



# Életviteli kompetenciák fejlesztése

Tanári kézikönyv



Erasmus+



**SUPREM**



## 6. MODUL

### SAJÁT ÉLETSZERVEZÉS – "AKADÁLYVERSENY"

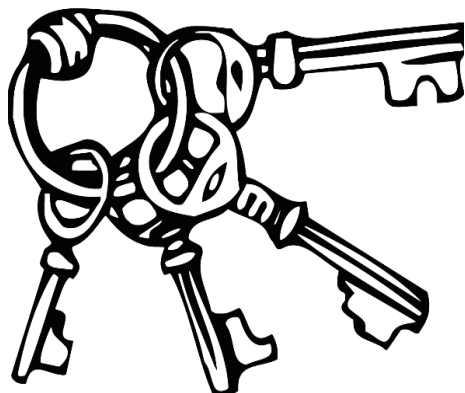
## 6.MODUL

# SAJÁT ÉLETSZERVEZÉS – "AKADÁLYVERSENY"

	Tudás	Képesség	Attitűd	Autonómia és felelősség
6. Saját életszervezés – "Akadályverseny"	A tanuló ismeri személyisége erősségeit és gyengeségeit. Ismer problémamegoldási módokat.	Élethelyzeteket felismer, beazonosít, eredményes megoldási módot választ. Képes önmaga irányítására.	Határozottan képviseli a meglátásait, megoldásait.	A helyzetek kezelésében mások befolyásától független, tevékenységeiben nem szorul mások irányítására.

# SZABADULÓSZOBA A VÁROSBAN/ISKOLÁBAN

---



A mai projekt egy kalandos akadályverseny. Valós környezetben fogsz problémákkal szembesülni, amelyeket meg kell oldani. A cselekvéshez használnod kell a képességeidet. Az életben gyakran találkozunk olyan helyzetekkel, amelyekre gyorsan reagálnunk kell. Ilyenkor általában pillanatok alatt döntünk és cselekszünk, segítséget és támogatást kérünk, különféle erőforrásokat használunk. Ezt fogod ma kipróbálni.

Vannak szabályok, amelyeket szigorúan be kell tartani, ezen felül szabadon használhatsz bármilyen segítséget, erőforrást.

A szabályokról és az egyéb feltételekről a tanárodtól kapsz tájékoztatást.

---

*Ez a modul egy komplex, osztálytermen kívüli foglalkozássorozat, amelyik összetett módon fejleszti a tanulók önállóságát, kreativitását és folyamatosan megoldandó feladatok elé állítja őket. A modul megvalósítása előzetes felkészülést és szervezést igényel, de az egyes feladatok akár önmagukban is kivitelezhetők. A feladatok megtervezése és végrehajtása során a helyi lehetőségekhez szükséges alkalmazkodni, figyelembe véve a tanulók önállóságát, gyakorlottságát és a szabályozásokat is. A feladatok helyszínei lehetnek a település utcái, nevezetes helyei vagy akár egy épületen belül, iskolán belül, a tantermek is. Lényeges, hogy elég nagy tér legyen a csapatoknak, kerülni kell a találkozást. Az akadályverseny során a csapatok meghatározott sorrendben és időbeosztással követik egymást, egyenlő időt töltve az állomásokon (kb. 15 perc). A modul kiváló lehetőséget biztosít a helyi közösségek, szülők bevonására: pl. állomások felügyelete, útvonal, feltételek biztosítása, stb.*

---

A tanulóknak szükségük lesz az alábbiakra:

- QR-kódolvasó alkalmazással és internetkapcsolattal ellátott okoseszköz,
- térkép, amely lehet valós (nyomtatott) vagy digitális, a szakaszok koordinátaival,
- a csapat tevékenységeinek (állomásainak) sorrendje (papíron vagy digitális formában),
- személyes holmik a helyszínektől függően, de ügyeljünk arra, hogy élelem ne legyen náluk.

A tájékozódáshoz használhatják a Google Maps alkalmazást (példa a következő oldalon).

Ehhez mobil IKT eszközzel és mobilinternettel kell rendelkeznie a csapatnak.

