

Tanulni élmény!

KOMPLEX ALAPPROGRAM

- Digitális alapú alprogram
- Logikaalapú alprogram
- Művészetalapú alprogram
- Testmozgásalapú alprogram
- Életgyakorlat-alapú alprogram



Oláhné dr. Téglási Ilona

Tanuljunk meg játszani, hogyan játszva taníthassunk!

– A Logikaalapú alprogram módszertana, innovációja

Absztrakt: Jelen írásban szeretnénk bemutatni, hogy az EFOP 3.1.2-16-2016-00001 számú, „A köznevelés módszertani megújítása a végzettség nélküli iskolaelhagyás csökkentése céljából” nevű pályázatban kifejlesztett Komplex Alapprogram pedagógiai rendszerében milyen szerepet játszik a Logikaalapú alprogram. Röviden bemutatjuk az alprogram koncepciójának legfontosabb elemeit, filozófiáját, az erre épülő pedagógus-továbbképzést, az alprogram innovatív megközelítéseit, annak iskolai működését és eddigi eredményeit.

Kulcsszavak: komplex alprogram, logika, játék, pedagógus-továbbképzés, innováció.

■ 1. A Logikaalapú alprogram helye és szerepe a Komplex Alapprogramban

A Komplex Alapprogram nevelési-oktatási programjának egyik alapvető célkitűzése, hogy fejlessze a gyerekek gondolkodási képességeit, melyek hozzájárulnak a tanulási képességek fejlődéséhez. Ezen cél megvalósításának egyik terepe a Logikaalapú alprogram. Az alprogram fókuszában tehát a gondolkodásfejlesztés áll, melyet játékos, élményszerű módszerekkel szeretnénk megvalósítani. Módszereinkkel, megközelítéseinkkel szeretnénk megmutatni, hogy a tanulás, a tudás megszerzése nem kell, hogy fájó és unalmas tevékenység legyen. Célunk, hogy a tanulás legyen örömforrás, élmény a gyerekek számára! Az oktatás egyik sarkalatos problémája a gyerekek alulmotiváltsága, ami sajnos már az alsó tagozatban is megnyilvánul. Ennek csökkentésére teszünk kísérletet az általunk javasolt játékos módszerek bevezetésével. Az alprogram koncepciójának, képzésének kidolgozása során arra törekedtünk, hogy ezek jól illeszkedjenek a Komplex Alapprogram és annak tanítási-tanulási stratégiájához, a DFHT (Differenciált Fejlesztés Heterogén Tanulócsoportokban) alapelveihez, céljaihoz és a gyakorlatban sokféle módon alkalmazhatók legyenek.

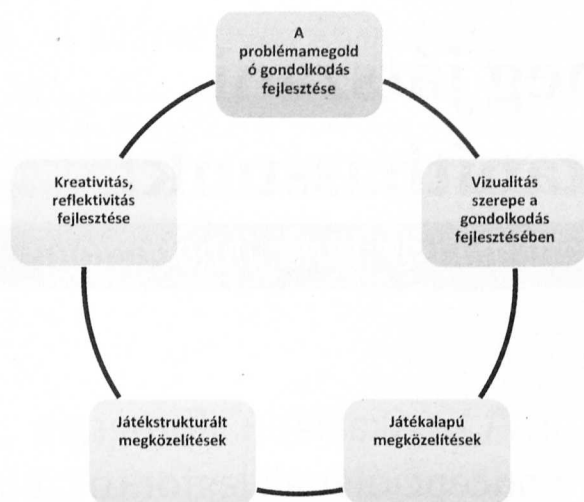
■ 2. A Logikaalapú alprogram koncepciójának legfontosabb elemei, az alprogram filozófiája

