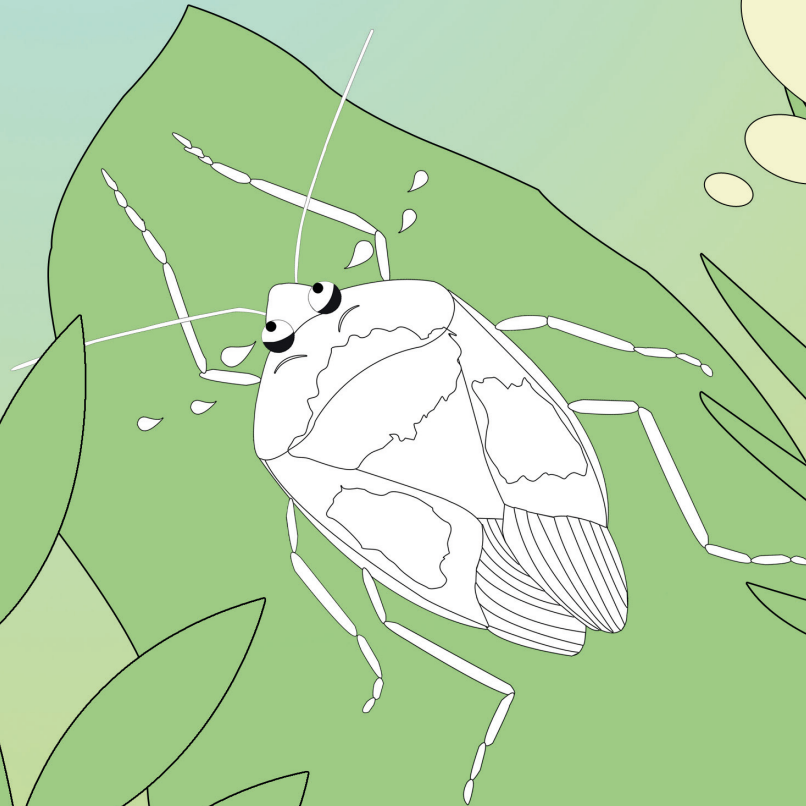


BÜDÖSBOGÁR

JÁTÉKFÜZET 5-10 ÉVESEKNEK

Ronda!

Fúj!





Kedves Kalandor!

A Debreceni Irodalom Háza udvarán és kiállítótereiben barangolva egy kis rovar kalandjainak közepébe csöppensz, melyeknek helyszíne Konok Tamás és Vásárhelyi Tamás Tér-Mozgás-Játék című kiállítása. A füzet feladatait megoldva segíthetsz neki a festmények és az általuk inspirált játékos modellek révén. A kis poloska kalandjait követve a kiállításban, valamint a játékfüzetben található kísérletek alapján tapasztalatot szerezhetsz a világ működéséről. Fedezd fel a kiállítást, érezd jól magad!