Javasoljuk, hogy a feladatok leírását tartalmazó helyekre nyomtatott QR-kódokat helyezzen el (okoseszköz és internetelérés szükséges)

#### Előzetes feladatok:

---

1. *Helyszínek felkeresése, GPS-koordináták pontos megjelölése. Fontos, hogy a helyszínek között legyen megfelelő távolság, (min. 100 m). A helyszíneket meg lehet jelölni zászlóval – vagy a feladathoz tartozó QR-kóddal.*
  2. *QR-kódok elkészítése, ami tartalmazza a feladat leírását. A feladat leírása legyen rövid, érthető, lényegre törő.*
  3. *Hozzon létre QR-kódokat ingyenesen használható QR-kód-generátorral, majd a képet mentse le és nyomtassa ki.*
  4. *A QR-kód generálásánál válassza az egyszerű statikus TEXT funkciót. Lehet link is, ebben az esetben el kell készíteni a hozzá tartozó weblapot.*
  5. *Ingyenes QR-kód-generátorok: <https://qr.io/>; <https://www.the-qr-code-generator.com/>;  
<http://goqr.me/>*
  6. *(Amennyiben nem szeretnénk QR-kódokat és Google Maps-et használni, úgy meg kell szerkeszteni egy munkafüzetet térképpel, leírással.)*
-

# 1. tanulási egység

---

## 1. GYAKORLAT

---

*A teljes akadálpálya leküzdéséhez 9 csapatot szükséges kialakítani. Ajánlott a véletlenszerű csoportalakítás valamely formája. Ügyeljünk arra, hogy a barátokat, szabadidejüket együtt eltöltő diákokat ne soroljuk egy csapatba.*

*A csapatok létszáma függ az osztálylétszámtól. Ideális esetben párok, illetve triók dolgoznak együtt, de 4 fős csapatokkal is hatékonyan megvalósítható.*

*A csapatok összeállítása után a program bemelegítő gyakorlattal folytatódik.*

*Egyéni munka 5 perc.*

---

Személyiségjegyeink óriási hatással vannak a teljesítményünkre. Tulajdonságaink támogathatják, de meg is törhetik sikereinket, és ez akkor is igaz, ha nem ismerjük önmagunkat elég jól.

A történelemdolgozat vagy a nyelvvizsga megírása leginkább a tudásunkon múlik, de az életben elért eredményeink, az életvitelünk sikeressége más tényezőktől is függ.

Tudod, mit mondanának rólad a szüleid? Tudod, hogy a barátaid mivel jellemeznék a legjobb tulajdonságaidat? És a legrosszabbat? Meg kell kérdezni őket is, de most itt az ideje, hogy összegyűjts magadról néhány jellemzőt.

Két oszlopban kifejezéseket látsz. Mindkét oszlopban válassz ki ötöt, ami jellemző rád, és színezd át. Ha nem találsz valódi jellemzőket, a saját szavaiddal is leírhatod.

Majd csapattársa(i)ddal együtt válassz 5 olyan tulajdonságot, amelyet a legfontosabbnak tartasz a mindennapok váratlan kihívásainak megoldásához. Beszéljétek meg, hogyan segíthetnek nekünk ezek a tulajdonságok.

udvarias	udvariatlan
eltökélt	bizonytalan
barátságos	barátságtalan
dolgos	lusta
alázatos	büszke
nagylelkű	önző
pontos	elkéső
tiszteletteljes	durva
bátor	gyáva
hűséges	lázadó
kitartó	könnyen feladja
előzékeny	tapintatlan
becsületes	tisztességtelen
kedves	átlagos
őszinte	őszintétlen
talpraesett	félénk

## 2. GYAKORLAT

---

*Csapatmunka 10 perc.*

---

Most csapattársa(i)ddal együtt válassz 5 olyan tulajdonságot, amelyet a legfontosabbnak tartasz a mindennapok váratlan kihívásainak megoldásához. Beszéljétek meg, hogyan segíthetnek nekünk ezek a tulajdonságok.

Közös választásunk:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

Céljaink meghatározásától kezdve számtalan út vezet ezek eléréséhez, de abban biztosak lehetünk, hogy nem csak egyetlen lépésre, hanem lépések sorozatára van szükségünk, hogy eljussunk A-ból B-be.



### 3. GYAKORLAT

---

*Csapatmunka 10 perc*

---

Van egy listád azokról a tulajdonságokról, amelyek sikeressé teszik az embert a mindennapi életben. Van valaki, aki épp olyan, mint az ideális személy?