A tanulás logikaalapú megközelítésének legfontosabb célja, hogy olyan játékos, élményszerű módszereket integráljunk az oktatásba, melyek segítségével a gyerekek logikai, gondolkodási és problémamegoldó képessége fejleszhető. Kiindulópontunk a játék, hiszen ez a gyerekek egyik legfőbb tevékenysége, egyben a természetes tanulási folyamat egyik fontos lépcsője is. A gyerek kicsi korától kezdve a játékok segítségével sajátítja el új ismereteket, tesz szert új készségekre, fejlődnek különböző képességei. Miért kellene ennek véget érnie, ha elkezdődik az iskola? Hiszen a heterogén csoportokban történő differenciált fejlesztéshez jól igazodik a különböző tantárgyak élményszerű, játékos megközelítése, melynek révén erősödik a konceptuális tanulás, a játékokhoz kapcsolódóan a motiváció magas szinten tartható, a tanulás iránti pozitív attitűd erősíthető. A különböző logikai játékok és technikák alkalmazása természetesen nem öncélúan történik, hanem a tanterv és a tananyag megfelelő részébe való integrálással, szorosan kapcsolódva a tananyaghoz és a tanulók életkori sajátosságaihoz. Ezen túlmenően a legtöbb játékhoz több résztvevő kell – így a csoportos tevékenység lehetőséget nyújt a differenciálásra, a komplex alprogram alapvető módszertanának megfélemlően.

Az általános kompetenciaelemek (tudás, képesség, attitűd, autonómia) közül a logikaalapú megközelítések esetében tehát a gondolkodási képességek fejlesztésén van a hangsúly. A gondolkodási folyamatok szintjén vizsgálva sok olyan képesség fejlesztésére lehetnek alkalmasak a bevezetendő módszerek, melyek az értelmes, konnektív és reflektív tanulás elsajátításához elengedhetetlenek. Ilyenek például az analízis-szintézis, az induktív és deduktív következtetés, a rendszerezés, a kombinativitás, az érvelés, a térlátás, a sík- és térbeli viszonyok értel-

mezése, a rész-egész észlelés, az algoritmikus gondolkodás. Az összetettebb gondolkodási folyamatok közül a problémamegoldó képesség, a gondolkodás rugalmassága, hajlékonysága, a reprezentációs képesség, a kreatív képességek, az asszociatív és értelmes memória fejlődése várható.

Ennek megvalósítására alprogramunk öt olyan területen keresztül szeretné végigkísérni a képzésen a részt vevő pedagógusokat, melyek az alábbi ábrán láthatók:



1. ábra: A Logikaalapú alprogram témakörei

Szeretnénk a pedagógusokat megismertetni ezen módszerek elméleti alapjaival és gyakorlati megvalósításuk lehetőségeivel. Biztatjuk a kollégákat arra, hogy bátran alkalmazzák a játékot a tanulási folyamatban. Ehhez a képzés során olyan saját élményeket szerezhetnek a résztvevők, amelyek szándékaink szerint inspirációt adnak arra, hogy a gyakorlatban is kipróbálják a módszereinket. Filozófiánk, hogy tanuljunk meg (újra) játszani, hogy játszva taníthassunk, és a gyerekek játszva tanulhassanak!

■ 3. A Logikaalapú alprogram pedagógus-továbbképzésének felépítése, innovációi

A Logikaalapú alprogram képzése 30 órás, mely egy 10 órás távoktatási és egy 20 órás kontaktrészre oszlik. A távoktatási tananyagban foglaljuk össze az 1. ábrán bemutatott témák elméleti hátterét egy online tananyagon keresztül. Ezzel szemben a kontaktórák a kapcsolódó játékok, játékos megközelítések kipróbálásáról szólnak. Ezek között arra is mutatunk példákat, hogy hogyan lehet a gyakorlatban egy tanórába beilleszteni ezeket a módszereket. A továbbképzés során olyan logikai játékok kerülnek előtérbe (legyen az sakk, táblás, papír-ceruza, szituációs és egyéb játékok), melyeket a pedagógus fel tud használni mind az általános képességfejlesztéshez, mind a közismereti tantárgyi órákhoz. Nincs új a nap alatt, tehát a résztvevők ráismerhetnek az alkalmazott játékok között gyermekkoruk logikai játékaira – mert nem az a célunk, hogy új játékokat találjunk ki, hanem hogy meg-

