

MESEÖSVÉNY

A Meseösvény egy olyan sétaút, interaktív program, mely a természetvédelem témáját az irodalom, a zene, a mozgás és a vizualitás területeivel kapcsolja össze színes, inspiráló egységgé.

A tájkertek jellegzetességeit követve, az Ösvény törekszik arra, hogy szabad utat engedjen a parkban kialakított mikrohelyszínek, az ott elhelyezett objektumok és szöveges felületek önálló felfedezésére, titkaik felfejtésére. Látogatójától kíváncsi, érdeklődő, értelmező attitűdöt vár el, így nem kívánja tőle egy konkrét cél megvalósítását vagy egy határozott útvonal teljesítését. Sokkal inkább kreatív játékra, önálló felfedezésre hív – gyereket s felnőttet egyaránt.

Ugyanakkor - mértékében az előbbi célokat nem meggyengítve - felvállalja a játékos ismeretközlést is, a természet, s elsősorban a fák életének, jellegzetességeinek, fontos szerepének bemutatásával.

A koncepció teljes megvalósulása a Meseösvényt egy olyan szabadon „olvasható” és szabadon értelmezhető „történet” teszi, mely 10/12 „fejezetten” keresztül a fákról mesél az arra sétálóknak. Mesél arról, hogyan ad otthont egy fa élőlények sokaságának, hogyan működik együtt társaival, környezetével, velünk, emberekkel, és hogy mi mindent köszönhetünk neki. Föld alatt rejtőzködő titkait éppúgy megismerhetjük, mint érdekességekkel teli hétköznapjait. Az ismeretszerzés azonban elsősorban megélésen, átélésen, mozgásos interakciókon, érzelmeket kiváltó és gondolatokat ébresztő játékokon, illetve művészi gesztusok és alkotások befogadásán keresztül zajlik. A parkban kószálás élménye mellett a rátalálás örömeinek, a „sajátként megélt” történet katarziséjának kiváltása a program célja.



Terveink szerint éppen ezért egy-egy szimbolikus ajtó állna a Meseösvény két végpontján, mely a racionális világot és mesebeli világot, a várost és a természetet, a külső és a belső én közti átjárást hivatott megjeleníteni.

A szabadon álló ajtó döntés elé állítja az arra járókat: azt megkerülve hétköznapi sétát tesz a parkban vagy az ajtón keresztülhaladás által belép a játék terébe.

Az ajtón keresztül olyan „mesevilágba/fantáziavilágba” lépünk, melynek főszereplői maguk a park lakói: az ott élő fák, bokrok, a patak, rovarok, madarak, és mi magunk, a játékos felfedezésre induló látogatók.

Az Ösvény 10/12 olyan helyszínt foglal magába, melyek mind saját tipikus jegyeik (sűrű facsoport, összekötő híd, csendes domboldal, padokkal körülvett pihenő, távol álló faóriások stb.) és elhelyezkedésük által válnak egy-egy téma kibontásának természetes közegévé. Emellett, mivel a Meseösvény két végpontja a program gondolati alappilléreit jeleníti meg (az otthonosság és az együttműködés fogalmait), biztosítható, hogy bármelyik oldalról elindulhatunk sétánkra, akár a Viadukt, akár az Öntöde utca felől.

1. helyszín: AZ OTTHONT ADÓ FA (AZ EGYIK VÉGPONT)

A fák rólunk és más élőlényekről is gondoskodnak: amellet, hogy oxigént termelnek, terméseikkel, gyümölcseikkel táplálékot nyújtanak, bújóhelyet, lakhelyet nyújtanak állatok, növények, emberek számára. A fák mindezért cserébe megérdemlik a törődésünket: hogy mi is otthont biztosítsunk számukra lakóhelyünkön.

A Viaduktól elindulva az első fűzfacsopotránál, 4 felnőtt nagyméretű fa ölelésében kapna helyet az állomás. A tőlük nem messze álló öreg fűzfa és a mögéjük frissen ültetett fűzfacsemeték együtt a család, családi otthon képzetét keltik. A fűzfák által átölelt terület önmaga is a védelem, biztonság, fészkek érzését sugallja.

A természetes növények bújócskázásra, famászásra, a fenti és lenti élővilág felfedezésére csábítanak.