Gondolj egy szuperhősre! Találtál már olyan elképzelt hőst, aki leírható ezzel az 5 tulajdonsággal? Próbálgatok találni és megnevezni egy ilyen hőst egy filmből vagy egy történelmi, mitológiai történetből, aki megfelel a leírásnak!

A mi szuperhősünk:

---

Ez a HŐS lesz ma az avatárod, használd az ő virtuális támogatását a kalandjaid során.

---

*Amikor a csapatok készen állnak, a térképeket, eszközöket, utasításokat át kell adni a csapatoknak, és ismertetni kell a szabályokat!*

---

## 2. tanulási egység

### A TELJES IDŐT ÁTFOGÓ GYAKORLATOK

*Helyszín: 9 kijelölt terem/tér az iskolában vagy szabad téren a településen, azaz állomásokon. Összesen 9 db állomáshoz kötött feladatot és 2 db folyamatos feladatot kell megoldani a tanulóknak. A folyamatos feladatok nem kapcsolódnak állomáshoz, a csapatok döntenek el, hogy mikor és hogyan teljesítik a verseny alatt. Ezen feladatok leírását a rajtnál a csapatok megkapják. Az állomások feladatainak megoldására javasolt időkeret 10-15 perc. A leghatékonyabb, ha a csapatok hozzáférnek egy felhő alapú tárhelyhez, és a megoldásaikat, termékeiket azonnal oda töltik fel a mappájukba.*

#### 1. Átfogó feladat:

Az alábbi lapon találtok egy szöveget, amelyet meg kell tanulnotok. Szabály, hogy mindketten/mindhárman vegyetek részt a tanulásban, de a szöveget tetszés szerinti arányban oszthatjátok fel egymás között. A szöveget a visszaérkezéskor fogjátok elmondani. Az érkezési ponton egy felnőtt fogja meghallgatni az előadást.

*(Minimum 150 szóból álló prózai szöveg javasolt.)*

#### 2. Átfogó feladat:

Mielőtt célba vennétek az első állomást, egy olyan feladattal bízunk meg titeket, ami odafigyelést, gondoskodást, de találékonyságot is igényel. Minden csoportnak adunk 5-5- szál spagettit. Ehhez a célba érésig szereznetek kell egy nyers tojást. Honnan? Oldjátok meg, de becsületes módon! A spagettiket végig magatokkal kell vinnetek, és épségben vissza kell hoznotok. Bármilyen megoldást elfogadunk, de a célban nálatok legyen az ép tojás és az 5 szál spagetti. Az óra elindul most!

---

*A koordinátor kiosztja a spagettiket, és indítja az órát.*

## 1. feladat - "4 liter a nyerő"

---

*Az állomáson a verseny teljes időtartama alatt tartózkodnia kell egy felnőttnek, és minden csapat után helyre kell állítani az indulási feltételeket.*

---

Ezen az állomások egy matematikai-logikai feladványt kell megoldani.

Ki kell találnotok, hogy egy 5 literes és egy 3 literes edény segítségével hogyan lehet kimérni pontosan 4 liter vizet. A méréshez rendelkezésetekre áll a két teletöltött edény és egy üres lavór, valamint egy tölcsér. Az edényeken nincs semmilyen beosztás, és az alakjuk is szabálytalan. Ezen kívül más mérőeszköz nem használható.

---

*(A megoldást egy, a helyszínen ott levő felnőtt ellenőrzi, az edényeket a végén előkészíti a következő csapat számára. Opcionálisan: lehet 3, 4 és 5 deciliteres is az edény, vagy akár elfogadható, ha szóban ismertetik a tanulók a megoldást.)*

*Megoldások:*

- 1.) Az 5 literes edényből feltöltjük a 3 literest, így marad 2 liter víz az 5 literes edényben. Kiöntjük a 3 literesből a vizet a lavórba, és beletöltjük az 5 literesből a 2 litert a 3 literes edénybe. Feltöltjük az 5 literest vízzel, majd belőle feltöltjük a 3 literest (1 liter víz kell még abba), az 5 literesben így pontosan 4 liter marad.*
- 2.) A 3 literes edényből áttöltjük a vizet az 5 literesbe. Ismét megtöltjük a 3 literest, majd feltöltjük belőle az 5 literest (így 1 liter víz marad a 3 literes edényben). Kiöntjük az 5 literes edényből a vizet a lavórba, majd áttöltjük bele a 3 literesben lévő 1 litert. Megtöltjük ismét a 3 literes edényt, majd áttöltjük az 5 literesbe, így abban pontosan 4 liter víz lesz.*

## 2. feladat - "Javítsd meg!"

*Egy felnőttnek az egész verseny alatt az állomáson kell tartózkodnia, le kell zárnia a kerékpárt, és minden csapat után ki kell vennie a kereket.*

Ezen az állomáson egy kerékpárt találtok, melyet egy három számjegyű számmal lezártunk, és egyik kereke ki van szerelve. Feladatotok az, hogy szabadítsátok ki és javítsátok meg a járgányt.

