

AZ ÉN ÉS A VILÁG

Játék a szabadban



AKADÁLY NÉLKÜL

modul adaptációja
autizmussal élő tanulók
együttneveléséhez

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

Szk-101-01-AdA

A modult készítette:

Bánki Vera, Szabolcs Csilla

Az adaptációt készítette:

Őszi Tamásné

SULINova
Köznevelési, Fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Központ

Magyarország célba ér



MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	6–7 évesek
Ajánlott időkeret	3×45 perc
A modul közvetlen célja	Az iskolába kerülő gyerekek megismerése, előzetes tapasztalataik előhívása, közösségalkotás Az autizmussal élő gyermekek számára a sérülés természete miatt az esetek többségében alapvető nehézséget jelent a közösséghez való alkalmazkodás. A modul alkalmat adhat az autizmussal élő tanulók szociális készségeinek megfigyelésére és az egyéni fejlesztési terv vonatkozó részeinek megtervezésére.
A modul tartalma	Akadályokon keresztül a gyerekek a „Tudás várába” jutnak, és a tanítótól mindannyian megkapják a tudás várának kulcsát.
Megelőző tapasztalat	A gyerekek óvodában tanult énekeinek, verseinek, mondókáinak, körjátékainak felelevenítése.
Ajánlott továbbhaladási irány	Szabályalkotás, nagymozgások fejlesztése, szókincsbővítés
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Személyes kompetencia: élményszükséglet, önbizalom Kognitív kompetencia: kíváncsiság, készségfejlesztő képesség Szociális kompetencia: kommunikatív képességek, empátia, tolerancia, együttműködés, csoportkezelő képesség, szabálykövetés
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom (gondolatok, érzelmek, vélemények egyszerű, érthető és hatékony közlése; figyelem a kortárs és felnőtt beszélgetőtársra, vers memorizálása), Művészetek (fantáziajátékok létező vagy képzeletbeli lények megjelenítésével, egyszerűbb dalok hallás utáni memorizálása, felidézése), Testnevelés és sport (szabályalakítás, szabálytartás, gyorsaság, állóképesség-fejlesztés, szabadkézi rajzolás) Tantárgyakhoz: magyar nyelv és irodalom, dráma, ének, testnevelés, vizuális kultúra Modulokhoz: A világ körülöttünk I–II., Együtt, vagy egymással?, Együtt az osztály
Támogató rendszer	Forrai Katalin: <i>Ének az óvodában</i> . Zeneműkiadó, Budapest, 1977. (145, 153, 157, 178–179, 191–192, 204. o.) <i>Ars musica. Énekkönyv a katedrális iskola 1–2. osztálya számára</i> Budapesti Énekes Iskola, Budapest, 1997. (12. o.) <i>Tillárom, haj! Magyar költők vidám versei</i> . Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest, 1978. (15. o.) Reigl Mariann: <i>Az iskolai testnevelés játéka</i> . Semmelweis Egyetem Testnevelési és Sporttudományi Kar, Budapest, 2002. (31–32, 116–117. o.) Bordács Margit–Lázár Péter: <i>Kedveskönyv</i> . Gyerekekért SOS'90 Alapítvány–Dinasztia Tankönyvkiadó Kft., Budapest, 2002. (33. o.) Őszi Tamásné (szerk.): Ajánlások autizmussal élő gyermekek, tanulók kompetencia alapú fejlesztéséhez. Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák. sulinova Kht., Budapest, 2006.