Arany Fruzsina
múzeumpedagógus

Vásárhelyi Tamás
biológus





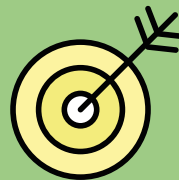
fejtörő feladat



színező feladat



kreatív feladat



játékos feladat



kísérletező feladat

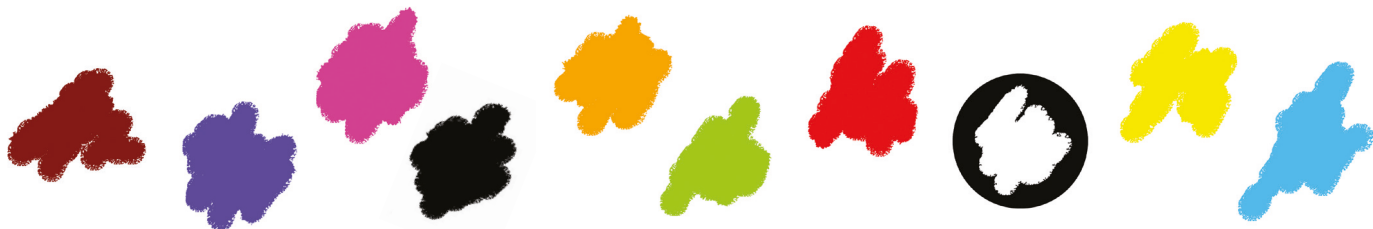


építő feladat



A kis poloska csendesen sírdogált a falevélen. Nem értette, miért csúfolják a többiek, hisz arról igazán nem tehet, hogyha megijed, búzt ereget. Csápjai egészen lekonyultak a nagy hüppögésben. Ahogy belefeledkezett a bánatba, minden szín kifutott a testéből, szinte átlátszóvá vált.

A füzet feladatait követve segíts a kis poloskának visszanyerni a színeit! Nézd meg az udvarban álló páncélon, hogy melyik négy színt kell majd megszerezned! Pipálással jelöld a megfelelő színmintát!




Ha megszerezted az összes színt, színezd ki a 13. oldalon a kis poloskát az udvarban található páncélnak megfelelően!



A kis poloska bánatában úgy döntött, elbujdosik. Ahogy ment, mendegélt mélyen a gondolatiba merülve, egyszer csak éles hangra kapta fel a fejét. Egy madár körözött felette, már-már úgy tűnt, készül bekapni őt.

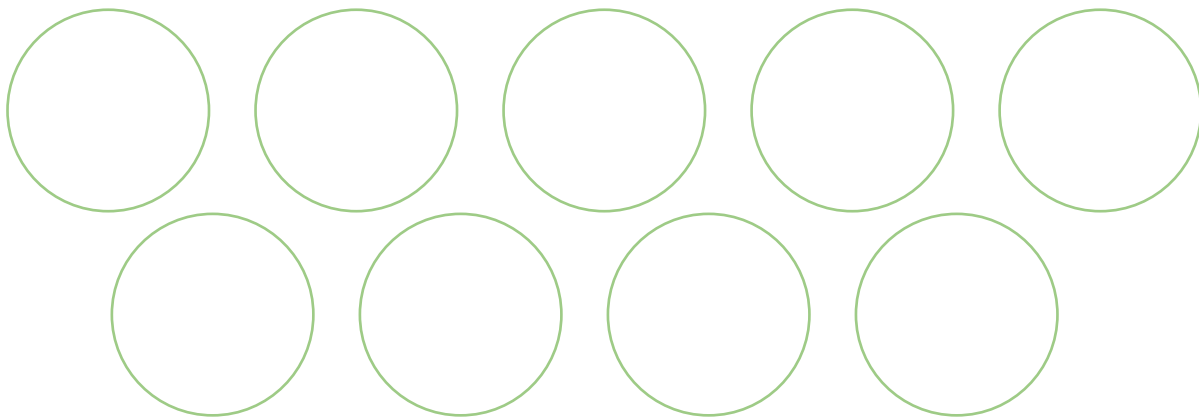


Párosítsd össze a madarakat az árnyékukkal! Melyiknek nincs árnyéka? Válaszd ki a plafonra függesztett madarak közül! Ha megvan, a fogantyú segítségével reptsd is meg a madarat!

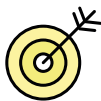


A kis poloska ijedtében próbálta egészen kicsire összehúzni magát. Szeretett volna egy picike ponttá válni, és eltűnni a madár szeme elől.

Keress a kiállításban olyan festményt, amin csak ilyen forma látható! Vajon mi minden lehet ez? Egészítsd ki!



Ezzel a feladattal megszerezted egy szint, a **fehéret.**



Ám mind hiába, a hatalmas madár nem tágított.

Bújtasd el a kis poloskát a különböző formák alá! Dobj a dobókockával, és a dobott pontnak megfelelő formát rakd a kis poloska fölé úgy, hogy ne lépj ki a fekete keretből! A dobókockával maximum 6x dobhatsz!

