

**Más népek játéka
Kontinensek, országok, városok, emberek**

**Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák**

2. évfolyam

Programcsomag: Én és a világ

A modul szerzője: Bánki Vera

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	7-8 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Csapatépítés, nonverbális kommunikáció fejlesztése, más kultúrák iránti elfogadás és tolerancia építése
A modul témái, tartalma	Témák: Természet- és társadalom-földrajzi környezetünk, lakóhelyünk: szokások, hagyományok, életmódok Tartalom: Játékokkal kapcsolatos műalkotások megismerése. Magyar és más népi játékok elsajátítása. Az együttjátszással csapatépítés.
Megelőző tapasztalat	Beszélgetés a családban a szülők, illetve nagyszülők régi játékaikról vagy egy játékmúzeum meglátogatása, óvodai játékok közös játszása
Ajánlott továbbhaladási irány	A megismert játékok különböző variációinak megismerése, bővítése új szabályokkal
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Énhatékonyság-érzés: egészséges önbizalom, belső kontroll Kognitív kompetencia: problémamegoldás Társas kompetenciák: szociális érzékenység, kommunikációs készségek, együttműködés
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom, Művészetek, Testnevelés, Ember és társadalom Tantárgyakhoz: testnevelés, irodalom, ének-zene Modulokhoz: A föld, amelyen élünk, Külföldi vendéggel Magyarországon
Támogatórendszer	Lukácsy András: <i>Népek játéka</i> . Móra Ferenc Könyvkiadó. Budapest, 1961 Selmeczi Marcella: <i>Szedem szép virágom</i> . Kisgyermekek játékoskönyve. Kriterion. Bukarest, 1972 <i>Magyar néprajzi lexikon</i> , szembekötöndi címszó, http://www.mek.ro/02100/02115/html/4-1654.html <i>Ram sam sam</i> , http://www.boyscouttrail.com/content/song/song-1260.asp

Módszertani ajánlás

A modul tervezésénél a tevékenységeket igyekeztünk úgy felsorakoztatni, hogy azok helytől, időtől függetlenül is kivitelezhetők legyenek. A modulban szellemi és fizikai megpróbáltatások váltják egymást. Lehet énekelni, mozogni a zenére, verset tanulni, festményről életre kelteni játékokat. Az irodalom, zene, festészet ötleteket ad a beszélgetésekhez, játékokhoz. Célunk az, hogy mindenki találjon olyan mozzanatot, amelyben sikerre számíthat, végrehajtása örömmel, jókedvvel tölti el. Van olyan feladat, amelyből érdemes csak az egyik variációt kiválasztanunk. Ahol csak lehet, tegyük lehetővé, hogy a csoportok válasszák ki, a feladat melyik variációját csinálják meg.

Ha van rá lehetőségünk, akkor minden olyan játék után, amit egy másik nemzettől tanultunk, tegyünk ki a táblára egy abból a nemzetből való kisgyerek képét. Így a modul befejeztével a tábláról sokféle származású gyermekarc néz majd a mi gyerekeinkre.

Ha a modul közben szünetet tartanánk, akkor azt a II/c feladat után tegyük meg.

Speciális javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

Szeretnénk, ha a játékok során nem lennének vesztesek és győztesek. Próbáljuk átadni a gyerekeknek azt az érzést, hogy maga a játszás az öröm.

A modul mellékletei

Tanári mellékletek

P1 – *Volt egy szép ládika*

P2 – Képek játékokról

P3 – Csoportosítsuk

P4 – Szoborjáték

P5 – Gyermekjátékok

P6 – Szembekötősdí

P7 – Bakugrás

P8 – Lovaglás vesszőparipán

P9 – Dal

P10 – Kő, papír, olló

P11 – Sárkány, királylány, királyfi

P12 – Kendőleejtő játék

P13 – Japánfoci

P14 – *Ram sam sam*

P15 – A veszekedés

P16 – Mennyi játékot ismerünk már

P17 – Értékelés