

4.

tanegység

FELDOLGOZOTT MŰVEK

Gryllus Vilmos: *Ébresztő*
Csanádi Imre:
Keresgélő (online)
Bertóti Johanna:
Erdei séta
Kányádi Sándor:
Erdőn jártam
Mészöly Miklós:
A bánatos medve
Bújj, bújj, medve – magyar népi játékmondóka,
Diószeg (Pozsony)

MIT KÉSZÍTSEK ELŐ?



Szöveggyűjtemény



Internet, projektor,
hangfal

Hosszú ugrálókötelek

ÉVFOLYAM

1-2. osztály

Erdőn jártam

Minimum 2 × 45 perces komplex szövegfeldolgozó és szövegalkotó óra mozgásos játékokkal (magyar, ének-zene, természetismeret, kreatív szövegalkotás, testnevelés)



Miről szól ez a tanegység?

Egy erdei séta rengeteg felfedeznivalót kínál. Ám a szövegek tanúsága szerint ez is döntéshelyzet elé állít: mit nézzünk, mit gyűjtsünk, mit kóstoljunk meg, és mit nem? A döntés pedig további problémákhoz vezethet, főleg akkor, ha eleve rosszkedvűen indul a napunk. Mit lehet ilyenkor tenni? A bánatos mackó szerepébe bújva megküzdési stratégiákat ismerünk meg, majd gyakoroljuk is ezeket a rosszkedv legyőzésére.

Áttekintő vázlat

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| 4.1 Erdőjárók | 45 perc |
| 4.1a Ébresztő, útnak indító | 10 perc |
| 4.1b Gombaszedő séta | 10 perc |
| 4.1c Málnaprobléma | 25 perc |
| 4.2 Medveprobléma | min. 45 perc |
| 4.2a A bánatos medve | 15 perc |
| 4.2b Bánatos mese | 15 perc |
| 4.2c Mackójátékok | min. 15 perc |
| Összesen: | min. 2 × 45 perc |



Előkészületek

A tanegység végén ajánlott mozgásos játékhoz megfelelő hosszúságú ugrálókötelet kell szereznii, amelyet két személy tud hajtani, miközben a harmadik középen ugrál. Az ugrálókötelezés után játékos ugrógyakorlatok következhetnek, és mindezzel egy teljes testnevelésórát is kitölthetünk. Gondoljuk át alaposan, mire van lehetőségünk és időnk!
A mozgásos játékok a tanegység második tanórájának végén és a szünetben is bevethetők.



JEGYZETEIM

FELADATOK LEÍRÁSA

4.1 Erdőjárók



4.1a Ébresztő, útnak indító

Hajtsák le a gyerekek a fejüket a padra, mintha aludnának! De a fülüket hegyezzék közben, mint a nyuszik! Füleljenek a dalra, amit hallanak!

Hallgassuk meg [Gryllus Vilmos Ébresztő](#) című dalát a szerző előadásában (elérhető a [reftantar.hu](#)-n, a szöveggyűjtemény aloldalán)!

A dal végén, a madárdalra, rigószóra ébredhetnek, nyújtózkodhatnak, dörzsölhetnek az álmot ki a szemükből.

És ha már kinyitották a szemüket, nyissák ki a szöveggyűjteményt is, keressék meg a verset, és olvassák el! Majd hallgassuk meg újra a dalt, miközben a gyerekek kövessék szemükkel a szöveget! Akinek kedve van, együtt énekelhet vagy dúdolhat az előadóval.

Ha már felébredtünk, induljunk útnak, vágjunk neki az erdőnek! A pedagógus olvassa fel [Csanádi Imre Keresgélő](#) című versét ütemesen, ritmizálva (elérhető a [reftantar.hu](#)-n, a szöveggyűjtemény aloldalán)! Majd a gyerekekkel együtt felelgetve ismételjék kétsoranként a verset!

| | | |
|-------------------------------------|----|-------------------|
| <u>M</u> egyek, <u>m</u> egyek, | □□ | ti-ti-ti-ti |
| <u>m</u> endegélek, | □□ | ti-ti-ti-ti |
| <u>k</u> erek erdőn | □□ | ti-ti-ti-ti |
| <u>k</u> eresgélek: | □□ | ti-ti-ti-ti |
| <u>v</u> ackort, | | tá-tá |
| <u>v</u> adrózsát, | □ | ti-ti-tá |
| <u>v</u> írágszagú | □□ | ti-ti-ti-ti |
| <u>s</u> zamócat, | □ | ti-ti-tá |
| <u>n</u> agykalapos | □□ | ti-ti-ti-ti |
| <u>g</u> ombát, | | tá-tá |
| de <u>n</u> em a <u>b</u> olondját. | □□ | ti-ti-ti-ti tá-tá |

Kérdezzük meg a gyerekeket, mit lehet még gyűjteni, gyűjtögetni az erdőn? Ki mit gyűjtött már ezek közül?

