

Csontos Ilona

Kapj el, ha tudsz!

Városi fogócska a szocialista mindennapokban

„Régen minden jobb volt!; Mi nem tömtük magunkat ennyi műkajával!; Borzasztó ez a gépzene, rendes hangszereken ma már nem tudnak játszani a „zenészek”!? Ezek a mai fiatalok nem tudják, jó dolgukban mit csináljanak, bezeg ha lettek volna katonák, megtanulták volna, mi az a fegyelem! Régen azért rend volt az utcákon, nem volt ennyi örült!” Ez csak néhány, tartalmában összesűrített verziója azoknak a frázisoknak, amiket a „mai fiatalok” sokszor hallhatnak az idősebb generációk tagjaitól.

A 20. század történelmének tanítása kapcsán az egyik legfontosabb feladatnak azt tartom, hogy megteremtjük a kíváncsiságot, az igényt és a lehetőséget a generációk közötti párbeszéd megnyitásához. Nemcsak azért, hogy a diákok megértsék (vagy legalábbis megpróbálják megérteni) az idősebbeknél gyakran előforduló, sokszor furcsának tűnő nosztalgiaérzetet és a múltba való visszavágyódás lehetséges okait, hanem azért is, hogy találjanak közös pontokat szüleik/nagyszüleik és saját fiatalságuk között: hiszen a tinédzserkor, a leválás időszaka, a lázadó viselkedés történelmi korszakoktól független, de a történelmi korszakok és politikai rendszerek általában befolyásolják és kijelölik azokat a határokat, amiken belül a fiatalság még büntetlenül vagy épp már keményebb retorziókba ütközve élheti meg érzelmi és értelmi érési folyamatait.

Egy-egy történelmi korszak jellegét, mindennapjainak miliójét átéreztetni a diákokkal viszont nem egyszerű feladat. Nem biztos, hogy a tanórákon prezentált források, képi illusztrációk, audiovizuális tartalmak (ha elérhetőek) vagy szövegek elegendőek ahhoz, hogy mozgásba hozzuk a diákokat. Épp ezért, azokban az esetekben, amikor fennköltebb célunk van egy téma/korszak megvitatásánál (itt most az empátia növelése, családon/rokonságon belüli párbeszéd megnyitása), érdemes kilépnünk a tanórai „béklyókból” és az átélést legjobban elősegítő keretbe helyezni a témát: ki a valóságos térbe, az utcákra, a letűnt korszak emlékét mindmáig hirdető helyszínekre. Ha a helyszínek megvannak, akkor pedig felépíthetjük a kihelyezett óra forgatókönyvét, melynek elsődleges célja a modellezés: a különböző helyszíneken elvégzendő feladatok mentén átadni a szóban forgó korszak hangulatát, kapcsolódási lehetőségeket teremteni különböző, a helyszínekhez „tartozó” emberekkel, ezek által pedig kiléptetni a diákokat a komfortzónájukból. Ezek a célok, azt hiszem, mind teljesülnek a **Kapj el, ha tudsz! – Városi fogócska a szocialista mindennapokban** c. kalandjátékban, melyben az idősebbek által gyakran visszasírt kádári örökkévalóságnak tűnő időszak legfőbb jellemzőit mutatjuk be a diákoknak a modellezés segítségével. A cikk további részében ennek a játéknak a felépítését, lehetséges pozitív hatásait fogom bemutatni.

Kapj el, ha tudsz!

Drága Mind!

Az utolsó kihelyezett óra egy városi fogócska, ami a neoncsöves kádár-kori Budapest egy-egy ikonikus helyszínén keresztül vezet el benneteket a rendszerváltás lágy nyugati szellőjének egyik első kultpontjához. Ebben a fogócskában most végre Ti lesztek a rossz zsaruk.

A BM III/III-as belső elhárítóiaként pár óra alatt a város bizonyos tethelyein hagyott nyomok alapján meg kell találnotok egy báránylelkű állampolgárt, akit csak nem rég soroltak a KMK-s, vagyis a közveszélyes munkakerülő kategóriába. Valószínűleg már a szabadság kapuja alatt aperolozik... ahhoz hogy elkapjátok, minden feladatot teljesíteni kell a különböző állomásokon, illetve állomások között is.

Minden feladatlapot hiánytalanul töltsétek ki és adjátok le a KMK-snak az utolsó állomáson. A feladataitok csak így, teljességében lesznek érvényesek!

