



Lapok között

11-12



Lapok között

Téma: Irodalom

Szint: Általános Iskola (11-12 évesek)

Fogalmak: Szögek és beállítások - Képregény terminológia és kompozíció-kamera nézeti típusai

Időigény: +/- 30 perc

Tevékenység összefoglalása: Az iskolai könyvtár felfedezése közben találsz egy szétszakadt képregényt, és belekerülsz a történetbe. A szereplők a segítségedet kérik, hogy helyrehozd a sérült oldalakat, csak így juthatsz vissza saját világodba.

Szükséges anyagok: Egy toll, két üres képregényoldal (biztosítva) és a... motiváció!

Útvonalak/Mechanizmusok: Ez egy klasszikus útvonal többféle választási lehetőséggel. A helyes választás vezet a történet folytatásához. Általában a rossz választás magyarázathoz vezet, és visszamegy az előző bekezdéshez, hogy a játékos újra próbálkozzon. Néha a rossz válasz egy újabb megoldandó feladathoz vezet, mielőtt a helyes válasz útjához csatlakozna.

Gyakorlati tanácsok: Tekintettel e kaland alacsonyabb nehézségi szintjére, egy sorozat elején, a témába való bevezetésként használható. A tanulók a kaland során az üres oldalakat a megfelelő fogalmakkal (oldalelemek és felvétel típusok) egészíthetik ki, amelyek vastag betűvel vannak kiemelve ebben a kalandban.

Töltse le az összes vizuális anyagot [itt](#).

1

A tanárod megkért, hogy keress meg egy bizonyos könyvet az iskolai könyvtárban. Miközben a polcok között bóklászol, észreveszed, hogy néhány könyv a földre esett.

Ahogy letérdelsz, hogy felfezd őket, egy régi, szakadt képregény váratlanul magától kinyílik, és hirtelen nagyon erős fény vesz körül. A padló a lábad alatt remegni és imbolyogni kezd.

Becsukod a szemed, és döbbenet felkiáltasz! Érzed, hogy a tested felemelkedik a földről, és előre lendülsz, miközben minden irányba pörögsz, míg átrepülsz a vakító fényen. Mi folyik itt?!

 **Menj a 11. bekezdéshez.**



2

Ez nem tűnik teljesen helyesnek... A tüskés buborék olyan érzelmekhez kapcsolódhat, mint a düh vagy a sokk, de ezek az érzések kifejeződhetnek egy hagyományos buborékban vagy akár egy felhős buborékban is.

Talán valami másról van szó.

- Az alakzat a szavak jelentéséhez kapcsolódik.

 **Menj a 10. bekezdéshez.**

- Az alakzat a beszéd típusához kapcsolódik.

 **Menj a 8. bekezdéshez.**

3

Helyes! Ezek a kockák információkat tartalmazhatnak arról, hol zajlik a cselekmény, vagy hová mennek, illetve honnan jönnek a szereplők, különösen, ha a rajzokból hiányzik néhány elem.

De nem csak erre használhatók... Mit gondolsz, mit tartalmazhatnak még?

- Időperiódusokat a történet kialakulásához.

➡➡➡ ➔ **Menj a 9. bekezdéshez.**

- A karakter tevékenységét meghatározó leírásokat.

➡➡➡ ➔ **Menj a 17. bekezdéshez.**

- A fentiek közül mindegyiket. ➡➡➡ ➔ **Menj a 12. Bekezdéshez.**

4

Hoppá, ez nem az... Ezek teljes mondatok, nem hangok. Ez azt jelenti, hogy más lehetőség is kell, hogy legyen!

➡➡➡ ➔ **Menj a 16. bekezdéshez.**

5

Hoppá, ez nem helyes. Ezek nem az érzelmek nevei...

Rá fogsz jönni. Próbáld újra!

- Helyszíneket jelölnek. ➡➡➡ ➔ **Menj a 7. bekezdéshez.**

- Hangokat jelölnek. ➡➡➡ ➔ **Menj a 18. bekezdéshez.**

6

"Nem emlékszem, hogy hívják azokat - csodálkozik az egyik fiú. "Tudom, hogy ez egy furcsa szó..."

A másik felkiált: "Egy szót, amely egy hangot ábrázol, **onomatopoeia**-nak nevezünk.. Valóban nagyon furcsa! De nagyon hasznos egy hang nélküli világban!"

Az első folytatja: "Most, hogy tudjuk, mit jelentenek, az ilyen hangokat kiváltó események és cselekvések alapján a megfelelő oldalakra irányíthatjuk őket, ahol a helyük van. Köszönjük szépen! Most már átmehetsz a következő oldalakra, és megnézheted, mit lehet tenni a többi szereplő érdekében!"



"Sok szerencsét!" - kiáltják mindketten, miközben búcsút intettek. Ideje lapozni!

 **Menj a 14. bekezdéshez.**

7

Hoppá, ez nem helyes. Úgy tűnik, ezek nem a helyek nevei...

