

MOZGÁS ÉS SPORT A SZABADBAN 1.

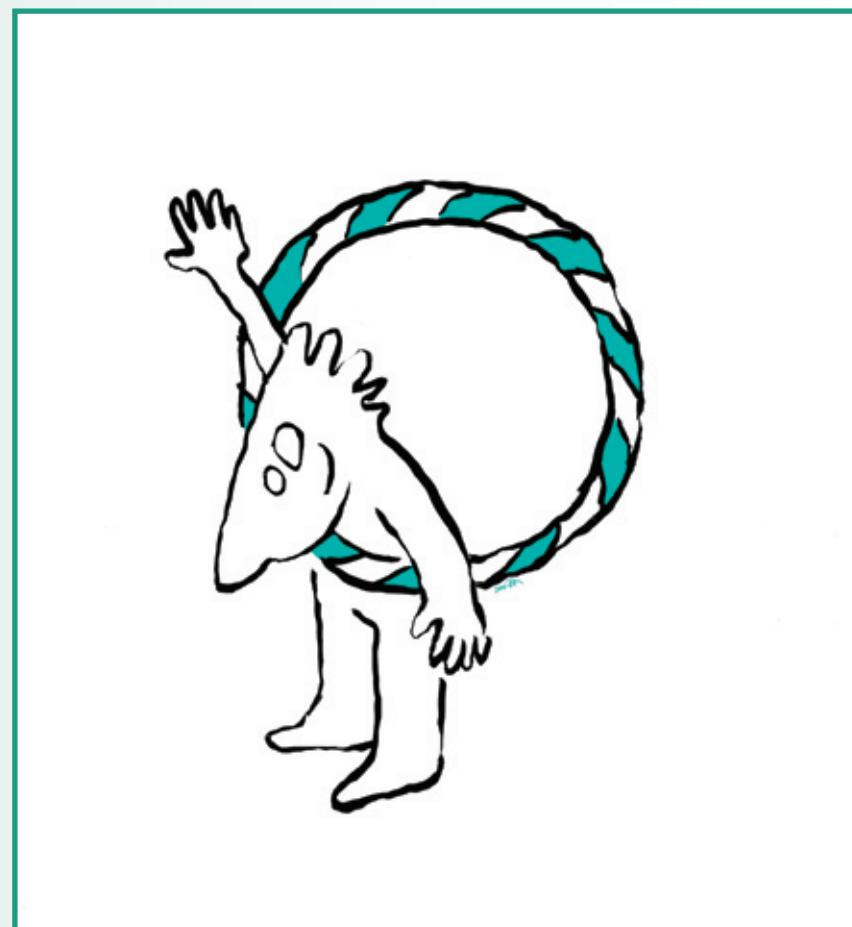
SZKA_106_04

Játsszunk közösen,
sportoljunk együtt!

A modul szerzője:
Zsámbokiné Vágner Ildikó

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

6. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1. rész JÁTSSZUNK AZ ŐSZ KINCSEIVEL!					
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I/a Bevezetés					
A	A tanulók körbeülnek egy kiválasztott szabadtéri helyen. A pedagógus beszélgetést kezdeményez az őszi és az évszakokról. Mindenki felidézi röviden az élményeit, érzéseit, amelyek először eszébe jutnak erről az évszagról. 15 perc	Hangulati előkészítés Emlékezet Kíváncsiság Kommunikáció	Frontális munka – beszélgetőkör		P1 (Indító kérdések)
B	A gyerekek az őszhöz kapcsolódó dalokat gyűjtenek és énekelnek. 15 perc	Hangulati előkészítés Emlékezet	Frontális munka – éneklés		P2 (Őszi dalok)
I/b Csoportalakítás					
A	A tanulók csoportokat alakítanak a pedagógus által kiosztott, az ősz különböző jellegzetességeit ábrázoló képek segítségével. Az egyforma képet kapó tanulók alkotnak egy csoportot. 15 perc	Csoportalakítás Együttműködési képesség	Frontális munka – csoportalakítás		Az ősz különböző jel- legzetességeit ábrázoló képek