1. A Nagy Fa

Legendás helyszínen zajlik az első feladat. A Nagyfa galeri pont innen hallgatta az Ifipark legjobb koncertjeit! Ott vannak már a fületekben a rebellis dallamok?

Az első feladatokat az, hogy a QR kód segítségével hallgassatok bele a korszak legismertebb előadóinak egy-egy opuszába és bíbelődjétek egy kicsit a dalszövegekkel, ugyanis csak ezek segítségével tudjátok megfejteni az alább található keresztrejtvényt. A megfejtés ki fogja adni a soron következő állomást, ahol új feladat vár rátok. Ahhoz, hogy a megfejtésben szereplő állomáson megkapjátok a küldetésborítékot, be kell mennetek a helyre és szóba kell elegyednetek az egyik, tetszőleges alkalmazottal. Természetesen telefont használhattok az útvonaltervhez. Bár ki tudja, ki figyelni éppen a rendszereteket....

A keresztrejtvényben egy cellába egy betűt írtatok, pontosan válaszoljatok a sorokhoz tartozó kérdésekre. Kizárólag horizontálisan töltsétek ki a rejtvényt. Ragozzátok a választ. A piros mezőkbe ne írtatok betűt. A szürkített oszlop fogja kiadni a megoldást. Csak a teljesen kitöltött keresztrejtvény ér, ezt a végállomáson le kell majd adnotok, a feladatokat így érvényes. Hajrá!



Előkészületek: tematika és helyszínek kiválasztása

Közép-Kelet-Európa közös sorstragédiája a szovjet elnyomással járó kommunista rendszer kiépülése és megszilárdulása, a szülők/nagyszülők/dédszülők sokszor nosztalgikus hangnemben visszasírt tagsága a Keleti Blokkban. A térség bővelkedik jól látható, akár elhagyatott, akár még ma is működő szocialista maradványokban, épületekben – amik sokszor még ma is az eredeti funkciójukat töltik be, csak már más körülmények között. Ebben az írásban a játék budapesti helyszínekre koncentrálódik, de ezeknek „ikerverziói” sajnos/szerencsére, épp a közös érintettség miatt, az egykori szovjet blokk bármely tagországának városaiban könnyen megtalálhatóak, helyi valóságra szabhatóak.

A kalandjáték kidolgozásának folyamatában kijelöltem olyan pontokat ebben a 40 éves történetben, amik saját nézőpontom szerint igazán hangsúlyosan tudják visszaadni ennek az időszaknak a jellegét, mindennapi történetét. Ezek a jellemzők az alábbiak voltak:

- 1.) megfigyelés, gyanú, állandó kontroll
- 2.) a zene mint a fiatalság és a szabadságérzet szimbóluma
- 3.) a közösségi kapcsolódás hétköznapi terei
- 4.) az utazás világa, kapcsolódás a Nyugathoz, rendszerváltás.

Ha kiválasztottuk a modellezni kívánt jellemzőket, akkor már könnyedén ki tudjuk választani a kapcsolódó helyszíneket: a zenéhez mint a fiatalság és szabadságérzet szimbólumához a híres-hírhedt Nagyfa Galéri (web 1)¹ törzshelyét választottam, ami az egykori Ifipark (ma Várkert Bazár) felett található. A kádári éraban a fiatalok egyik legkedveltebb zenés-táncos mulató- és koncerthelyszíne ma bármikor szabadon és ingyenesen látogatható zöld terület. A közösségi kapcsolódás hétköznapi tereihez mindenképpen a híres szocialista presszók világának egyik képviselőjét akartam választani. Több ötletem is volt ehhez a kategóriához, de végül azért döntöttem az Ibolya Espresso mellett, mert ez a hely egyrészt mind a mai napig sugározza a Kádár-korszak mindennapijainak stílusát a bútoraiban és a dekorációjában is, és azért is, mert itt kapható a poraiból nemrég újra az eredeti csatosüvegben, de már egészségesebb verzióban feltámasztott, a puha diktatúra ikonikus itala, a Bambi. Az utazáshoz és a nyugati kapcsolódáshoz az Astoria Szállót választottam, ahol az állambiztonság embereinek saját szobák is voltak fenntartva, külön lehallgatórendszerrel, illetve még az éttermi részen, az asztalokon található sótartókban is lehallgató készülékek voltak elhelyezve, a (nem csak) külföldről érkező vendégek minél hatékonyabb ellenőrzésére és nyomon követésére. A rendszerváltás témájához pedig a kultikus Tilos az Á (ma Tilos a Tilos) vendéglátó egységet választottam, megannyi, ma is nagy népszerűségnek örvendő alternatív banda karrierjének origóját. A megfigyelés, gyanú és kontroll mint rendszerjellemző pedig az összes helyszínt összeköti, és pillére a játékot felölelő narratív keretnek is.