mutassuk, hogyan lehet a jól ismert játékokat felhasználni a tanítási-tanulási folyamat során, és tudatosítsuk azt, hogy milyen sokoldalú készség-, képességfejlesztést lehet megvalósítani általuk. Reméljük, hogy a képzés elegendő motivációs alapot biztosít a kipróbálásukhoz. Ha úgy érezzük, hogy beszíppant bennünket a játék, higgyük el, hogy a gyerekekkel is ez fog történni. És ha a gyerek úgy megy haza az iskolából, hogy ma „csak játszottunk”, az jó, mert mi tudjuk, hogy a „játék” közben mennyit fejlődött a gyerek, és – figyelembe véve a módszerek elméleti hátterét – erről meg tudjuk győzni a szülőt is.

Nézzünk bele egy kicsit közelebbről tematikánk elemeibe!

3.1. A problémamegoldó gondolkodás fejlesztése

Pólya György írta „A problémamegoldás iskolája” című könyvének bevezetőjében a következőket: „Bármilyen probléma megoldása valamilyen nehéz helyzetből kivezető út megtalálását, valamilyen akadály megkerülését jelenti, olyan cél elérését, amelyhez egyébként közvetlenül nem tudtunk volna eljutni. A probléma megoldása az értelem jellegzetes teljesítménye, és az értelem az emberiség jellegzetes képessége: tulajdonképpen a problémamegoldás a legjellemzőbben emberi tevékenység.”

Szavai rávilágítanak arra, miért kiemelt nevelési cél a Nemzeti alaptantervben is a problémamegoldó gondolkodás fejlesztése. Ez az összetett gondolkodási folyamat szükséges ahhoz, hogy a gyerekek tudjanak alkalmazkodni a változó körülményekhez, bátran szembe nézzenek az új kihívásokkal. A képzés során olyan tanítási módszerek, stratégiák, helyes kérdései és feladatkészítési technikák elsajátíttatása a célunk, melyek segítségével, játékos módon, a tanulók aktivitására alapozva tudjuk fejleszteni a problémamegoldási képességet. Ehhez hozzátartozik az is, hogy maguknak a pedagógusoknak is jó problémamegoldóknak kell lenniük! Ezért két olyan területen keresztül tapasztaltatjuk meg a felfedezés, a megoldás megtalálásának örömét a képzésen résztvevőkkel, amelyek játékos formában fejlesztik ezt a képességet: algoritmikus játékokkal és olyan játékokkal, melyekben cél egy nyerő stratégia megtalálása.

Egy példa, amit érdemes kipróbálni akár otthon, akár az osztályban: két játékos játszik egy kupac kavicssal. A játék során a játékosok felváltva vesznek el kavicsot a kupacból, egyszerre egyet vagy kettőt (minden következő lépésnél szabadon eldönthetik, hogy melyiket). Az nyer, aki utoljára tud venni a szabályoknak megfelelően. Ha tudjuk, hogy hány kavics van, akkor a kezdő játékosnak mindig van nyerő stratégiája! De vajon hogyan alakítsuk úgy a játékot, hogy nyerjünk?

Nem áruljuk el a megoldást, de a Logikaalapú alprogram képzésén ez is kiderül!

3.2. Vizualitás szerepe a gondolkodás fejlesztésében

Minden ismeret elsajátítási folyamatban fontos szerepe van a vizualizációnak. Sok képzőművészt ismerünk,