Segítség kell hozzá? Oldjátok meg!

A számmal kombinációjához egy kis támogatás: A legkisebb prímszám a második számjegy, egy további számjegy pedig ennek a harmadik hatványa. A hiányzó számjegyet, ha a feje tetejére is állítható, ugyanazt mutatja. Ha a kerékpárt megszereltétek, egyikőtök üljön fel a biciklire, és a próbatat videón örökítsétek meg.

*Megoldás a számmalhoz: A középső számjegy 1, az első vagy a harmadik számjegye ugyancsak 1, a hiányzó harmadik szám pedig vagy a 0 vagy a 8. Ezt a szervező felnőttek határozzák meg. Így a lehetséges kombinációk: 118, 110, 011, 811.*

*A számmal lehet „virtuális” is, az állomás felügyelője jóváhagyja a számkombináció megfejtését. Ha nem áll rendelkezésre kerékpár, más javítást is ki lehet találni. Ha a kerékpár javítása túl nehéz a tanulóknak, kivehető a feladatból. Ebben az esetben csak a zárat kell kinyitni.*

*Ha nem áll rendelkezésre valódi számmal záras eszköz, készítse el virtuális zárként. Az állomásvezető feladata a megoldás elfogadása.*

### 3. feladat – "Segíts másokon!"

Ezen az állomáson az a feladatotok, hogy a közelben segítsetek valakinek, és ezt a tettet videón örökítsétek meg. Rátok van bízva, hogyan értelmezitek a feladatot. A segítségnek valódinak kell lennie, és a célszemély számára értékesnek.

### 4. feladat – "Logikai feladatok"

Az alábbiakban 3 logikai feladványt találsz. Gondolkozz!  
A megoldást el kell magyarázni, és videóra rögzíteni.

---

*A megoldások alább olvashatók – tanároknak!*

---

#### **1. Négy tanuló és a színes sapkák**

Négy tanulót a logikatanár sorba állít. Azt mondja a logikatanár, hogy van négy sapkája: egy piros, egy sárga, egy kék, és egy negyedik, aminek a színe megegyezik valamelyik előző színével. Ezeket a sapkákat felteszi a tanulók fejére, de mindegyik tanuló csak az előtte lévők fején lévő sapkákat látja, a sajátját és a mögötte állókét nem. A logikatanár hátulról kezdve megkérdi a diákoktól, hogy milyen színű sapka van a saját fejükön. Mindegyik tanuló helyesen és magabiztosan meg tudja mondani, hogy milyen színű sapka van a fején. A kérdés az, hogy melyik két tanulón lehetett azonos színű.

---

*Megoldás: Legyen mondjuk a piros színből kettő. Ez esetben a leghátsón nem lehet piros, hiszen akkor három különböző színt látna maga előtt és akkor nem tudná megállapítani a saját sapkája színét. A leghátsó tehát két pirosat és egy másik színt, mondjuk sárgát lát maga előtt. Ebből pedig tudja, hogy rajta csakis kék lehet. Az utolsó előtti diákon megint csak nem lehet piros, mert akkor egy pirosat és egy sárgát látna maga előtt, és nem tudná eldönteni, hogy melyik szín lehet rajta, amiből kettő van. Tehát az első két diákon vannak az azonos színű sapkák. És az is világos, hogy ebben az esetben ők is meg tudják állapítani a sapkájuk színét.*

---

## **2. A farkas, a kecske és a káposzta.**

Egy parasztnak át kell vinni a folyón egy farkast, egy kecskét és egy káposztát. A csónak olyan kicsi, hogy csak a paraszt ülhet bele és mellé még vagy csak a farkas, vagy csak a kecske, vagy csak a káposzta fér el. Ha azonban a paraszt magára hagyja a farkast a kecskével, vagy a kecskét a káposztával, akkor az egyik megeszi a másikat. Hogyan kelhetnek át a folyón, hogy senkinek ne legyen bántódása?

