

```

9 PRINT "OSZTÁSNÁL 2 TIZEDESJEGY PONTOSSÁGIG SZÁMOLJ!"
20 X = (INT (RND (1) * 1000) + 1) * 0.1
25 Y = (INT (RND (1) * 100) + 1) * 0.1
30 Z = (INT (RND (1) * 1000) + 1) * 0.1
125 INPUT J
126 Q = X/Z - J
127 IF Q < 0 THEN 210
130 IF Q < 0.01 THEN 200
135 IF Q > 0.01 THEN 210
200 PRINT "A HÁNYADOS JÓ = " ; X/Z
205 GOTO 10
210 PRINT "ROSSZ, A JÓ HÁNYADOS = " ; X/Z : GOTO 10

```

Ez a program a 20-35 sorok átírásával az iskolai számítógépen is futtatható.

MÉSZÁROS IMRE  
Kunfehértó

## Játékos ismeretmegőrzés

Az 1978-79-es tanévtől érvényben lévő tantervben az irodalomtanítás módszertani alapelvei között a következőket olvashatjuk:

„A tanítási órán folyó nevelést a tanórán kívüli nevelési alkalmak rendszere veszi körül. Ilyenek a művészeti szakkörök, a szavalóversenyek, a könyvtári tagság, a színházlátogatás, az irodalmi kirándulások stb. Az irodalmi faliújság és az alkalmi kiállítások szintén hatékony nevelési alkalmak.”

E módszertani munka ezen alkalmak sorát egy társasjátékkal szeretné gazdagítani. Az irodalmi társasjáték fogalma nem újkeletű. Számos módszertani tanulmányban találkozhatunk valamely formájával, ám széles körű elterjedéséről mégsem beszélhetünk, pedig mind a tanítási órán, mind azon kívül egyaránt hasznosítható.

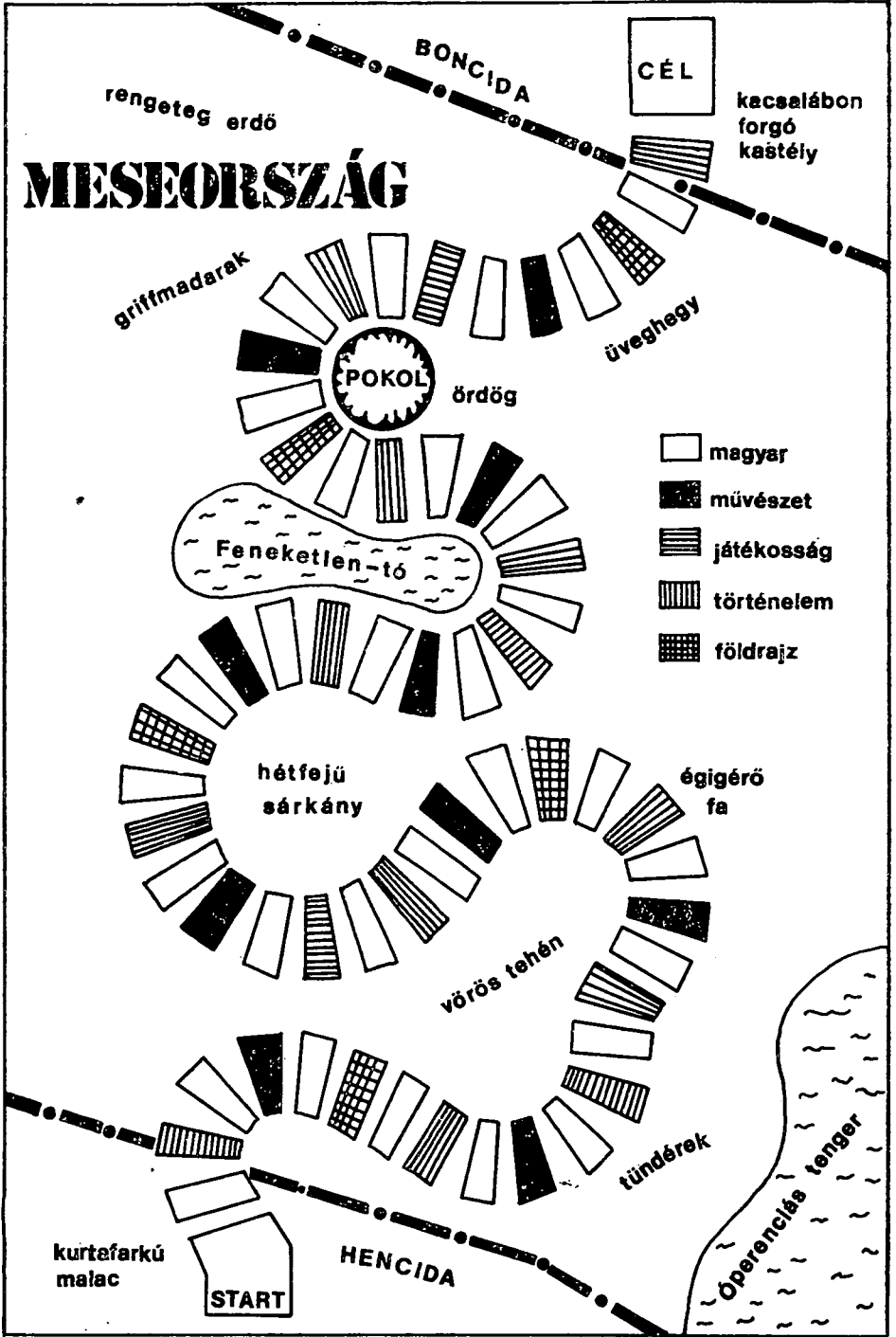
Az ötlet az 1984. június 19-től június 28-ig tartó 9. Országos Kincskereső-táborban született Szegeden, ahol az olvasni szerető és értő pártások s a szaktanári munkát nyáron is szívükön viselő tanáraik bizonyították: a tanítási-tanulási folyamat nem fejeződik be szükségszerűen a tanévzáró ünnepséggel.

