

5. tanegység

Házak, kulcsok és játékok


4 × 45 perces komplex témanap
(magyar, testnevelés, vizuális kultúra)

FELDOLGOZOTT MŰVEK

Géczi János: *Ennek a háznak*

Fehér Klára: *Kulcs*

MIT KÉSZÍTSEK ELŐ?

 Szöveggyűjtemény

Tábla, kréta/táblafilc,
szivacs
Írólap, rajzeszköz
Kulcsok (otthonról)
2-3 labda
Kréta vagy cserépdarab,
kő a körök rajzolásához,
karcolásához
Rajzlap, rajzeszköz
Színes papírok, olló,
ragasztó

ÉVFOLYAM

1-2. osztály



Miről szól ez
a tanegység?

A gyerekekhez a kulcs a játék, ezt minden pedagógus és szülő tudja. Mégis elveszítjük néha a kulcsot, vagy nem találunk be vele a zárba. Ezzel a játékos témanappal az a szándékunk, hogy a kulcs és a játék jól, szinte magától működjön, és együtt tudjunk tölteni egy felszabadult, játékos napot az iskolában is. Ehhez szöveget, képet bontunk és építünk, játszunk a szabadban, sétálunk, végül egy jövőbe vetített képben állapodunk meg.

Áttekintő vázlat

5.1 Bontás, építés, játék	45 perc
5.1a Ház és lakója	10–15 perc
5.1b Kulcsmese	20–30 perc
5.1c Meselánc	10 perc
5.2 Ház és labda	45 perc
5.2a Labdacica	10–15 perc
5.2b Mókusok, ki a házból	15 perc
5.2c Lábkapu	15 perc
(Variáció: Körbe dobáló)	20 perc)
5.3 Házak és képek	2 × 45 perc
5.3a Háznéző séta	kb. 30 perc
5.3b Kulcsom és házam	kb. 60 perc
Összesen:	4 × 45 perc



Előkészületek

Napokkal a témanap előtt adjuk ki feladatként, hogy minden gyerek hozzon magával otthonról egy kulcsot! Bármilyen kulcs szóba jöhet, előnyben vannak az érdekes formájú vagy funkciójú darabok.

Az indító játékhoz a pedagógusnak meg kell tanulnia [Géczi János](#) *Ennek a háznak* című versét, amiben a rajz és rajztörlés segít. A ház elemei a vers vázlatát jelzik, csak a helyes sorrendet kell megjegyezni.

Óra előtt rajzoljunk fel a táblára egyszerű vonalakkal egy házat a versben előforduló elemekkel!

 JEGYZETEIM

A szabadtéri játékhoz válasszuk ki a gyerekek készségének leginkább megfelelő játékokat, amihez van választási lehetőség! Olyan terepen játszunk, ahol rajzolt vagy karcolt vonalakkal körformák képezhetők!

A séta útvonalát úgy válasszuk ki, hogy érdekes, titokzatos kapukkal és házakkal találkozzanak a gyerekek!

A rajzóra kötetlen légkörben, csoportmunkában lesz igazán hatékony, amit rugalmas szervezéssel és moderáló jelenléttel valósíthatunk meg.

FELADATOK LEÍRÁSA

5.1 Bontás, építés, játék



45
perc

10–15
perc

5.1a Ház és lakója

Óra előtt rajzoljunk a táblára egyszerű vonalakkal egy házat, aminek teteje, kéménye, ajtaja és ablaka is van.

Óra elején vegyük a szivacsot, és töröljük le a rajz egyes elemeit [Géczi János Ennek a háznak](#) című versének soraira!

*Ennek a háznak
nincs ablaka – ablaktörlés
minek lenne
hisz nincs ajtaja – ajtótörlés
minek lenne
hisz nincs kéménye – kéménytörlés
minek lenne
hisz nincs teteje – tetőtörlés
minek lenne
hisz nincs lakója – falak törlése
miért is lenne
így ablaka*

Keressék meg a gyerekek, és olvassák el a verset, majd húzzuk alá a szövegben a kulcsszavakat, ami kiadja a vers vázát, vázlatát!