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A tanulók véleményvonalat alkotnak az alapján, hogy mennyire szeretik az őszt. A véleményvonal segítségével csoportokat alkotnak. 10 perc	Csoportalakítás Együttműködési képesség Véleménynyilvánítás	Kooperatív tanulás – véleményvonal		
I/c Az őszt kincsei I.					
A	A pedagógus a területen szétszór őszi leveleket, terméseket. A gyerekek különböző módon „járva”, szökdelve megpróbálnak minél többet összegyűjteni belőlük. Végül a csoportok számba veszik a tagok gyűjtésének eredményét. 10 perc	Mozgásos játék Gyorsaság Ügyesség Mozgásigény Figyelem	Frontális munka – mozgásos játék	Őszi termések, levelek, tárgyak	P3 (Gyűjtögetés)
B	A csoportok olyan lehullott leveleket, terméseket keresnek a területen, amelyeket érdekesnek, szépeknek találnak. 10 perc	Gyűjtés Együttműködési képesség Figyelem	Csoportmunka – kutatás	Őszi termések, levelek, tárgyak	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
C	A pedagógus tulajdonságokat mond. A csoportok megpróbálnak a lehető leggyorsabban olyan őszre jellemző tárgyakat, növényi részeket gyűjteni, amelyek rendelkeznek az adott tulajdonsággal. 10 perc	Gyűjtés Együttműködési képesség Figyelem Rendszerző képesség	Frontális munka – kutatás	Őszi termések, levelek, tárgyak	
I/d Az őszi kincsei II.					
A	A tanulók a gyűjtött „kincsekből” pár szóval bemutatnak egyet a többieknek. 15 perc	Bemutató Figyelem Szóbeli kifejezőképesség	Frontális munka – beszélgetőkör	Őszi termések, levelek, tárgyak	
B	A tanulók csoportosítják a csoport kincseit minél több különböző szempontok szerint. 15 perc	Csoportosítás Rendszerző képesség	Kooperatív tanulás – Strukturált rendezés	Őszi termések, levelek, tárgyak	
C	Minden csoporttag választ magának egy párt egy másik csoportból. A párok bekötött szemmel megpróbálják egymás „kincsét” felismerni. 15 perc	Taktilis érzékelés fejlesztése Tolerancia	Páros munka – játék	Őszi termések, levelek, tárgyak	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II/a Ősszel az állatok – játékok					
A	A pedagógus egy földre rajzolt körbe magokat szór szét. Egy kiválasztott tanuló a körbe áll: ő a nagy madár. A többiek, az ugráló verebek, a körön kívül maradnak. A verebek szökdécselnek, hol beugranak a körbe, hol kiugranak belőle, közben igyekeznek madáreledelt „felcsipegetni”. A nagy madár ezt nem engedi: a körben futkározva „megcsipkedi” a verebeket, azaz megérinti őket. A megérintett veréb visszateszi a madáreledelt, majd újra gyűjtésbe kezd. 15 perc	Mozgásos játék Ruganyosság Kudarckezelő képesség Empátia	Frontális munka – játék	Magok	P4 (Ugráló verebek)
B	A gyerekek magokat dugnak el a Gyűjtögető mókuskok játékhoz. A játék folyamán ahány magot kér a pedagógus, annyi magot hoznak vissza a gyerekek. 15 perc	Játék Kudarckezelő képesség Logikai képességek		Magok (gyerekenként 10 vagy 20 darab)	P5 (Gyűjtögető mókuskok)
II/b Játékok labdával					
A	A gyerekek kézfogással kört alakítva, labdát rúgva próbálnak feldönteni egy várat, amit a „várkapitány” szintén lábbal próbál védeni. 10 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Együttműködési készség	Frontális munka – játék	3 db bot, 1 db gumilabda	P6 (Várkapitány)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	Néhány gyerek a fogó: ők labdavezetéssel haladva próbálják a labdával eltalálni valamelyik társukat. 10 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás	Frontális munka – játék	2-3 db gumilabda	P7 (Focifogó)
II/c Fogó játékok					
A	A fogó gyerekek megpróbálják társaikat megérinteni. A megérintett játékos kezét az érintés helyére szorítva fut tovább, ráadásul ő is fogóvá válik. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás	Frontális munka – játék		P8 (Japán fogó)