Minden magyartanár vágya, hogy az év folyamán elsajátított irodalomelméleti ismeretek, valamint a már kialakított készségek és képességek az új tanévben is lehetővé tegyék a tantervben előírt feladatok teljesítését. Ez azonban csak az ismeretek kondicionálásával, szintentartásával érhető el. Szem előtt tartva, hogy a nyár elsősorban a pihenésé, sort keríthetünk olyan alkalmakra, amikor direkter módon ismét barátkozhatunk az irodalommal, a próza, a versek, íróink, költőink világával.

A társasjáték szempontjából kiválóan alkalmasak e cél elérésére az életkor és a nemek tekintetében is heterogén összetételű úttörőtáborok, napközis táborok s az örvendetesen szaporodó olvasó-, Kincskereső- és könyvtári klubok.

### *A játék leírása, szabályai, értékelése*

A játéktér 60 számozott mezőből áll, melyen a részt vevő csapatok jelképei (Jégyvándor, Furu-lyás Palkó stb.) haladnak, kockadobással. Minden mező egy-egy feladatmegoldással van egybekötve. Számítva arra, hogy minden csapat minden mezőre eljut, a csapatok száma öt, összesen 300



kérdésre, illetve feladatra van szükség. (A játék során ennek természetesen csak lényegesen kisebb hányada kerül megoldásra.)

A 60 mező ütféle színt tartalmaz, melyek mindegyike az irodalommal mint művészettel, s a nyelvvel mint az írott és költött művészet eszközeivel tart rokonságot. Ennek megfelelően a 60 mezőből 30 irodalmi, 5-5 földrajzi és történelmi, 10 művészeti, a fennmaradó 10 pedig egyéb (tréfás) kérdéscsoportot ölel fel.