*ház
ablak
ajtó
kémény
tető
lakó*

MIT AKARUNK ELÉRNI?

Szöveg és kép bontása, építése, érzékletes szövegjátékok.

MIT FOGUNK CSINÁLNI?

Házrajz szemléltető törlése versmondással
Vers olvasása
Kulcsszavak kiemelése, versváz áttekintése
Vonalas házrajz
Kulcsok és funkcióik megfigyelése, megbeszélése
Mese olvasása, értelmezése, kulcsszavak kiemelése, vázlat áttekintése
Mesestaféta – olvasójáték
Mondatlánc – szövegépítő játék

MIRE VAN SZÜKSÉGÜNK EHEZ A FELADATHOZ?

Tábla, kréta/táblafile, szivacs
Írólap, rajzeszköz
Kulcsok (otthonról)

JEGYZETEIM



Miután megvan a versváz, mindenki építse fel vonalas rajzzal a házat, és költöztesse be a lakót is!

5.1b Kulcsmese

20–30
perc

Az előbb kulcsszavakat kerestünk. Most igazi kulcsról lesz szó. Mindenki vegye a kezébe a kulcsot, amit hozott. Melyik mire való? Mit lehet vele kinyitni? (Ajtót, kaput, szekrényajtót, fiókot, lakatot, kerékpárzárát stb.)

A következő történetben is találunk egy igazi kulcsot. Vajon mire lesz jó? Olvassuk fel a gyerekeknek **Fehér Klára Kulcs** című meséjét! Majd beszéljük meg, mire kellett a kulcs! Mit indított el? Mi lett belőle? (Mese és játék.)

Olvassák el a gyerek önállóan a mesét, és sorról sorra keressék meg a kulcsszavakat! (Az utolsó két mondat egy seregységnek számít.) Beszéljük meg, mire jutottak! A mese váza (vázlata) felkerülhet a táblára vagy kivetíthetjük.

kulcs
lakat
kapu
kerítés
fű
labda
gyertek játszani
kerítés
kapu
lakat
kulcs
fű, labda, gyerekek

Nézzük végig a vázlaton, milyen lépésekben jut el a mesélő a játékig! Mit kellett építenie? Mit kellett lebontania? Mi maradt? Mi kell a játékhoz? És szerintetek mi kell a játékhoz? Ugye, elég a gyerek. Ő bármivel tud játszani. Még egy iskolai szöveggel is.

Mesestaféta következik. Aki sorra kerül, egy mondatot olvas. Aztán körülnéz, és akivel tekintetet tud váltani, az folytatja az olvasást. A közvetlen szomszédja nem olvashat, tehát körül kell néznie, a többieknek pedig nagyon kell figyelni, és keresni a tekintetét. Vitás esetben hangosan megszólalhat az olvasó, hogy ki következik. Ha jól megy a játék, akkor csak a mesét hallhatjuk mondatról mondatra. Egy kör után a játékot érdemes megismételni. Az olvasók törekedjenek arra, hogy új gyerekek kapcsolódjanak be az olvasásba.

5.1c Meselánc

10
perc

Ha jut rá időnk, alkossunk meseláncot a következő játékszabály szerint!

Az első játékos mond egy mondatot. A következő egy olyan mondatot kapcsol hozzá, amelybe az előző mondatból beépít egy szót. (A névelő nem elég, a toldalék változhat.) A harmadik játékos hasonlóan folytatja, és így tovább. Vajon mi kerekedik ki belőle?

Például:

A homokozóban építettem egy várat.
A vár elé állítottam egy őrt.
Az őrnek falevél volt a pajzsa.
Piros levélpajzs védte a várat a szúnyogoktól.
A szúnyogkirály döntő csatára készülődött.
Stb.