B	A tanulók párokat alakítanak. A párok tagjai egymással szemben állnak, és megfogják egymás kezét: ők a fészkek. Két tanuló nem alkot párt, hanem egyikük menekül, a másikuk kergeti. A menekülő bebújhat valamelyik fészekbe, és megfoghatja a vele szemben álló kezét. Ekkor a mögötte állónak kell tovább menekülnie. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás Tolerancia	Páros munka – játék		P9 (Fészekfogó)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
C	A pedagógus ismerteti a Szalagszerzés játékot, majd a tanulók játszanak. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás	Frontális munka – játék	A tanulók létszá- mával megegyező számú jelzőszalag	P10 (Szalagszerzés)
II/d Játékok esernyővel					
A	A pedagógus ismerteti a Zápor-zivatar játékot, majd a tanulók játszanak. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás	Páros munka – játék	Esernyők a fél osztály számára	P11 (Zápor-zivatar) tartalék ernyők
B	A gyerekek esernyőkből és saját testükből mozgó járműveket találnak ki. A járműveket bemutatják egymásnak. 15 perc	Játék Kreativitás Fantázia Rögtönzőképesség	Csoportmunka – rögtönzés	Esernyők	P12 (Esernyő- járművek)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/a Értékelés					
A	A tanári dicsérő szavakkal összefoglalja, értékeli a tanulók alkotásait és teljesítményét, felidézi a legérdekesebb pillanatok. 10 perc	Értékelés Önértékelési készség Kommunikációs készség	Frontális munka – értékelés		P13 (Értékelés)
B	A gyerekek összegyűlnek az óra elején alakított csoportokba. A csoporttagok mindegyike mond a másik tagtársáról egy dicsérő mondatot. 10 perc	Értékelés Önértékelési készség Kommunikációs készség	Kooperatív munka – csoportszófogó		P14 (Befejezetlen mondatok)
C	A gyerekek olyan magasra nyújtják a kezüket, amennyire az egyéni teljesítményükkel elégedettek. 3 perc	Értékelés Önértékelési készség	Frontális munka – értékelés		
2. rész JÓ JÁTÉK A LABDA (45 perc)					
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I/a Gyalogosan					
A	A pedagógus ismerteti a Gyalogos fogó játékot, majd a tanulók játszanak. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás	Frontális munka – játék	2-3 db gumilabda (minden fogónak egy)	P15 (Gyalogos fogó)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
B	A pedagógus ismerteti a Gyalogos fogó játékot, majd a tanulók játszanak. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás	Frontális munka – játék		P16 (Gyalogos fogó)
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II/a Ügyeskedjünk a labdával					
A	A tanulók két csapatot alkotnak véletlenszerűen, majd a Pontszerző szabályai szerint játszanak. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Problémamegoldó képesség	Csoportmunka – játék	1 db kosárlabda	P17 (Pontszerző)
B	A tanulók két csapatot alkotnak véletlenszerűen, majd a Pontszerző szabályai szerint játszanak. 15 perc	Mozgásos játék Mozgáskoordináció Gyorsaság Szabálytartás Együttműködési képesség	Csoportmunka – játék	1 db kosárlabda	P18 (Tízre kosár)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/a Miben erősödhetünk?					
A	A kezdeti kis csoportok újra összeállnak, és minden csoport röviden megfogalmaz egy-egy pozitívumot a többiekéről, valamint arról, hogy a fizikai erőn túl még miben erősödhetnek a sport és játék által. A csoportok meghallgatják egymás szövegét. 15 perc	Értékelés Együttműködési képesség Tolerancia Önálló véleményalkotás	Csoportmunka – szóforgó, csoportszó- forgó		P19 (Értékelés, megerősítés)
B	A tanulók kis csoportokban megszavazhatják, melyik játék tetszett nekik a legjobban, majd egyeztetnek a többi csoporttal, és együttesen „nyertest” neveznek ki. 15 perc	Értékelés Önálló véleményalkotás	Csoportmunka – szóforgó, csoportszó- forgó		P19 (Értékelés, megerősítés)
C	A pedagógus és a tanulók együtt, beszélgetés keretében felidéznek a legérdekesebb pillanatokat. A pedagógus végül összegzi a sport és a játék csoportösszetartó előnyeit. 15 perc	Értékelés Önálló véleményalkotás	Frontális munka – beszélgetőkör		P19 (Értékelés, megerősítés)

