

AZ ÉN ÉS A VILÁG

Játék a szabadban



AKADÁLY NÉLKÜL

modul adaptációja
hallássérült tanulók
együttneveléséhez

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

Szk-101-01-AdN

A modult készítette:

Bánki Vera, Szabolcs Csilla

Az adaptációt készítette:

Dr. Váry Ágnes, Köntösné Lőrincz Eszter

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
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.) Urbánné Deres Judit – Dr. Váry Ágnes (szerk.): Ajánlások nagyothalló gyermekek, tanulók kompetencia alapú fejlesztéséhez. Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák. sul Nova 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 ismerhet 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 Őre, 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!





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 kiegészítéseim (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
					Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE						
I/a Ki játszik ilyet?						
	A tanító az udvaron énekelni kezd egy játékba hívogató dalt, ezzel hívja a gyerekeket. A gyerekek köré gyűlnek, végül együtt játsszák, éneklük a hívogatót. 3 perc		Hangulati előkészítés Helyzetfelismerés Hallási észlelés Emlékezet Ritmusrész Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka – játék		P1 (Játékba hívogató)
I/b Elkezdődik a játék						
	A tanító bevezeti a játékot, amelynek során a gyerekek megszerezhetik a Tudás Várának kulcsát. 4 perc		Figyelem Szövegértés Szóbeli kifejezőkészség	Frontális osztálymunka – beszélgetés		P2 (Elkezdődik a játék)
I/c Névkártyák						
	A tanító kiosztja az előre elkészített névkártyákat. A gyerekek a nevük alá lerajzolják az óvodai jelüket, és kitzúzik a névkártyát. 6 perc		Finommozgás fejlesztése Vizuális emlékezet	Frontális osztálymunka – önálló feladatmegoldás	Zsírkréta, névkártya (keresztnévvel vagy becenévvel), biztosítótű vagy cérna/madzag	
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA						
II/a Ismerjük meg jobban egymást!						
A	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. 7 perc		Ismerkedés Együttműködés Emlékezet Mozgáskoordináció Önbizalom	Frontális osztálymunka – játék	Gumilabda	P3 (Nevesített labda)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléklek	
					Diák	Pedagógus
B	A gyerekek kört alakítanak. A Kulcsok Óre (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. 7 perc		Ismerkedés Együttműködés Emlékezet Mozgáskoordináció Önbizalom	Frontális osztálymunka – játék	Gumilabda	P3 (Nevesített labda)
C	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. 7 perc		Ismerkedés Együttműködés Emlékezet Mozgáskoordináció Ritmusérzék Állóképesség Ügyesség	Frontális osztálymunka – játék		P4 (Egy mozdulat, egy név)
II/b Meseváros						
	A tanító a körben állva elmondja a gyerekeknek, hogy a várba egy mesebeli városon keresztül juthatnak el, és felolvassa Horgas Béla: Meseváros c. versét. 3 perc		Figyelmes hallgatás Szövegértés	Frontális osztálymunka – bemutatás		P5 (Horgas Béla: Meseváros)
II/c Út a tudás várához						
	A tanító bemutatja 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 Ritmusérzék Mozgáskoordináció Téri tájékozódás Szabálytartás	Frontális osztálymunka – játék		P6 (Mese, mese, mátká)

Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
II/d A Csendkirály birodalma					
A gyerekek olyan játékokat játszanak, amelyben különböző mozgásokat, érzelmeket, foglalkozásokat, helyzeteket kell megjeleníteniük hang nélkül, mutogatással, mimikával. 10 perc		Nonverbális kommunikáció Mozgáskoordináció Szabálytartás Emlékezet	Frontális osztálymunka – játék		P7 (Csendkirály)
II/e Sikeres áthaladás 1.					
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 faliújságra közösen kitűznek. A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal kapcsolatban. 5 perc		Szóbeli kifejezőkészség Értékelés Véleménynyilvánítás Empátia	Frontális osztálymunka – megbeszélés		P8 (Sikeres áthaladás 1.) A nagy kulcs egy darabja
II/f Út az Állatok kerületéhez					
A gyerekek háromfős csoportokat alakítanak, és így, mint vonatok, mondókát mondvá elindulnak az Állatok kerületéhez. 10 perc		Kapcsolatépítés Mozgáskoordináció Ritmusérzék Verbális emlékezet Vezetési képesség Együttműködés	Frontális osztálymunka – csoportalakítás, játék		P9 (Út az Állatok kerületéhez)
II/g Az Állatok kerületében					
A gyerekek különböző állatokat utánoz, állatneveket tartalmazó játékot játszanak el. 30 perc		Mozgáskoordináció fejlesztése Figyelem Emlékezet Állóképesség Szabálytartás Együttműködés	Frontális osztálymunka – játék		P10 (Az Állatok kerületében)