A kis poloska meg sem mert pisszenni.

– Bár meglennének a színeim! – gondolta. – Akkor a páncélomon látható mintázattól kétszer is meggondolná minden madár, hogy merjen-e bekapni.

Szerencsére a madár nem tudott közel férkőzni hozzá, mert a különböző formák jól elfedték. Kis idő múltán óvatosan kikukkantott alóluk. Mivel elmúlt a veszedelem, útnak indult.

A labirintus nagyon hasonlít az egyik képhez a kiállításban. Keresd meg, melyikhez! Szerinted mire hasonlíthat még a festmény?

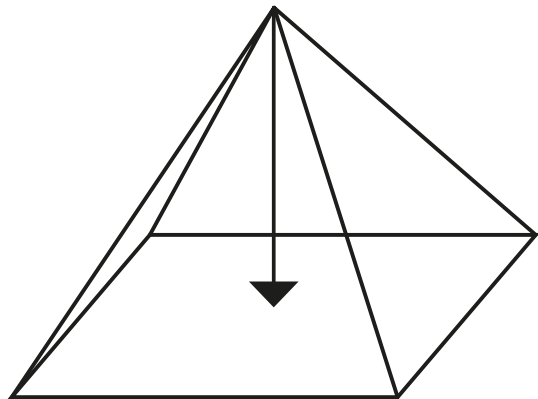
Ezzel a feladattal megszerezted egy szint, a **feketét**.



Mire kikeveredett az útvesztőből, a kis poloska lábai sajogtak a sok gyaloglástól.

– Még szerencse, hogy szárnyam is van – gondolta, ahogy a levegőbe röpült.

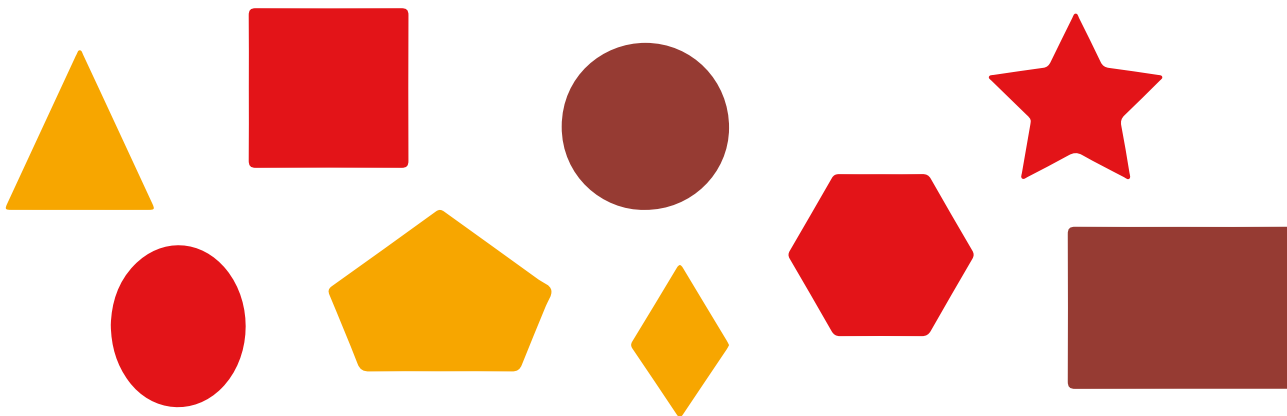
A föld minden testet lefelé húz, a levegőben szállót is. Próbáld ki! Állj föl a függő nyírra!





A poloska egy kis idő múlva beért egy városba, ami csupa-csupa geometriai alakzattól állt.

Vágj ki színes papírból különböző alakzatokat, és építs várost belőlük! Egy párat példának ide rajzoltunk.





Villanyvezetékek és lámpaoszlopok közt vitt az útja, míg meg nem pillantott egy egészen furcsa szerkezetet.

– Megyek, megnézem közelebbről is, hogy vajon ez mi lehet – gondolta.

