

ÖSSZEFOGLALÁS IV.
HITVALLÓK A TÖRTÉNELEM SORÁN
 Gyülekezeti óraszám: 1. Egyházi iskolák óraszám: 1.

ÓRAVÁZLAT JAVASLAT

Óra fő része	Javaslatok	Taneszköz, célhoz kapcsolódás
<p>Feldolgozási javaslat</p>	<p><u>1. változat</u></p> <p>1. Csapatversenyben:</p> <p>Feladatok lehetnek: - MFEI 3-4-5 - Az elkészített névjegykártyák „Kérdezz-felelek” típusú játékként – a kártyákon lévő egy vagy több meghatározásból kell kitalálni a személyt</p> <p>2. Egyéni feladat:</p> <p>MFEI 2: Mi a véleményed a szerzetesek életéről? MFEI 6- Kit választanál példaképednek? Miért?</p> <p>3. Közös megbeszéléssel:</p> <p>MFEI 7- Hogyan kapcsolódik az ige a témakörhöz?</p> <p><u>2. változat</u></p> <p>Készíthetünk társasjátékhoz használható kérdéseket, és kipróbálhatjuk együtt egyháztörténeti játékunkat. Kérdések, feladatok lehetnek a játékban:</p> <ul style="list-style-type: none"> - KVÍZ-KÉRDÉS: Egyháztörténeti kvízek kérdései - SZEMÉLY-KÁRTYA: Mondj 3 szót, amely illik a személyhez – a témakörben szereplő személyek neveivel - TÁRGY-KÁRTYA: Ki jut eszedbe a tárgyról? – tárgyak lehetnek: roskadozó templom, korona, templomajtó, nyomda, énekeskönyv, Biblia, nyomda, harang, terítő, zászló - 	

TOVÁBBI ÖTLETEK

Kinek a zsákja? (játék ismétléshez, kiscsoportos számonkéréshez)

Feladat:

Létszámtól függően bontjuk a nagycsoportot kisebbekre. Egy csoportban ne legyen több 3-4 gyereknél. Minden csoport kap egy vagy két zsákot. Ki kell találniuk, hogy kinek a zsákja lehetett. A nevet egy kártyára fel kell írni.

Előkészület:

Textil zsákokba (vagy papírzacskókba) tárgyakat teszünk. Minden zsák egy adott személyre utal. (Lehet rejtvényes utalás is.). Bármilyen tárgy alkalmas: játékok, rajzok, szavak kártyára írva.

Például:

- Augustinus:
 - körte (villanykörte utal a körtelopásra)
 - gyerekénekkönyv (utal a Tolle lege! énekre)
 - makaróni (utal Milánóra) vagy lehet egy milánói alappor kiürült csomagolása
 - Colosseumról egy kép (Római levélre utal)
 - nyugtalan szív-megnyugvó szív (idézetre utalva)
- István
 - templom
 - térkép
 - paragrafus jel
- Assisi Ferenc
 - játékfegyver (katona volt egy ideig)
 - egy darab tégl
 - állatfigura
- Károli
 - héber v görög Biblia
 - kép a vizsolyi templomról
 - kártya, amin szerepelnek régies szavak: vala, légyen, vajjon stb.
- Huszár Gál
 - kép Debrecenről
 - pecsétpárna
 - egy huszár figura
 - énekeskönyv
- Bocskai
 - szarvasmarha (kép vagy játékfigura)
 - fekete zsinór (vagy zsinórminta rajzolva)
 - kép, ami a szabadságra utal
 - Bécsről kép (vagy egy szelet bécsiről)
- Bethlen
 - pozsonyi kifli vagy kép róla
 - kis csengő
 - kép kollégiumokról
- I. Rákóczi György
 - játék ágyút összekötünk egy csengővel (ágyúkból öntetett harangot)
 - hímzett terítő (feleségére utalva)
 - kép egy futóról (vezérigéjére utalva)
 - 32-es szám

Minden csoport bemutatja a tárgyait, majd elmagyarázza, hogy hogyan kapcsolódik az adott tárgy a személyhez.

Variáció: A csoportból egy személy egyes szám első személyben bemutatkozik, megmutatja a tárgyakat, majd elmondja, hogy miért ezek a tárgyak vannak a zsákjában.