Tevékenységek – időmegjelöléssel	Saját adaptációs kiegészítéseim (tevékenység; képesség)	A tevékenység célja/fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				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 falíújságon.</p> <p>A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal kapcsolatban.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>		<p>Szóbeli kifejezőkészség</p> <p>Értékelés</p> <p>Véleménynyilvánítás</p> <p>Empátia</p>	<p>Frontális osztálymunka – megbeszélés</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 style="text-align: right;">10 perc</p>		<p>Figyelem fejlesztése</p> <p>Mozgáskoordináció</p> <p>Téri tájékozódás</p> <p>Állóképesség</p> <p>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</p> <p>Téri tájékozódás</p> <p>Egyensúlyérzék</p> <p>Ügyesség</p> <p>Játékfigyelem</p> <p>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.					
A feladatok sikeres teljesítése után a gyerekek közösen, kézfogással, mondókával kísérvé kísétálnak 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 Óre mindenkinek a nyakába akaszt egy „saját kulcsot”. 10 perc		Kapcsolatépítés Figyelem Emlékezet Ritmusérzék Képzelet	Frontális osztálymunka – játék		P13 (Sikeres áthaladás 3.) A nagy kulcs harmadik darabja, kis kulcsok (annyi darab, ahány gyerek van)
III/b Értékelés					
A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal, önmagukkal, társaikkal kapcsolatban.		Értékelés Véleménynyilvánítás Szóbeli kifejezőkészség	Frontális osztálymunka – beszélgetés		

ADAPTÁLT TANÁRI MELLÉKLETEK

P1 JÁTÉKBA HÍVOGATÓ

Válasszuk azt a játékot, amelyiket a pedagógus és a legtöbb gyerek ismer! Nem baj, ha nem ismeri minden gyermek a hívogatót, lényeg, hogy kapcsolódjon be a játékba.

Ajánlott játékok: (a szöveg ritmussal, dallammal)

Ki játszik ilyet, majd megmondom melyet!
Szinkópa | tá-tá | titi-titi | tá-tá |
szó szó mi | szó mi | szó szó mi mi | szó mi |

Ki játszik körbe? Táncol az Örzse Piros köpönyegbe.
Szinkópa | tá-tá | titi-titi | tá-tá |
szó szó lá | szó mi | szó szó lá | szó mi | szó fá mi ré | dó dó |

Mit játszunk, lányok?
tá titi | tá tá |
szó szó lá | szó mi |

Azt játszuk, lányok,
tá titi | tá tá |
szó szó lá | szó mi |

bricket, brackot, hat barackot,
titi titi | titi titi |
szó szó szó lá | szó szó szó lá |

csücsüljünk le lányok.
titi titi | tá tá |
szó fá mi ré | dó dó |

P2 ELKEZDŐDIK A JÁTÉK

A tanítónő leülteti a fűre, pokrócra a gyerekeket, és elmond nekik egy történetet.

„Gyerekek! Nem is olyan régen, ti még óvodások voltatok. Most már olyan nagyok és ügyesek lettetek, hogy eljöttetek ide az iskolába. Igen ám, de csak akkor lesztek igazi iskolások, ha néhány mesebeli akadályon átjutva együtt megszerzitek a Tudás várának kulcsát!” (Fontos, hogy végig hangsúlyozza azt a tanító, hogy együtt érdemes dolgozniuk, mert ezzel is építi, alakítja a közösséget, erősíti az összetartozás érzését a gyerekekben.) „De nem kell félnetek! Én vagyok a Kulcsok Őre, és végig segíteni foglak titeket az úton!”

A hallássérült gyermek számára – bár már az óvodában sok hasonló játékos szituációt élt át – valószínűleg a magyarázat kissé bonyolult. Ha két tanító vezeti az órát, úgy lehetőség nyílik arra, hogy míg az egyik mesél, a másik a hallássérült gyermeknek leegyszerűsítve, a lényeget kiemelve magyarázza a mesét és a teendőket is. Pl. a Tudás vára mit jelent? A hallássérült gyermek is találkozott már hasonló elvont fogalmakkal közös játék (sőt számítógépes játékok) során, de a fogalom helyes megközelítésére szüksége van. Pl. Kik mehetnek be a várba? Akik okosak, sok mindent tudnak stb.

