



Jó gyakorlat

Bárka tábor felépítése, működése



I. Bevezető

A Bárka tábor a Magyarországi Református Egyház legnagyobb gyermekeknek és fiataloknak szóló esélyteremtési programja, mely **2018 -2022 között várta** a résztvevőket, segítőket. Évente átlagosan **8 turnusban** több, mint **1500 gyermek** táborozott ingyen a Balaton partján. Egy turnus 6 napból áll és körülbelül 170 gyermek vesz részt rajtuk. A táborok megkezdésétől **2022-ig állt uniós forrás** a rendelkezésünkre a lebonyolítások céljára.

Projekt előzmény információk:

EFOP-1.2.12-17-2017-00005, „Bentlakásos programok megvalósítása az SDG-ben”

projekt kezdete és vége: 2017.10.01. – 2022.09.30.

támogatás összege: bruttó 799.999.998 Ft

támogatás intenzitás: 100%, 85% EU / 15% Hazai

Magasabb és alacsonyabb társadalmi státuszú családokból érkeztek hozzánk táborozók, de közös alap a református lelkiség. Vannak közöttünk olyan gyermekek, akik a szegénység, megkülönböztetés, bántalmazás, vagy egyéb krízishelyzet miatt jelentős hátrányt szenvednek mindennapjaikban, valamint olyan gyermekek is, akik nemcsak jobb körülmények között élnek, de a társaik hátrányairól még nem tudnak.

Táborainkban arra törekszünk, hogy ezeket a gyermekeket kizökkentsük hétköznapjaikból, lehetőséget nyújtsunk számukra a felhőtlen táborozásra sok játékkal, élménnyel és fejlesztő programokkal. Az élményeken és a **pozitív megerősítéseken** keresztül átélhetik és gazdagíthatják belső erőforrásaikat, amelyre támaszkodva,

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



könnyebben felülkerekedhetnek a hétköznapok nehézségein, ahol a táborozók később **segítőként** térhetnek vissza.



A táborunk egymásra épülő programjai egy átgondolt nevelési és pedagógiai rendszer mentén épülnek fel, amelynek az alapja az **élménypedagógia**. Ez az elmúlt években olyan rendezvénysorozattá nőtte ki magát, amely jelentős értéket képvisel a református egyház számára, hiszen olyan esélyteremtést nyújt a fiataloknak, ahol a lelkeséggel való találkozás észrevétlenül épül be a mindennapokba (pl. bibliai élménypedagógia).

A Bárka tábor célja hozzájárulni a gyermekeket és fiatalokat (1.-11. osztályosok vesznek részt táborainkban) érintő **hátrányos helyzet** következményeinek mérsékléséhez:

- a befogadó és elfogadó szemlélet erősítésével;
- a gyermekek és fiatalok szociális kompetenciáinak fejlesztésével;
- pozitív megerősítéssel.

Mindezen felül pedig a táborban létrehozni azt az **integráló, befogadó** légkört, melyből jobb módú és szegény sorsú gyermek egyaránt épülhet, fejlődhet és tanulhat.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



II. Hitélet

A Bárka tábor **alappillére református egyházunk**, a tábor felépítése is Noé bárkájának történetére vezethető vissza. A Bibliából származó elnevezés adja a program kerettörténetét, a résztvevők ehhez kapcsolódó szerepeket kapnak. A turnusvezető „felfedező”, az élménypedagógiai foglalkozásokat vezetők „kapitányok”, a szabadidő-szervezők „kormányosok”, a gyerekek szükségleteiért felelős önkéntesek „fedézetmesterek”, a lelkiiségért felelősök „halászok”, a gyermekek, „matrózok”, a főszervező Zsinati Hivatal munkatársai pedig „hajóácsok”.

A gyerekek a turnus 6 napja után több útravalóval mennek haza, mint a kapott tisztasági csomag, vagy a tábori póló: a tábori élményeket összekötjük a Bibliával, ezzel az élményeket és tapasztalatokat mélyebbre, hosszú távra építjük be.

„Jöjjetek énhozzám mindnyájan...” (Máté 11,28.). Ezt a jézusi hívást hirdetjük őszintén és szeretettel minden résztvevő számára. Célunk, hogy a gyermekek megélethessék, hogy Krisztus velük is kapcsolatba szeretne lépni, és nem hagyja őket egyedül az élet nehézségei közepette. Emellett támpontokat adunk nekik hitük mindennapi megéléshez, tesszük mindezt Krisztusra mutatva, a Szentírás alapján, az egész tábortól a „négy szemköztig”: a lelki programok között megtalálható mindenkihez szóló alkalom, ilyenek a naponként megtartott áhítatok és a dicsőítő koncert. Vannak kisebb csoportokat megmozgató programok is, ilyenek például a dicsőítő zenés, beszélgetős workshopok, amikre az érdeklődők külön jelentkezhetnek. Végül elérünk a személyes találkozásig: a tábor minden résztvevőjének, a legifjabb táborozótól a stábtagokig lehetősége van személyes beszélgetést kérni a halásztól.