Rá fogsz jönni. Próbáld újra!

- Érzelmeket jelölnek.  **Menj a 5. bekezdéshez.**
- Hangokat jelölnek.  **Menj a 18. bekezdéshez.**

8

Helyes! A szereplők mosolyognak és megerősítik. Az egyik el is magyarázza: "A szokásos ritmusú, hangerejű beszéd esetén a normál lufi alakú buborékok a legelterjedtebbek. A tüskés forma azt jezi, hogy valaki sikít vagy hangoskodik az izgalom, a düh vagy a pánik miatt. Mint például te most! A buborékok a kifejezett érzelemtől függően különböző formákat vehetnek fel. Például némelyiknek virágos körvonalai vannak, hogy a szeretetteljes hangnemet jelképezzék, mások szaggatott vagy hullámzó körvonalúak és azt szimbolizálják, hogy a szereplő suttog vagy motyog."

A másik hozzáteszi: "Ami a felhőformát illeti, ez azt jelenti, hogy a szavakat nem kimondja, hanem gondolja a karakter. Ezért **gondolatbuborékok**nak nevezik őket. És néha nem szavakat, hanem szimbólumokat tartalmaznak, például kérdőjelet, felkiáltójelet vagy más ikonokat és **ideogramokat**, például szívet, villámot vagy villanykörtét, amelyek a karakter által nonverbálisan kifejezett érzelmeket vagy gondolkodásmódot jelképezik. Ezek a szövegbuborékokon kívül is megjelenhetnek."

 **Menj a 13. bekezdéshez.**

9

Helyes! Ezek a négyzetek tartalmazhatnak információt arról, hogy mikor zajlik a cselekvés, vagy hogy a különböző panelek között mennyi idő telt el...

De nem csak erre használhatók... Mit gondolsz, mit tartalmazhatnak még?

- Helyeket a történet helyszínének azonosítására.

 **Menj a 3. bekezdéshez.**

- Leírásokat annak meghatározására, hogy mit csinál a karakter.

 **Menj a 17. bekezdéshez.**

- A fentiek közül mindegyik.  **Menj a 12. bekezdéshez.**

10

Ez nem tűnik helyesnek... A kérdéseik normál, különböző jelentéseket hordozó lbuborékokban voltak, a te kérdésed a különböző formákról pedig egy felhőben volt...

Talán valami másról van szó.

- Az alakzat a beszéd típussal függ össze.

➡➡➡ ➔ **Menj a 8. bekezdéshez.**

- Az alakzat a szereplő érzelmeihez kapcsolódik.

➡➡➡ ➔ **Menj a 2. bekezdéshez.**

11

Néhány másodperc múlva a földre zuhansz, és lassan kinyitod a szemed. A fény eltűnt, de már nem az iskolai könyvtárban vagy... Egy város díszletét fedezed fel, de az egész olyan, mint egy rajz...



Egy képregénybe kerültél!!! Hogy történhetett ez?!

Körül nézel, és két férfit látsz, akik aggódva sétálnak feléd. Rajzolt karakterek, és az ajkuk képkockáknak mozog, de nem adnak ki hangot.

"Hé! Miért fekszel a földön? Jól vagy?"

"Furcsán nézel ki... Nem idevalósi vagy, ugye?"

Figyeled, ahogy a szavak megjelennek felettük buborék alakzatokban, amelyeknek az alján egy furcsa, hegyes elem van. Mi ez?!

- Egy hangeffektus ➡➡➡ ➔ **Menj a 4. bekezdéshez.**

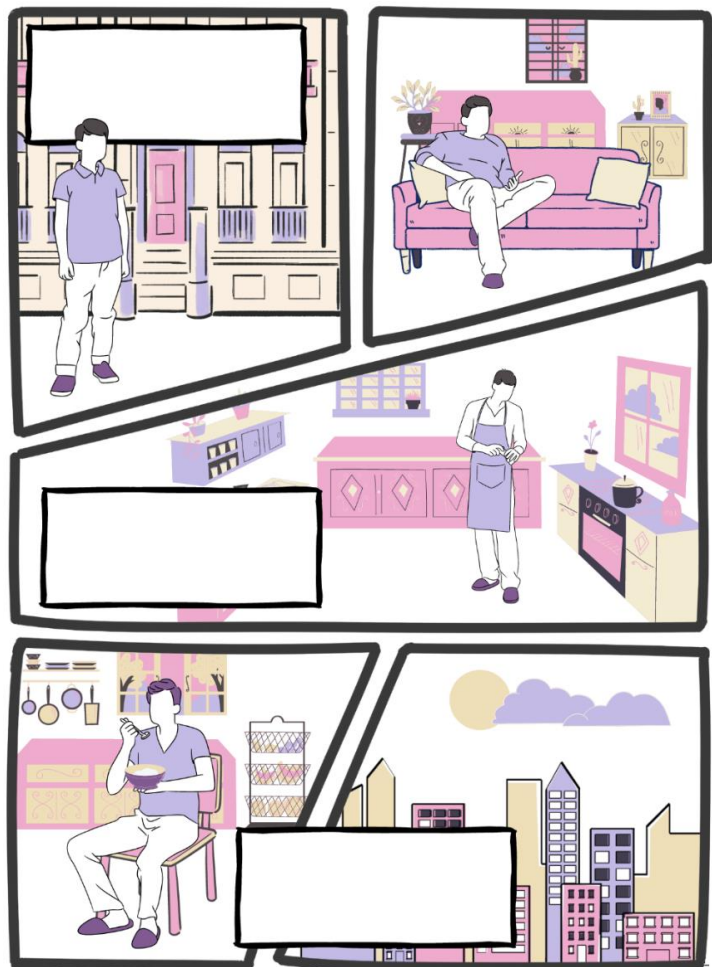
- Egy szövegbuborék ➡➡➡ ➔ **Menj a 16. bekezdéshez.**