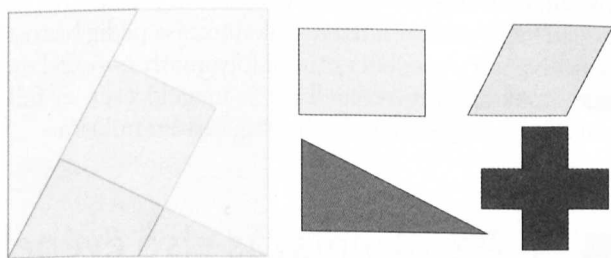
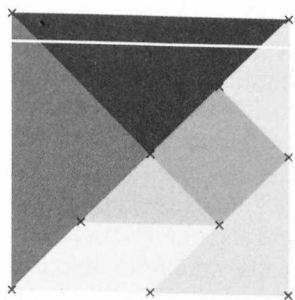
akiket a tudomány inspirált egy-egy alkotás létrehozására, és tudósokat, akik művészetekben keresik azt a kifejezőmódot, melyen keresztül a tudományt közelebb lehet hozni a hétköznapi emberhez. Ennek tudatos felhasználása révén a sokszor szárazabb, nehezen emészthető ismereteket is látványosan és élményszerűen lehet a tanulók elé tárni.

Jerome Bruner amerikai pszichológus tanulásmélete szerint egy új fogalom az elsajátítás során három síkon jelenik meg: először egy tárgyi, tevékenységalapú formában, utána vizuális, képi síkon és végül absztrakt, szimbolikus síkon. A fogalom beépítése során azért célszerű mindhárom gondolkodási síkon megismertetni a tanulókkal a fogalmakat, mert a többszörös reprezentáció megkönnyíti a tanulási folyamatot. Különösen fontos ez a nagyon absztrakt fogalmaknál, mint amilyenek például a matematikai fogalmak. Ha a gyerek gondolkodása elakad az absztrakt, szimbolikus síkon, vissza lehet „nyúl-ni” a képi vagy tárgyi síkhoz, és így összekapcsolni az absztrakt fogalmat a képpel, tárgyakkal, a való élettel. Ehhez sokféle lehetőség áll rendelkezésünkre, csak meg kell találni a kapcsolatot a képi, vizuális reprezentáció és a tanítandó tananyag között.



Erre is mutatunk egy példát:

Sokan ismerik a kínai tangram játékot, amelyben egy négyzetet felosztunk 7 részre, és ezek felhasználásával kell különböző figurákat kirakni úgy, hogy mindegyik elemet fel kell használnunk, azok nem fedhetik egymást és legalább egy ponton érintkezniük kell. Az ábrán látható a hagyományos kínai tangram felosztása. Ennek mintájára Samuel Loyd 19. századi amerikai rejtvénykészítő a következő tangram játékot alkotta: szintén négyzetet osztott fel, de csak 5 részre. A feladat az, hogy ebből az öt részből alakítsunk ki (mindegyiket felhasználva egyszer) egy derékszögű háromszöget, egy paralelogrammát, egy keresztet, egy téglalapot!



Samuel Loyd tangramja

A játékelményen túl a hasonló kirakók (sík- és térbeliek egyaránt) nagyon jó alapot adnak ahhoz, hogy rávi-

lágítsunk a terület vagy a térfogat fogalmának fontos tulajdonságaira. Például arra, hogy ha két alakzat ugyanazon elemekből áll, akkor területük (térbeli esetben a térfogatuk) egyenlő – ennek megértése nagyon fontos eleme a geometriai alapozásnak. A mintázatok felismerése, a rész-egész viszonyok értelmezése és elemzése, a sík- és térbeli tájékozódó képesség, az esztétikai érzék és a kreativitás is fejleszthető a hasonló játékok alkalmazásával.

3.3. Játékalapú megközelítések

A játékalapú megközelítésben a tanuló magából a játékelményből szerez ismeretet és attitűdalapot a későbbiekhez. A tradicionális játékokból (sakk, go, ostábla, málom,