A Bárka tábor hitéletét a következő időszakban is mélyíteni kívánjuk a feladatban résztvevő teológushallgatók, lelkészek (halászok) nagyobb elismerésével, jelentőségük hangsúlyozásával.

III. A tábor célcsoportja

A Bárka tábor megvalósításában két nagy célcsoportunk van, hozzájuk kapcsolódóan a folyamatban lévő pályázathoz számszerű vállalásokat is kellett tennünk:

- a programba bevont tanulók legalább **30 %-a** a rendszeres gyermekvédelmi kedvezményben

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



részesülő, a hátrányos, illetve halmozottan **hátrányos helyzetű**, valamint a fogyatékossgal élő tanulók közül kerüljön ki;

- a gyerekek legalább **2%-a fogyatékossgal élő** tanulók köréből kerüljön ki;
- programba bevont minimum önkéntesek száma.

Két fő célcsoportunkról:

a, A gyermekek

A Bárka pályázati forrásból támogatott öt évben, azaz 2022 szeptemberéig bezárólag **összesen több, mint 6 500 gyermeket táboroztattunk.**



b, Az önkéntesek

A jellemzően fiatalkorú, egyetemista korosztály szakmai megvalósítóként van jelen, évente átlagosan 180 fős létszámban, azaz **turnusonként kb. 20 fő** tud csatlakozni hozzánk. Rájuk hárul a gyermekek kísérése, felügyelete, napi szükségleteikkel hozzájuk fordulnak.

A református egyházon belül az önkéntesség nagyon erősen jelenlévő **közösséget teremtő** erő és a Bárka tábor évről évre egyre erősebb hívó szóként jelenik meg a református fiatalság körében.

Önkénteseink minden évben minimum **háromnapos felkészítőn** vesznek részt oktatóinkkal azért, hogy az

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



előttük álló turnus(ok)ban felkészülten vehessenek részt, megismerjék a Bárka tábor működését, összetételét, vallott értékeit.



IV. Tábori szerepek

TÁBORVEZETŐ

Táborvezető, tábori nevén HAJÓÁCS, feladata az egész tábor összefogása és koordinálása. Teljes körű felelősséggel tartozik a táborért: ő felel a tábor színvonalas megvalósításáért, a finanszírozási előírásoknak való megfeleléséért, gördülékenységéért és elszámolhatóságáért, az egész tábor rendjéért. Ő fogja össze a táborvezetőség – a turnusvezető és a középvezetők – munkáját. Feladata a kísérők összefogása és a velük való kapcsolattartás, napindító, tájékoztató, visszajelző beszélgetések tartása, a táborról írásbeli visszajelzés kérése, valamint a kísérőknek szervezett programok koordinálása.

TURNUSVEZETŐ

A Turnusvezetőt a keretmeséhez illeszkedően FELFEDEZŐ-nek nevezzük a táborban. A Turnusvezető koordinálja és szervezi a tábor szakmai programját és a középvezetők munkáját, hogy hatékonyan tudják irányítani a tábor megvalósítói stábját. Az ő feladata a szakmai koncepció alapján a turnus lebonyolítása, a turnusvezetés operatív feladatainak ellátása, valamint a táborban a biztonságos, támogató légkör megteremtése és fenntartása. A Turnusvezető feladata ismertetni a stábtaggal a tábori szabályokat, a házirendet, a tábori protokollt, valamint a tűz- és balesetvédelmi szabályokat.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



A Turnusvezető szervezi és koordinálja a középvezetők segítségével a szállásbeosztást, a gyerekek érkezését és fogadását. A Turnusvezető nyitja meg és zárja le a tábor.

KAPITÁNYOK

Vezetőjük: Főkapitány

Az élménypedagógiai foglalkozásvezetők, a KAPITÁNYOK, felelnek a gyerekek saját-élmény alapú fejlesztéséért, amelynek fő terepe a délelőttönként zajló fejlesztő-foglalkozás. Az ő hatáskörükbe tartozik a foglalkozásokon felmerülő kihívásos helyzetek megoldása, a helyszín biztonságának és a szabályok betartásának teljes körű felügyelete.

KORMÁNYOSOK

Vezetőjük: Főkormányos

Az animátorok, tábori nevükön KORMÁNYOSOK, felelnek a turnusokban a délutáni és esti programok megvalósulásáért. A Kormányosok állítják össze és vezetik le a szabadidős programok játékait. Feladatkörükbe tartozik a játéktanítás, játékvezetés, és a gyerekek biztonságának felügyelete játék közben. A Kormányosok gondoskodnak a vízimentőkkel szoros együttműködésben a strandon és a Balatonban történő szórakoztatásról és játékokról.

