

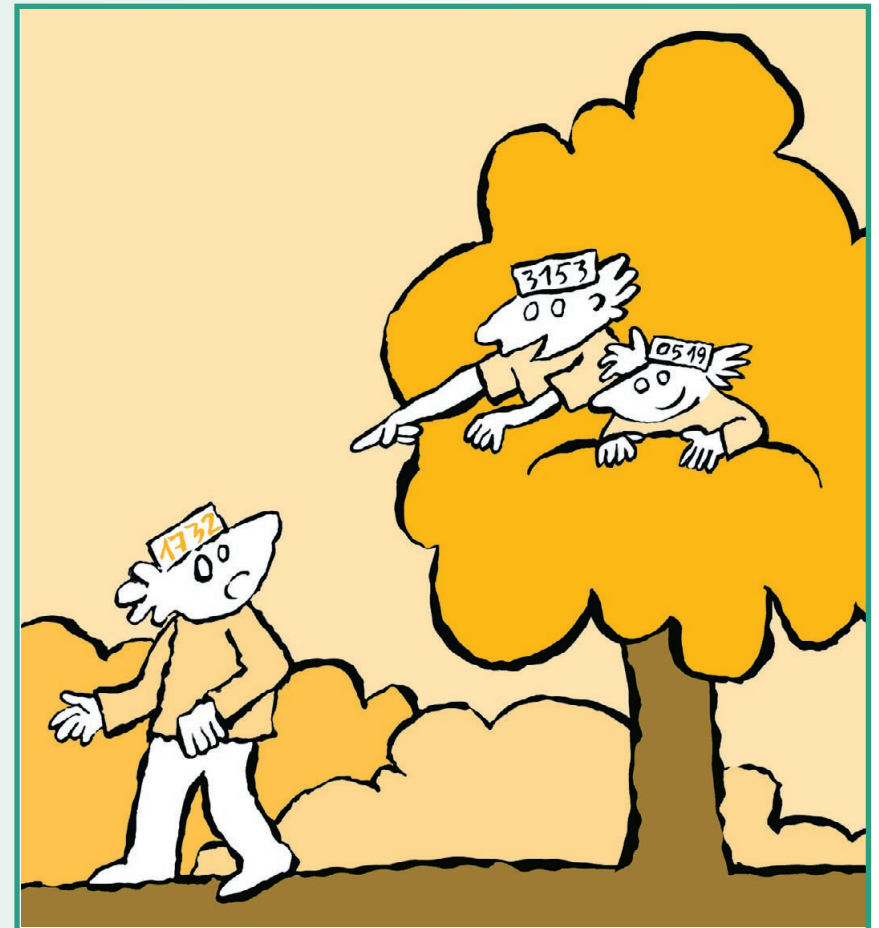
JÁTÉK A SZABADBAN

ÉN ÉS A VILÁG

A modul szerzői: Bánki Vera
Szabolcs Csilla

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

1. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
			Diák	Pedagógus
I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése				
I/a Ki játszik ilyen?				
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 Ritmusérzék Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka – játék		P1 (Játékba hívogató)
I/b Elkezdődik a játék				
A tanító bevezeti a játékot, melynek 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 kitűzik a névkártyát. 6 perc	Finommozgás fejlesztése Vizuális emlékezet	Frontális osztálymunka – önálló feladatmegoldás	Zsírkréta, névkártya (keresztnévvel vagy becenévvel), biztosítótű vagy cérna/madzag	

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. Új tartalom feldolgozása					
II/a Ismerjük meg jobban egymást!					
A	A gyerekek kört alakítanak. A Kulcsok Óre (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)
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)

Tevékenységek – időmegjelöléssel	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 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)
II/d A Csendkirály birodalma				
A gyerekek olyan játékokat játszanak, melyben 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 Őre 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