valamint a kártyajátékok) reflektív módon kinyerhető logikus lépések, stratégiák, összefüggések, élmények arra utalnak, hogy egy speciális eszközzel szereshető tapasztalatból tanulhatunk egy reflektív folyamaton keresztül. A játékalapú tanulás elvének hirdetője volt Dienes Zoltán Pál, akinek matematikatanítási módszerét a képzés során megismerhetjük – olyan játékokat köszönhetünk neki, mint például a jól ismert logikai készlet, valamint a Dienes-készlet néven ismert játék, melynek továbbfejlesztett változata a színes rudak készlete. Módszerében a szabad játéktól a szabályjátékon keresztül jutunk el a fogalmakig, a struktúráig, miközben a gyerek alkotótevékenysége, konstrukciói vannak a középpontban. De mi nem gondoljuk, hogy csak a matematikát lehet játékokon keresztül közelebb hozni a gyerekekhez. A különböző logikai, táblás, társas- vagy papír-ceruza játékok közül nagyon sok olyan van, amelynek rendező elvei, eredete, a lejátszáshoz szükséges képességek vagy ismeretek jól illeszthetők egy-egy tantárgy struktúrájához, ismeretrendszerehez.

Egy példa egy nagyon sokoldalúan használható játéokra:



A régi Babilon építő mintájára amerikai feltalálók kidolgozták a Zometool nevű játékszaladót (erről itt lehet bővebben olvasni: <https://www.zometool.com/about-us/>), amelyek golyókból és pálcikákból álló elemei sokféle alakzat építésére alkalmasak. A térbeli testek megismerése, a gyerekek kreativitásának fejlesztése mellett felhasználhatjuk az irodalom vagy a történelem tanításában, épületek modellezésére, de akár a kémiaórán molekulák, kristályok szerkezetének bemutatására is.

3.4. Játékstrukturált megközelítések

Játékstrukturált megközelítésnek nevezzük, amikor a tanulási folyamatot szervezzük játékosan. Az ilyen típusú óra elrejtja a logikai, tantárgyi tanulási folyamatot azáltal, hogy a játékelményt helyezi előtérbe. Minél inkább részt akarnak venni a gyerekek a játékban, annál inkább támogatják egymás képességeinek fejlődését, illetve az ismeretsajátítást, hogy jól „pörögjön” a játék. A játékstrukturált megközelítésben tehát a gyerekek játszva tanulnak. Nagy előnye ennek a megközelítésnek, hogy nagyon könnyen adaptálható a különböző tantervekhez. Ehhez alkalmazhatunk hagyományos vagy speciális kártyákat (SET, Logiccards, Lapot kérünk!), de mi magunk is készíthetünk a tananyaghoz kapcsolódó kártyákat. A tanórák játékos szervezéséhez jó ötleteket adnak a logisztorik, logikai rejtvények, melyek tetszőleges szituációba átültethetők, és fejlesztik a gyerekek logikus gondolkodását, a logikai következtetési sémák alkalmazását. De a fogalmak tanulásához a barkochba, a különböző szójátékok, szituációs játékok is kiváló motivációs alapot biztosítanak.

És jöjjön egy példa a logikai rejtvényekre!

A királyné kérői közül a legokosabbat szeretné választani, ezért aki szeretné elnyerni a kezét, annak meg kell oldania egy rejtvényt. Három ládikát mutat a kérőknek, melyek közül egyik a királyné képét tartalmazza. A ládikán feliratok vannak, és a királyné annyit árul el a kérőknek, hogy a feliratok közül egy hamis, a másik kettő igaz.

Az arany ládika felirata: A kép nem ebben a ládikában van.

Az ezüst ládika felirata: A kép nem az aranyládikában van.

A bronz ládika felirata: A kép nem az ezüstládikában van.

Az a kérő nyerheti el a kezét, aki kitalálja, hogy melyikben van a képe. Nos, sikerül?