Tudjátok-e, mi az a vackor? (Vadkörte.) Mi a vadrózsa termése? (Csipkebogyó.) Mi a szamóca? Hogy mondjuk másképp? (Eper, földieper.)

Ki az, aki gyűjtött már gombát valakivel? Miért fontos, hogy gombát csak hozzáértő felnőttel együtt gyűjtsünk?

Milyen gomba a bolongomba? (Mérgező gomba – a légyölő galócát szokták így nevezni.)

MIT AKARUNK ELÉRNI?

A szövegek tanúsága szerint egy erdei séta is döntéshelyzet elé állít: mit nézzünk, mit gyűjtsünk, mit kóstoljunk meg, mit nem?

MIT FOGUNK CSINÁLNI?

Hunyójáték, fülelés, dalhallgatás
Mímes-mozgásos játék
Vers olvasása, dúdolás, éneklés
Ritmikus versmondás
Szógyűjtés, beszélgetés
Néma, értő olvasás, kifejezések gyűjtése
Interaktív multimédiás feladat: kép-fogalom párosítás
Vershallgatás
Problémafeltáró beszélgetés
Párbeszédalkotás
Kifejező, hangos olvasás



10
perc

4.1b Gombaszedő séta

Induljunk el most egy gombaszedő sétára [Bertóti Johanna Erdei séta](#) című versével! Az első utat tegyék meg a gyerekek egyedül! Mindenki olvassa el magában a verset, és keresse meg benne a gombaneveket! Vigyázat, vannak becsapós szavak, amelyek félrevezethetnek. Ki találja meg hibátlanul valamennyi gombanevet?

Ezek sorban: rókagomba, csiperke, őzlábgomba, galambgomba, tinóru. (Nem gomba a nagyerdő, csupaszcsiga, csigacsík. A csacsik meg főleg.)

Felismeritek-e ezeket a gombákat? Próbáljuk meg együtt párosítani a nevüket a képükkel a *Gombaszedő séta* című tankockán (elérhető a reftantar.hu-n, a szöveggyűjtemény aloldalán)! Vigyázat, van köztük egy kakuktktojás! A bolondgomba! Azt felismeritek-e?

Az *i* fölött a gomba tejes neve elolvasható.

A gombákkal vigyázni kell, egyedül ne is szedjétek le! Csak a gombaszakértő által megvizsgált gombát szabad fogyasztani!

4.1c Málnaprobléma

25
perc

Szamócát, málnát nyugodtan szedhet bárki, aki meglátja és megkívánja.

Mint [Kányádi Sándor Erdőn jártam](#) című versének gyerekszereplője.

Olvassa fel a pedagógus a verset az első kérdőjelig! Ti hogyan válaszolnátok a gyerek kérdésére? Mit tanácsolnátok neki? Ötleteljünk!

Majd olvassuk tovább a verset! Milyen ötlet jutott a versbeszélő gyerek eszébe? Hogyan reagált (válaszolt magának) az ötletre? Mit fejez ki a „Jujj!”?

A gyerekek forduljanak egymás felé párban, és játsszák el a gyerek-anya (esetleg gyerek-apa) párbeszédet! Mit mond a gyerek, amikor hazaérkezik? Mit felel erre az anyja (apja)?

Néhány beszélgetést hallgassunk meg a vállalkozó pároktól!

Majd beszélgessünk a problémáról, az sem baj, ha vita alakul ki!

Mi a véleményetek, szabad-e ilyen kellemetlen helyzetben hazudni? Számít-e egy ilyen vagy hasonló „kis” hazugság? Miért jobb az őszinte, egyenes beszéd akkor is, ha valami csintalanságot csináltunk?

Milyen rémtörténet kerekedhetett volna egy ilyen kis hazugságból? Medvetámadás az erdőn! – Képzeltben már olvashatjuk is a napi hírek között.

Olvassák fel a gyerekek a verset játékos hangon, érzékeltetve a versbeszélő problémáját és döntését! Akinek megtetszik a vers, meg is tanulhatja.