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
			Diák	Pedagógus
II/f Út az Állatok kerületéhez				
A gyerekek háromfős csoportokat alakítanak, és így, mint vonatok, mondókát mondván elindulnak az Állatok kerületéhez. 10 perc	Kapcsolatépítés Mozgáskoordináció Ritmuserzés Verbális emlékezet Vezetési képesség Együttműködés	Frontális osztály- munka – csoport- alakítás, játék		P9 (Út az Állatok kerületéhez)
II/g Az Állatok kerületében				
A gyerekek különböző állatokat utánzó, állatneveket tartalmazó játékot játszanak el. 30 perc	Mozgáskoordináció fejlesztése Figyelem Emlékezet Állóképesség Szabálytartás Együttműködés	Frontális osztály- munka – játék		P10 (Az Állatok kerületében)
II/h Sikeres áthaladás 2.				
A játékok befejeztével a Kulcsok Őre leülteti a gyerekeket, és gratulál a sikeres átjutáshoz. Ennek jeléül átnyújtja a kulcs második darabját, amellyel az első részt közösen kiegészítik a faliújságon. A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal kapcsolatban. 10 perc	Szóbeli kifejezőkészség Értékelés Véleménynyilvánítás Empátia	Frontális osztály- munka – megbeszélés		A nagy kulcs második darabja

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
			Diák	Pedagógus
II/i Út az Ügyesség földjére				
A Kulcsok Őre ismét gratulál az átjutáshoz, és elmondja, hogy a további út repülővel, tűzön-vízen át vezet. A gyerekek eljátsszák a Tűz, víz, repülő c. játékot. 10 perc	Figyelem fejlesztése Mozgáskoordináció Téri tájékozódás Állóképesség Szabálytartás	Frontális osztály- munka – játék		P11 (Út az Ügyesség földjére)
II/j Az Ügyesség földjén				
A gyerekek csoportokban ügyességi feladatokat oldanak meg, így kelnek át az Ügyesség földjén. 20 perc	Mozgáskoordináció fejlesztése Téri tájékozódás Egyensúlyérzék Ügyesség Játékfigyelem Szabálykövetés	Frontális osztály- munka – játék		P12 (Az Ügyesség földjén)
III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés és értékelés				
III/a Sikeres áthaladás 3.				
A feladatok sikeres teljesítése után a gyerekek közösen, kézfogással, mondókával kísérve kísértálnak 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 Őre mindenkinek a nyakába akaszt egy „saját kulcsot”. 10 perc	Kapcsolatépítés Figyelem Emlékezet Ritmusérzék Képzelet	Frontális osztály- munka – játék		P13 (Sikeres áthaladás 3.) A nagy kulcs harmadik darabja, kis kulcsok (annyi darab, ahány gyerek van)

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
			Diák	Pedagógus
III/b Értékelés				
A gyerekek elmondják tapasztalataikat, érzéseiket, megfigyeléseiket a játékokkal, önmagukkal, társaikkal kapcsolatban.	Értékelés Véleménynyilvánítás Szóbeli kifejezőkészség	Frontális osztály- munka – beszél- getés		

TANÁRI MELLÉKLET

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	tá ti-ti tá tá	titi-titi tá-tá
szó szó lá szó mi	szó szó lá szó mi	szó fá mi ré dó dó

Mit játsszunk, lányok?	Azt játsszuk, lányok,	bricket, brackot, hat barackot, csücsüljünk le lányok.
tá titi tá tá	tá titi tá tá	titi titi titi titi titi titi tá tá
szó szó lá szó mi	szó szó lá szó mi	szó szó szó lá szó szó szó lá 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 Óra, és végig segíteni foglak titeket az úton!”

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 játsszuk, 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! 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.

P5 HORGAS BÉLA: MESEVÁROS

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. Ezen visz majd keresztül az út. 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 szótagonál mutat, az lesz a fogó. Ilyen módon legalább három fogót kiszámolnak.

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 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.

Állatok: kutya, hal, oroszlán, kígyó.