Narratív keret, feladatok és kapcsolatfelvétel

A kalandjátékhoz egyszerű narratív keretet találtam ki: a diákok ügynökök bőrébe bújnak, és a városban elszórt nyomok és feladatok alapján meg kell találni a KMK-st (közveszélyes munkakerülő), aki maga a tanár. A tanár az utolsó állomáson várja a diákokat, akiknek

¹ A Nagy Fa – egy legenda a Vár tövében

ITT AZ ÖSSZES HIVATKOZÁST TEGYÜK BE A SZÖVEGBE, AHOL VAN AZ UTALÁS, FONTOS, HOGY NE CSAK A VÉGÉN LEGYEN, HANEM MÁR A SZÖVEGBEN RÁ TUDJANAK KATTINTANI! ÉS AZTÁN INNEN TÖRÖLNI LEHET.

csoporthoz szerveződve kell megoldaniuk a feladatokat. A feladatokat a korábban kijelölt helyszíneken fogják megtalálni a diákok. Ezek mindig borítékokban várják őket az adott helyszínen. Egyik helyszínről a másikra csak akkor tudnak eljutni, ha a feladatokat elvégezték, ehhez mindig szükség lesz valami bizonyításra. A játék akkor ér véget, ha a csoport megtalálta a KMK-st, vagyis becsekkolt a tanárnál az utolsó állomáson. Fontos, hogy a KMK-ssal a diákok csak a célállomáson találkoznak. Előtte csak és kizárólag a feladatok útján követik az instrukciókat.

Azért, hogy ne dolgozzunk feleslegesen, a feladatok összeállítását megelőzően vegyük fel a kapcsolatot az összes érintett helyszínnel és kérdezzünk rá, hogy nyitottak-e arra, hogy diákcsoporthoz érkezzen az egységükbe, ahol aztán feladatokat kell teljesíteniük. Én először e-mailt írtam az összes olyan helyre, ahol ez szükséges volt (Ibolya Espresso, Astoria Szálló) valami miatt. Nekem szerencsém volt, mert mindegyik helyszín kedves, érdeklődő és együttműködő volt, engedték, hogy küldetésborítékokat helyezzek el náluk. (Alapvetően is az a tapasztalatom az oktatási szempontból kissé szokatlanul tűnő külsős helyszínekkel, hogy kíváncsisággal és örömmel fogadják a diákcsoporthoz, kellő előkészítés után.) A borítékok elhelyezését már természetesen az e-mail-váltásra hivatkozva, személyesen tettem meg náluk a kihelyezett óra előtti napon, ekkor még egyszer egyeztettem szóban a helyi segítőkkel: az Ibolyában a pincérekkel, az Astoriában pedig a recepcióssal, ugyanis ezen a két helyen benti feladatot (is) kellett teljesíteniük a gyerekeknek. Ha valamelyik kiszemelt helyszínünk nemet mond, akkor keressünk helyette mást, ami ugyanúgy illik a tematikába. Végül esetben pedig úgy is dönthetünk, hogy a helyszíneket csak meg kell találni és kint, nem pedig bent kell megcsinálni a feladatokat, de az mindig dob a hangulaton, ha sikerült összedolgoznunk idegenekkel, így a gyerekek is izgatottabbak lesznek, fogni fogják a fejüket, hogy „*Jaaaaaaj, ezt nem hiszem el, hogy be kell menni, kérdezni kell, megszólítani kell, emberek előtt kell csinálni...*”, stb., de épp ezekkel léptetjük ki őket a komfortzónájukból és nem utolsósorban valószínűleg jó sztorik fognak majd születni ezekből a pillanatokból, amikre majd szívesen emlékeznek.