A láncot érdemes önként jelentkezés alapján folytatni, így azokkal indulhat a játék, akik értik, és folytatni tudják a láncot. Később a lassan gondolkodók is könnyebben bekapcsolódhatnak.

5.2 Ház és labda

45
perc

5.2a Labdacica

Szünetben vigyünk le az udvarra néhány labdát, majd óra elején kiáltson a tanító egy nagyot: „Gyertek játszani!”

10–15
perc

Játsszunk először labdacicát, azt valószínűleg ismerik a gyerekek. Húsz főig egy körben, nagyobb létszámú osztály esetén két körben helyezkedjenek el! A játékhoz körönként kell egy labda és egy „cica”. Hogy ki legyen a cica, kiszámo-lóval dönthetjük el. A többiek nagy körbe állnak, a cica bemegy a körbe. A játéko-sok egymásnak dobják a labdát úgy, hogy a cica ne érje el, ne tudja elkapni. A labdát szomszédnak nem lehet passzolni! Kinek a dobott labdáját elkapja a cica, az helyet cserél vele, és ő lesz a cica. Az elgurult labdáért oda lehet sza-ladni, de ha a cica kapja fel, akkor a dobó játékos áll be a kör közepére, ő lesz a cica. A cica kifuthat a körből is az elgurult labdáért, a játékosok viszont csak a körön belül futhatnak utána.

5.2b Mókusok, ki a házból

15
perc

Egy játékost kiszámolunk, ő lesz a kikiáltó. A többi gyerek az osztálylét-számtól függően három- vagy négyfős csoportokat alkot. Tetszés szerinti elhelye-zésben rajzolnak egy-egy kört, amelybe be is állnak, ez a mókusok háza. A kikiáltó a házak között áll, és elkiáltja magát: „Mókusok, ki a házból!” Erre minden mókus-nak el kell hagynia a házát, és egy másikba kell beszaladnia. Igen ám, de közben

MIT AKARUNK ELÉRNI?

Éljük át együtt, hogy a játékhoz nem kell más, mint szabad tér, labda és gyerekek.

MIT FOGUNK CSINÁLNI?

Csoportos mozgásos játékok szabad téren: labdacica, mókusok, ki a házból, lábkapu vagy körbe dobáló

MIRE VAN SZÜKSÉGÜNK EHÉZ A FELADATHOZ?

2-3 labda
Kréta vagy cserépdarab, kő a körök rajzolásához, karcolásához

JEGYZETEIM



a kikiáltó is beugrik egy házba, ahol ő is mókus lesz. Minden házba csak három vagy négy mókus fér, ahogy a játék elején megállapodtunk. Aki nem talál helyet a házakban, az lesz az új kikiáltó, és a játék hasonlóan folytatódik.

(Játék forrása: Kovács Ágnes [szerk.]: *Bújj, bújj, zöld ág... Népi gyermekjátékok*, Móra Kiadó, Bp., 1976, 64–65. o.)

5.2c Lábkapu

15
perc

A játékosok két egyenlő számú csoportra oszlanak. Nagy létszám esetén 2×2 csoportot alkothatunk, akik külön-külön küzdenek egymással.

A két csoport tagjai felállnak egymással szemben egy-egy félkört alkotva úgy, hogy a lábuk terpeszben külső lábéllel összeér. Minden játékos előrehajolva a két lába között létrejött kaput védi. A csapatok célja az, hogy a szemben állók lába között átgurítsák a labdát, de a saját kapujukra irányuló labdát kivédjék. Amelyik játékos nem tudja kivédeni a labdát, az kiesik a játékból. A gurítás felváltva történik, az első dobást kisorsoljuk, a további dobás joga azt a játékost illeti, akire rágurították a labdát. Kiesés esetén a csapat bármelyik tagja guríthat. Addig lehet játszani, amíg az egyik csapat el nem fogy. (Vagy a csengetésig.) (Játék forrása: Gágyor József: *Megy a gyűrű vándorútra*, Gondolat Kiadó, Bp., 1982, 493. o.)