---

*Megoldás:*

*Világos, hogy a kecskével kell kezdeni. A paraszt átviszi a kecskét, azután visszatér, fogja a farkast, átviszi a túlpartra, otthagyja, majd visszahozza a kecskét az innső partra. Itt hagyja a kecskét és átviszi a farkashoz a káposztát. Végül visszatér a kecskéért, és őt is átviszi a túlpartra.*

---

## **3. Villanykörték**

Egy villanyszerelő bekötött a pincében három lámpát, amelyeknek fenn, a lakásban van a kapcsolójuk. De sajnos elfelejtette, hogy melyiket melyikhez kötötte. Fent van a lakásban, és csak egyszer szeretne lemenni a pincébe, majd visszajönni. Hogy állapítja meg, hogy melyik lámpához melyik kapcsoló tartozik?

---

*Megoldás:*

*Felkapcsol egyet, így hagyja néhány percig, majd lekapcsolja. Felkapcsol egy másikat majd lemegy. Lenn ég egy, a maradék kettőből pedig az égett amelyik meleg.*

## 5. feladat – "Uzsonnázz!"

Ugye megéheztetek már? Uzsonnázzatok meg.

Becsületes módon szerezzetek bármilyen élelmet, ami emberi fogyasztásra alkalmas. (Olyan ételre gondolunk, amit általában fogyasztani szoktunk, nem extrém ötlet kell.) Az étkezést egy olyan fotóval örökítsétek meg, amin mindketten esztek.

---

*Itt szükség szerint hívjuk fel a figyelmet a lopás következményeire.*

---

## 6. feladat " Irány a könyvtár"

**El kell menetek a könyvtárba, és meg kell keresnetek egy könyvet.** Abban a bizonyos könyvben van egy vers, ami így kezdődik:

So are you to my thoughts as food to life,  
Or as sweet-season'd showers are to the ground;

Segítség: A szerző angol volt, és 1616-ban hunyt el.

Keressétek meg a verset, az oldalszámát írjátok fel, és a cédulát hozzátok magatokkal a célba.

---

*A program előtt egy pedagógus elmegy a könyvtárba, és tájékozódik. Megadhatjuk a csapatoknak, merre keressenek (pl. szépirodalom), vagy leírhatjuk a könyv külalakját stb.*

---

## 7. feladat - Bejutni egy "zárt" helyre

A csapattagoknak be kell jutni egy épp abban az időben bezárt helyiségbe, épületbe, járműbe vagy egy irodába– ami egyébként nem látogatható.

Ügyelni kell arra, hogy az engedélyt meg kell szerezni – a tiltott bejutások nem engedélyezettek.

A feladatot úgy értékeljük, hogy fényképet, egy selfie-t kell készíteni a helyiségben vagy az épületben.

Helyek, amiket meg lehet próbálni:

- tetszőleges cég irodája
- templom belseje, esetleg tornya
- egy magánház kamrája
- egy parkoló jármű vezető ülése
- a polgármester irodája
- egy múzeum raktára

## 8. feladat - "Vastaps"

A kiindulási ponton kaptatok egy rövid szöveget. Ezt a feladatok végrehajtása során, menet közben, meg kell tanulnotok. Most gyakorolhattok. Ezen az állomáson ugyanis az a feladatot, hogy legalább két fő hallgatóság – közönség – számára fel kell olvasni a szöveget. Az eseményt videón vagy fényképen örökítsétek meg. A képen szerepeljen a felolvasó társatok és még két személy, akik nem lehetnek a csapat tagjai.



## 9. feladat – Történetalkotás

A csapatok kapnak 5-5 szót. Feladat, hogy a szavakat külön-külön, egyesével egy-egy mondatba használják fel úgy, hogy az 5 mondat alkotta történet értelmes legyen. Az első csapat kivételével (aki kezdi ezt a feladatot – így ők szabadon írhatnak), úgy kell a szöveget megalkotni, hogy tartalmilag kapcsolódjon az előzőekhez.

**Offline megvalósítás:** Megoldható a feladat papír alapon is. Induláskor a csapatok borítékban kapják meg a szavakat, az állomáson egy papírra íródik a történet folyamatosan. Az utolsó csapat visszahozza magával a papírt a történettel.