MÓDSZERTANI AJÁNLÁS

A modult órákra bontva – de egymástól nem távol – érdemes megtartani, mivel az óvodából érkező gyerekek ennél hosszabb ideig biztosan nem tudnak figyelni, koncentrálni (sőt!), még akkor sem, ha játékról van szó. Csoportmunkát azért nem alkalmazunk még, mert nem ismerjük eléggé a gyerekek képességeit, érdeklődésüket. Első osztály legelején a gyerekek meglévő legbiztosabb ismereteire, óvodában tanult játékaikra alapozunk. A differenciálás lehetőségeit is ehhez kötjük. Ahol több választási lehetőséget kínál a modul, ott is arra építünk, hogy mely játékokat ismerheti a legtöbb gyermek. A modult jól használhatjuk a tanév elején, amikor a kellemes idő lehetőséget ad a szabadban történő megvalósításra. Remek lehetőséget biztosít a gyerekek mélyebb megismerésére, a közösség alakítására. A játék folyamán a pedagógus megfigyelheti a tanulókat játékhelyzetben, ahol a gyerekek leginkább önmagukat adják, megfigyelheti mozgásukat, szabálykövetésüket, helyzetfelismerő képességüket stb. Ezek értékes információkat rejtenek a pedagógus számára. Ezért javasoljuk, ha megvalósítható, az osztály mindkét tanítója vegyen részt az órákon. Ha a váltás előtti órában tartjuk a foglalkozást, akkor talán a másik pedagógusnak sem olyan nagy probléma a jelenlét. Másrészt ez fokozza az összetartozás-érzetet is. Az egyik tanító lehet a Kulcsok Óra, a másik segít a feladatok lebonyolításában (köralakítás, pályakészítés stb.). A tevékenységekkel hozzájárulhatunk ahhoz, hogy a gyerekek fantáziája, mozgása fejlődjön, s az együtt játszott játékok során kialakuljon és erősödjön a gyerekek egymás iránti felelősségérzete is.




Érdemes a modul megvalósítására külső helyszínt választani (udvar, közeli park). A II/e és a II/h feladat után tartsunk szünetet!




Amennyiben autizmussal élő gyermek jár az osztályba, a sikeres részvétel érdekében az egyik tanító vagy a pedagógiai asszisztens segítséget nyújthat számára. (Ez több módon megvalósítható: pl. mintaadással, személyre szabott instrukciókkal és motivációval, részleges vagy teljes fizikai segítséggel). A modul számos olyan készség mozgósítását kívánja meg, amelyek az autizmusban rendszerint sérültek (pl. beszédképesség, beszédértés, empátia, figyelem, érzékelés, helyzetfelismerés, képzelőerő, kreativitás, viselkedési szabályok felismerése és elfogadása, alkalmazkodás a csoporthoz, önismeret). Ez természetesen nem jelenti azt, hogy eleve le kell mondanunk az autizmussal élő gyermekek részvételének lehetőségéről, de azt igen, hogy jelentős mértékű egyéni segítséget kell nyújtanunk számukra. Ez részben a rehabilitációs egyéni fejlesztés keretében nyújtható, részben pedig a modul megvalósítása során. A folyamatos biztatás, megerősítés segítheti a gyermeket abban, hogy megpróbálkozzon a számára nehéz helyzetekkel is, de nem javasolt a részvétel erőltetése. Fontos, hogy a pedagógusok felismerjék, hogy az együttműködés és részvétel hiánya esetükben rendszerint nem nevelési problémákból fakad.




SPECIÁLIS JAVASLATOK AZ ÉRTÉKELÉSEL KAPCSOLATBAN

Ebben az életkorban – nagy egyéni eltérésekkel, de – minden gyerek számára különösen fontos a rendszeres szóbeli pozitív megerősítés, a tanító és a kortársak részéről egyaránt. Minden feladat, próba után jelezzünk vissza a gyerekeknek, a pozitív vonásokat kiemelve, a hiányosságokat további teendőként jelenítve meg! A tanári értékelés mellett fontos, hogy a gyerekek maguk is megfogalmazzák véleményüket saját munkájukról és társaik tevékenységéről is. Segíthetünk például befejezetlen mondatokkal: „Én akkor örültem a legjobban, amikor...”; „Nekem az volt a legrosszabb, hogy...”