3.5. Kreativitás, reflektivitás fejlesztése

Az alkotás öröme minden ember számára fontos – legyen az akár egy étel elkészítése, egy pulóver megkötése vagy egy szobor, egy festmény megalkotása vagy egy jól sikerült előadás. Ha lehetőséget adunk, hogy a tanulók saját konstrukciókat hozzanak létre a különböző tantárgyakhoz kapcsolódóan, és ezeket lehetőségük van bemutatni, akkor nem veszítik el a gyermeki kíváncsiságot, mely a tanulás egyik fontos mozgatórugója. A kreatív személyiség-tulajdonságok (az eredetiség, az ötletgazdagság, a gondolkodás rugalmassága, hajlékonysága, a többféle megoldási út keresése, a kidolgozottság, a transzferálás, újrafogalmazás stb.) mindegyike hozzájárul a jó problémamegoldó képességhez, és így be is zárul a kör, visszajutunk az alapvető célhoz. A reflektivitás (azaz a visszahatás, a saját és mások tevékenységeinek értelmezése és értékelése) a tanulási folyamatnak nagyon fontos eleme. A játékokon keresztül megtanulják a szabályokhoz való igazodást, a siker és a kudarc elfogadását, az egymás iránti toleranciát, az együttműködés képességét, egymás tiszteletét. Ezzel támogatva a gyerekek személyiségének fejlődését, élményekhez juttatva őket. És tulajdonképpen ahhoz, hogy a gyerek a kreativitását kiélhesse, nem kell más, csak megadni a lehetőséget a szabad alkotáshoz. Nézzünk néhány nagyon egyszerű játékötletet, amellyel az egyes kreatív képességek fejleszthetők:

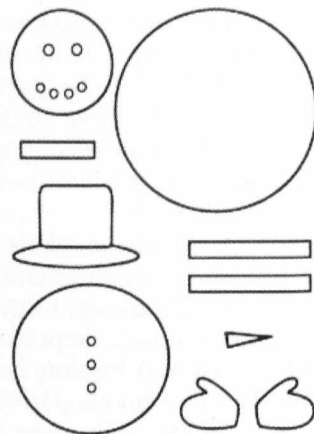
Hajlékonyság: alkossunk egy értelmes mondatot a következő szavak felhasználásával: esernyő, pók, hagyma, óriáskerék.

Rugalmasság: kivágtuk papírból egy hóember elemeit – alkossatok belőle valami mást!

Eredetiség: egy lapra nyomtassunk tetszőleges kis ábrarészleteket! Mit látunk benne? Egészítsük ki a lehető legkülönbözőbb módon!

Újrafogalmazás: a megszokott alkalmazásától eltérően mire tudnánk használni a következő tárgyakat: palacsintasütő, ruhacsipesz, ceruza. Adjunk meg minél többféle különböző felhasználást!

Komplexitás: zeneművek, környezet és események párosítása.



4. A Logikaalapú alprogram megjelenése a Komplex Alprogram szerint működő iskolában

A logikaalapú megközelítések több szinten is megjelennek a Komplex Alprogramot alkalmazó iskolákban: egyrészt beépítve a tantárgyi órákba (komplex tanórák), másrészt önálló szabadidős foglalkozások formájában. Mindkét esetben olyan módon, hogy a tananyaghoz, a tanulási folyamathoz szervesen illeszkedjen az alkalmazott módszer. Erre a képzés során igyekszünk minél több mintát adni. Szeretnénk elérni, hogy a bemutatott módszereket, játékokat a tanulók beépítsék napi tevékenységeikbe. Ezáltal a tanuláshoz szükséges gondolkodási műveletek fejlődése fenntartható, a problémamegoldó és logikus gondolkodás az iskolai életen kívül is alapvető szükségletként jelenik meg, aktív felhasználásra kerül. Tudjuk jól, hogy ha a gyerekek „rákapnak az ízére” egy-egy játéknak, akkor az a szabadidő konstruktív eltöltését eredményezheti. És ha egyszer csak azt vesszük észre, hogy kikapunk a gyerekektől sakkozás, malmozás vagy egy kártyajáték során, akkor az azt jelenti, hogy jól dolgoztunk – hiszen ezen tudjuk legjobban lemérni, hogy a gondolkodásuk fejlődött. Az élménypedagógiai módszerek rendszeres alkalmazása pedig biztosítja a motivációt a további tanulási folyamathoz – ezzel megalapozzuk a korai iskolaelhagyás megelőzését, és felkészítjük a gyerekeket az élethosszig tartó tanulásra.