Na de milyen feladatokat kell az ügynököknek teljesíteniük? A borítékokban elhelyezett részletes feladatlapok a cikk mellékleteként letölthetőek. Az első állomásnál, a Nagy Fánál lógó borítékban található a megszólító levél és a játék rövid leírása célja. Mivel ehhez az állomáshoz a zene témája kapcsolódik, különböző, lejátszási listába gyűjtött (web 2),² korabeli dalokba kell behallgatniuk QR-kód beolvasásával a diákoknak, és a dalszövegekből kihalászott megoldások segítségével meg kell oldaniuk egy keresztrejtvényt. A keresztrejtvény megoldása fogja kiadni a következő állomást, vagyis az Ibolya Espresso nevét. Azért fontos, hogy a daloknál konkrétan kérdezzünk bele a dalszövegekbe, mert a gyerekeknél lehet telefon – hiszen a tájékozódáshoz, közlekedés megszervezéséhez, illetve a feladatok feltöltéséhez szükség van rá. De minél inkább konkrétumot kérdezzünk a dalszövegekből, annál kevésbé tudják csak 1-2 kattintással letudni a dolgot. Ezen a zenés állomáson pedig képet kapnak arról, hogy mit hallgattak/hallgathattak a szülők/nagyszülők fiatal korukban – és szörnyülködhetnek, borzonghatnak, de akár olyan is lehet, hogy megtetszik nekik egy hangzásvilág. Az Ibolya Espresso-ban a már említett Bambihoz kapcsolódó feladatot kell végrehajtani a diákoknak: újragondolt reklámfotót, ami a Bambit népszerűsíti. Ha a feladattal kész vannak, sms-t kell küldeniük a tanárnak egy kódolt üzenettel: „*A békegalamb már a lánctalpak alatt*”. Ez az üzenet ismerős lesz a diákoknak, ha a rendszerváltáshoz kapcsolódó tantermi óráinkban felhasználtuk azt a videós forrást, melyben Cicciolina (Staller Ilona) a szovjet tankot egy békegalambbal búcsúztatja, ami aztán beszorul a lánctalpak alá, groteszk módon bemutatva a

² <https://www.youtube.com/watch?v=at8NQGMAggY&list=PL6oJmTolAvIdv0DCvSKsulvyEwWp2jPd4>

rendszerváltással járó békét (web 3).³ Az sms-írós gesztus szintén próbálja modellezni a korszak jellegzetességét: a jelentést. Ha a tanár megkapta a jelentést, akkor sms-ben elküldi a következő állomás nevét és egy rövid instrukciót, ez esetben így nézett ki: „*Hotel Astoria. Kérdezzétek a recepcióst.*” Az Astoriában a recepcióssal való egyeztetés után a borítékokat a bejárat melletti, egykori ügynökfülkében találták meg a diákok, ahova a már említett sószóró is be volt készítve (ezt előzetesen egyeztettem a recepcióssal). Itt egy szituációt reprodukáló fotót kellett készíteniük, illetve, már a szállodán kívül, le kellett forgatniuk egy utcai ügynökvideót, amihez korabeli oktatóvideó szolgált felhasználandó forrásként (web 4)⁴ – ezt is QR-kóddal tudták beolvasni a diákok, ami szintén a feladatlapon volt rajta. Az Astoriában talált borítékban nemcsak a feladatok, hanem az utolsó helyszínhez kapcsolódó forrás is benne volt, így ez vezette el őket a végállomáshoz, a Tilos az Á-hoz. Menet közben még beszédbe kellett elegyedniük és képet kellett intézniük legalább egy taxissal az 1990-es taxisblokádnak emlékére, majd ráfordulhattak a célegyenesre, ahol már én vártam őket és kihirdettem, mennyi idő alatt teljesítették a küldetést, hol végeztek a tabellán.



*1. kép: Diákok újrarendelt reklámfotói a Bambi italhoz
Forrás: A szerző archívuma*

Feltételek és forgatókönyv

Ahhoz, hogy a kalandjátékot ilyen formában meg tudjuk szervezni, a 0. feltétel az, hogy a tanórákon már végére érjünk a szocializmus történetének, tehát „ki kell pipálnunk” a politikátörténetet. Így valóban érthető lesz a diákok számára minden, amit csinálnak, hiszen az

³ <https://www.youtube.com/watch?v=7jDdXOAL5f8>

⁴

<https://www.youtube.com/watch?v=R0gR5yZlvd&list=PLqTG8C2Qld9r1KilQxCowGGnRRDYaLCJG&index=3>