Fontos ügyelnünk arra, hogy a gyermekek körében szervezett programok – főként a nagyobb szabadságot, a százféle egyéb szórakozási lehetőséget kínáló nyári szünetben – gyakran nehezen indulnak. Ezért szükséges a pártások körében a gondolatébresztés, a játékra hangolás. Ezt társasjátékunk esetében korábbi szakköri munkához kapcsolódó, úgynevezett mesekerettel érhetjük el. (Ezt mutatják a csapatok jelképei is.)

Első teendőnk a játékasztal (vagy tábla) felállítását: Meseország benépesítése. A különféle – például szakkörön készült mesealakokat (kurtafarkú malac, hétfejű sárkány, vörös tehén, griff, kacsalábbon forgó kastély, feneketlen tó, pokol stb.) egy-egy mesecímmel egybekötve a játék valamennyi részese közösen helyezheti el a Hencidától Boncidáig tartó vándorút mentén.

Ezt követően a részt vevő csapatok mindegyike kap egy-egy bábót, jelképet (Kiskondás, Sárkányölő stb.), amellyel akkor kezdheti meg a játékot, ha az anagrammába rejtett nevét megfejti. A bábokkal egy időben a csapatok kapnak 5-5 kulcsfogalmat is, melyek felhasználásával a játék végéig (a célba érkezésig) mesét kell alkotniok. A vetélkedőt az a csapat nyeri, amely a legtöbb pontot gyűjti. A gyűjthető pontszám összege négy forrásból tevődik össze.

Nevezetesen:

- az anagramma megfejtése,
- a mese megírása,
- a célba érkezések sorrendje,
- A pontok legjelentősebb hányadát pedig az út során érintett mezők kérdéseire adott válaszok pontszámai teszik ki. Ez utóbbi esetben a pontszám mindig a kérdés vagy feladat nehézségi fokával arányos. Ezért az előre közölt pontszám már izgalmat, érdeklődést kelthet.

*Mit rejtenek az egyes mezők?*

A vetélkedő jellegéből adódóan először a legtöbb mezőt felölelő irodalmi és nyelvi kérdések csoportjaival ismerkedjünk meg:

1. Melyik költőtől (írótól) való az alábbi idézet?

Mi a költemény (regény, novella, elbeszélés) címe?

E kérdések kapcsán lehetőség nyílik valamennyi – a tanév során – megismert prózai és lírai alkotás felidézésére. A szemelvények válogatásakor a kötelező olvasmányokból, a törzs- és kiegészítő anyagból egyaránt meríthetünk.

2. Írók, költők életútján.

Ez a kérdéscsoport az egyes évfolyamokon megismert írók, költők életrajzának, pályaképének felidézéséhez nyújthat segítséget. Íme két példa:

A) Melyik költővel állt kapcsolatban a következő személy? Röviden foglaljátok össze e kapcsolat lényegét!

1. Csinszka – (Bocza Berta) – Ady felesége
2. Lilla – (Vajda Júlia) – Csokonai Vitéz Mihály szerelme
3. Léda – (Diósyné Brüll Adél) – Ady szerelme
4. Szendrey Júlia – Petőfi felesége
5. Csajághy Laura – Vörösmarty felesége

B) Költőink neve mellé miért írhatjuk a következő városokat, helységneveket?

1. Ady Endre – Erdmindszent, Nagykároly, Zilah, Nagyvárad, Párizs
2. Petőfi Sándor – Kiskőrös, Aszód, Sopron, Pest, Debrecen
3. Arany János – Nagyszalonta, Kisújszállás, Debrecen, Margitsziget
4. Csokonai Vitéz Mihály – Debrecen, Komárom, Csurgó
5. József Attila – Szeged, Bécs, Párizs, Budapest, Balatonszárszó

3. Melyik művet mutatja be a következő versike?

Ha tudod, a szerzőt is nevezd meg!