A helyszín jellegzetessége és témája kétféle installáció ötletét is előhívta, melyek egymást erősítik:



A szertelenül burjánzó, színes madárodúk látványa egy szabad asszociációs játékot kezdeményez természet és város együttműködéséről, emberek és madarak közös lakhelyéről. A szándékosan túlzó, sűrűn elhelyezett, tarka odúk nem csak a körülöttünk élő madárvilág gazdagságára, változatosságára utalnak. Az „odúváros”, az emberek lakta települések zsúfoltságát utánozva felveti az egyre sűrűsödő városszövet élővilágot háttérbe szorító tendenciájának kérdéseit is. A súlyos téma - a projekt célkitűzéseinek megfelelően - meseszerű, vidám, továbbgondolásra inspiráló megjelenést kap.

Az öreg fűzfa öblébe fűzfaenyő kerülne elhelyezésre, mely bújóhelyként szolgálhatna a gyerekek számára.

Némely állomáshelyen karcsú, oszlopszerű objektumokon/ félig fektetett „karmesteri” pultokon olvasható, böngészhető ismeretterjesztő jellegű információkat, grafikákat, játékos kérdéseket helyeznénk el az adott állomás témájával kapcsolatban.

Ismeretterjesztés: grafikán megjelenítve a fa élővilága a különféle lakhelyekkel (odúk, fészkek, üregek, gyökérszet vagy kéreg alatti búvóhelyek stb.) Kik élnek a fa lombjainak rejtekében? Kik a törzsében? Kik a gyökerek közt bújkálva? Milyen az otthonuk?

Játékos kérdés: mi milyen állatok lennének legszívesebben és a fa mely részén készítenénk el a lakhelyünket?

Mese: Shel Silverstein A jószágos fa - A történet QR kóddal beolvasható, hangoskönyvként meghallgatható a tereptárgy mellé helyezett padon/farönkökön ülve.

2. helyszín: A FÁBAN LAKÓ ZENE

A fák amellet, hogy oxigént, élelmet, búvóhelyet nyújtanak számunkra, számos használati eszközünk alapanyagául is szolgálnak: lehet belőlük bútorokat, játékokat, könyveket, hajókat stb. készíteni. Számos hangszerünk is fából készül, ezeket járja körül ez az állomás.

Helyszín és tereptárgya:



A színpad jobb oldalán található fűzfák mellett, az egyik domb belső, csendesebb oldalára hosszú, asztalszerű falap támasztható, aminek a felületei különböző röcögtetéssel, kopogtatással és esetleg mozgatóval megszólaltathatók. A mellette elhelyezett rönkökre le is lehet ülni.

Az asztal "lapja" különböző fajtájú, más-más színű, hangszerekhez alkalmas fából készült pallókból /gerendákból, készülne, mindegyikre rá lenne írva, hogy milyen fa, csakúgy, mint a röcögtető, kopogtató, dobverőszerű eszközökre is. Az egyes hangoztató felületekhez jól ritmizálható szövegeket illesztünk, melyek inspirálják a fában lakó zene (ritmusos versek, népi mondókák) megszólaltatását. Itt szabadon lehet hangokat, zajokat, ritmusokat létrehozni: dobolni, ütni, simogatni, fújni, dörzsölni, pattintani, zörgetni.

Az asztal közelében álló fűzfacsoport árnya pedig nyugodt zenehallgatásra hívja a látogatókat, a QR-kódos táblák olyan internetes oldalakra navigálnak, ahol fából készült hangszerek szólalnak meg.

Játékos kérdés: felismerjük-e, hogy milyen hangszert hallunk éppen?

3. helyszín: MOZOGNAK-E A FÁK?

A fa látszólag nem képes a helyváltoztatásra, pedig ez nem teljesen igaz. Pl. levelei a nap felé nyújtóznak, gyökerei egymásba kapaszkodnak, törzse nő, terebélyesedik, ha nagyon kiszárad, törzse rezeg stb. Mozgása jellemzően a tápanyagszerzéssel vagy a jeladással kapcsolatos.

Helyszín és tereptárgya:



A színpad és a játszótér közti hosszú, egyenes szakaszon, a patak és a sétaút közti területen, a magas nyár és fűzfák közti szakasz jó közvetítője a mozgás témájának.