órán tanultakat fogják megtapasztalni a valóságban. További feltétele a játéknak, hogy megbízzunk a csoportban. Mivel a Keleti Blokk történetét általában a végzős év második félévében tanítjuk, a diákok eddigre már az érettségire készülnek, összeköt velük jó pár közösen eltöltött év, iskolán kívüli program – ismerjük őket, ezért el tudjuk dönteni, bevállalunk-e velük egy olyan feladatot, ahol tanári kontroll tulajdonképpen nincs nagyon (ha a csoportban van 18 év alatti diák, akkor kérjünk e-mailben hozzájárulást szülői részről a programon való részvételhez). A diákok a kalandjáték során csoportokban, de önállóan közlekednek a városban – velünk, a KMK-s tanárokkal csak a játék végén találkoznak. A bizalomnak tehát működni kell, ennek hiányában a játékot más struktúrában kell megszervezni, újra kell gondolni.

Szintén feltétele a játéknak a játékra dedikált idő megszervezése: a játék bőven túllép az egy tanórás kereten, minimum 2, de akár 3-4 órát is igénybe vehet, hiszen keresgélős, kreatív alkotói feladatokat és mozgást is tartalmaz. Ehhez az kell, hogy egyeztessünk kollégáinkkal, kérjünk óracserét és olyan időszávba tervezzük a fogócskát, ami a saját óráink szempontjából is a legmegfelelőbb. Időben kezdjük neki a szervezésnek, a dátum kijelölésének és a helyszínekkel való kapcsolatfelvétellek!

A játék utolsó feltétele az, hogy a játékot megelőző napon/szabad óráinkban vigyük el a borítékokat a helyszínekre, hiszen azt nem tudhatjuk, melyik csoport mikor fog elérni egy állomásra, ezért már a játék megkezdésekor a helyén kell lennie minden borítéknak. Az első küldetésborítékhoz, ami tartalmazza a játékleírást, én csináltam egy rövid videót (web 5),⁵ amiben felvettem, hogy hol fogják megtalálni az első állomást és a hozzá tartozó feladatokat. Ezt posztoltam ki a Classroomba akkor, amikor indult a játék, így tényleg nem találkoztam a csoporttal egész nap, csak és kizárólag a végállomáson. Ezt persze megoldhatjuk máshogy is, de úgy vettem észre, a videó alapján történő nyomkeresés még inkább növelte az izgatottság érzést.

Ha ezeket a feltételeket teljesítettük, akkor a kalandjáték forgatókönyve nagyon egyszerűen fog kinézni: a Classroomba kipoztolt videó alapján a csoportok elérkeznek a Nagy Fához, ahonnan lógnak a borítékok. Minden csoport levesz egy borítékot és elkezdik hallgatni a korabeli zenét, amik alapján megoldják a keresztrejtvényt. Ha jól oldották meg, eljutnak az Ibolya Espresso-ba. Itt megcsinálják a reklámplakátokat és ha végeztek, sms-t küldenek a tanárnak, aki válasz sms-ben ismerteti a következő állomást. Az Astoriában megtalálják a következő borítékokat, amiben a feladatokon túl az utolsó állomás neve is világos, így a feladatok teljesítése után megtalálják a Tilos az Á-ban várakozó KMK-s tanárt. Minden feladatot/produktumot feltöltenek a classroomba, amiket a következő tantermi órán, akár közösen meg is nézhetünk, értékelhetünk, meghallgathatjuk a kapcsolódó sztorikat (lesznek), stb.

Mit adott a játék? – tapasztalatok

Ahogy láttuk, a játéknak vannak kézzel fogható produktumai a feladatok mentén. Ezek közül mindenképp kiemelném az ügynökvideókat, amiket nagyon viccesen, kreatívan oldottak meg a diákok, ki-ki a saját vérmérséklete szerint, de mindegyik abszolút élvezhető alkotás lett, ami nézés közben megdölgöztatja a rekeszizmokat. A képeken és videókon túl azonban két sokkal fontosabb „eredménye” is volt a játéknak: egyrészt az idegenekkel való kontaktálás, ami nem mindenkinek ugyanannyira komfortos. Miután a csapatok célba értek, rengeteget sztoriztak arról, hogy milyen manőverekkel és dumával közelítették meg a taxisokat egy szelfiért, mennyit