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

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

(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, egy soros 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 előlről. 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 hármassal!), 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.”

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-egyed, „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 szerepcsere miatt minden gyerek irányító helyzetben is lesz. Így azok is kipróbálhatják vezetői képességeiket, akik önállóan nem is jelentkeznének „mozdonynak”. 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), hívócserevel (a legjobban utánozó mondhatja a következő állatnevet). A mozgást hangutánzással is lehet kísérni.

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.

P11 ÚT AZ ÜGYESSÉG FÖLDJÉRE

Ha ez előtt a feladat előtt is megtartottuk a szünetet, akkor ismét mondjuk el a kiszámolót (Mese, mese, mátká) háromszor, azért, hogy visszajuthassunk a Mesevárosba.

A Tűz–víz–repülő játék szabálya: a gyerekek szétszórtan helyezkedjenek el. A különböző vezényszavakra (tűz, víz, repülő) a pedagógus által kijelölt különböző mozdulatokat kell végrehajtaniuk, vagy különböző helyhez kell odafutniuk. Aki eltéveszti, kiesik vagy hibapontot kap.

P12 AZ ÜGYESSÉG FÖLDJÉN

A pedagógus biztassa a gyerekeket, hogy már csak az utolsó területen kell áthaladniuk ahhoz, hogy megszerezzék az utolsó kulcsdarabot, és bejussanak a Tudás várába. Ehhez ügyességi feladatokat kell megoldaniuk. A játékok lebonyolításához két csoportot és két pályát célszerű kialakítani a feladatok időigénye miatt. Az ügyességi feladatokhoz már előzőleg alakítsunk két-három csapatot, és a pályákat is építsük meg, ha lehetséges. (A gyerekek segítségével rövid idő alatt kivitelezhető.)

A gyerekeknek három egymást követő feladatot kell teljesíteniük.

1. Labirintus. Négy-öt méter spárgából építsük meg a „labirintust”. A gyerekeknek a madzagon kell végigmenniük úgy, hogy minél kevesebbszer lépjenek le róla.
2. Célba dobás. A gyerekek kihelyezett kosárba, adott távolságról (kettő-három méter) dobják a kislabdákat. Egy gyereknek három dobása van.
3. Mocsárjárás. Két lapot elhelyezünk a földön, egymástól lépésnyi távolságra. A tanuló rálép mindkét lábával az első lapra, majd előre egyet a következőre. Ekkor visszanyúl az első lapért, és azt teszi maga elé, majd ismét rálép. Így halad előre, míg eléri a kijelölt célt.

Az akadályokat akkor küzdötte le mindenki, ha a csapatok összes tagja átért a túloldalra. A játék megkezdése előtt az egyik tanuló mutassa be a feladatot. A játék közben folyamatosan segítsünk, korrigáljunk! El kell mondanunk azt is, hogy nem a gyorsaság, hanem a minél pontosabb feladatvégzés a cél.

P13 SIKERES ÁTHALADÁS 3.

A sikeresen vett akadály után egy játék segítségével, közösen sétálunk ki Mesevárosból.

Dal a sétához, ritmussal, dallammal:

Sétálunk,	sétálunk,	egy kis dombra	lecsücsülünk,	csüccs!
Tá titi	tá titi	titi titi	titi titi	tá szün
Szó szó lá	szó szó lá	szó szó szó lá	szó fá mi ré	dó

A játék végén, az osztály megdicsérése után a gyerekek megkapják a hiányzó kulcsdarabot, és ezzel hivatalosan is beléphetnek a Tudás várába, az iskolába. A Bújj, bújj zöld ág című dal kíséretében lépik át a kaput. A kapun belépve a Kulcsok Óre minden tanuló nyakába akaszt egy kis kulcsot, ezzel jelezve a feladatok teljesítését, másrészt ez a közös jel, mely az egy osztályba járó gyerekek összetartozását is jelképezi.