Pontosan! Ezek a kockák különböző típusú információkat tartalmazhatnak a történet fejlesztéséhez.

Lehetnek információk arról, hogy mikor játszódik a történet, vagy hogy mennyi idő telt el a különböző panelek között (például "Egy órával később"), leírások arról, hogy hol játszódik a történet, vagy hogy a szereplők hová mennek vagy honnan jönnek, ha ez nem egyértelmű a képeken ("A lakása előtt"), vagy leírások a szereplők által végrehajtott cselekvésekről és eseményekről ("Egy ideig pihent a kanapén"). A történet általános kontextusát vagy a szereplők gondolatait vagy gondolkodásmódját is megadhatják.

Szövegdobozoknak nevezzük őket, és az elbeszélés részét képezik, a karakterek dialógusain kívül további tájékoztatást nyújtanak a rajzokhoz, hogy kiegészítsék a történetet és érthetőbbé tegyék a történetet az olvasó számára.

Most, hogy azonosítottad, mi hiányzik erről az oldalról, a hátterek és a tárgyak lassan elkezdnek megjelenni, több információt adva arról, hogy hol van a karakter, és mit csinál az egyes paneleknél. A történet most már újra írhatja magát, hála a segítségednek!



A karakter továbbra is néma és mozdulatlan marad, de tudod, hogy ez az oldal már jó, mivel most már érted a történetet. Lapozhatsz a következőre!

Kiegészítő gyakorlat:

Képzeld el ennek a szereplőnek a "történetét" és e rövid képregény célját vagy üzenetét. Írd le azt a 3 szöveget, amely a kockákban megjelenhetne. Használhatod inspirációként az itt látható rajzokat, vagy képzelj el egy teljesen más környezetet, amely illeszkedhet az első üres oldalhoz.



Menj a 19. bekezdéshez.

13

A két fiú segít talpra állni, és az egyik azt mondja:

"Nem tudom, hogy kerültél ebbe a képregénybe, de most, hogy itt vagy, jól jönne a segítséged! Ez a képregény régi és sérült, de egyben varázslatos is! Tudja, hogy kíváncsi és jószívű vagy; ezért hozott ide, hogy segíts nekünk!"

A másik elmagyarázza: "Néhány oldalról hiányoznak részek, néhány szereplő és történet pedig eltűnhet, ha a könyv tovább rongálódik! Sok mindent nem tehetünk, hiszen nem hagyhatjuk el a lapokat, amelyekre rajzoltak. De talán te átutazhatsz az oldalakon, és segíthetsz a többi szereplőnek helyrehozni a történeteiket! Biztos vagyok benne, hogy a mágia eligazít majd, és lehetővé teszi, hogy visszatérj a világodba, ha az összes oldal újra teljes lesz!"

Úgy tűnik, nincs sok választásod. Lássuk, mit tudsz tenni.