JEGYZETEIM

4.2 Medveprobléma



4.2a A bánatos medve

Kuckózzanak be a gyerekek mesehallgatáshoz! Ha van mesemondósarkunk, telepedjenek le ott! A pedagógus olvassa fel **Mészöly Miklós A bánatos medve** című meséjét, szintén játékos hangon, hiszen ez egy rímes-ritmusos mákámese. A mesemondás célja, hogy bevonja, magával ragadja a gyerekeket. Utána jöhet a beszélgetés.

Mi volt a medve problémája? Miért nem volt sose jókedve?

Hova indult? Kivel találkozott?

Mi történt a réten?

Mitől szépült meg a medve napja? Miért látta másképp a világot?

Vedd figyelembe!

Nem mindenki tudja, mi az a kóró, ezért magyarázatot igényel.

A kóró száraz, kemény növényi szár, ami télen is megmarad, kiáll a földből. Ezért gondolhatta kórónak a kecske szarvát a medve.

4.2b Bánatos mese

Alkossunk mi is egy mesét!

Hogyan lesz a bánatból öröm? Találjatok ki egy mesét, ami erre a kérdésre válaszol!

Ha a gyerekeknek már jól megy a szóbeli szövegalkotás, mesélhetnek kis csoportokban. Ha még nehézségeik vannak, alkossunk mesét közösen! Válasszunk egy mesei szereplőt: lehet ember (gyerek, felnőtt) vagy állat, aki valamiért bánatos. De találkozik valakivel, és történik valami, ami megváltoztatja számára a világot, és mintha felkapcsolnánk egy lámpát: betölti a szívét az öröm.

4.2c Mackójátékok

Amikor játszunk, átélhetjük, hogy megváltozik a világ, betölt mindent a játéköröm. Két medvés játékot ajánlunk erre a célra, amit óra végén és a szünetben is játszhatnak a gyerekek. Sőt, egy testnevelésórát is építhetünk köréjük.

Bújj, bújj, medve

A **Bújj, bújj, zöld ág** című játék változata, páros számban játsszák. Választanak két „kapust”, akik egymással szembeállnak, és kezükkel „kaput” alkotnak. A kapusok fejüket összedugva nevet választanak maguknak (pl. farkas-kecske). A többiek közben felsorakoznak a kapu mögött, majd elindul a sor a kapu alatt, illetve a kapusok körül nyolcas alakban. Közben a **Bújj, bújj, medve** kezdetű dalocskát (Di-ószeg, Pozsony) éneklük (kottával elérhető a reftantar.hu-n, a szöveggyűjtemény aloldalán).

Az ének végén a kapusok lecsukják a kaput, és a kapuban maradó játékostól megkérdezik, például: „Kihez mész, farkashoz vagy kecskéhez?”

MIT AKARUNK ELÉRNI?

A bánatos mackó szerepébe bújva megküzdési stratégiák felismerése, gyakorlása a rosszkedv ellen.

MIT FOGUNK CSINÁLNI?

Mesehallgatás
Beszélgetés
Szóbeli mesealkotás
közösen vagy kis csoportokban
Énekes, mozgásos mackójátékok
(Szerepjátékos ugrógyakorlatok)

MIRE VAN SZÜKSÉGÜNK

EHHEZ A FELADATHOZ?

Hosszú ugrálókötelek



Válaszától függően a játékos az egyik vagy másik kapus háta mögé áll. A kapusok új nevet választanak, és hasonlóan folytatódik a játék. A kapusok háta mögé kerülő játékosok szintén kaput alkotnak, amint párjuk akad, és ők is nevet választanak. A sorban maradó játékosoknak így egyre több kapu alatt kell bujkálniuk. Ha az utolsó játékost is megfogta egy kapu, a játék véget ér.

Mackó, mackó, ugorjál

Hárman-hárman játsszák a szabadban, ugrókötéllal. Ketten forgatják a kötelet, miközben éneklük a dalt (kottával elérhető a reftantar.hu-n, a szöveggyűjtemény aloldalán). A harmadik a dal ütemére (negyedértékekre) és a szövegben elhangzó utasítások szerint ugrál.

*Mackó, mackó, ugorjál, forogjál,
tedd fel a kezedet,
rakd szét a lábadat,
érintsd a földet,
Mackó, mackó, ugorj ki, hopp!*

Variáció

Az ugróköteles gyakorlat után a mackó különböző akadályokat ugorhat át, akadálypályán ugrálhat végig.

