

A gyakorlat címe	<b>Középkori evolúció</b>
A gyakorlat típusa	bemelegítő; energetizáló
Javasolt korcsoport	12-13 éves, 14-16 éves
Időigény	5-10 perc
Helyigény	tanteremben megvalósítható
Eszközigény	nincs
A gyakorlat részletes leírása	<p>Azt mondják, hogy a kártya négy színe szimbolizálja a középkori Európában fellelhető 4 társadalmi réteget. A pikk a nemeseket, a kör a papokat, a káró a kereskedőket, a treff pedig a parasztokat reprezentálja. Ez az osztályozás, a legmagasabbtól a legalacsonyabbig még mindig meglévő sorrend a bridzsben. A játék célja miatt a négy különböző társadalmi rétegnek megvan a különböző mozdulata.</p> <p><u>Parasztok</u> – a parasztokat gyakran látjuk úgy, hogy a disznóólat takarítják, a mozdulat, ami megjelenít egy parasztot az, hogy villával kiganézzuk a disznóólat és a vállunk mögé dobjuk a trágyát.</p> <p><u>Kereskedők</u> – azért mert a kereskedők általában pénzzel foglalkoznak és vállalkozók, ezért őket a pénzautomata karjának lehúzásával mutatjuk, hozzáátéve azt, hogy: csing-ling</p> <p><u>Papok</u>: a papok mindig imádkoznak, ezért a mozdulat az összetett kéz és bólogatás a másik előtt.</p> <p><u>Nemesek</u>: A nemesek a királyi család sarjai. A nemesnek az egyik kezét a levegőbe kell tartani, körbenézni fölényesen a csoporton és közben azt mondani, hogy nem vagytok közénk valók.</p> <p>A résztvevők kapnak egy-egy kártyát, amit nem nézhetnek meg. Mindenki parasztként indul, miközben csinálják a mozdulatokat, és keresnek egy másik parasztot. Amikor találtak egy partnert, háromig számolnak és előveszik a kártyájukat. A feladat, hogy minél előbb megmondják a két kártya értékének összegét. Aki lassabb volt, az paraszt marad, keres magának egy újabb társat. Aki gyorsabb volt, az kereskedővé válik. Majd kicserélik kártyáikat. Mindketten a saját rangjuknak megfelelő mozdulatokat utánözva keresnek maguknak játékpárnert a saját társadalmi osztályukból, majd újra játszanak és kártyát cserélnek.</p> <p>Az evolúciós út: paraszt – kereskedő - pap - nemes – udvari bolond</p> <p>Amikor két nemes találkozott, a nyertesből joker lesz, az udvar bohóca, aki a pálya szélén örül sikerének. A játék addig folyik, amíg mindenkiből udvari bolond lesz, s marad 1 paraszt, 1 kereskedő, 1 pap – 1 nemes és sok-sok udvari bolond.</p>

javasolt reflexiós kérdések, feldolgozási szempontok	Hogy tetszett a gyakorlat? Mi volt benne nehéz? Mi volt benne izgalmas? Szívesen játszanád újra? !
Kulcsszavak (címkék)	kommunikáció, rivalizálás, szabálykövetés, reflektivitás
Forrás	Kovács Nikoletta - Pölös Annamária: Játékmozaik, Mozaik Kiadó, Budapest, 2011