Egy példasor:

1. Szigetét a hajótörött egyedül lakta,  
Addig, míg társát pénteken megtalálta.  
Daniel Defoe: Robinson
2. Az égből jött, s az összes bolygót bejárta,  
Míg végül otthonát egy kígyó miatt megtalálta.  
Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg

3. Libákát tenyésztett, s vásárra hajtotta,  
Az uraság elvette, ő meg ezért háromszor jól „megrakta”.  
Fazekas Mihály: Lúdas Matyi
4. Iluskához húzta mindig is a szíve,  
Kalandos élete Tündérországba vetette.  
Petőfi Sándor: János vitéz
5. Küzdött ő farkasokkal, bikával meg csehvel,  
Am leg több bosszúsága bátyjával volt – Györggyel.  
Arany János: Toldi

Ilyen és hasonló versikéket magunk is írhatunk, például a következő témákban: Fehérlófia, Kádár Kata, Kőműves Kelemenné stb.

#### 4. Tudod-e?

A legizgalmasabbnak az e csoportba tartozó kérdések ígérkeznek. A pajtásoknak ekkor nyílik alkalomuk, hogy egyéni olvasmányélményeiket felelevenítsék, s talán e kérdések kapcsán nyilatkozhat meg leg sokoldalúbban az irodalom és a társelművészetek kapcsolata is. Ízlítőtől álljon itt két feladatsor:

- A) 1. Ki írta A két Lotti és az Emil és a detektívek című könnvet?  
2. Ki szerezte a Szózat zenéjét?  
3. Milyen állatneveket ismerünk Fekete István regényeiből?  
4. Ki írta meg Robinson kalandjait?  
5. Ismertek-e olyan Jókai-regényt, amelyből film is készült? Soroljatok fel minél többet!
- B) 1. Mondjatok öt Verne Gyula-regénycímet!  
2. Milyen közlekedési eszközöket ismerünk a mesékből?  
3. Melyik regény hőse Timár Mihály?  
4. Milne Micimackó című meséjében milyen állatokat ismerhetünk meg?  
5. Soroljatok fel meseköteteket, mesegyűjteményeket!

#### 5. Szófejtés

Ezen feladatok összeállításához Tótfalusi Istvánnak a szellemi kalandozók, az olvasó fiatalok számára készített útikalauza: a *Vademecum* (Móra Ferenc Könyvkiadó, 1983.) című kötet nyújthat segítséget, amelyben a köznyelvünkből kiszorult vagy már csak egyes jelentésárnyalatokban ismert szavaknak kívánja visszaadni jelentésük teljes gazdagságát. Természetesen nem szükséges csak erre az egy kötetre támaszkodnunk, hiszen Fazekas Mihály Lúdas Matyija, Arany János költszete, Mikszáth Kálmán novellái s Jókai Mór egy-egy regénye is gazdag példaanyagot szolgáltat nyelvünk porosodó világából:

1. apród (a XVI. századtól fegyverhordozó vagy főúri udvarban nevelkedő nemesifjú)
2. meccnás (müpartoló, a művészek és művészetek támogatója)
3. tóga (ókori, szabad római polgárok felső ruhája)
4. martalóc (fosztogató katona, haramia, útonálló, rabló)
5. pendely (régii viselet, hosszú ing)

#### 6. Hogyan írjuk helyesen?

Írásbeli megnyilatkozásaink egyik sarkalatos pontja: hogyan írjuk le földrajzi neveinket, valamint a hagyomány alapján íródó személynveket? A játék során erről is meggyőződhetünk:

Miben egyezik meg a következő tulajdonnevek írása?

1. Csontváry Kosztka Tivadar – Kőrösi Csoma Sándor
2. Gellérthegy – Margitsziget
3. Szabadság-hegy – Csepel-sziget
4. Madách Imre – Zách Felicián
5. Szamuely Tibor – Reguly Antal

#### 7. Furfangos népi bölcsességeink

A köznyelvi beszédben gyakran lehetünk tanúi a szólások, közmondások keveredésének. Egy-egy ilyen mondas helyreigazítása is izgalmas feladat lehet:

Milyen szólások, közmondások keveredtek össze? Mi a jelentésük?