5. Az alkalmazás első évének eredményei, tapasztalatai

Képzői csapatunk, akiknek nagyobb része a program fejlesztésében is részt vett, eddig több mint 150 általános

iskola kb. 1200 pedagógusát képezte ki a logikaalapú módszerek iskolai alkalmazására. A 2018/19-es tanévben több mint 50 iskolában próbálták ki a módszert, és a visszajelzések nagyon pozitívak: a gyerekek szívesen vesznek részt a foglalkozásokon, élvezik a komplex tanórákat. A pedagógusok számára a képzésen túl biztosítunk egy szakmai támogatást, melynek elemei többek között egy Tudástár, amelyben segítséget kínálunk a foglalkozások éves tervezéséhez, és mintákat a foglalkozások és komplex tanórák tervezéséhez. Emellett bemutató foglalkozásokat, közös hospitálásokat és megbeszéléseket, szakmai napokat biztosítunk, ahol az alkalmazó iskolák pedagógusai meg tudják mutatni, ők hogyan valósítják meg a saját gyakorlatukban az alprogramot. A program nem lezárt – folyamatosan igazítjuk, korrigáljuk az elemeit, hogy a gyakorlatban minél jobban alkalmazható és valódi élményt, valódi fejlődést lehetővé tevő módszereket, stratégiákat adjunk a pedagógusok számára. És szeretnénk hosszú távon bevonni ebbe a folyamatba azokat az innovatív pedagógusokat, akik új ötleteikkel hozzá tudnak tenni az általunk összeállított anyagokhoz. Ehhez keretet biztosít az az iskolahálózat, melyet az alkalmazó iskolák között szeretnénk kialakítani. Ennek tagjai meg tudják osztani egymással tapasztalataikat, együtt tudnak fejlődni, hogy elérjék az Élménysuli címet.

Végül arra szeretnénk bízni a kollégákat, hogy merjünk játszani, mert a játék jó dolog, és ha valódi fejlődést valósítunk meg általa, akkor igenis helye van az iskolában!

■ Felhasznált irodalom:

Bruner, Jerome S. (1974): Új utak az oktatás elméletéhez, Gondolat Kiadó, Budapest.

Dienes Zoltán (1973): Építsük fel a matematikát! Gondolat Kiadó, Budapest.

Fenyvesi K.–Oláhné Téglási I.–Prokajné Szilágyi I. (2014) szerk.: Adventures on paper, Eszterházy Károly Főiskola, Eger.

Oláhné Téglási Ilona (2018) szerk.: Megalapozó tanulmány a logikaalapú iskolai programok fejlesztéséhez, Líceum Kiadó, Eger.

Oláhné Téglási Ilona (2018) szerk.: A Logikaalapú alprogram koncepciója, Líceum Kiadó, Eger.

Oláhné Téglási Ilona (2019) szerk.: Részvevői kézikönyv a logikaalapú alprogrami képzéshez, Líceum Kiadó, Eger.

Pólya György (1985): A problémamegoldás iskolája I., Tankönyvkiadó, Budapest.

Stöckert Károlyné (2011): Kis játépszichológia, Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.

Online:

- www.komplexalapprogram.hu
- www.vismath.uni-eszterhazy.hu
- www.zometool.com

(Az ábrák mind a szerző saját készítésű ábrái, fotói)



KIRÁNDULJON A CSERKESZŐLŐI

Jurta táborba!

Kellemes környezetben várjuk a diákokat és felnőtteket az **EGÉSZ ÉVBEN ÜZEMELŐ**, 140 férőhelyes, padlófűtéssel ellátott, komfortos jurtákból álló gyermek- és ifjúsági szálláshelyre.

Kiválóan alkalmas **erdei táborokra, edzőtáborokra, osztály- és csoportkirándulásokra, csapatépítő tréningekre, pihenésre, üdülésre.**

Kézműves foglalkozások, előadások, karaoke, fűdőzés és egyéb más választható **programok** színesítik az itt töltött élményt.

Kérje ajánlatunkat

az alábbi elérhetőségeken:

Telefon: +36 (70) 434-1848

e-mail: jurta@cserkeszolo.hu

web: www.cserkejurtatabor.hu