**Online megvalósítás:** Hozzon létre egy nyilvános Google Drive dokumentumot, amelyet megoszthat a csapatokkal. Ezt kell a későbbiekben a csapatoknak szerkeszteniük. A szavak fogadása QR-kóddal történik. IKT eszköz és internetelérés szükséges.

**Lebonyolítási szabályok:** A tevékenységsor megvalósításához legalább két felnőtt szükséges az 1. és a 2. szakaszban. Ez lehet a rajt és a cél.

A csapatok indulhatnak időeltolódással egy pontban, vagy egyszerre, de különböző állomásokról. Az állomásokra szánt idő (15 perc) betartása fontos, hogy a csapatok ne találkozzanak.

Ha két csapat találkozik egy szakaszon, akkor nem mehetnek közelebb egymáshoz 50 méternél. A késésben lévő csapatnak be kell fejeznie a feladatot, az érkező csapatnak meg kell várnia, míg az állomás üres lesz.

Amikor a csapat célba ér, egy felnőtt felírja az érkezési időt, és ellenőrzi a következőket: 5 szál spagetti sérülés nélkül, 1 db tojás, meghallgatja a 150 szavas szöveget.

A záró gyakorlat során a tanárok ellenőrzik a feltöltött bizonyítékokat a feladatokról (fotók, videók, szövegek), a csapatokról.

## 3. tanulási egység

---

### Hogyan éltük túl...

#### 4. GYAKORLAT – csapatonként 3 perc

A kaland után minden csapatot megkérünk, hogy számoljon be (reflektáljon) a következőkről:

- a legnehezebb feladat (Miért volt nehéz; sikerült-e megoldani; ha igen, hogyan; ha nem, miért?),
- a legkönnyebb feladat (Miért volt számodra a legkönnyebb? Hogyan oldottad meg?),
- a legmeglepőbb dolog az akadályverseny során,
- bármi, amit másképp csinálnátok.

#### 5. GYAKORLAT – csapatmunka 5 perc

A kalandok után nézd meg az avatárod jellemzőit. Mit gondolsz, a szuperhősödnek sikerült minden kihívást teljesítenie?

Választanál-e másféle tulajdonságokat most, amelyek segíthetik őt?

Beszélgétek meg csapaton belül 5 percben.

#### 6. GYAKORLAT – egyéni munka 5 perc

Térj vissza az 1. gyakorlathoz, a saját tulajdonságok listájához. A mai kaland során szerzett tapasztalataid alapján változtatnál-e a listán, valamely tulajdonságon? Felfedeztél-e magadban valamit, amit eddig nem tudtál?

# MELLÉKLETEK A TANULÓI FELADATOKHOZ

## 1. Átfogó feladat:

Az alábbi lapon találtok egy szöveget, amelyet meg kell tanulnotok! Szabály, hogy mindketten / mindhárman vegyetek részt a tanulásban, de a szöveget tetszés szerinti arányban oszthatjátok fel egymás között. A szöveg a visszaérkezéskor fogjátok elmondani. Az érkezési ponton egy felnőtt fogja meghallgatni az előadást.



---

*Célba éréskor egy felnőtt fogja meghallgatni az előadást.*

---

## 2. Átfogó feladat:

Mielőtt célba vennétek az első állomást, egy olyan feladattal bízunk meg titeket, ami odafigyelést, gondoskodást, de találékonyságot is igényel. Minden csoportnak adunk 5-5- szál spagettit. Ehhez a célbaérésig szereznetek kell egy nyers tojást. Honnan? Oldjátok meg, de becsületes módon.

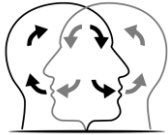


---

*A spagettiket végig magatokkal kell vinnetek, és épségben vissza kell hoznotok.*

---

# 1. feladat - "4 liter a nyerő"



*Ezen az állomáson matematikai-logikai feladványt kell megoldani.*

Ki kell találnotok, hogy egy 5 literes és egy 3 literes edény segítségével hogyan lehet kimérni pontosan 4 liter vizet. A méréshez rendelkezésetekre áll a két teletöltött edény és egy üres lavór, valamint egy tölcsér. Az edényeken nincs semmilyen beosztás, és az alakjuk is szabálytalan. Ezen kívül más mérőeszköz nem használható.