1. Sokat akar a szarka, keveset fog.
2. Ki mint veti ágyát, maga esik bele.
3. Túlló a lovon.
4. Nem enged a 21-ből.
5. Pálcát tör mellette.

#### Történelmi, művészeti és földrajzi kérdések a társasjátékban

A tanterv az irodalmi, nyelvi tanítási anyagnak más tárgyakkal és művészeti ágakkal való koncentrációjának tág lehetőségét biztosítja.

A kapcsolatteremtésben a különféle módszeres eljárások s az oktatástechnikai és szemléltetőeszközök is segítségünkre vannak. Az életrajzok tanításakor földrajzi és történelmi ismereteinket hasznosíthatjuk, a hangulatteremtés, az egyes stílusok és korszépek kialakításakor pedig a társelművészetek

alkotásaira támaszkodhatunk. Lássunk ezekre is egy-egy példasort:

Történelem:

1. Nevezd meg a honfoglaló magyarok hét törzsét! Milyen irodalmi alkotásokból, írott forrásokból tudunk a létezésükről?
2. Mi a magyarság eredetmondája? Ki írt regét róla?
3. Melyik nép uralkodójához fűződik az Isten kardja című népmonda?
4. Mikor és hol hangzott el először Petőfi Sándor Nemzeti dal című költeménye?
5. Milyen népmondáink maradtak fenn a kalandozások korából? (Lehel, Botond.)

Művészet:

1. Ki volt Déryné?
2. Milyen népi játékot ismertek? Mutassátok be!
3. Hol építették Magyarországon első állandó magyar nyelvű közínházát?
4. Énekeljétek el egy Balatonról szóló magyar népdalt!
5. Kép: Notre Dame – Melyik európai fővárosban található? Milyen stílusú épület?

Földrajz:

1. Ma melyik ország területén található Érdmindszent, Ady Endre szülőhelye?
2. Melyik nyugat-európai ország fővárosát látogatták nagy szeretettel a magyar írók és költők?
3. Petőfi, Csokonai és Fazekas Mihály egyaránt járt Debrecenben. Melyik híres tájegységünk közelében található ez a város?
4. Magyarországon mely területen található az Őrség?
5. Ma melyik ország területén van Nagyszalonta? Melyik költőnkkel hozható kapcsolatba?

Játékosság

Már dolgozatomban bevezető részében említettem, hogy e társasjáték vegyes összetételű csoportoknak és elsősorban nyári foglalkozásra készült. Ezért a feladatsorok összeállításakor gondot kell fordítanunk arra, hogy valamennyi korosztály találjon tudásszintjének, életkori sajátosságainak és érdeklődésének megfelelő feladatokat. Játékos kérdéseinkkel, feladatainkkal ennek a követelménynek is eleget tudunk tenni:

1. A kosárban található kellékek (textil, kréta, karton, színes) segítségével egyik társatokat varázsoljátok rút boszorkánnyá!
2. Csak akkor kapcsolódhattok be ismét a játékba, ha valamelyik csapat kérdésre helyesen válaszoltok.
3. Kinek a nevét rejti a Pesti Főnádor anagramma?
4. Öregapó négy lábon áll,  
Mióta él, mindig pipál.  
Mi az? (tűzhely)
5. Csacsipacsi:  
Ha erdőben él, lompos farkával henceg,  
ha a vízben, akkor uszonya van.

Melyik ez a két állat? (róka – foka)

A játékosságot s magát a társasjátékot eddig mint iskolán kívüli nevelési módszert mutattam be. Ugyanakkor azonban a feladatsorok jelentős része az iskolai ismeretanyag fokozott figyelembevételéről tanúskodik. Az ellentmondás látszólagos.

A játékosságnak az iskolai, sőt a tanórai nevelésben is helye van. Év eleji ismétlő vagy év végi összefoglaló-rendszerező óráinkon talán éppen e társasjáték felhasználásával teremthetünk hangulatot, s akár egy-egy napközis vagy úttörő-foglalkozást is maradandóvá varázsolhatunk a segítségével.