FEDÉLZETMESTEREK

Vezetőjük: Főfedézetmester

Az önkéntesek, tábori nevén FEDÉLZETMESTEREK, feladatuk a csoportjukba tartozó gyerekek egész napos tevékenységének segítése, a gyerekek mindennapi rutinjainak, higiénés tevékenységének támogatása, biztosítása. Feladatukhoz tartozik a gyerekek segítése az étkezésben (szükség esetén az ételek felszeletelése, gyümölcsök előkészítése a tízóraihoz, uzsonnához), étkezések előtt az asztali áldás elmondása, egyéb ellátásuk biztosítás. Feladatuk a gyerekek elkísérése a reggeli, esti és ösztábori ceremóniákra (pl. reggeli áhítat), ezek során a táborozók részvételének támogatása, a délutáni csendespihenő felügyelete, a gyerekek strandra kísérése, az esti program után a takarodó körüli feladatok ellátása 22:30-ig, az egyéni és csoportigények felmérése, kielégítése, a biztonságos, nyugodt és szeretetteljes légkör kialakítása, valamint az esetleges fennakadások áthidalása, megoldása.

FÉSZKEK

Egy adott gyerekcsoporthoz hozzárendelt két (esetenként három) Fedézetmester, egy Kapitány és lehetőség szerint a hozzájuk tartozó Kormányos együttesen egy Fészket alkotnak. A Fészkeket azzal a céllal hoztuk létre, hogy a gyerekekről az információ még könnyebben áramoljon a velük foglalkozó szakemberek között.

HALÁSZOK

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



Vezetőjük: Főhalász vezető

A turnusok lelkeséggel kapcsolatos feladatait a HALÁSZOK látják el. Munkájuk célja az evangéliumi üzenet továbbadása és annak biztosítása, hogy a tábor minden résztvevője és közreműködője megismerhesse és megélhesse a keresztyén hitet. Feladataik közé tartozik: a reggeli és esti áhítatok megtartása, az éneklések vezetése, imaközösségek szervezése és vezetése gyerekeknek, stábtagnak, igény esetén lelkibeszélgetések biztosítása, közreműködés a dicsőítés szervezésében, a záró istentisztelet megtartása, a születésnapos gyerekek köszöntése.

Ezt a feladatot bárki elláthatja a táborban, aki református egyháztag és a jelentkezési feltételeknek eleget tesz.

EGÉSZSÉGFEJLESZTŐK

Vezetőjük: Egészségfejlesztő vezető

Az egészségfejlesztő szakember, tábori nevén EGÉSZSÉG ŐRZŐJE, feladata, hogy egészség promóciót végezzen a táborban, a teljes tábort érintő egészségfejlesztő tevékenységeket kezdeményezzen a tábori foglalkozások (az élménypedagógia foglalkozások, a délutáni szabad program, vagy az esti nagyjáték) keretében. Olyan tevékenységeknek a szervezése, amelyek a gyerekek egészségkultúrális szintjének emelésével elősegíthetik, hogy a megszerzett ismeretek a későbbiekben aktív magatartássá váljanak. Ennek középpontjában az egészségpercek vezetése, valamint a teljes tábornak szóló, dedikált időben történő direkt információátadás áll.

FELNŐTT KÍSÉRŐK

Vezetőjük: Táborvezető

A felnőtt kísérők, akik a gyerekeket a táborba elkísérik és a tábor ideje alatt is velük, illetve a stáb többi tagjával vannak, tábori nevükön RÉVKALAUZOK. A Révkalauzok a táboroztatás előkészítésében és megvalósításában a tábor vezetésével együttműködve partnerként vesznek részt.

A Révkalauzok feladata a táborba való érkezés előtt a gyerekek szobabeosztásának elkészítése. A Révkalauzok felelnek a gyerekek biztonságos utazásáért. A tábor kezdetekor, a találkozás helyszínén veszik át a szülőktől, koordinátoroktól a gyerekeket, akikkel a Táborvezető által biztosított buszos különjáráttal érkeznek a táborba.

A táborozó gyerekek éjszakai felügyelete este 22:30 órától reggel 7:00 óráig a Révkalauzok kizárólagos feladata. A kísérők feladata, hogy a napindító megbeszélés keretében az éjszakai eseményekről visszajelzést adjanak a Táborvezetőnek.

A Révkalauzoknak is lehetőségük van arra, sőt, biztatunk minden kísérőt, hogy vállaljanak feladatot az esti nagyjátékban. Ha bárki bizonytalan egy állomás megtartásában, akkor segítő szerepet is vállalhat más állomástartó mellett. A kísérő lelkészeknek lehetőségük van a lelkeséggel kapcsolatos feladatokba – különösen az áhítatok tartásába – való bekapcsolódásra.