A kapott anyagokból próbáld megépíteni a kiállításban is megtalálható formát!

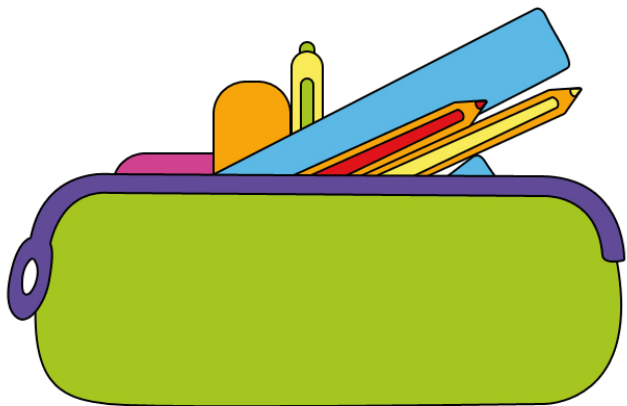
Ezzel a feladattal megszerezted egy szintet, a **barnát**.





A kis poloska úgy koncentrált, hogy megfejtse azt a furcsa szerkezetet, egészen elszédült bele.

Kreálj a tolltartóban található tárgyakból olyan építményt, ami a Mikroludium, 2019/4 festményhez hasonlóan egyensúlyi helyzetben van! Próbálj minél több tárgyat felhasználni!





A kis rovar egy nyitott ablakon át egy műterembe érkezett, ahol megannyi csodás festmény lógott a falakon. Különösen felkeltette a figyelmét egy, amin fekete, szürke, sárga, lila, kék, zöld, piros és fehér sávok sorakoztak egymás alatt. Az előtt leszállt, és hosszan szemlélte. Azon gondolkodott, vajon hogyan keletkeznek a színek.

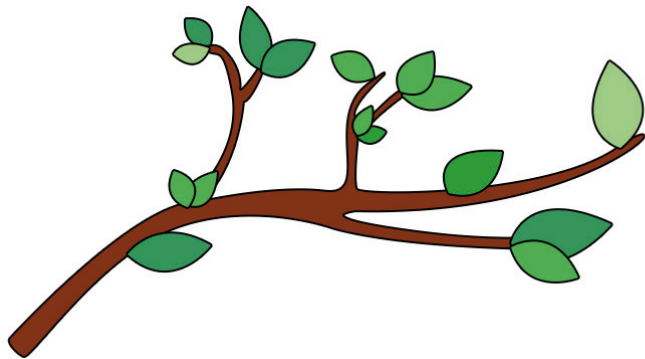
Segíts a kis poloskának kitalálni, a festményen melyik a három alapszín, és hogy mely színek keverhetők ki belőlük. Használd a színes fóliákat, segítenek!

Ezzel a feladattal megszerezted egy színt, a **pirosat**.



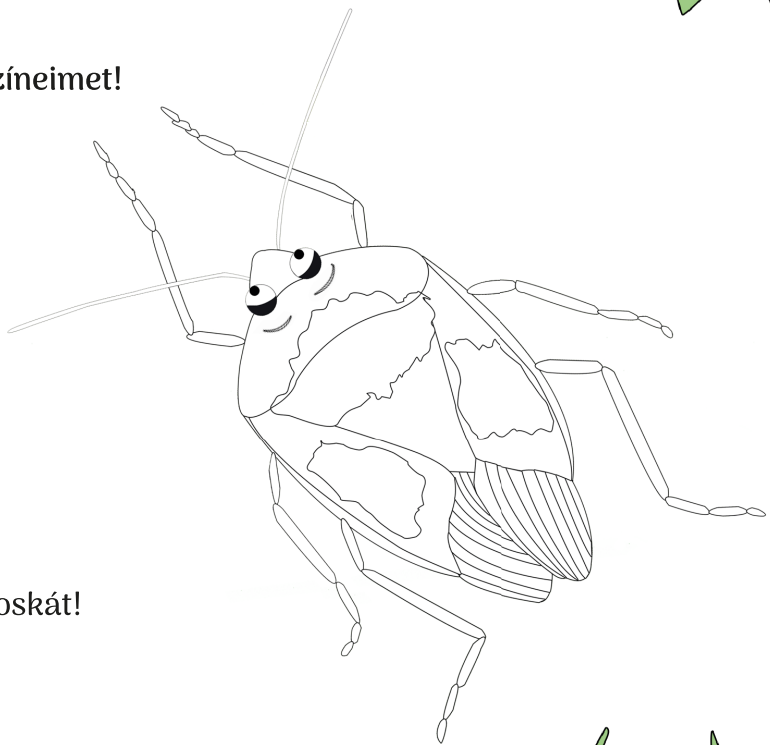
A kis rovar, miután kigyönyörködte magát a képekben, szárnyra kapott, és elrepült a város melletti erdőbe. A dús lombzat eltakarta a madarak elől, és a gúnyolódók szavai sem érték el többé. Ahogy ott kuporgott a faágon, lassan megnyugodott, és visszanyerte a színeit is.

