

Cím: Nyári táborok

Forrás: <http://tabor.bmknet.hu>

Szöveg típusa: dokumentum

Szöveg olvashatósága: könnyű

Kérdések nehézsége: könnyű, közepesen nehéz

Javasolt felhasználás: 3–6. évfolyam.

Nyári táborok

Fejtörő tábor

8–12 éveseknek

Aki eljön, kap egy hét gondolkodási időt! Logikai feladatok, rejtvények, összerakós, szétszedős, kirakós, tekerős játékok; játékkészítés, matematikai mozaik! Új társasjátékok Európából; versenyek, bajnokságok.

Európa Játszóház

7–10 éveseknek

Megismerkedünk Európával és egymással. Megnézzük, hogyan élnek, mit esznek, mit játszanak ezen a földrészen az emberek. Közben délutánonként megismerkedünk egy ország életével, hétköznappjaival és ünnepeivel. És hol van az egymással való ismerkedés?

Időszalag tábor

6–10 éveseknek

Ebben a táborban utazást teszünk az időben, és mindennap más korról, máshol és másképpen élő emberek használati tárgyaival ismerkedünk meg. Kézműves és képzőművészeti eljárásokkal elkészítjük az adott korszak mindennapi tárgyait. Ellátogatunk az ókori Görögországba, és agyagból megformázzuk, majd kidíszítjük a vörös alakos vázákat. Megismerkedünk az ókori Egyiptom díszítőművészetével, ékszereivel, maszkjaival. Hogy a többi napon hová röpít el az időgép, az legyen meglepetés!

Tűzzománckészítő tábor

10–16 éveseknek

Tűzzománccal foglalkozni érdekes és izgalmas dolog. Ha szeretsz rajzolni, színes képeket festeni, akkor ebben a táborban ezt a zománccal is kipróbálhatod. A táborban készíthetsz kis képeket és kitűzőket. A színek felrakását, a formák kiemelését, karcolását is megtanuljuk. A színes zománc a kemencében 850 °C-on (Celsius-fokon) ég rá a fémlerezre. Miközben lehűl a forró anyag, varázslatos színek jelennek meg a zománcon. Ezek biztosan további munkára buzdítanak majd.

1. Melyik táborban ismerkedhetsz meg Egyiptom díszítőművészetével?

- A: Fejtörő tábor
- B: Európa Játzóház
- C: Időszalag tábor
- D: Tűzzománckészítő tábor

1-es kód: C

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: információ-visszakeresés. A olvasottak áttekintése a helyes válasz meglelése érdekében.

Nehézség: könnyű.

2. Karikázd be, hogy IGAZ-e vagy HAMIS a felsorolt játékfajta!

A Fejtörő táborban lesznek:

kirakójátékok,	IGAZ/HAMIS
kirándulások,	IGAZ/HAMIS
társasjátékok,	IGAZ/HAMIS
versenyek.	IGAZ/HAMIS

1-es kód: IGAZ, HAMIS, IGAZ, IGAZ

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: információ-visszakeresés. Az első tábor leírásának áttekintése a helyes válasz meglelése érdekében. A hiányzó információ azonosítása.

Nehézség: könnyű.

3. Melyik KÉT táborban lesznek majd kézműves foglalkozások?

2-es kód: Az Időszalag táborban ÉS a Tűzzománckészítő táborban.

1-es kód: Az Időszalag táborban VAGY a Tűzzománckészítő táborban.

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: információ-visszakeresés. A olvasottak áttekintése a helyes válasz megjelése érdekében.

Nehézség: könnyű.

4. Hány fokon ég rá a színes zománc a fémlemezre?

1-es kód: 850 °C-on.

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: információ-visszakeresés. A Tűzzománckészítő táborról olvasottak áttekintése a helyes válasz megjelése érdekében.

Nehézség: könnyű.

5. Jelöld meg a táblázatban, hogy kinek melyik tábort javasolnád? Ha valaki több táborba is elmehetne, akkor a neve alá akár több jel is kerülhet.

	A 6 éves Laci	A 9 éves Zsuzsi	A 14 éves Csilla
Fejtörő tábor		X	
Európa Játzóház		X	
Időszalag tábor	X	X	
Tűzzománckészítő tábor			X

Figyelem: A feladat oszloponként kódolandó (5A, 5B, 5C), egy-egy oszlop elemei egyezzenek a fenti táblázattal.

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: információ-visszakeresés. A olvasottak áttekintése a helyes válasz meglelése érdekében.

Nehézség: könnyű.

6. Az Időszalag tábor ismertetője végén ez áll: „Hogy a többi napon hová röpít el az időgép, az legyen meglepetés!” Szerinted miért írták oda ezt a mondatot?

A: Azért, mert az időgép csak Görögországba és Egyiptomba tud menni.

B: Azért, mert azt szeretnék, hogy furdaljon a kíváncsiság.

C: Azért, mert még a tábor készítői sem tudják, hová röpít majd az időgép.

D: Azért, mert a tábor készítői elrontották az időgépet.

1-es kód: B

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: értelmezés. Az instrukcióban foglaltak értelmezése.

Nehézség: közepesen nehéz.

7. Te melyik táborba mennél el a legszívesebben? Karikázd be a kiválasztott tábor nevét, és indokold is meg a választásodat!

Fejtörő tábor

Európa Játsszóház

Időszalag tábor

Tűzzománckészítő tábor

1-es kód: Minden a címhez illő, **szövegalapú** indoklás elfogadható. Például:

Fejtörő tábor:

- Mert szeretem a fejtörőket.

- Mert szeretek társasozni.

Európa Játszóház:

- Mert érdekes lehet más országok ételeit megismerni.
- Mert kíváncsi vagyok, máshol milyen ünnepek vannak.

Időszalag tábor:

- Mert szeretem Görögországot. (Minimálválasz.)
- Érdekesek a régi maszkok.

Tűzzománckészítő tábor:

- Mert szeretnék kitűzött csinálni a nagyinak.
- Megtanulnék tűzzománcozni.

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: reflektálás. Az adott tábor tartalmi elemeinek továbbgondolása. Akár minimális válaszok is elfogadhatóak (szeretem, érdekel stb.), amennyiben helyes elemre utalnak.

Nehézség: közepesen nehéz.

8. Hány napig tart a Fejtörő tábor?

1-es kód: Egy hét.

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: következtetés. Az „Aki eljön, kap egy hét gondolkodási időt!” mondatban foglaltak alapján.

Nehézség: közepesen nehéz.

9. Szerinted miért éppen a vörös alakos vázák, ékszerek és maszkok készítéséről írnak az Időszalag tábor ismertetőjében?

1-es kód: A tanuló plauzibilis magyarázattal szolgál. Például:

- Mert Görögországban és Egyiptomban azok voltak híresek.
- Mert a görögök sok ilyet csináltak.
- Mert ebből volt sok. (Minimálválasz, implicit benne az utalás arra, hogy az országokban ez volt elterjedt.)
- Mert ezek voltak népszerűek.

0-s kód: Hibás, nem odaillő válasz.

- Mert ezeket lehet csinálni a táborban.
- Mert ezek érdekesebbek.

9-es kód: Nincs válasz.

Szövegértési művelet: következtetés. A olvasottak továbbgondolása.

Nehézség: nehéz.