

1.

tanegység

FELDOLGOZOTT MŰVEK

Állatos mondókák – magyar népi mondókák
Ugorjunk árkot – magyar népmese
Ember és állat – magyar népmese

MIT KÉSZÍTSEK ELŐ?



Szöveggyűjtemény



Internet, projektor, hangfal

(Területjelölők, pl. ugrókötelek)

ÉVFOLYAM

1–2. osztály

Árokugrók, futkosók

Minimum 45 perces készségfejlesztő óra
(magyar, testnevelés)



Régen a gyerekek több időt töltöttek a szabadban, sokat játszottak az udvaron vagy az utcán és az árokparton is. Erről szólnak az óra egy részének szövegei és játéka, ezt a játékélményt szeretnénk a gyerekeknek közvetíteni. És még valamit: a mozgás örömét, szabadságát, ami a fejlődésükhöz nélkülözhetetlen.

Áttekintő vázlat

1.1 Árokugrók, futkosók	min. 45 perc
1.1a Árokfogó	25 perc
1.1b Ember és állat	min. 20 perc
Összesen:	min. 45 perc



A szabadban kezdjük az órát, amihez keressünk megfelelő helyszínt az iskola udvarán vagy a környékén! Például ha van egy csendes kis utca árokkal, az a legjobb. Ha nincs árok, egy kijelölt terület is megteszi. A választott helyszínen lehetőleg letelepedésre is legyen hely! Ha kényelmesen le tudunk ülni, például udvari asztaloknál elhelyezkedve, akár a teljes órát is kint tarthatjuk a szabadban. (Az óraleírásban a második rész tanteremi körülmények között szerepel, de a kinti óra ezt nyugodtan felülírhatja.)

MIT AKARUNK ELÉRNİ?

Mozgásos játékélmény és szövegélmény összekapcsolása, felhasználása a szövegértelmezésben.

FELADATOK LEÍRÁSA

1.1 Árokugrók, futkosók



1.1a Árokfogó



Kezdjük az órát a szabadban, ehhez keressünk egy széles, de átugorható árkot! Ha nem találunk ilyet a környéken, jelöljük ki a földön egy „árkot” két párhuzamos vonallal (például ugrókötelek földre helyezésével)! A játékterület két végét is jelöljük ki (lehet az is egy-egy vonal)! Nagy létszám esetén érdemes az osztályt megfelelni, és két csoportban, két helyszínen játszani. Választunk egy fogót, aki belép az árokba. A többiek az árok két partján helyezkednek el, és átugrálnak egyik partról a másikra. A fogó próbálja elkapni őket, de az árokból nem léphet ki. Ha valakit sikerül elkapni, vagy az ugró hibázik (a játékterületen kívül ugrik, vagy belép, „belesik” az árokba), szerepet cserélnek:



JEGYZETEIM

az elkapott vagy hibázó játékos lesz az új fogó. Ha a fogó sokáig nem tud elkapni senkit, új fogót választunk.

Az árkot ugrók a következő mondókával inceselkedhetnek (kottával együtt elérhető a reftantar.hu-n, a szöveggyűjtemény aloldalán, *Állatos mondókák* – magyar népi mondókák):

Árkot ugrik a csikó!

Ha túl könnyű az ugrás, növelhetjük az árok (határvonalak) szélességét. Végül játszhatunk árokugró versenyt: ki tud helyből szélesebb árkot átugrani?

Folytassuk az órát a szabadban, gyűljünk össze egy olyan helyen, ahol le tudnak a gyerekek ülni (gyepen, padokon, lépcsőn, esetleg magunkkal hozott takarókon)! Az *Ugorjunk árkot* című magyar népmese is egy árokugró versenyről szól. Olvaszuk fel a mesét, és a gyerekek figyeljék meg, mi lett a verseny eredménye! Majd beszéljük meg, mi a helyes válasz! Beszéljük meg azt is, hogy szerintük mire ment ki a játék! Mit nyert a nyúl a győzelemmel? Mit nyert a róka a furfangjával? Miért veszített a farkas?

Ki szállhatna még be az árokugró állatmesébe? Ötleteljünk! Alkossunk új árokugró mesét más állatszereplőkkel!

