

**I01. ELŐKÉSZÍTÉS**

1. **Történelmi kontextus (reneszánsz):**

(ötletgyűjtés 4 fogalomhoz kapcsolódva arra, hogy mi kerülhet bele a játékba)

* Politika?
* Társadalom?
* Gazdaság?
* Kultúra és tudomány?
1. **„Kulturális örökség(ek)”, amely(ek) megjelenhetnek a játékban:**

(művészeti alkotás, épület, történelmi személy, hétköznapi jellegzetes tárgy, stb.)­

1. **A történet előkészítése** *(válaszolj a kérdések közül azokra, melyek fontosak a project szempontjából)*
* **KI?**
* Kihez kapcsolódik az adott kulturális örökség/téma?
* Milyen szerepe volt?
* Milyen tulajdonságai voltak?
* **MIKOR?**
* Mi az adott kulturális örökség/épület/téma/korszak ideje?
* Ki volt akkor a politikai vezető?
* **HOL?**
* Hol található az adott kulturális örökség?
* Ma mi a helyzet vele?
* **MIÉRT?**
* Mi volt a célja az adott kulturális örökségnek?
* Ki/kik kapcsolódnak az adott kulturális örökséghez?
* Milyen történet kapcsolódik hozzá?
* Mit jelképezhet ez a kulturális örökség? Mit testesíthet meg a játékban?
* **KARAKTEREK, ATMOSZFÉRA**
* Hogyan néztek ki akkor az emberek (ruha, haj, kiegészítők, használati tárgyak)?
* Milyen épületek voltak, hogyan néztek ki?
* Milyen stílusjegyek voltak uralkodók a korszakban?
* Hogyan közlekedtek?
* Hogyan kommunikáltak?
1. **Témák és értékek**
* **ELSŐ TÉMA** (ötlet, tárgy, karakter, stb.)
* Leírás
* Kapcsolódás/koncepció
* **MÁSODIK TÉMA** (ötlet, tárgy, karakter, stb.)
* Leírás
* Kapcsolódás/koncepció
* **HARMADIK TÉMA** (ötlet, tárgy, karakter, stb.)
* Leírás
* Kapcsolódás/koncepció

(TETSZÉS SZERINT BŐVÍTHETŐ)

1. **Bibliográfia:**

(néhány hivatkozás (könyv, online forrás), amit felhasználtatok)

1. **Szójegyzék**:

(egy speciális szószedet, melyben megjelennek a téma / kulturális örökség kapcsán felfedezett néhány legfontosabb kifejezés)

1. **Összegzés: európai források**

(a vizsgált időszak európai látványelemei, melyeket felhasznál a csapat a projektben, pl. életmód, a karakterek, a ruha, a technológia, stb. – legalább 10)