# 2. feladat - "Javítsd meg!"

*Ezen az állomások egy kerékpárt találtak, melyet egy három számjegyű számmal lezártunk, és az egyik kereke ki van szerelve. Feladatotok az, hogy szabadítsátok ki és javítsátok meg a járgányt. Segítség kell hozzá? Oldjátok meg!*



A számzár kombinációjához egy kis támogatás: A legkisebb prímszám a második számjegy, egy további számjegy pedig ennek a harmadik hatványa. A hiányzó számjegyet, ha a feje tetejére is állítjátok, ugyanazt mutatja. Ha a kerékpárt megszereltétek, egyikőtök üljön fel a biciklire, és a próbatut videón örökítsétek meg.

### 3. feladat – "Segíts másokon!"

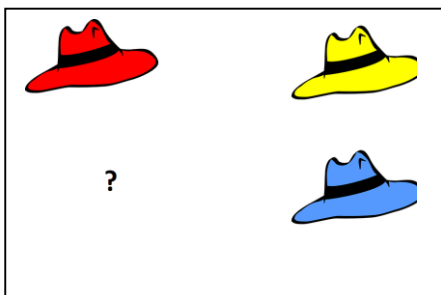


Ezen az állomáson az a feladatotok, hogy a közelben segítsetek valakinek, és ezt a tettet videón örökítsétek meg. Rátok van bízva, hogyan értelmeztétek a feladatot. A segítségnek valódinak kell lennie, és a célszemély számára értékesnek.

### 4. feladat – "Logikai feladatok"

*Az alábbiakban 3 logikai feladványt találsz. Gondolkozz!  
A megoldást el kell magyarázni, és videóra rögzíteni.*

#### 1. 4 tanuló és a színes sapkák



Négy tanulót a logikatanár sorba állít. Azt mondja a logikatanár, hogy van négy sapkája: egy piros, egy sárga, egy kék, és egy negyedik, aminek a színe megegyezik valamelyik előző színével. Ezeket a sapkákat felteszi a tanulók fejére, de mindegyik tanuló csak az előtte lévő fején lévő sapkákat látja, a sajátját és a mögötte állókét nem. A logikatanár hátulról kezdve megkérdi a diákoktól, hogy milyen színű sapka van a saját fejükön. Mindegyik tanuló helyesen és magabiztosan meg tudja mondani, hogy milyen színű sapka van a

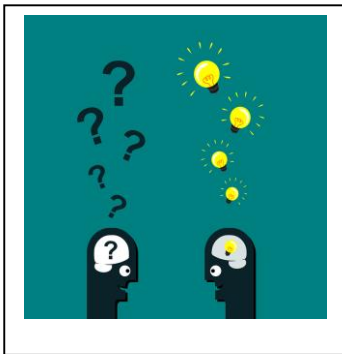
fején. A kérdés az, hogy melyik két tanulón lehetett azonos színű sapka.

## 2. A farkas, a kecske és a káposzta.



Egy parasztnak át kell vinni a folyón egy farkast, egy kecskét és egy káposztát. A csónak olyan kicsi, hogy csak a paraszt ülhet bele, és mellé még vagy csak a farkas, vagy csak a kecske, vagy csak a káposzta fér el. Ha azonban a paraszt magára hagyja a farkast a kecskével, vagy a kecskét a káposztával, akkor az egyik megeszi a másikat. Hogyan kelhetnek át a folyón, hogy senkinek ne legyen bántódása?

## 3. Villanykörték



Egy villanyszerelő bekötött a pincében három lámpát, amelyeknek fenn, a lakásban van a kapcsolójuk. De sajnos elfelejtette, hogy melyiket melyikhez kötötte. Fent van a lakásban, és csak egyszer szeretne lemenni a pincébe, majd visszajönni. Hogy állapítja meg, hogy melyik lámpához melyik kapcsoló tartozik?

## 5. feladat – "Uzsonnázz!"

Ugye megéheztetek már? Uzsonnázzatok meg.

Becsületes módon szereztek bármilyen ételmezt, ami emberi fogyasztásra alkalmas. (Olyan ételre gondolunk, amit általában fogyasztani szoktunk, nem extrém ötlet kell.) Az étkezést egy olyan fotóval örökítsétek meg, amin mindketten esztek!

## 6. feladat "Irány a könyvtár"



**El kell mennetek a könyvtárba, és meg kell keresnetek egy könyvet.** Abban a bizonyos könyvben van egy vers, ami így kezdődik:

So are you to my thoughts as food to life,  
Or as sweet-season'd showers are to the ground;  
Segítség: A szerző angol volt, és 1616-ban hunyt el.