1.1b Ember és állat

Menjünk be a terembe, és olvassák el a gyerekek az *Állatos mondókákat*!

Itt ki ugrik árkot? Mi történik vele? Hogyan folytathatnánk a szúnyog meséjét? Kik szerepelnek még a mondókákban? Mit csinál a két kicsi kecske, mit a kis kutya?

Mondjuk el együtt a mondókájukat ütemesen, ritmizálva!

Mi a jellemző a mesékben, mondókákban megismert állatokra? Mi a közös tulajdonságuk? Hallgassuk meg a gyerekek válaszait, és ami logikusan jó, azt fogadjuk el! Ha kimondták, amit várunk, erősítsük meg: valamennyi állat nagyon mozgékony.

Ha nem jöttek rá a közös tulajdonságra, figyeljék meg a következő mesében! Olvassuk fel az *Ember és állat* című magyar népmesét! A gyerekek figyeljék meg, mi a különbség az állatok és emberek között!

Majd beszélgessünk!

Milyen képességet adott Isten az állatoknak? Milyen állatok szerepelnek a mesében? (Ló-csikó, tyúk-csibe, később borjú.) Milyen állatok szerepelhetnek még (csak nincs kimondva a nevük)?

MIT FOGUNK CSINÁLNI?

Árokfogó, árokugró játék, helyből távolugrás
Mesehallgatás, beszélgetés
Szereplőgyűjtés, új mese alkotása
Mondókák olvasása, értelmezése, ritmizálása
Mese olvasása, értelmezése, beszélgetés
Filmrészlet megtekintése (Szabad játékmozgás)

MIRE VAN SZÜKSÉGÜNK EHEZ A FELADATHOZ?

(Területjelölők, például ugrókötelek)

min.
20 perc



Hogyan fogadta Éva, az első asszony az ajándékot? Mi volt a kifogása? Mi lett ennek az eredménye?

Mi a különbség az ember és az állatok mozgása között? Tudjátok-e, mesélték-e a szüleitek, hogy ti milyen idős korokban kezdtetek járni?

Végül nézzünk meg egy filmrészletet egy csikó születéséről, s arról, ahogy megteszi az első lépéseit (elérhető a reftantar.hu-n, a szöveggyűjtemény aloldalán)!

Variáció

A gyerekek a szünetben is folytathatják az árokfogót az „Árkot ugrik a csikó!” mondókával. A mondókában cserélhetik az állatneveket: árkot ugrik a boci, csa-csi, gida, bari, nyuszi, cica stb.

Vagy egyszerűen csak futkoshatnak, mint a kiscsikók.

Vedd figyelembe!

Az állatos mondókákat a következőképpen ritmizálhatjuk:

<u>Két</u> kicsi <u>kecske</u> ,	□	tá-ti-ti tá-tá
<u>mennek</u> a <u>meccsre</u> ,	□	tá-ti-ti tá-tá
<u>rúgják</u> a <u>labdát</u> ,	□	tá-ti-ti tá-tá
<u>gól</u> .		tá(-á)
<u>Ár</u> kot ugrott a <u>szúnyog</u> ,	□ □ □	ti-ti-ti-ti ti-ti-tá
<u>kitörött</u> a <u>lába</u> ,	□ □	ti-ti-ti-ti tá-tá
<u>szaladnak</u> a <u>szúnyogok</u>	□ □ □	ti-ti-ti-ti ti-ti-tá
<u>szúnyog-patikába</u> .	□ □	ti-ti-ti-ti tá-tá
<u>Egy</u> , <u>kettő</u> , <u>három</u> , <u>négy</u> ,	□ □	tá-ti-ti ti-ti-tá
<u>te</u> kis <u>kutya</u> , <u>hová</u> mégy?	□ □ □	ti-ti-ti-ti ti-ti-tá
<u>Nem</u> is olyan <u>messzire</u> ,	□ □ □	ti-ti-ti-ti ti-ti-tá
<u>csak</u> a világ <u>végire</u> .	□ □ □	ti-ti-ti-ti ti-ti-tá