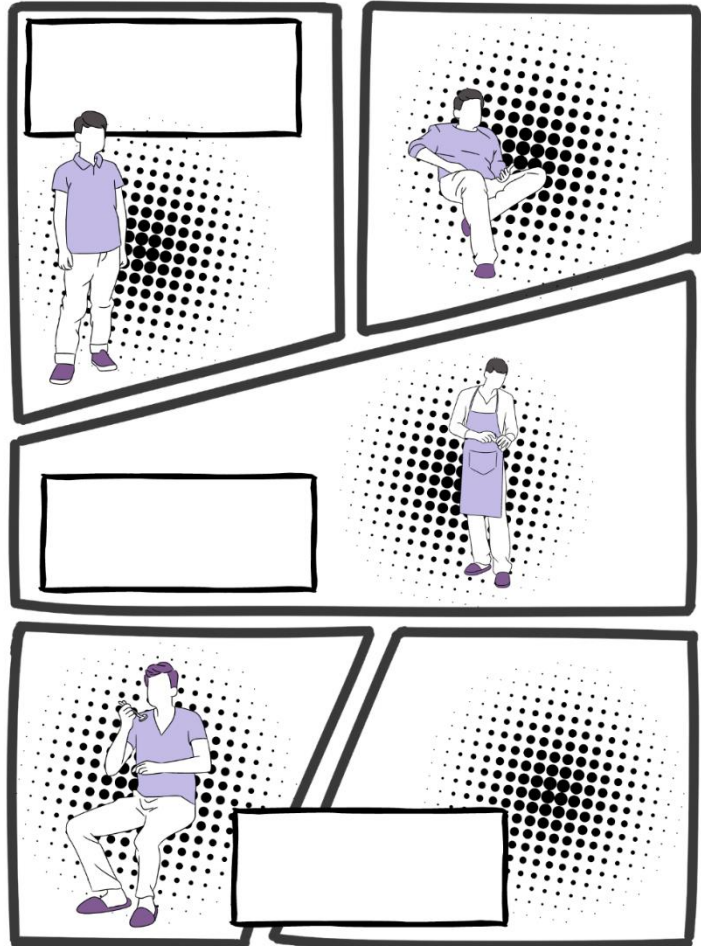
Menj a 15. bekezdéshez.

14

Most egy másik, 5 panelre osztott oldalon vagy. Ez nagyrészt üres, egy egyszerű karaktertől eltekintve. Különböző paneleken látod őt állni vagy ülni, de nincsenek hátterek, tárgyak vagy szavak, csak három üres téglalap.

Rájössz, hogy a karakter ezen az oldalon nem beszél, és rajta kívül minden hiányzik... Talán ha ezeket a paneleket kitöltened valamivel, a történet újra megjelenne!

Milyen típusú információt kellene elhelyezni a panelekbe és miért?



- Időintervallumok a cselekmény kibontakozásához .

➤➤➤ ➔ **Menj a 9. bekezdéshez.**

- Helyek a történet helyszínének azonosításához.

➤➤➤ ➔ **Menj a 3. bekezdéshez.**

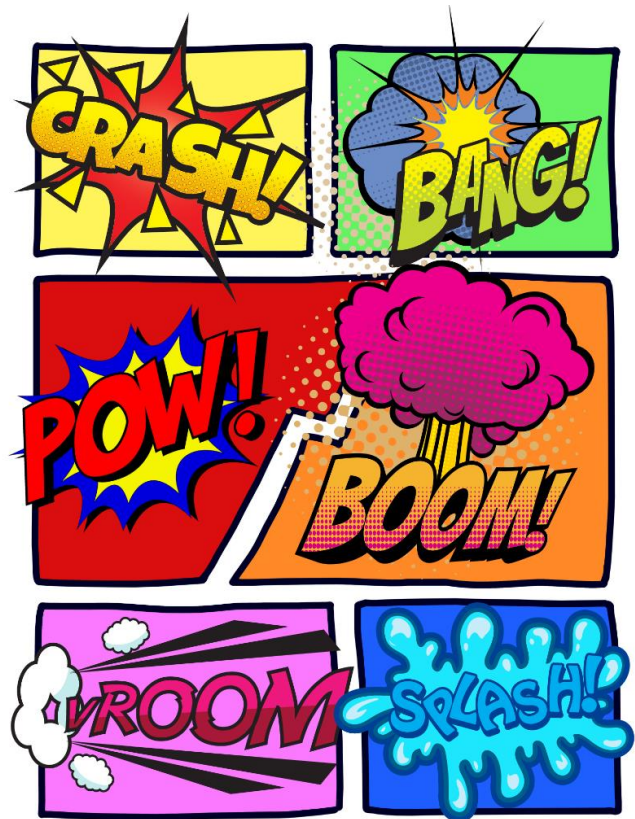
- Leírások, amelyek meghatározzák, mit csinál a karakter.

➤➤➤ ➔ **Menj a 17. bekezdéshez.**

- A fentiek közül mindegyik. ➤➤➤ ➔ **Menj a 12. bekezdéshez.**

15

Az egyik szereplő a következőket mondja: "Az első dolog, amit tehetnél, hogy segítesz nekünk azonosítani, mik ezek az elemek a következő oldalon. Tudod, a képregényekben egy oldal különböző méretű és alakú "dobozokra" van felosztva. Ezeket **panelek**nek hívják, általában **keretek** vagy **határvonalak** szegélyezi.



A panelekben képek, karakterek, szavak és események vannak, amelyek egy történetet bontanak ki."

A másik fiú folytatja: "A következő oldalon 6 panel van, mindegyikben egy-egy furcsa szó... Ezek az elemek eredetileg más oldalakon voltak a könyvben, és ide kerültek, de nem tudjuk, hogy mit jelentenek, vagy hová tartoznak..."