Variáció

Körbe dobáló

20
perc

Rajzolunk egy nagy, kb. 10 m átmérőjű kört. Választunk két egyenlő számú csapatot, és kisorsoljuk, ki áll a körbe, ki áll a körön kívül.

A kintiek a körtől kb. 30–40 lépésre húznak egy vonalat, ott kezdődik az otthonuk, az már védett terület. A bentiek beállnak a körbe, a kintiek támadásra indulnak egy labdával. A labdát valaki a háta mögé rejti, és minden támadó hasonló mozdulatot tesz, hogy a körben állók ne lássák, kinél van a labda. Igyekeznek úgy helyezkedni, hogy a támadó dobást elkerüljék. A támadók a körig mehetnek, ott a dobó a labdával próbál kiütni valakit. Ha eltalálja, az illető kiesik a játékból. Ha nem talál el senkit, a dobó esik ki. A körbe dobott labdát a bentiek felkaphatják, és a kintiek közül valakit megdobhatnak vele. A kintiek közben szaladnak az otthonuk felé. Ha elérték a határvonalat, már nem ér a találat. Akit a határvonal előtt talál el a labda, szintén kiesik. Ha a körbe dobott labda kigurul a körből, a bentiek közül valaki utánafothat, de ellenfélre csak a körből szabad dobni. Ezért jobb, ha bedobja valakinek a körbe, aki máris dobhat egy támadó felé.

A játékot addig lehet folytatni, amíg az egyik csapat el nem fogy vagy nagyon megfogyatkozik. Tanórán véget vethet a játéknak a csengetés is.

(Játék forrása: Gágyor József: *Megy a gyűrű vándorútra*, Gondolat Kiadó, Bp., 1982, 494. o.)

5.3 Házak és képek

2 × 45
perc

5.3a Háznéző séta

A játék után tegyünk egy sétát az iskola körül, és figyeljük meg a házakat, kapukat! Vajon melyik kapuhoz milyen kulcs való? Egy-egy zárt kapu mögött milyen lehet az udvar, milyen lehet a ház? Kik élhetnek benne? Laknak-e ott gyerekek? Ha igen, mit játszhatnak az udvaron?

kb. 30
perc

5.3b Kulcsom és házam

A séta után helyezkedjünk el az osztályteremben, és készüljünk elő rajzolásához, papírmunkához kis csoportokban!

kb. 60
perc

Vegyék elő a gyerekek újra a kulcsokat, és nézzék meg egymás kulcsait is! Képzeljék el, hogyha lenne egy saját házuk, annak milyen kulcsa lenne! Rajzolják le a kulcsot! Vágják ki színes papírból!

Majd képzeljék el hozzá a házat! Színes papírból kivágott formákból „építsék meg”, készítsék el egy olyan ház képét, amelynek az udvarán jól lehet játszani! A kollázsképre a színes papírból kivágott kulcs is rákerülhet.

Végül rendezzünk kiállítást az elkészült képekből! Akár egy-egy utca vagy városrész is kirakható belőlük.

MIT AKARUNK ELÉRNI?

Képzletjátékkal jussunk be zárt kapuk mögé, és építsük meg jövőbeli házunk képét.

MIT FOGUNK CSINÁLNI?

Séta és képzletjáték
Kulcsformák megfigyelése, rajzolása, kivágása papírból
Kulcshoz jövőbeli ház képe papírapplikációval, kollázssal
Kiállításrendezés: utca, városrész képe

MIRE VAN SZÜKSÉGÜNK EHEZ A FELADATHOZ?

Kulcsok (otthonról)
Rajzlap, rajzeszköz
Színes papírok, olló, ragasztó