MODULVÁZLAT



Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I/a Ki játszik ilyet?					
<p>A tanító az udvaron énekelni kezd egy játékba hívogató dalt, ezzel hívja a gyerekeket. A gyerekek köré gyűlnek, végül együtt játsszák, éneklik a hívogatót.</p> <p>Az autizmussal élő gyermek számára biztonságérzetet nyújthat, ha általa ismert játékot választhat, ugyanakkor ragaszkodni fog ahhoz, hogy az általa megszokott módon játssza.</p> <p>3 perc</p>		Hangulati előkészítés Helyzetfelismerés Hallási észlelés Emlékezet Ritmuszérzés Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka – játék Ez a munkaforma különösen nehéz az autizmussal élő gyermek számára, egyéni segítséget igényelhet.		P1 (Játékba hívogató)
I/b Elkezdődik a játék					
<p>A tanító bevezeti a játékot, amelynek során a gyerekek megszerezhetik a Tudás Várának kulcsát.</p> <p>Az autizmussal élő gyermek számára a mese nyújtotta motiváció esetleg nem lesz elegendő az együttműködéshez, ezért meg kell keresni a személyes motivációs lehetőségeket.</p> <p>4 perc</p>		Figyelem Szövegértés Szóbeli kifejezőkészség	Frontális osztálymunka – beszélgetés Nem várható el aktív részvétel. Felmerülhetnek beszédértési problémák, szükség lehet személyes segítőrre a részvételhez. Az autizmussal élő gyermekek esetleg teljesen elutasíthatják a képzelőerőt igénylő helyzeteket.		P2 (Elkezdődik a játék)
I/c Névkártyák					
<p>A tanító kiosztja az előre elkészített névkártyákat. A gyerekek a nevük alá lerajzolják az óvodai jelüket, és kitzúzik a névkártyát.</p> <p>6 perc</p>		Finommozgás fejlesztése Vizuális emlékezet	Frontális osztálymunka – önálló feladatmegoldás	Zsírkréta, névkártya (keresztnévvel vagy becenévvel), biztosítótű vagy cérna/madzag	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
					Diák	Pedagógus
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA						
II/a Ismerjük meg jobban egymást!						
A	<p>A gyerekek kört alakítanak. A Kulcsok Őre (pedagógus) ismerteti a játék lényegét: a gyerek saját teljes nevének hangos kimondása közben a mellette állónak nyújtja át a labdát. Ezt addig folytatják sorban, míg minden gyermek sorra kerül.</p> <p>Ez a tevékenység kifejezetten ajánlott, de az átlagosnál több gyakorlásra lehet szükség. Sok autizmussal élő gyermek számára okoz nehézséget a személynevek megjegyzése.</p> <p>7 perc</p>		Ismerkedés Együttműködés Emlékezet Mozgáskoordináció Önbizalom	Frontális osztálymunka – játék Szükség lehet személyre szabott segítségre (pl. a pedagógus néhány alkalommal a gyermek mögé áll, és segíti a feladat sikeres kivitelezésében.)	Gumilabda	P3 (Nevesített labda)
B	<p>A gyerekek kört alakítanak. A Kulcsok Őre (pedagógus) ismerteti a játék lényegét: a gyerek saját teljes nevének hangos kimondása közben a kettővel mellette állónak nyújtja át a labdát. Ezt addig folytatják sorban, míg minden gyermek sorra kerül.</p> <p>7 perc</p>		Ismerkedés Együttműködés Emlékezet Mozgáskoordináció Önbizalom	Frontális osztálymunka – játék Szükség lehet személyre szabott segítségre.	Gumilabda	P3 (Nevesített labda)
C	<p>A körben álló gyerekek közül előrelép egy, tesz egy tetszőleges mozdulatot, majd érthetően mondja a nevét, és visszalép a helyére. Ezt követően a többiek egyszerre előrelépnek egyet, majd megismétlik a mozdulatot és a nevet. Ezt addig folytatják sorban, míg minden gyermek sorra kerül.</p> <p>7 perc</p>		Ismerkedés Együttműködés Emlékezet Mozgáskoordináció Ritmusérzék Állóképesség Ügyesség	Frontális osztálymunka – játék Szükség lehet személyre szabott segítségre.		P4 (Egy mozdulat, egy név)

Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítéseim (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/b Meseváros					
A tanító a körben állva elmondja a gyerekeknek, hogy a várba egy mesebeli városra keresztül juthatnak el, és felolvassa Horgas Béla: Meseváros c. versét. 3 perc		Figyelmes hallgatás Szövegértés	Frontális osztálymunka – bemutatás Az autizmussal élő gyermeknek szüksége lehet a játékszabály leegyszerűsített magyarázatára.		P5 (Horgas Béla: Meseváros)
II/c Út a tudás várához					
A tanító bemutatja a Meseváros három részét. A gyerekek megtanulják a Mese, mese, mátká című mondókát azért, hogy annak segítségével eljussanak a Mesevárosba. A mondókával fogókat választanak, és fogócskát játszanak a gyerekek. 7 perc		Verstanulás Verbális emlékezet Ritmuszérzés Mozgáskoordináció Téri tájékozódás Szabálytartás	Frontális osztálymunka – játék Autizmusban okozhat nehézséget és kudarcélményt az esetleges mozgásos ügyetlenség miatt.		P6 (Mese, mese, mátká)
II/d A Csendkirály birodalma					
A gyerekek olyan játékokat játszanak, amelyben különböző mozgásokat, érzelmeket, foglalkozásokat, helyzeteket kell megjeleníteniük hang nélkül, mutogatóval, mimikával. Az autizmussal élő gyermekek esetében egyéni mérlegelést kíván, hogy részt tudnak-e venni a játékban. Olyan egyénre szabott feladatot ajánlott tervezni, amely számára egyszerűen kivitelezhető, sikerélményt jelent. 10 perc		Nonverbális kommunikáció Mozgáskoordináció Szabálytartás Emlékezet	Frontális osztálymunka – játék Az autizmussal élő gyermekek számára különösen nehéz terület az érzelmek kifejezése.		P7 (Csendkirály)

Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítéseim (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
II/e Sikeres áthaladás 1.					
<p>A játékok befejeztével a Kulcsok Óre leülteti a gyerekeket, és gratulál a sikeres átjutáshoz. Ennek jeléül átnyújtja a kulcs egy darabját, amelyet a teremben a falújságra közösen kítűznek. A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal kapcsolatban.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>		<p>Szóbeli kifejezőkészség Értékelés Véleménynyilvánítás Empátia</p>	<p>Frontális osztálymunka – megbeszélés Lehetséges, hogy az autizmussal élő gyermek nem tud beszámolni a játékkal kapcsolatos élményekről. A pedagógus a tevékenységre vonatkozó rövid, konkrét kérdéssel segítheti.</p>		<p>P8 (Sikeres áthaladás 1.) A nagy kulcs egy darabja</p>
II/f Út az Állatok kerületéhez					
<p>A gyerekek háromfős csoportokat alakítanak, és így, mint vonatok, mondókát mondva elindulnak az Állatok kerületéhez.</p> <p>Az autizmussal élő tanuló számára olyan egyénre szabott feladatot ajánlott tervezni, amely számára egyszerűen kivitelezhető, sikerélményt jelent.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>		<p>Kapcsolatépítés Mozgáskoordináció Ritmusérzék Verbális emlékezet Vezetési képesség Együttműködés</p>	<p>Frontális osztálymunka – csoportalakítás, játék</p>		<p>P9 (Út az Állatok kerületéhez)</p>
II/g Az Állatok kerületében					
<p>A gyerekek különböző állatokat utánzó, állatneveket tartalmazó játékot játszanak el.</p> <p>Az autizmussal élő tanuló számára olyan egyénre szabott feladatot ajánlott tervezni, amely számára egyszerűen kivitelezhető, sikerélményt jelent.</p> <p style="text-align: right;">30 perc</p>		<p>Mozgáskoordináció fejlesztése Figyelem Emlékezet Állóképesség Szabálytartás Együttműködés</p>	<p>Frontális osztálymunka – játék</p>		<p>P10 (Az Állatok kerületében)</p>

Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítéseim (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/h Sikeres áthaladás 2.					
<p>A játékok befejeztével a Kulcsok Óre leülteti a gyerekeket, és gratulál a sikeres átjutáshoz. Ennek jeléül átnyújtja a kulcs második darabját, amellyel az első részt közösen kiegészítik a faliiűságon.</p> <p>A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal kapcsolatban.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>		<p>Szóbeli kifejezőkészség Értékelés Véleménynyilvánítás Empátia</p>	<p>Frontális osztálymunka – megbeszélés Nem várható el aktív részvétel, az érzések megfogalmazása különösen nehéz lehet.</p>		<p>A nagy kulcs második darabja</p>
II/i Út az Ügyesség földjére					
<p>A Kulcsok Óre ismét gratulál az átjutáshoz, és elmondja, hogy a további út repülővel, tűzön-vízen át vezet. A gyerekek eljátsszák a Tűz, víz, repülő c. játékot.</p> <p>Az autizmussal élő tanuló számára olyan egyénre szabott feladatot ajánlott tervezni, amely számára egyszerűen kivitelezhető, sikerélményt jelent.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>		<p>Figyelem fejlesztése Mozgáskoordináció Téri tájékozódás Állóképesség Szabálytartás</p>	<p>Frontális osztálymunka – játék</p>		<p>P11 (Út az Ügyesség földjére)</p>
II/j Az Ügyesség földjén					
<p>A gyerekek csoportokban ügyességi feladatokat oldanak meg, így kelnek át az Ügyesség földjén.</p> <p style="text-align: right;">20 perc</p>		<p>Mozgáskoordináció fejlesztése Téri tájékozódás Egyensúlyérzék Ügyesség Játékfegyelem Szabálykövetés</p>	<p>Frontális osztálymunka – játék</p>		<p>P12 (Az Ügyesség földjén)</p>

Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/a Sikeres áthaladás 3.					
<p>A feladatok sikeres teljesítése után a gyerekek közösen, kézfogással, mondókával kísérve kísétnak a meséből. A játék végén, a pedagógus ünnepélyesen átadja a kulcs utolsó darabját. A gyerekek a kulcs darabjait összeillesztve a Tudás várának megérdemelt lakóiként léphetnek be az iskola kapuján. A kapun belépve a Kulcsok Óra mindenkinek a nyakába akaszt egy „saját kulcsot”.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>		<p>Kapcsolatépítés Figyelem Emlékezet Ritmusérzék Képzlet</p>	<p>Frontális osztálymunka – játék Nehézséget jelenthet a többi gyermek fizikai közelségének, érintésének elfogadása.</p>		<p>P13 (Sikeres áthaladás 3.) A nagy kulcs harmadik darabja, kis kulcsok (annyi darab, ahány gyerek van)</p>
III/b Értékelés					
<p>A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal, önmagukkal, társaikkal kapcsolatban.</p>		<p>Értékelés Véleménynyilvánítás Szóbeli kifejezőkészség</p>	<p>Frontális osztálymunka – beszélgetés Nem várható el aktív részvétel, az érzések megfogalmazása különösen nehéz lehet.</p>		

ADAPTÁLT TANÁRI MELLÉKLETEK

P7 CSENDKIRÁLY

A fogójáték után a Kulcsok Őre elmondja, hogy egészen a Csendkirály birodalmáig futottak. Elmeséli, hogy talán ezen a helyen lesz a legnehezebb az átjutás, mivel a Csendkirály birodalmában nem szabad beszélni, csak mutogatni. Itt a pedagógus mutasson be néhány példát (például eszik, iszik, alszik, szomorú). Ha a gyerekek megértették a feladatot, akkor különböző példákat mond, amelyeket a gyerekeknek el kell mutogatniuk.

Emberek: öreg, fiatal, óriás, törpe. **Egyes autizmussal élő gyermekek számára az öreg és fiatal megformálása nehézséget jelenthet.**

Állatok: kutya, hal, oroszlán, kígyó.

Érzelmek: vidám, szomorú, sír, gondolkodik, kíváncsi, ideges. **Autizmussal élő gyermekek esetében nem elvárható.**

Foglalkozások: festő, író, eladó, földműves, autóvezető. **Egyes autizmussal élő gyermekek számára nehézséget jelenthet.**

(Az ötletek természetesen kiegészíthetők.)

