

Élménybeszámoló az ókori Savariából

2023 novemberében iskolánkból több osztály is elmehetett az Agorába, hogy részt vegyenek egy foglalkozáson, aminek a témája az ókori Savaria.

A játék nagyon ötletesre sikerült, hisz a pontokat, agyag érmék jelölték (az ókorban ezek valamilyen fémből, ötvözetből készültek), de ne siessünk ennyire előre!

A játék az ókori Savaria városában játszódik. Egész pontosan egy jómódú ház, és környéke körül. Ebben a környezetben helyezkedett el 7 állomás, az osztályt pedig 4 csapatra osztották, hogy gyorsabban haladjunk, és jobban át tudjuk élni, milyen volt Savaria polgárának lenni.

Így az én csapatom Savaria ókori fa térképével találkozott először. A szervezők elmeséltek egy nagyon érdekes történetet, majd egy fekete golyót kellett a város 3D utcái között bevezetni az akkori Fő térre.

A következő állomáson egy minta alapján kellett kirakni egy mozaikpadlót, ami az ókori fürdő egyik mozaikja volt.

A következő helyszínen az említett ókori fürdőről kellett ledobni egy kuvikot, 3 próbálkozásból, hogy ne zavarja a nyugodt fürdőzést. Ha nem sikerült, körbe kellett futni az egész pályát, így azok is szerezhettek érmét, akiknek nem sikerült elkergetni a madarat.

Újfent tovább mentünk eggyel: ezen a helyen ókori csatornaszerelők lettünk. Be kellett mászni egy kisebb-nagyobb csőbe és onnan ki kellett mindenféle olyan dolgot, amely gátolta a víz elfolyását. (Megjegyzésként: mindenkinek ez volt a kedvence.)

Fojtattuk vándorlásunkat, s a város híres szülöttéről, Szent Márton életéről meséltek nekünk. Szombathelyiként úgy gondolom sokat tudunk róla, része az életünknek, de voltak benne olyan részek is, amik még nekem is tudtak újat mutatni. Később csoportosítani kellett Márton életének fontosabb állomásait kirakósok segítségével. Éltük tovább polgári életmódunkat, vagyis mentünk tovább erről az állomásról is, az utolsó előttihez érkezve. Itt a klasszikus "tapintásból találd ki mi az" játék egy kereskedős történetbe foglalva várt minket. Kétféle zsák volt: olyan, ami Savariában termelhető volt, és pecséttel ellátott, amelyet messzebről kellett hozni, mert nem volt vagy csak keveset tudtak belőle termelni, készíteni. A zsákokban a műaranytól kezdve az üvegen keresztül egészen a bronz serpenyőig minden megtalálható volt. Még egy plüssmedve is - merthogy igazi mégsem fért volna bele.

Végül át sétáltunk az utolsó állomásra, ahol az ókori kerámia- és agyagedényekről tudtunk meg többet. Itt is volt játék. Arra kellett rájönnünk, hogy 6 db edény közül melyik az a 4, amiket akár már a rómaiak is elkészíthettek.

Minden állomásnál kaptunk egy-egy agyag érmét az elvégzett feladatokért. Vagyis ha 7 db érménk volt, akkor kaptuk meg a jutalmat: a város kapujánál, a kijáratnál elvámoltattak minket. 7 érméből hatot leadtunk, egy pedig a jutalom volt, ezt haza lehetett hozni emlékké.

Zárásként: hálás köszönet a szervezőknek és a tanároknak, hogy megteremtették ezt a programot és lehetővé tették, hogy részt vegyünk rajta.

Felső tagozaton az 5.a és 5.b osztály vett részt a foglalkozáson.

Kísérő pedagógusok: Horváth Mirtill, Nagyné Kovács Ildikó, Szecsődi Tímea

Írta: Taskó Mátyás, 5.b