A következő oldalon ezek a rövid szavak vannak, színes elemekkel körülvéve: "Crash", "Bang", "Pow", "Boom", "Vroom" és "Splash".

Mit jelenhetnek ezek a szavak? Mire használják őket?

- Érzelmeket jelölnek. ➡➡➡ ➔ **Menj a 5. bekezdéshez.**
- Helyszíneket jelölnek. ➡➡➡ ➔ **Menj a 7. bekezdéshez.**
- Hangokat jelölnek. ➡➡➡ ➔ **Menj a 18. bekezdéshez.**

Valóban, ezek a **szövegbuborékok**, más néven szóbuborékok! Ezek tartalmazzák, hogy mit mond egy karakter. Lehetnek kerek, ovális vagy téglalap alakúak, és a szereplő felé irányított **mutató** vagy **csóva** jelzi, hogy ki beszél.

A helyzettől pánikba esve próbálsz beszélni, de szavaid

egy tüskés alakzatban jelennek meg, néhány felkiáltójellel körülvéve.

"Én nem ebből a világból származom! Nem tudom, hogy kerültem ide! Ki kell jutnom innen!"

Zavartan próbálsz megérteni, miért tüskés ez a buborék, és miért nem léggömb alakú. És amíg ezen töprengsz, egy másik léggömb is kialakul, de az nem úgy néz ki, mint egy pointer, hanem mint egy felhő, amit kis körök kötnek össze veled. Mit jelenthet ez?!

- Az alakzat a szavak jelentéséhez kapcsolódik.

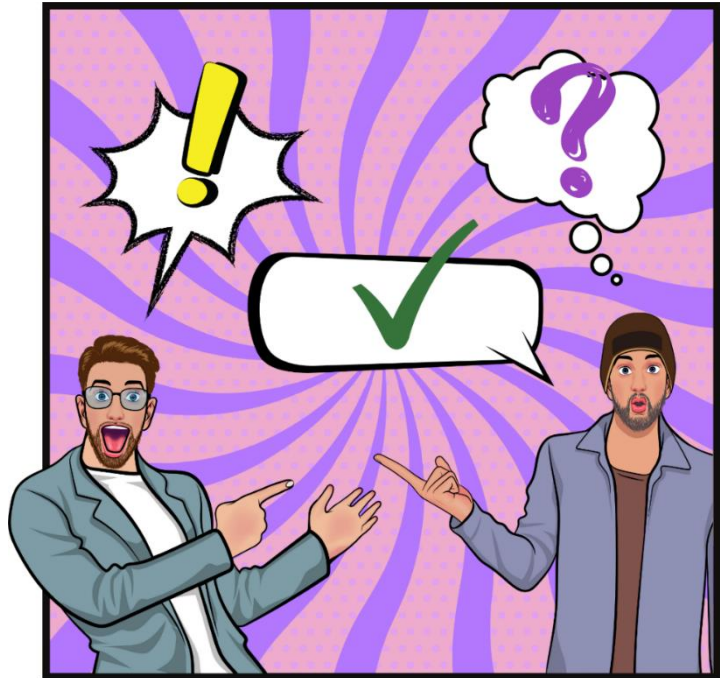
➤➤➤ → **Menj a 10. bekezdéshez.**

- Az alakzat a beszéd típusához kapcsolódik.

➤➤➤ → **Menj a 8. bekezdéshez.**

- Az alakzat a szereplő érzelmeihez kapcsolódik.

➤➤➤ → **Menj a 2. bekezdéshez.**



17

Helyes! Ezek a kockák információkat tartalmazhatnak a karakterek által végrehajtott cselekvésekről és eseményekről, különösen akkor, ha egyesek nem jelennek meg a képen, vagy ha a panelek között hézagok vannak.

De nem csak erre használhatók... Mit gondolsz, mit tartalmazhatnak még?

- Időperiódusokat a történet kialakulásához.

➡➡➡ ➔ **Menj a 9. bekezdéshez.**

- Helyeket a történet helyszínének azonosítására.

➡➡➡ ➔ **Menj a 3. bekezdéshez.**

- A fentiek közül mindegyiket. ➡➡➡ ➔ **Menj a 12. bekezdéshez.**

18

"Ó, ez az!" - kiált fel az egyik fickó. "Mivel a képregényeknek nincs hangja, a cselekvések zaját olyan szavakkal kell kifejezni, amelyek úgy hangozhatnak, mint amit ábrázolnak."

"A képregényekben sok más példa is van a hanghatásokra" - erősíti meg a másik. "Néhány csak a hang igéje vagy főneve, mint például a 'nyikorog' vagy a 'morgás', és az állatok által keltett hangok leírására is használják őket, mint például a 'vaúú' vagy a 'nyávog'! Hát nem vicces?"

