**Csoda és Kósza Olaszországban**

***A szövegfeldolgozás választható feladatai:***

*1. Kreatív írás*

Vajon milyen „verset írt” Csoda a tengerparton, miközben nézte az eget és a tengert, a végtelent? Írd meg a verset (nem kell, hogy rímeljen), ami kifejezi a ló érzelmeit, ahogyan a hatalmas, végláthatatlan vízzel először találkozik. Ha úgy gondolod, hogy Csoda fejében nem egy vers járt, hanem egy mese a végtelenről, az sem baj. Akkor írd le a mesét.

*2. Titkos írás*

A bugik az indonéziai Celebesz szigetének dél-nyugati részét lakják. Más tengerparti népekhez hasonlóan ők is híresek voltak tengerismeretükről és hajós kereskedelmükről – sokan közülük ma is halászatból élnek –, de minden írás közül talán a bugik hagyományos lontara írása adja vissza legélethűbben a tenger hullámzásának hangulatát.

A forrásul szolgáló cikk: <https://m.nyest.hu/hirek/a-tenger-irasa-a-hullamok-ritmusa>

Mássalhangzók: (ka=k, pa=p, ta=t stb)



Magánhangzók:



Írj egy rövid, titkos üzentet a lontara nyelv betűivel (de magyar nyelven!), amelyben Kósza a veszélyes vízi tökökre figyelmezteti Csodát. Ehhez előbb egyeztesd a magyar ábécével a jeleket (a hiányzó betűket hasonló jelekkel kiegészítheted), így lesz egy lontara-titkosírás ábécéd.

*3. Medúzák vízi tánca*

Figyeld meg a medúzák tengervízben való mozgását egy rövid videofilmen – mintha vízi balettet látnál: <https://www.youtube.com/watch?v=UhVOg4-TyHs>

Kéz és ujjmozgással próbáld utánozni a mozgásukat.

*4. Készíts medúzát!*

Egy nagy (2 literes) műanyag palackot engedj tele vízzel, fesd meg kék ételszínezékkel. Fehér vagy átlátszó nejlonzacskóból készíts „medúzát”: Vágj ki belőle egy négyzetet, a közepére lazán köss egy „puklit”, a lelógó széleket pedig vágd fel rojtosra. A nejlon medúzát töltsd meg vízzel, majd gyömöszöld bele a palackba. Zárd le szorosan a palackot, melynek le és föl mozgatásával úszni kezd a medúza.

Egy videofelvétel bemutatja az elkészítés módját: <https://www.youtube.com/watch?v=JANZJ1jiXNo>

*5. Hangjáték*

Készítsetek hangjátékot Csoda és Kósza tengerparti kalandjából. A hangjáték a zajokat, zörejeket is tartalmazza, utánozzátok a tenger zúgását, a paták zaját a homokon, vagy éppen a fájdalmas kiáltást, amikor a medúza megcsípi Kószát. Aláfestő zenét is komponálhattok a hangjátékhoz, és felvehetitek telefonnal, hogy bármikor lejátszható legyen.

*6. Medúzafogó*

Egy gyerek legyen a medúza. Ő a fogó, a többiek menekülnek előle. Ha valakit megérint, az hozzá kapcsolódik, így egyre hosszabb lesz a medúza „csápja”, míg végül mindenki medúzává válik. (halászfogó változata)

*7. Dramatizálás*

Dramatizáljátok, majd párban, szereposztás szerint olvassátok fel a meseregény részletét. (Összekapcsolható a hangjátékkészítéssel.)

*8. Jellemzés*

Csoda szemlélődött, és verset „írt” (fejben) a tengerparton, Kósza pedig azonnal beugrott a tengerbe, és úszott. Te melyik lovacska lennél? A szemlélődő, vagy a cselekvő, izgő-mozgó? Válaszd ki az egyik lovat, és írd le, ő hogyan látja a társa „mélázását” vagy a folytonos rohangálását. Mi az, ami idegesti benne, mi az, amiért jónak tartja, hogy éppen egy vele ellenkező természetű lovacska a barátja.

*9. A végtelenről*

A tenger a végtelen jelképe. Gondolj bele, mi minden lehet a végtelen, és ez mit jelent nekünk, embereknek. A gondolataidat próbáld megfogalmazni egy rövid írásban vagy hálaadó imádságban.