SPECIÁLIS KÍSÉRŐK

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



Vezetőjük: Táborvezető

A speciális szükségletű gyermekeket személyes segítők (jeltolmács, vakok, értelmi fogyatékosok kísérője) támogatják, akiknek feladata a gyermekek egész napos tevékenységének koordinálása, segítése. Szoros együttműködésben dolgoznak a Kaptányokkal, hogy az adott foglalkozást, programot minél magasabb színvonalon tudják megvalósítani.

A speciális kísérők nemcsak a foglalkozásokat segítik, hanem a speciális szükségletű gyermekek és a többi táborlakó közti mindennapi kommunikációt is, megkönnyítve a speciális ellátást igénylő gyermekek számára a beilleszkedést, a társakkal való interakciót, illetve kortárs kapcsolatok kialakítását.

V. Programok, napirend

A Bárka táborunk programja kétféleképpen is megközelíthető:

a, napirendünk

A koránkelőkkel már a hajnali óráktól animátor csapatunk foglalkozik, az ébresztő után a csoportonkénti reggelit követően áhitattal indul a napunk lényegi része.

A délelőttben kezdődik meg a közös munka a gyerekekkel, ugyanis a Bárka tábor a gyermekek szociális kompetenciáit az élménypedagógia eszközeivel fejleszti.

Ebédet követően strandolás következik, mely a legnépszerűbb programunk, mivel a hozzánk érkező gyermekek többsége még sosem járt a Balatonon. A vízben biztonságukról vízimentők gondoskodnak. Rossz idő esetén animátor oktatóink gondoskodnak délutáni programról, illetve csatlakoznak hozzánk azok, akik a külsős programokat megtartják (erről később részletesen beszámolunk).

Az este hat órai vacsorát követően még korántsem ért véget a nap, hiszen az egész tábort együtt megmozgató esti nagyjáték következik: a tábor tematikájához illő sorverseny jellegű játékokban minden gyermekcsoport oldottan vehet részt. A pótvacsorát követően az esti áhitat és napzárás van hátra, melyet követően az önkéntesek segítő jelenlétével történik meg a takarodó. Az elcsendesedést követően a gyermekek kísérői lesznek felelősök az általuk hozott gyermekekért, a stáb pedig értékeli az elmúlt napot és felkészül a következőre.

b, színes délutáni programok

Programjainkat úgy válogattuk össze, hogy azok a gyerekek életkorának megfelelően szóljanak pályaaorientációról, hitről, hagyományőrzésről, nemzetiségi kultúráról, naponta másfél – két órában. Mindez a támogatási feltételek figyelembevételével mellett minden évben a gyermekek

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



és kísérik visszajelzése alapján, illetve belső értékelési folyamatok eredményeként állítjuk össze.

A következőkben a jó gyakorlatként működő tevékenységeket soroljuk fel:

Eddig megvalósított tevékenységeink:

1. Balatoni hajózás

A bérelt hajón együtt ünnepel az egész Bárka tábor 240-270 fővel és zárja le a mögötte hagyott csaknem egy hetet. A mélyszegénységben élő gyerekeknek máskor esélyük sincs arra, hogy Balatoni hajózáson vegyenek részt.



2. Játékos tanórák

A programban kipróbáltunk már irodalom, kémia és fizika órákat, melyekben olyan tanulói és tanári kísérleteket lesz lehetősége kipróbálni a tanulóknak, amik a normál tantervi követelményekbe nem férnek bele, normál tantermi körülmények között nem végezhetők. A tanári irányítással vezetett közös munkán keresztül fejlődik a szakmai kompetenciájuk, nő a kísérletező kedvük és az egyéni kezdeményező-készségük.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



5. Digitális kompetenciafejlesztés, robotika

A foglalkozás 4–7 külön állomásból áll, amelyeken életkortól ill. adottságtól függően vesznek részt a gyerekek. Főbb moduljai az alábbiak:

- a, Áramkörök: A gyerekek lépésről-lépésre kísérleti úton tanulják meg egy egyszerű áramkör elkészítését.
- b, Animáció: A gyerekek 8x8-as led mátrixra készítenek animációt egy-egy céleszköz használatával.
- c, Humán robot: Páros játék, az egyik gyerek az irányító, a másik a robot.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



6. Néptánc, táncház

A táncházban a gyerekek a népzene tipikus hangszereivel (furulya, hegedű, koboz, dob) ismerkedhetnek meg, sor kerül hangszeres, illetve énekes dallam bemutatására, amelyet táncház követ.