Állítsd össze a kiállításban található faágot, hogy a kis poloska otthonra leljen rajta!





Köszönöm, hogy segítettél visszanyerni a színeimet!



A megszerzett színekkel színezd ki a kis poloskát!

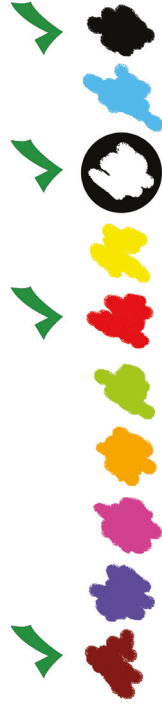


A füzet oldalain műanyag tárgyakat rejtettünk el. Keresd meg, és karikázd be azokat!

Az egyes műanyagok lebomlási ideje:

- Műanyag zacskó: **20 év**
- Hűsítő pohár: **30 év**
- Szívószál: **200 év**
- Műanyag palack: **450 év**
- Műanyag pohár: **450 év**
- Műanyag fogkefe: **500 év**

Megfejtés



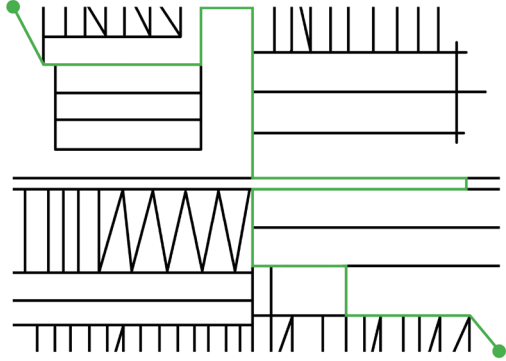
2.oldal



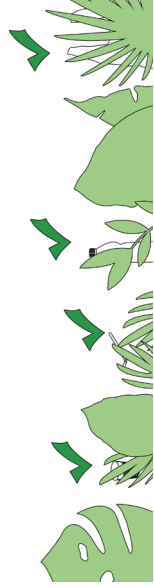
3.oldal



11.oldal



6.oldal



14.oldal

Írta és összeállította: Aranyi Fruzsina

Lektorálta és a fortélyos játékokat kitalálta: Vásárhelyi Tamás

Nyelvi lektor: Lakner Lajos

Illusztráció: Aranyi Fruzsina

Fényképezte: Ősz Attila

Grafika: Nemes Gabriella, Veres Kristóf, Ősz Attila

Felelős kiadó: Angi János igazgató

A füzetben megjelent mértani formákat Konok Tamás festményei inspirálták

Felhasznált forrás: Freepik.com



Déri Múzeum

4026 Debrecen, Déri tér 1. | +36 (52) 322-207
www.derimuzeum.hu | www.derimuzeum.hu/irodalomhaza



JÁTÉK



MESE



KALAND





ISBN 9786155560415