⁵ <https://www.youtube.com/shorts/gctkC9PSdXM>

nevettek azon, hogy olyan sokat álltak egy-egy taxi mellett csoportosan azt sorsolva, hogy ki szólítja meg a vezetőt, hogy az már alig akarta nekik lehúzni az ablakot és meghallgatni őket, mert gyanús bandának tűntek, akik készülnek valamire... De elmesélték az Astoria Szállónál történő totojázásukat is, mert a nem annyira extrovertált figurák haboztak belépni az impozáns épületbe. És mégis minden csapat elkészített minden feladatot, jókedvűen osztották meg az élményeiket úgy, hogy sokan kiemelték, hogy ezek a feladatok valóban kimozdították őket a komfortzónájukból: nem csak azért, mert teljesen idegenekkel kellett kontaktálni, hanem mert addig kellett próbálkozniuk (például a taxisokkal), amíg nem sikerül megoldani a feladatot. Ehhez pedig kitartás és folyamatos kedvesség kellett, ami valóban nem mindenkinek az erőssége.

Ezen a tapasztalaton túl azonban van még egy, talán a legfontosabb kiemelendő „eredmény”. A kihelyezett órát követő tanórán (fontos, hogy ne az évvég előtti utolsó alkalomra szervezzük a játékot, mindenképp szánjunk még időt arra, hogy átbeszéljük, közösen megnézzük a produktumaikat egy közös tantermi órán) a gyerekekből dőltek a családi sztorik: ki arról számolt be, hogy az édesapja a popperek közé tartozott, ki arról, hogy az ő édesanyja a csövesek táborát erősítette. De több családban is volt legalább egy sztori az Omega együttes zenéi kapcsán, sőt, volt, ahol egy nagyszülő személyesen is ismerte a zenekar tagjait, amivel nem győzött menőzni. Olyan diák is volt, aki az órát követő otthoni beszélgetés során tudta meg, hogy szülei gyakori vendégei voltak a Tilos az Á-nak. Zajlott otthon beszélgetés arról, hogy mégis „*Hogy lehetett ilyen zenét hallgatni!?*”, de szóba került az is, hogy kinek volt akkora szerencséje, hogy élőben is láthatta Freddy Mercury-t a budapesti Queen koncerten. Többen behozták az öltözködés témát, meséltek arról, hogy milyen szettekben mentek bulizni a legvidámabb barakkban a szülők, és az miért volt akkor nagyon menő. De volt, aki a Bambit is szóba hozta otthon és megosztotta társaival, hogy mit meséltek róla családi körben: 100% műíz, kátrányos utóhatás. Pfuj!

Összegzés

A Kapj el, ha tudsz! városi kalandjáték összeállításának nagy lelkesedéssel álltam neki. Egyrészt azért, mert külső helyszínre mindig izgalmas feladatot tervezni, főleg, ha abban üldözős, nyomkeresős vonal van. Céлом volt, hogy a gyerekek jól érezzék magukat, élvezzék a feladatokat, de azért valamit le kelljen rakniuk az asztalra; ez mind meg is történt. De a legjobb érzést az nyújtotta, hogy sikerült elérni azt, ami végtére is a fő célja volt ennek a kalandjátéknak: párbeszédet indítani a kalandjátékból kiinduló közös pontok mentén a gyerekek és szülei, nagyszülei közt, pozitív hangvételben, kíváncsian. A gyerekek órára behozott történetei alapján pedig azt feltételezem, hogy a szülők is szívesen osztották meg történeteiket a gyerekeikkel.

Felhasznált irodalom

web 1 = https://pestbuda.hu/cikk/20171113_a_nagy_fa_egy_legenda_a_var_toveben
(Letöltés ideje: 2026. február 10.)

web 2 = <https://www.youtube.com/watch?v=at8NQGMAggY&list=PL6oJmTolAvIdv0DCvSKsulvyEwWp2jPd4> (Letöltés ideje: 2026. február 10.)

web 3 = <https://www.youtube.com/watch?v=7jDdXOAL5f8> (Letöltés ideje: 2026. február 10.)

web 4 =

<https://www.youtube.com/watch?v=R0gR5yZlvdc&list=PLqTG8C2Qld9r1KilQxCowGGnRRDYaLCJG&index=3> (Letöltés ideje: 2026. február 10.)

web 5 = <https://www.youtube.com/shorts/gctkC9PSdXM> (Letöltés ideje: 2026. február 10.)