Itt egy olyan fából készült egyensúlyzó és ügyességi pálya kapna helyet, mely elemeivel (egyensúlyzó gerenda, ugróléc, billegő lécz, rugós lépegető, összekapcsolt mini libikóka, magasan megérinthető lécz, „limbólécz”, lépegető fakockák) számos mozgásforma kipróbálására adna lehetőséget, úgymint a tipegés, óriáslépés, ugrás, billegés, nyújtózás, átbújás, egyensúlyozás stb.

Az előző állomáson főszerepet kapó ritmus itt is visszaköszönne: a lépegetők és gerendák felületére mondókák szövegét íránk fel.

Emellett karcsú, oszlopszerű objektumon/ félig fektetett „karmesteri” pulton a fák mozgásával kapcsolatos érdekességeket és játékos kérdéseket helyeznénk el. Itt kerülne leírásra egy további játéklehetőség is: mutasd meg mekkorát ugrik egy béka, egy nyúl, egy szarvas stb., milyen gyorsan fut egy pók, egy kutya, egy nyest, egy gepárd stb.

4. helyszín: MAGBÓL ÓRIÁSOK

Tematika:

A fa életciklusainak bemutatása: hogyan válik egy apró mag fölének tornyosuló, hatalmas terheket bíró, évszázadokat átélő óriássá.

A fák történelmi korszakok tanúi, évgyűrii sok mindenről mesélnek. Az itt álló idős fák például arról, mi történt az elmúlt századokban Biatorbágyon: tanúi lehettek a Viadukt elleni merényletnek, Bia és Torbágy egyesülésének, a várossá válásnak stb.

Helyszín:



A játszótér és az Öntöde utca közötti szakaszon található, kikövezett, padokkal körülvett pihenőhely körkaréjos formája tökéletes alapja egy évgyűriket szemléltető, lábakon álló fametszet-installációnak, melyen néhány általánosan ismert, alap támpontot jelentő évszám mellett a nevezetes helytörténelmi eseményeket és évszámokat jelölnénk be.

Az évgyűriük időtérképét végigbogarászva történelmi időutazást tehetünk.

Emellett a pihenőhely szélén található valódi fatönc egy újabb játéklehetőséget kínál: keressünk hasonló fatöncöket a parkban és az évgyűriük tanulmányozásával próbáljuk megállapítani a korukat.

Az évgyűriük nem csak a fák koráról, de a történelmi idők időjárás viszonyairól is mesélnek. Például arról, hogy egyes időszakokban mennyi volt a csapadék, mennyit nőtt a fa.

5. helyszín: A FÁK AZ EGYÜTTMŰKÖDÉS BAJNOKAI (A MÁSIK VÉGPONT)

Tematika:

A fák egyes részei közt csodálatos együttműködés zajlik a túlélésért: a gyökerektől a törzsön át a legfelső ág legkisebb leveléig. A fák együttműködnek egymással és velünk is szeretnének együttműködni.

A helyszín és tereptárgya:

Az Ösvény vége, az utolsó állomás (vagy ha valaki erről az oldalról közelíti meg, akkor az Ösvény eleje és az első állomás) az Öntöde utca közelében található.

Ezen a helyszínen olyan ügyességi játékok kínálhatóak fel, melyek közös problémamegoldást, összefogást igényelnek.

Ilyen pl. az a labirintusszerű, fűzfavesszőből készített akadálypálya is, melyen a becsukott vagy kendővel bekötött szemű társunkat kell végigvezetnünk.

Vagy az eszközöket nem, de a szoros együttműködést nagyon is igénylő „Csomójáték”, melyben a résztvevők csoportokként köröket alkotnak olyan módon, hogy válluk összeérjen. Becsukják a szemüket, és előre nyújtják a kezeiket egészen addig amíg el nem érik valamelyik társuk kezét. Azután kinyitják a szemüket, és megpillantják a kezek zűrzavaros összefonódását. Megpróbálják kioldani a csomókat úgy, hogy közben nem engedik el egymás kezét. Ügyes forgások, átbújások és átmászások segítségével kinyílik a kör. A feladat nagymértékű együttműködést, koordinációt, ügyességet és logikus gondolkodást igényel.

A Meseösvényre tervezett további témák, melyekhez szintén különálló helyszínek és játékos tereptárgyak, mesék, versek kapcsolódnak.

6. EZERARCÚ FÁK: A FÁK, MINT EGYÉNISÉGEK

Nincs két egyforma fa: igazi egyéniség valamennyi.