Tegyen fel néhány kérdést azzal kapcsolatban, hogy a gyerekek szeretnének-e bejutni a várba, s ha igen, akkor miért. Mi lehet a Tudás vára? Ebből a motiváltságukról kap némi képet. A beszélgetés után az üldögélő gyerekeknek mondja el, hogy a jó eredményhez nekik is jobban meg kell ismerniük egymást.

P3 NEVESÍTETT LABDA

A tanító, a Kulcsok Őre szerepéből ismertesse a feladatot! a Kulcsok Őre a játékot, és végig segítsen, ha szükséges! A játékot irányváltásokkal lehet nehezíteni. A „B” variációt akkor játszuk, ha az „A” már könnyedén megy.

P4 EGY MOZDULAT EGY NÉV

Figyelje meg a pedagógus, hogy milyen mozdulatot tesz a gyerek, milyen érzelmeket árul el a mimikája, milyen a hanglejtése, a hangereje a bemutatkozásnak, milyen az összhatás a beszéd és a mozgás között! **Érdemes a hallássérült gyermeket alaposabban megfigyelni a kommunikációs képességei, valamint szociabilitása, a csoportba való beilleszkedése és egyéb személyiségjegyei szempontjából is.** Ha van idő, akkor akár kérdéseket is fel lehet tenni ezekkel kapcsolatban a tanulóknak. Kinek a mozdulata tetszett, melyik volt ötletes, ki tudna néhányat felsorolni, ki hogyan érezte magát a gyakorlat közben stb.

A gyermekek már a gyakorlatsor elején tudják, hogy nagyothalló társukra jobban kell figyelniük, esetleges kiejtési hibáit el kell nézniük. Mindezzel empatikus készségük, toleranciájuk, segítő szándékuk is fejlődik.

P5 HORGAS BÉLA: MESEVÁROS

A felolvasásnak úgy kell történnie, hogy a hallássérült gyerek szemből lássa a tanítót, és ha lehet, egy rajzot is kapjon a Mesevárosról. Ő ugyanis egyes kifejezéseket, jelzőket nem ismer még, de leegyszerűsítve, szinonimákkal behelyettesítve képi megjelenítéssel megérti. Nagy segítség, ha a két tanító közül az egyik ebben támogatni tudja.

Ez a város meseváros,
senkiföldjével határos:

tornyos, tükrös, két-filléres,
meszelőtől nagyon fényes,

nagyon kerek, nagyon kockás,
cifra csipkés és cikornyás,

sárga-szirmos, veres-lángos,
eladó a meseváros

utca, udvar, szoba, tető,
hitelbe is megvehető,

ajtó, ablak, pince, padlás,
réztorony és sarokház,

szökőkút és ócska-piac –
uccu neki, vesd el magad!

P6 MESE, MESE, MÁTKA

A tanító elmondja, hogy a város három csodás részre van osztva: a Csendkirály birodalma, az Állatok kerülete és az Ügyesség földje. Ezekon visz majd keresztül az út. **A három részt szintén rajzos ábrával adjuk a hallássérült gyermeknek.** Ahhoz, hogy eljussanak a Mesevárosba, el kell mondaniuk közösen egy kiszámolót. Háromszor elismételik, majd a tanító kiválaszt egy gyereket, aki a körön belül haladva ritmusosan mondja a kiszámolót. Akire az utolsó szótagnál mutat, az lesz a fogó. Ilyen módon legalább három fogót kiszámolnak.

Meg kell elégednünk azzal, hogy a hallássérült gyermek hibásan, de a ritmust és szótagszámot lehetőleg helyesen visszaadva mondja el a kiszámolót. Természetesen soha ne szerepeljen az elsők között, hogy minél több ideje maradjon a vers megtanulására.

A kiszámoló ritmussal:

Mese, mese, mátká,
pillangós madárka.
Ingó, bingó rózsá,
Te vagy a fogócska.
(titi titi tá tá
titi titi tá tá
titi titi tá tá
titi titi tá tá)

P7 CSENDKIRÁLY

A fogójáték után a Kulcsok Óre 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.

Állatok: kutya, hal, oroszlán, kígyó.

Érzelmek: vidám, szomorú, sír, gondolkodik, kíváncsi, ideges.

Foglalkozások: festő, író, eladó, földműves, autóvezető.

(Az ötletek természetesen kiegészíthetők.)

A magyarázatnál jó, ha a nagyothalló gyermek segítséget kap (egyszerűbb, lényegét tartalmazó kifejezésekkel), és arra is számítani lehet, hogy nem minden fogalmat fog érteni. Ha a játék lényegét azonban jól érti, ügyesen bekapcsolódik a továbbiakban.