7. Színházi előadás

A program elején frontális előadást láthatnak a gyerekek, de ezt követően irányított beszélgetésben több téma felmerül. 2020-2022 között a továbbtanulás és/vagy a családvállalás kérdéséről kezdve, az identitás és

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



annak meghatározó tényezői, a családi kötelékek, amelyek egyszerre támogató és visszatartó közegként is jelen tudnak lenni az életünkben, mind szóba kerültek.



8. Dicsőítés

A Bárka táborban minden turnus során vendégünk egy dicsőítő zenekar, együttes. A bizonyágtétel mellett a gyerekeket megszólító, bekapcsoló, motiváló munkájuk nélkülözhetetlen, sokak számára a zenén keresztül nyílik az út Isten felé. 1-1,5 órás időtartamban, igényes zenei hangszereléssel, közös énekléssel biztosítják az elmélyülést és imádságot.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



MAGYARORSZÁGI REFORMÁTUS EGYHÁZ

székhely: 1146 Budapest, Abonyi utca 21.
e-mail: mre.palyazati@reformatus.hu

Református Pályázati és Beruházási Szolgálat



SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



c, esti nagyjátékok, animátori (Kormányosi) programok

Minden turnusban kivétel nélkül nagy sikernek örvendett az egész tábor megmozgató, különböző állomásos esti nagyjátékok (Gyümölcsjáték, Nemzeti Kaszinó, Nyomozós játék, Önműködő akadályverseny, Lakatlan sziget) illetve a Tied a Színpad címet viselő Ki Mit Tud? tehetségkutató, ahol a gyermekek meg tudták mutatni valódi énjüket, kiteljesedhettek és megismerhették valódi tehetségüket.

Az esti programok a turnus tematikájának megfelelően változnak. A következőkben jó gyakorlatként néhány turnus esti programfelépítését mutatjuk be:

1. este: Gardneres Forgó

Kerettörténet: A frissen érkező utazóknak (matrózok) saját maguknak össze kell pakolniuk a szükséges dolgokat egy utazáshoz. Az úticél csak később derül ki számukra. (csomag: Minden matróz által kapott bárkás hátizsák)

Program: Első este a táborzók fészkenként (színenként) járták be a tábor területét, ahol közösen vettek részt állomásokon. Az állomásokon különböző Gardneri intelligenciaterületeket igénybe vevő játékok voltak.

Megjegyzés: Az este folyamán tartott állomások sok segítséget nyújtottak a kapitányi foglalkozást tartó stábtagnak, mivel egész este a gyerekekkel együtt mozogtak, a különböző játékok és feladatok alatt megismerhették a csoportjukba tartozó matrózok képességeit.

2. este: Honfoglaló és zsetonszerző játék

Kerettörténet: Egy térképész segítségével megismerik a gyerekek az úticélt. A térkép szakértő nem dolgozik szívességből, így a gyerekeknek eleget kell tenniük a szakember 'követeléseinek'.

Program: A színcsoportokat elfelelve 20 csapat játszott az este folyamán (kb. 8-10 fő). Az állomások teljesítésével a gyerekek zsetonokat kaptak. Bizonyos mennyiségű zseton megszerzése után elmehettek a térképészhez, hogy megvegyék a térkép darabokat a

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



szakembertől, így a játék végére mindenki számára kiderült az úti cél. Minden csoporttal tartott egy fedélzetmester így a csapatokban történő mozgás folyamatosan koordinált volt.

Megjegyzés: A játék alatt a tábor egészségfejlesztője is állomást tartott, amely keretein belül megismertette a gyerekekkel az egészséges táplálkozás alapjait, illetve a környezettudatosságra hívta fel a figyelmet

3. este: Workshopok

Kerettörténet: „Mindenkinek jó valamiben, csak meg kell találni, hogy miben” szlogennel a gyerekeknek lehetőséget nyújtottunk, hogy megtalálják és fejlesszék azt a területet, amiben jók. Ezekkel a tehetségekkel el tudják kápráztatni társaikat és az utazás célterületén élő lakosokat is.

Program: Kb. egy tucat különböző elfoglaltsággal készültünk az estére, amelyből a táborozók szabadon választhattak. A gyerekek egy színpadi jelenet után szabadon választhattak az állomások közül, abban az esetben, ha egy workshop elérte a maximális létszámot, elindultak közösen és megtartotta számukra az állomást. Amint véget ért az adott program közösen visszasétáltak a központi területre (sátor) és a gyerekek újra választhattak maguknak egy workshopot.

Megjegyzés: A program lehetőséget adott az érdeklődők számára, hogy egy számukra izgalmas dologban mélyedjenek el, amelyre egyébként valószínűleg nincs lehetőségük, ugyanakkor meghagyta a választás szabadságát azok számára, akik nem akartak hosszán elköteleződni egy tevékenység mellett sem. A programnak célja volt, hogy a hét közepén egy csendesebb, kevésbé kötött időtöltést adjon, amely akár arra is lehetőséget biztosít a fiataloknak, ellenőrzött körülmények között.