Keressétek meg a verset, az oldalszámát írjátok fel, és a cédulát hozzátok magatokkal a célba.

## 7. feladat - Bejutni egy „zárt” helyre

A csapattagoknak be kell jutni egy épp abban az időben bezárt helyiségbe, épületbe, járműbe vagy egy irodába – ami egyébként nem látogatható.

Ügyelni kell arra, hogy az engedélyt meg kell szerezni – a tiltott bejutások nem engedélyezettek.

A feladatot úgy értékeljük, hogy fényképet, egy selfie-t kell készíteni a helyiségben vagy az épületben.

Helyek, amelyeket meg lehet próbálni:

- tetszőleges cég irodája
- templom belseje, esetleg tornya
- egy magánház kamrája
- egy parkoló jármű vezető ülése
- a polgármester irodája
- egy múzeum raktára



## 8. feladat - "Vastaps"



A kiindulási ponton kaptatok egy rövid szöveget. Ezt a feladatok végrehajtása során, menet közben, meg kell tanulnotok. Most gyakorolhattok. Ezen az állomáson ugyanis az a feladatot, hogy legalább két fős hallgatóság – közönség – számára fel kell olvasni a szöveget. Az eseményt videón vagy fényképen örökítsétek meg. A képen szerepeljen a felolvasó társatok és még két személy, akik nem lehetnek a csapat tagjai.

## 9. feladat – Történetalkotás



A csapatok kapnak 5-5 szót. Feladat, hogy a szavakat külön-külön, egyesével egy-egy mondatba használják fel úgy, hogy az 5 mondat alkotta történet értelmes legyen. Az első csapat kivételével (aki kezdi ezt a feladatot – így ők szabadon írhatnak), úgy kell a szöveget megalkotni, hogy tartalmilag kapcsolódjon az előzőekhez.



## Példa a QR-kódos megvalósításra

9 csapat, 9 útvonal. Minden csapat megkapja a saját útvonalát egy táblázatban. Azt az útvonalat kell követnie az akadályverseny során. A QR-kódok kinyomtatva, a helyszínen elhelyezve – látható helyen.

Megjegyzés: ezek a GPS koordináták Maroslele település helyszíneit jelölik, a QR-kódok a példában a [suprem.eu](http://suprem.eu) oldalra navigálnak.

	<b>GPS koordináta</b>	<b>QR kód</b>	<b>Megjegyzés</b>
<b>1. GPS_K</b>	46.265595, 20.344495		
<b>2. GPS_K</b>	46.263942, 20.334385		
<b>3. GPS_K</b>	46.263103, 20.341485		
<b>4. GPS_K</b>	46.267551, 20.342748		
<b>5. GPS_K</b>	46.265972, 20.343927		

<b>6. GPS_K</b>	46.266933, 20.342379		
<b>7. GPS_K</b>	46.267755, 20.342192		
<b>8. GPS_K</b>	46.267208, 20.342231		
<b>9. GPS_K</b>	46.268813, 20.345677		

**1. GPS\_K**

**QR KÓD**



## Útvonal

	1. lépés	2. lépés	3. lépés	4. lépés	5. lépés	6. lépés	7. lépés	8. lépés	9. lépés
<b>1. csapat</b>	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K
<b>2. csapat</b>	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K
<b>3. csapat</b>	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K
<b>4. csapat</b>	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K
<b>5. csapat</b>	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K
<b>6. csapat</b>	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K
<b>7. csapat</b>	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K	8. GPS_K
<b>8. csapat</b>	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K	9. GPS_K
<b>9. csapat</b>	9. GPS_K	8. GPS_K	7. GPS_K	6. GPS_K	5. GPS_K	4. GPS_K	3. GPS_K	2. GPS_K	1. GPS_K

# SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS



## 1. SZELLEMI TERMÉK OKTATÁSI PROJEKT PORTFÓLIÓ

A 2019-1-HU01-KA201-061091  
PROJEKT KERETÉBEN KÉSZÜLT

A 6. mosul szerzője  
(Saját életszervezés – „akadályverseny”)

M-Around Tanácsadó és Szolgáltató Kft.

Maroslelei Általános Iskola.

2021.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez  
nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők  
álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé  
ezen információk bármilyen felhasználásáért.  
Projektazonosító: 2019-1-HU01-KA201-061091