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 gyerekeknek, akinek már tudja a nevét. Beszélgessünk 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 hármass!), 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.” **Ajánlatos ismét egy szép, színes rajzzal illusztrálni.**

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

Ügyeljünk arra, hogy a hallássérült kisgyermek soha ne kerüljön perifériára, ezt a többiekkel meg is lehet beszélni, hiszen a modul célja mindvégig a szociális kompetenciák fejlesztése.

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-egyed, „szerelvénnyként” 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.

Ügyeljünk arra, hogy a vers kezdete és vége a hallássérült gyermek számára jól érzékelhető (szájról olvasási kép, esetleg érintés) legyen, hogy a mozgásban ne korlátozódjék.

A „szerelvények” önállóan választják meg az útvonalukat. A vonatkozás 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 „mozdonnyak”. 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.

P10 AZ ÁLLATOK KERÜLETÉBEN

Választható játékok:

Tekeredik a kígyó

A gyerekek éneklék a dalt, s közben egymás kezét fogva, „kígyót” alkotva betekerik–kitekerik a sort. Amikor a szöveg szerint rétes akar lenni a kígyó, akkor betekeredik a sor, amikor a rétes kígyó akar lenni, kitekeredik.

A játékhoz tartozó dal szövege, ritmusa, dallama:

Tekeredik a kígyó, Titi titi titi tá Szó szó szó szó szó lá szó	rétes akar lenni, titi titi tá tá szó fá mi ré dó dó	tekeredik a rétes, titi titi titi tá szó szó szó szó szó lá szó	kígyó akar lenni. titi titi tá tá szó fá mi ré dó dó
---	--	---	--

Künn a bárány

Körbeállnak a gyerekek, egymás kezét fogják, és kaput tartanak. Egy gyerek a farkas és egy a bárány. A kaput tetszés szerint felnyitják vagy becsukják, amíg a farkas meg nem fogja a bárányt. Akkor újat választanak.

A játékhoz tartozó dal szövege, ritmusa, dallama:

Künn a bárány, benn a farkas Titi titi titi titi Szó szó szó lá szó szó mi dó	hízik a bárány, szárad a farkas tá titi tá tá tá titi tá tá szó szó lá szó mi szó szó lá szó mi
---	---

szabad vásár mindenkinek
titi titi | titi tá |
szó fá mi ré | dó dó dó

gazdagnak és szegénynek.
titi titi | titi tá |
szó fá mi ré | dó dó dó

Kotló-kánya

Létszám: hat-nyolc tanuló egy csoportban.

A tanulók oszlopban, vállfogással állnak fel. A kánya szemben velük helyezkedik el. Jelre a kánya megpróbálja az oszlop utolsó tagját (kiscsirke) megérinteni. Az oszlopban állók az első tanuló (kotló) irányításával tetszőleges irányban mozogva próbálnak menekülni. A vállfogást nem szabad elengedni. Bizonyos idő vagy sikeres fogás után cseréljük a szerepeket.

Elefántfogó

A játék szabályai megegyeznek az egyszerű fogóéval, azzal a különbséggel, hogy a fogó egyik kézzel az orrát fogja, a másikat ez alatt átbújtatva előre nyújtja. Így ormányt képez magának, ezzel kell megfognia a menekülőket, akit megfog, az lesz az új elefántfogó.

Állatkert

A gyerekek szétszórtan helyezkednek el. A tanár mond egy állatnevet, mire a gyerekek az állatra jellemző mozgással haladnak tovább. Játsható kiesésre (nem tudja utánozni), hívócsereivel (a legjobban utánozó mondhatja a következő állatnevet). A mozgást hangutánzással is lehet kísélni.

Szincápa

Húzzunk három, egymástól öt méterre lévő vonalat! A középső vonalra áll a cápa (fogó), az egyik alapvonalra felállnak a többiek. A cápa mond egy színt, akin megtalálható ez a szín, átsétálhat a másik alapvonalra. Akin nem, annak át kell futnia, anélkül, hogy a cápa megérintené őt. Ha ez mégis sikerül, akkor helyet cserélnek. A cápa csak a vonalon mozoghat.

Gólya a körben

A gólya (egy kijelölt tanuló) egy kör közepén guggol. A békák körülötte járkálnak, csipkedik. Egyszer a gólya felugrik, s a körön belül megpróbál a békák közül valakit elkapni. Ha ez sikerül, helyet cserél vele.

Az állatnevek valószínűleg nem okoznak gondot, ha mégis, akkor a továbbiakban érdemes képekkel segíteni a szógyűjtést.