4. este: Tőzsde

Kerettörténet: Mindenki meg tudta szerezni magának a másnap estére vonatkozó koncert és fellépés jegyét, amely az eddigi esti programok alatt felderített fogatóterületen került megrendezésre.

Program: A gyerekek egyénileg vettek részt az állomásokon, amelyek teljesítése után fizetőeszközt (babokat) kaptak. Voltak olyan állomások, amik az egész játék ideje alatt előre meghatározott mennyiségű babot biztosítanak a gyerekeknek. Voltak olyan állomások, amelyekben a résztvevők egymás ellen játszhattak, bizonyos mennyiségű fizetőeszköz ellenében, a nyertes kapott egy 'tőzsde lapot', amelyen az adott állomás és a nyert összeg szerepelt. Minden szín csapatból volt egy 'tőzsde cápa', aki ezeket a lapokat be tudta váltani fizetőeszközre a tőzsdepalotában. A palotában a 'tőzsdecápa' látta azt, hogy bizonyos állomások mekkora nyereségi szorzóval voltak elérhetőek, így oda tudta

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



irányítani a csapatába tartozó játékosokat, több bab megszerzése reményében. Végül a színcsoportok mindegyike meg tudta venni a másnap este rendezett előadásokra a jegyeket.

Megjegyzés: A játék során a kísérő tanárok (révkalauzok) döntő többsége jelentkezett játékvezetésre és állomás megtartására. A többi stábtagnak folyamatosan koordinálta a gyerekek mozgását a játék területén belül és kívül, így minimalizálva a nem játszó gyerekek számát.

5. este: *Tiéd a színpad! és buli*

Kerettörténet: Az úti célunkra megérkezve a gyerekeknek el kellett kápráztatnia az ott élő embereket a saját tehetségükkel, mindezek után egy hatalmas ünneplést rendeztek a helyiek az összes gyermek részére.

Program: A táborozók produkciókkal vehettek részt az esti Tiéd a színpadon, amelyet az egész tábor megnézett. A délután folyamán próbákkal készítettük fel a jelentkezőket az esti szereplésre: volt éneklés, tánc, zenélés stb. Az utolsó előadás után a fiatalok által kedvelt és hallgatott zenék szóltak a búcsúbulin.

A tábori keretmese az OLIMPIA

Ennek fényében a turnustalálkozón már kialakítottuk a színcsoportok szerinti országokat – ezt már az előkészítő fázisban tudták a fészkek, s készülhettek.

Érkezéskor a gyerekeket a színes asztaloknál már az adott országok képviselői várták, az olimpiai logóval ellátott névjegykártyára kerültek a gyerekek – a sportolók – nevei.

1. este:

A hagyományostól eltérő módon, az első 40 percben az országok sportolói ismerkedtek egymással –egy-egy színcsoport: egy FÉSZEK, s az ismerkedés percein túl, találtak valami frappáns bevonulást az OLIMPIAI NYITÓEST-re. A következő 1 órában a bevonulás történt (hagyományostól eltérő sátorberendezés – körben fészkeknek egy-egy „fészkek”) Minden ország 1-1 sportolója futott 1 kört az olimpiai lánggal. Az országok bevonulása után bevonultak az olimpiai „rendező” – kapitányok, kormányosok, s a legfontosabbak: az önkéntesek, vagyis a fedélzetmesterek, s ők így együtt

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



kedveskedtek a sportolóknak egy „színvonalas” kendőgyakorlattal – ez volt az olimpiai nyitó.

2. este:

Minden olimpiai sportoló kapott egy „Kvalifikációs kártyát” melyen felsoroltuk azokat a sportágakat, melyekben indulhattak. A cél: „A részvétel a fontos” vagyis: azt kértük a gyerekektől, nézzenek meg mindent, s induljanak a lehető legtöbb sportágban

3. este:

Reggel nagy baj történt: míg az olimpiai faluban mindenki edzett, vagy a versenyre készült, a NOB Székházában is lázas munka folyt – az érmeiket készítették elő – az orosz maffia és alvilági társaik elrabolták az érmeiket. 100 000 ezüstpénzt és 20 000 gyémántot kértek a visszaszolgáltatásért.

Ezért este, az olimpiai falu összes lakója EGYÜTT, egy közös célért gyűjtötte a zsetonokat, s lelkesen játszottak a klasszikus zsetonszerző játékban, s boldogan töltötték fel a 2 tartályt, hogy meglegyen a maffiának átadandó összeg, s legyen éremosztás!

4. este:

Eljött a várva várt olimpiai záróest.