Ha sikerült betartaniuk a szabályt és marad idejük, akkor a szoborjátékot is játszhatják.

A szoborjáték szabálya: a gyerekek egy vonal mögött helyezkednek el, egysoros vonalban. A tanító tőlük távolabb, háttal. Adott jelre elindulnak a gyerekek sétálva, de amikor a pedagógus hirtelen megfordul, szoborrá kell merevedniük. Aki nem áll meg vagy megmozdul, visszamegy a vonal mögé, és kezdi a játékot elölről. Az a gyerek nyer, akinek sikerül a tanító vonaláig eljutni.

Figyeljünk arra, hogy tíz percnél tovább ne kelljen a gyerekeknek csendben lenniük!

P8 SIKERES ÁTHALADÁS 1.

A nagy kulcsot a tanítónak előre el kell készíteni kartonból, és három részre vágni. Minden „sikeres áthaladásnál” megkapják a gyerekek a nagy kulcs egy darabját. A beszélgetés végén, ha van idő, mindenki dobjon labdát egy olyan gyereknek, akinek már tudja a nevét. Beszéljünk arról, hogy vajon miért neki jegyezte meg a nevét?

P9 ÚT AZ ÁLLATOK KERÜLETÉHEZ

Ha ez előtt a feladat előtt megtartottuk a szünetet, akkor a Mesevárosba való visszajutáshoz az előző órán tanult kiszámolót (Mese, mese, mátká) mondják el a gyerekek háromszor (mesei hármast!), a fogójáték nélkül. A tanító felvezetheti így a játék folytatását: „Ismét itt vagyunk Mesevárosban. Ugye milyen szép? Nekünk most el kell jutnunk az Állatok kerületéhez. Szerencsére van itt egy vasútállomás, így vonattal megyünk tovább.”

Az autizmussal élő gyermekek számára a képzelőerőt igénylő játék nagyon nehéz lehet, esetleg szóvá is teszük, hogy valójában nincsen vasútállomás és vonat.

Egy vonat három gyerekből áll (a legelső a „mozdony”, a másik kettő a „kocsi”). A csoportalakítás történhet irányítottan vagy véletlenszerűen is. Javaslom a véletlenszerű változatot, mivel még nem nagyon ismerik egymást a gyerekek.

Csoportalakítás után a gyerekek megtanulják a mondókát. Először mondatonként ismételve mondják el, majd egybe háromszor.

A mondóka:

Hosszú vonat
tekereg,
Így játszik a
sok gyerek.
Ha a vagon
lép előre,
mozdony lehet
még belőle.

Játék a mondókához: a gyerekek szavankénti határozott tagolással közösen mondják a verset. Minden szóra lépnek egyet-egyet, „szerelvényként” azonos lábbal indulva. A vers végén a „mozdony” hátraszalad a sor végére, így lesz belőle az utolsó „kocsi”. A sorban legelőre kerülő pedig „mozdonnyá” változik. A „szerelvények” önállóan választják meg az útvonalukat. A vonatozás közben az egy „szerelvényhez” tartozóknak figyelni kell egymás mozgására, a közös haladási irány betartására, és az azonos lábbal való lépkedésre. A szerepcseré miatt minden gyerek irányító helyzetben is lesz. Így azok is kipróbálhatják vezetői képességeiket, akik önállóan nem is jelentkeznének „mozdonyoknak”. A játékterületen egyszerre több „vonatszerelvény” is halad, ezért a gyerekeknek meg kell osztaniuk a figyelmüket. Könnyen lehet modellezni a valós közlekedési szituációkat, illetve gyakorolni az eltérő információk egy időben történő feldolgozását.

Ha legalább egyszer mindenki volt már „mozdony”, akkor a tanító szól, hogy megérkeztek az Állatok kerületéhez.

Ez a játék különösen nehéz lehet autizmussal élő tanulók számára, így egyéni mérlegelést kíván, hogy részt vegyenek-e benne. Nehézséget okozhat mások fizikai közelségének elviselése, a szerepcseré, a mozgások összehangolása és a megosztott figyelem is.