A másik fiú folytatja: "És néha a hangot vizuális ábrázolások kísérik, mint például a robbanások vagy a felhők. Például a 'Vroom' egy autó hangját jelképezi, és úgynevezett **mozgásvonalakkal** van körülvéve, ami egy bizonyos irányba történő mozgást jelez!"

➡ ➔ **Menj a 6. bekezdéshez.**

19






Most egy nyugati témájú, 5 panelre osztott oldalon vagy. Egy lovon ülő nőt láatsz, aki az egész oldalon különböző beállításokban és méretekben látható.

"Helló, utazó.

Hallottam, hogy itt ragadtál ezeken a szép tájakon. Milyen kár" - mondja a nő nyugodtan. "Nos, mint láthatod, az oldalam

egy kicsit rendetlen. A panelek nincsenek sorrendben, ami miatt a történetem eleje egyesek számára eléggé zavaros. Tudnál segíteni, hogy rendbe rakjam őket?"

Észreveszed, hogy minden panel más-más képet mutat a karakterről, mindegyik képnek más a célja és a fókusza, ezáltal különböző információkat szolgáltatva. Szerinted milyen sorrendben kellene elhelyezni a paneleket?

- Az első panel az n°1.  **Menj a 21. bekezdéshez.**
- Az első panel az n°2.  **Menj a 30. bekezdéshez.**
- Az első panel az n°3.  **Menj a 23. bekezdéshez.**
- Az első panel az n°4.  **Menj a 27. bekezdéshez.**
- Az első panel az n°5.  **Menj a 24. bekezdéshez.**



20

Hoppá, ez nem helyes... Valami másnak is kell lennie előtte. Próbáld újra!



Vissza a 24. bekezdéshez.

21

Hoppá, ez nem helyes... Zavaró, ha ez lenne a történet első panelje. Az olvasónak több információra van szüksége előtte. Próbáld újra!



Vissza a 19. bekezdéshez.

22

Hoppá, nem egészen... Túl gyorsan mész! Próbáld újra!



Vissza a 26. bekezdéshez.

23

Hoppá, ez nem helyes... Zavaró, ha ez lenne a történet első panelje. Az olvasónak több információra van szüksége előtte. Próbáld újra!











Vissza a 19. bekezdéshez.

24

Helyes! Az 5. panelnek kell először megjelennie, hogy általános kontextust adjon a történetnek, és információt szolgáltatson arról, hogy mikor és hol fog zajlani a cselekmény. **Extrém nagylátószögű kép**nek nevezik, amely egy átfogó jelenetet ábrázol, bemutatja az egész tájat és a körülményeket. Ezért nevezhetnénk **bevezető kép**nek is. Ezeket képeknek vagy felvételeknek nevezzük.

Az is észrevehető, hogy ez a panel két különböző képből áll, amelyek egymáshoz vannak ragasztva, nincs közöttük tér vagy **szegély**, és egyetlen panellá olvadnak össze, ahelyett, hogy több panelből álló, vízszintes vonalban az oldalon végigfutó **rétegek**ből állnának.

Most, hogy már tudod, hol kell kezdeni, mi lenne a következő panel?

- A következő panel az n°1.   **Menj a 20. bekezdéshez.**
- A következő panel az n°2.   **Menj a 26. bekezdéshez.**
- A következő panel az n°3.   **Menj a 31. bekezdéshez.**
- A következő panel az n°4.   **Menj a 25. bekezdéshez.**

(Ellenőrizd a **19. bekezdést**, hogy újra megnézhesd az oldalt)

25




Hoppá, ez nem helyes... Valami másnak is kell lennie előtte. Próbáld újra!

 **Vissza a 24. bekezdéshez.**

26

Valóban! Az n°2 panel mutatja a karaktert a környezetben és kontextusban, kicsit jobban megközelítve a történet tárgyát. **Nagy látószögű felvételnek** vagy **széles képnek** nevezik.

Most, hogy a táj és a kontextus megvan, melyik panel legyen a következő?

- A következő panel az n°1.  **Menj a 28. bekezdéshez.**
- A következő panel az n°3.  **Menj a 22. bekezdéshez.**
- A következő panel az n°4.  **Menj a 29. bekezdéshez.**

(Ellenőrizd a **19. bekezdést**, hogy újra megnézhesd az oldalt)

27

Hoppá, ez nem helyes... Zavaró, ha ez lenne a történet első panelje. Az olvasónak több információra van szüksége előtte. Próbáld újra!



 **Vissza a 19. bekezdéshez.**

28

Tökéletes! Az n°1 panel a szereplőre fókuszál. **Teljes kép**nek nevezik és a szereplőt tetőtől talpig bemutatja.

Megfigyelhető, hogy ahogy haladunk, egyre közelebb kerülünk. Logikus, hiszen ez a sorrend először tágabb összefüggéseket teremt, mielőtt a történet pontosabb elemeire koncentrálnánk.

E megfigyelés alapján szerinted milyen sorrendben kellene az utolsó paneleknek szerepelniük?