Azt kértük az országoktól (a fészkek aktív közreműködésével), hogy az olimpiai záró gálán mutassák be az országuk táncát. Általánosan elmondható, hogy délután még a többség nem hitte, hogy lesz műsoruk. De ezen a ponton sem adtuk fel, adtunk segítséget – megnézhető videókat, személyes segítséget, eszközöket, jelmezeket... Egymást követték a jobbnál jobb bemutatók, az egyéni ötletek széles tárháza, fantasztikus jelmezek, szuper táncok, jó zenék, beágyazott egyéni produkciók... s megannyi összeölelkezés, hurrázás, vastaps, ösztánc...

Természetesen az olimpiai rendezők is bemutatták gála-műsorukat, s az éremosztás megkoronázta az estet.

1. esti program

Esti játék neve *

Dávid tulajdonságai

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



A játék célja *

A Gartneri intelligencia területek mentén a gyerekek sikerélmény szerezhessenek és tanulhassan új képességeket

Kerettörténet röviden *

A Bibliai Dávid rengeteg dologhoz értett; uralkodás, zenélés, parittyá hajítás ezeket a képességeket sajátíthatják el a gyerekek is az állomásokon

Program leírása *

A Gartneri nyolc intelligencia terület mindegyikéhez egy-egy állomás volt rendelve, a gyerekek nagyjából 20 fős csapatokban (osztályonként) mozogtak forgószínpad szerűen a 10perces állomásokon, másfél óra alatt körbeérték és minden intelligencia területhez rendelt feladatban kipróbálhatták magukat.

Megjegyzés

az állomások közti forgatást walky-talky-k segítségével oldottuk meg, ami működött

2. esti program

Esti játék neve *

Noé Állatai

A játék célja *

Zsetongyűjtés az állatok jegyeire

Kerettörténet röviden *

Noé bárkájára fel szeretnének szállni az állatok, de ezt csak jeggyel tehetik meg, úgyhogy a gyerekeknek össze kell gyűjteni a jegyekre elegendő pénzt, hogy minden állat felkerülhessen a Bárkára

Program leírása *

A gyerekek 10 csoportba lettek osztva, különböző szerepkártyákkal (pl sas csapat). A csapat tagjai egyénileg, külön-külön mozognak az állomások között és szerzik a zsetonokat, de a csapatnak együttes zsetongyűjtéssel kell feljuttatni az adott állatot a Bárkára (pl a sas csapat azért gyűjt, hogy a sas feljusson). A gyerekek csapatonként az állomásokon megszerzett zsetonokat befőttesüvegekbe gyűjtik melyet a végén megszámoztunk és megállapítottuk hogy minden csapat elegendőt gyűjtött és az állat felkerült a hajóra.

3. esti program

Esti játék neve *

Hol van Pál?

A játék célja *

Pál utazásainak, útjának megfejtése, felrajzolása és Pál apostol megtalálása

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



Kerettörténet röviden *

Pál apostol utazásai közben elveszett! Senki nem tudja merre lehet, de egy híres térképkészítő segítségünkre siet és a kapott térképek által, a Bibliai karaktereket kérdezgetve, minél több információhoz jutva ki lehet nyomozni hogy Pál merre utazott és hol van most!

Program leírása *

A gyerekek kapnak egy-egy hiányos térképet amit ki kell egészíteni és ez alapján kideríteni hol van Pál apostol? Sok Bibliai karakter (pl vízholdó asszony, fogadó, király)-nál vannak a megfelelő információk. Közöttük kell bolyongani és kérdezgetni őket az információkról. Van egy nagy közös térkép is amit egy vezető tölt ki folyamatosan, azokból az információkból melyeket a gyerekek megtudtak és elmondták ott neki. Ez a közös térkép segít azoknak, akik elakadtak a nyomozásban

Megjegyzés

a gyerekek nagyon élvezték, hogy autentikus karakterekkel beszélgethettek és nyomozhatnak

4. esti program

Esti játék neve *

Mózes esküvője

A játék célja *

felkészülés az esküvőre, diszlet gyártás, tánc és énektanulás

Kerettörténet röviden *

Mózes és Cippóra esküvője közeleg, de amíg minden előkészület nincs meg addig nem kezdődhet el!