- milyen alakú lehet a fák lombkoronája?
- levelek formája
- fakéreg mintázatai

7. MIT ESZNEK, MIT ISZNAK A FÁK?

Mit esznek? Nem szendvicset, nem rántottát, nem is mókust, hanem: napsütést, vizet, szén-dioxidot használnak fel az ebédjük elkészítéséhez. Édesszájúak: a fák zöld levelei a felsoroltakból cukrokat állítanak elő.

Mit isznak? A fák a legtöbb dolgukat roppant komótosan végzik, inni viszont nagyon gyorsan isznak. Egy nagyobb fa naponta akár több száz liter vizet is képes felszívni a talajból.

8. A FÁK BÁMULATOSAN IZGALMAS, TITOKZATOS LÉNYEK

A szemünk elől elrejtve láthatatlan események zajlanak a fák sűrű lombjai között, a fatörzs kérge alatt, de legfőképp a gyökérzet szintjén. A fák barátkoznak egymással, támogatják fajtársaikat, családi életet élnek - pl. az anyafa gondoskodik csemetéiről vagy az idősebb családtagokról. Sokkal többre képesek, mint gondolnánk. Érzékeik a körülöttük zajló valóságot: észlelik a hideget-meleget, a víz jelenlétét, a fény intenzitását, „kiabálnak”, ha szomjasak (rezegni kezd a törzsük), védekeznek a kártevők ellen (ld. rovarok, zsiráfok ellen illatanyag kibocsátása), vannak érzékszerveik: tudnak tapintani (gyökerekkel), éreznek szagokat, ízeket, fájdalmat, veszélyt, stb.

9. AZ ÖREG FA MESÉJE

10. AZ ERDŐ A FÖLD/ VÁROSUNK TÜDEJE

11. BESZÉLŐ FÁK

Újabb kutatások bizonyítják, hogy a fák kommunikálnak egymással.



Az egy-egy téma kibontására szerveződő, nagyobb állomások mellett a Meseösvény több olyan meglepetésszerűen fellelhető kisebb „szövegpontot”, illetve „képpontot” is rejteget, melyekre rátalálni külön örömforrást jelent minden korosztály számára. Lehetnek ezek az árok felett átívelő híd korlátjába vésett idézetek, bokor rejtekében fekvő kőbe rótt haikuk, pad támlájára írt versek vagy fára akasztott üres képkeretek, ablakráámák, melyek segítenek a megszokott környezetünket új szemmel látni. Hiszen:

*Új szemmel nézni
a régi képre: ez a
mi alkotásunk.*

(Fodor Ákos)



Az Ösvény szívesen fogad bármilyen korú látogatót: óvodásokat, iskolásokat, felnőtteket, időseket. Fontos, hogy bárki élményre, üzenetre, érintésre, lehetőségre találhasson itt. Még a legkisebbek is. Íme egy számukra kitalált játékötlet: az Öntöde utca felől, a patak mellett található egy téglalap alakú cellákból álló vaskorlát. Ezekbe a cellákba, mint keretekbe fatáblák illeszthetőek, melyből vonalvezető játékként kivéhető a patak térképe. A víz folyásának vonalán fából készített állatokat: kacsákat, halakat, vízipókokat mozgathatnának a gyerekek.

Versgyűjtések:

Nemes Nagy Ágnes: Akácfa
Osvát Erzsébet: Fűzfácska
Nemes Nagy Ágnes: Gesztenyefalevél
Nemes Nagy Ágnes: Hány ujja van?
Áprily Lajos: Csend
Kosztolányi Dezső: Fák beszéde - stb.

Haikuk:

Fáktól tanulok
csendet, s lám nem zavar a
rezzenő levél.

Ott lógott a fán
egy apró esőcseppben
az egész világ.

téli fák körül
jéghideg csend prédikál
letérdepelnek

Mészárosné Gárdos Gabriella - 3sor.hu. - stb.

Idézetek:

„Nem ott van az otthonod, ahol ismered a fákat, hanem ott, ahol a fák ismernek téged.” - Elli H. Radinger

„Engem szeretni velem való együttműködést jelent.” - Antoine de Saint-Exupéry - stb.

Mesék:

Shel Silverstein: A jóságos fa
A háromágú tölgyfa tündére - magyar népmese
Fésűs Éva: A büszke tölgyfa
Benedek Elek: Mese a fákról - stb.