- Előbb az n°3 panel, azután az n°4.  **Menj a 32. bekezdéshez.**
- Előbb az n°4 panel, azután az n°3.  **Menj a 35. bekezdéshez.**

(Ellenőrizd a **19. bekezdést**, hogy újra megnézhesd az oldalt)

29

Hoppá, nem egészen... Túl gyorsan mész! Próbáld újra!

 **Vissza a 26. bekezdéshez.**

30

Hoppá, ez nem helyes... Az olvasónak több információra lenne szüksége előtte. Próbáld újra!

 **Vissza a 19. bekezdéshez.**

31

Hoppá, ez nem helyes... Valami másnak is kell lennie előtte.

Próbáld újra!



Vissza a 24. bekezdéshez.

32

Hoppá, ez nem jó... Akkor a következő lehetőséget kell választani.



Menj a 35. bekezdéshez.

33

Ez nem tűnik helyesnek... Ez a panel a **közepes közelkép**et alkalmazza, amely a szereplőt a feje tetejétől a törzs közepéig ábrázolja, és az érzelmekre összpontosít, de itt nem jeleníti meg a fenyegető hatást...

Melyik panel tűnhet fenyegetőbbnek?



Vissza a 34. bekezdéshez.

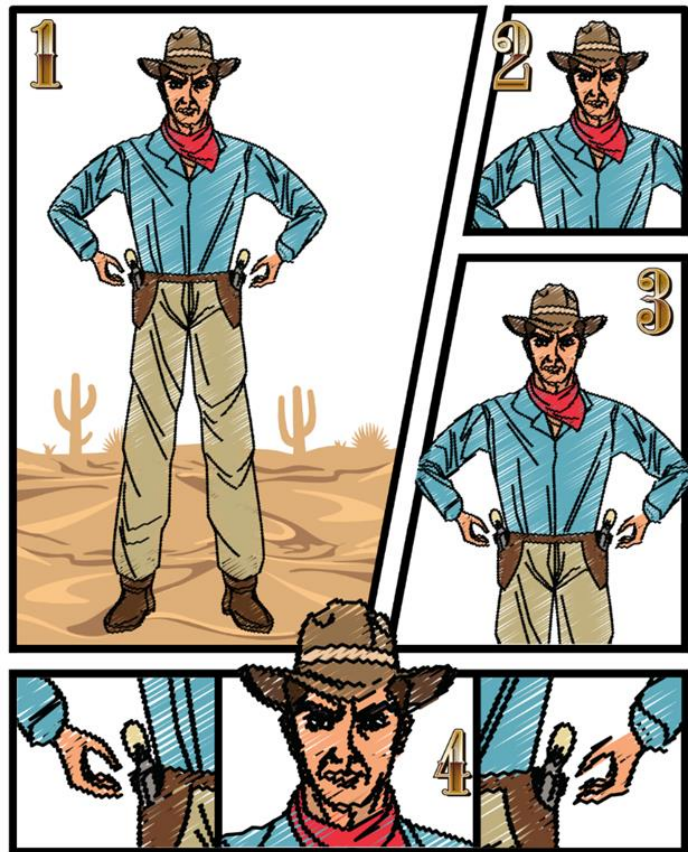
34

Egy másik, ugyanilyen nyugati témájú oldalra kerültél. Ezúttal 4 panelt láthatsz, amelyeken ugyanaz a cowboy különböző beállításokban mogorván néz rád, kezeit a csípőjére erősített fegyverek mellett tartva.

"Hát, helló!" - mondja.

"Remélem, nem ijesztettek meg túlságosan! Látod, a történetemnek ebben a

részében párbajra hívom ki a riválisomat! Ezért fenyegetőnek kell tűnnöm. Segítenél kiválasztani, hogy ezek közül a felvételek közül melyik felel meg ennek a célnak?"



- N°1 panel: Teljes kép. ➡➡➡ ➔ **Menj a 37. bekezdéshez.**
- N°2 panel: Közepes közelkép. ➡➡➡ ➔ **Menj a 33. bekezdéshez.**
- N°3 panel: Extrém közelkép. ➡➡➡ ➔ **Menj a 39. bekezdéshez.**
- N°4 panel: Közepes közelképek. ➡➡➡ ➔ **Menj a 36. bekezdéshez.**

Tökéletes! Az n°4 panel neve **közepes kép**, a karaktert a törzstől felfelé ábrázolja, míg az n°3 panel neve **extrém közelkép**, egy adott részletre összpontosít, mint például ebben az esetben a szereplő arc kifejezésére, vagy egy tárgyra.

Most már az összes panelt sorrendben láthatjuk, és valóban, egyre közelebb és közelebb kerülnek a karakterhez, mintha a "kamera" ráközelítene, mint egy filmjelenetben.

A hölgy rád mosolyog: "Köszönöm szépen, utazó. A történetem eleje most már rendben van. Most már mehetsz az utadra! A következő történet egy barátomról szól, akinek szintén

szüksége lehet a segítségedre. A könyv végéhez közeledsz, így a kalandod nemsokára befejeződik. Biztonságos utat kívánok neked, idegen."

Búcsút intesz neki, miközben a lány ellovagol a naplementébe, te pedig átlapozol a következő küldetésedhez.

→ **Menj a 34. bekezdéshez.**



36

Szép! Ez a panel 3 **közelkép**ből álló sorozatot használ, amelyek a karakter egy részét mutatják, például a fejet a válltól felfelé vagy egy adott testrészt.

Ez egy tárgyat vagy a környezet egy részét is megmutathatja, és kevésbé közeli és specifikus, mint az előző oldalon látott **extrém közelkép**, amely a nő arcára összpontosított, de hasonló a célja: egy adott elemre összpontosítani. Ebben az esetben a cowboy arckifejezése és a fegyverekhez közeli kezei határozottan fenyegető hangulatot keltenek.

Egy másik panel szintén fenyegetőnek tűnhet. Melyik?

- Nem találtad meg a két fenyegető panelt?

 **Vissza a 34. bekezdéshez.**

- Megtaláltad már a két fenyegető panelt?

 **Menj a 38. bekezdéshez.**

37

Ez nem tűnik helyesnek... Ez a panel a **teljes képet** használ, amely tetőtől talpig ábrázolja a karaktert, bemutatva cselekedeteit, általános attitűdjét és környezetét, de nem nagyon koncentrálna egy konkrét érzelemre, és nem tűnik annyira agresszívnek.

Melyik panel tűnhet fenyegetőbbnek?

 **Vissza a 34. bekezdéshez.**

38

Most, hogy rájöttél, hogy az n° 3 és 4 panelek megfelelnek a karakter azon szándékának, hogy fenyegetőnek tűnjön, a karakter elismerően megemeli a kalapját: "Köszönöm szépen a segítségedet, idegen! Nekem most a riválisommal kell megüzdenem. Vizontlátásra!"

Búcsút intesz, és utoljára lapozol.



Menj a 40. bekezdéshez.

39

Szép! Ez a panel egy **fókuszált** vagy **félalakos képet** használ, amely a karaktert a feje búbjától a combja közepéig mutatja. Azért hívják így, mert a westernfilmekben a pisztolyhősök csípőjénél lévő pisztolytáskák bemutatására használják. Így valóban megfelel a fenyegető megjelenítés céljának!

Ez nagyon hasonlít a **közepesen széles felvétel**hez, amely a karaktereket térdtől felfelé mutatja.

Egy másik panel is fenyegetőnek tűnhet. Melyik?

- Nem találtad meg a két fenyegető panelt?

➡➡➡ **Vissza a 34. bekezdéshez.**

- Megtaláltad már a két fenyegető panelt?

➡➡➡ **Menj a 38. bekezdéshez.**

Úgy tűnik, hogy a képregény végére értél, nincs több befejezendő történet vagy javítandó panel.

Hirtelen az oldalak gyorsan peregni kezdenek, ahogy az imént felfedezett különböző történetek között utazol. Az **onomatopoeiák** és a **mozgásvonalak** visszatérnek a megfelelő oldalakra, a **szövegdobozok** és a **szövegbuborékok** a megfelelő mondatokkal telnek meg, a különböző **képek** mind a megfelelő sorrendbe kerültek, és minden szereplő, akivel találkoztál, hálásan mosolyog rád.

A lapok tovább peregnek, miközben ragyogó fény vesz körül, és látod, ahogy a könyv borítója becsukódik, miközben visszakerülsz az iskolai könyvtárba.

A képregény, amely azelőtt réGINEK és szakadtnak tűnt, most teljesnek és vadonatújnak tűnik! Mosolyogva veszed fel, és szépen a könyvespolcra teszed a többi képregény közé, majd visszamész megkeresni azt a könyvet, amelyet a tanárod kért tőled.

Különös kalandod véget ért, de most sokkal több tudással és sikerélménnyel lettél gazdagabb. Ki gondolta volna, hogy ilyen könnyű szuperhőssé válni?

Vége



A 6 európai szervezet által tervezett projekt célja, hogy hatékony, vonzó pedagógiai anyagokat és eszközöket hozzon létre a tanárok számára, hogy a tanulókkal egy innovatív, játékosított házi feladat módszertant alkalmazhassanak. Ezzel szeretnénk hozzájárulni ahhoz, hogy növeljük hatékonyságukat és elkötelezettségüket a távmunkában, pontosabban a házi feladatokban.

Fedezzen fel további történeteket:

EDUGRAAL.EU

Finanszírozta:



**Az Európai Unió
társfinanszírozásával**

Az Európai Bizottság által e kiadvány elkészítéséhez nyújtott támogatás nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők véleményét tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé a benne foglalt információk bármilyen felhasználásáért.