Program leírása *

A gyerekek különböző workshopokon vehetnek részt, és készülhetnek az esküvőre, ők választhatnak és a workshopok között szabadon mozoghatnak. Esküvői kocs díszítés, tánc és énektanulás, az esküvő helyszínének dekorálása, vőfély képző, esküvői fotósarok és még egyéb állomások, workshopok melyeken összesen 50percet töltöttek a gyerekek, majd kezdetét vette a ceremónia ami rövid lagzival (táncolással) zárult

5. esti program

Esti játék neve *

Piac- Salamon temploma

A játék célja *

nyereséggel eladni és venni különböző portékákat és a profitból Salamon király templomának darabjait vásárolni

Kerettörténet röviden *

Salamon templomának építése megkezdődött, de a gyerekek segítsége kell, hogy a templom darabjait megvásárolják

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



Program leírása *

A gyerekek kezdődőkével indulnak (5 bab), és az állomásokon portékákat vehetnek (pl fa, bor, gyapjú). Az állomásokon való kereskedés célja, hogy minél több babot gyűjts össze (pl 1 darab fát 2 babért lehet venni az egyik állomáson és 3 babért eladni egy másikon, így 1 bab profitot lehet szerezni ezzel.) A gyűjtött babokból pedig egy fő állomáson lehet megvenni Salamon templomának darabjait. A különböző portékák és templom darabok ára változik a játék során.

1. esti program

Esti játék neve *

Fészekest

A játék célja *

A fészekcsoportok ismerkedése egymással, a stábtagokkal, a tábori szabályokkal és a heti programmal játékos formában

Kerettörténet röviden *

Bárkwood legnagyobb rendezőjét felkérték, hogy rendezze meg a Bárka filmet, melynek meg kell nyernie az Oscar díjat. A fészek csoportok stúdiókat alakítottak, meghatározva az erősségeiket, mellyel hozzájárulhatnak a film elkészültéhez

Program leírása *

A fészekcsoportok különvonultak, ahol a stábtagok bemutatkoznak, ismertetik velük a feladatkörüket és a hét programját. Élménypedagógiai keretek közt játékos névtanulás és ismerkedés

2. esti program

Esti játék neve *

Gráf játék

A játék célja *

Digitális kompetenciafejlesztés

Kerettörténet röviden *

Az Oscar szobrot rejtő széf kódját elfelejtette a Balatoni Hekker, ezért Bárkwood dolgozói segítségével fel kell törni a széfet.





Program leírása *

A gyerekek egyénileg játszanak. Fizikai belépőkapuk rendszere alkotja azt a gráfszerkezetet, melynek bejárásával megvalósul a digitális kompetenciák fejlesztése. Minden kapu mögött újabb kapuk állnak, melyeken csak a megfelelő belépőkóddal haladhatnak át. A kapuk mögött található rövid játékalloásokon szerezhetnek további belépőkódokat.

3. esti program

Esti játék neve *

Konspirációs társasjáték

A játék célja *

Szociális kompetenciafejlesztés azáltal, hogy a gyerekek mediálnak a játék szereplői között

Kerettörténet röviden *

Épp leforgatnák a Barkafilm kulcsjelenetét, mikor is kiderül, hogy nincs meg a forgatókönyv utolsó lapja. Bárkwood dolgozó birtokában vannak azoknak az információknak, melyek nyomra vezethetnek.

Program leírása *

Stabtagok 25-30 filmszakmai karaktert játszanak, melyek mind rendelkeznek hasznos információval a feladat (forgatókönyv utolsó lapjának megtalálása) megoldásának előremozdításáról. A karaktereket egy problématerkép köti össze. A gyerekek ebben a kapcsolati hálóban való mediációval érhetik el, hogy megszerezzék a karakterektől az információkat.

4. esti program

Esti játék neve *

Info-tőzsde

A játék célja *

információhitelesség ellenőrzés készségének elsajátítása

Kerettörténet röviden *

A maffia, élén a Keresztapával szabotálni akarja a Barka film elkészültét, hogy az ő önéletrajzi filmjének új része rivális nélkül maradjon az Oscar gálán. Főnyomozók vezetésével össze kell gyűjteni elegendő igaz bizonyítékot a maffiózók letartóztatásához

Program leírása *

A gyerekek rövidjáték állomásokon játszanak, aminek teljesítésével információt kapnak egy-egy maffiózóról. Az információhitelesítésének helyszínét, mely egy másik játékalloás, a csapatok kiemelt tagjai, a

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



"főnyomozók" kérhetik le a Nyomozóirodában, ahová csak ők léphetnek be. 10 maffiózóról 10 állítás van, melyből 5 hamis, 5 igaz. Ha igazoltan összegyűjtene 5 igaz állítást egy adott maffia tagról, az letartóztatható.

5. esti program

Esti játék neve *

Oscar gála

A játék célja *

A tiéd a színpad lebonyolítása és az egész tábor kerettörténetének lesárása

Kerettörténet röviden *

A Bárka film az Oscar díj várományosa. A díjátadó előtt fergeteges gálaműsorra kerül sor, ahol sok-sok különféle produkció látható

Program leírása *

A gyerekek előadják a műsoraikat melyekre a tábor első napjától készültek. A produkciók a teljes tábor előtt zajlanak színpadon, felkonferálással, hangosítással, világítással.

Készült: Budapest, 2022. szeptember 30.



SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE