
  - A robot bekapcsolásakor 5-ször föl-le mozdul automatikusan és a szemei villognak
  - A többi szereplőt ugyanúgy építjük meg, mint P1-ben
- Tarkó ura 4 nyomógombos robot
  - A 4 nyomógombos távirányítóval vezéreve elmegy a tengerhez
  - A többi szereplőt ugyanúgy építjük meg, mint P1-ben

#### P3 Tarkó és ura mozgó robotok

- Tarkó tündér kiskocsira épített robot
  - 1 szervomotort építünk a vállába, LED-eket a szeme helyére, a robot elejére 1 infra érzékelőt
  - Bekapcsoláskor előre megy, amíg az infra érzékelőből érzékeli a bokrokat és megáll, ekkor kinyújtja a mind a két kezét és sírni kezd.
- Tarkó ura nyomkövető robot.
  - Hangérzékelőt csatlakoztatunk hozzá, így hangra indul
  - 1 infra érzékelővel, nyomkövetéssel halad a tengerig, ott megáll, visszafordul, 2 szervómotorral kinyújtja a karjait és Buzzer használatával sóhajtozik
  - Király továbbra is csak báb, mint a P1-ben

#### P4 Tarkó sír

- Síró Tarkó tündér megépítése
- Tarkó fejének és fogasléc szerkezetnek a megépítése a minta alapján úgy, hogy a könnyeket egy DC motoros szerkezet „tolja ki” anya szemén keresztül.
- A szerkezet akkor indul, amikor a két lány megjelenik az anya előtt (P1-es figurák). Ezt infra érzékelővel érzékeli