TANÁRI MELLÉKLET

P1 INDÍTÓ KÉRDÉSEK

Mit tudtok az évszakokról?
Mi jellemző az ősze?

P2 ŐSZI DALOK

- Hull a szilva a fáról
- Érik a szőlő
- Ősszel érik babám a fekete szőlő
- Kicsiny a hordócska
- Ettem szőlőt, most érik
- A tokaji szőlőhegyen
- Alma, alma, piros alma

P3 GYŰJTÖGETÉS

A gyűjtött faleveleket és terméseket földes, salakos vagy aszfaltozott területen szétszórjuk. Rajtra mindenki elindul, és igyekszik minél többet összeszedni belőlük. Lehet a feladatot különböző járásmódokkal végeztetni (pl. járás, futás, szökdelés). Az győz, aki a legtöbb levelet, termést gyűjti. A játékot néhányszor ismétljük meg. Az egyes tanulók visszatérnek az összegyűjtött levelekkel és termésekkel a csoportjukhoz.

P4 UGRÁLÓ VEREBEK

A kör 6-8 méter átmérőjű legyen.

P5 GYŰJTÖGETŐ MÓKUSOK

A játékban a gyerekek játsszák a mókusokat. Minden gyereknek (mókusnak) adunk 10 (vagy ha kevesen játsszuk a játékot, 20) szem magot. A pedagógus elmondja, hogy a mókusok ősszel magvakat gyűjtöttek, és most, felkészülve az ősze, jól eldugják őket. Ekkor a gyerekek egy adott jelre (pl. taps) elrejtik a magvaikat. Aki akarja, egy helyre, de lehet minden magot máshova dugni. Miután eldugták a magvakat, visszaérkeznek a játéktér közepére. A pedagógus csak ekkor mondja el, hogy hogyan folytatódik a játék. Beállt a hideg idő, és a mókusok bizony megéheztek. Mindegyik mókus visszaszaladt a rejtekhelyéhez, és megevett 3 szem magot. Ekkor a gyerekeknek el kell szaladni, és visszahozni 3 szem magot. Miután visszaértek, a pedagógus folytatja a mesélést: ismét megéheztek a mókusok, és megettek 5 szem magot. Most a gyerekeknek 5 szem magot kell visszahozniuk. A történet így folyik tovább. Ha valaki elfelejtette, hogy hova dugta a magot, megkeresheti és visszahozhatja másik mókus magját is. A játék célja, hogy a saját magokat ügyesen dugják el a gyerekek, és ha szükséges, szerezzenek máshonnan magokat. A történet vége felé már kelljen több magot beszerezni, mint ahány egy mókusnak lehetsé-

ges! Kelljen leleményesen megszerezni, utána járni a magvaknak! Ha egy mókus a játék bármely részében nem tud elegendő magot visszahozni, az bizony legyengül, és nem tudja tovább folytatni a játékot. Ezentúl lehet ő az, aki a mesét továbbszövi, és kitalálja, hány magot hozzanak vissza a többiek.

P6 VÁRKAPITÁNY

Kisorsolunk egy várkapitányt, aki a földbe szúrt 3 botból készített gúla alakú várat védi. A többiek kézfogással kört alakítanak körülötte, és egy gumilabdát rugdosva próbálják feldönteni a várat. A várkapitány ezt próbálja megakadályozni, de ő sem érhet kézzel a labdához. Aki felrúgja a várat, az lesz az új várkapitány.

Hívjuk fel a tanulók figyelmét, hogy alacsonyan, ne túl erősen rúgják a labdát! A pedagógus figyeljen a durvaság elkerülésére!

P7 FOCIFOGÓ

Kijelölünk 2-3 fogót, akik előtt 1-1 labda van. Labdavezetéssel haladva próbálják eltalálni valamelyik társukat. Akit eltalálnak, az lesz az új fogó. A sérülések elkerülése végett gumilabdával játsszuk.

Hívjuk fel a tanulók figyelmét, hogy alacsonyan és ne túl erősen rúgják a labdát! A pedagógus figyeljen a durvaság elkerülésére!

P8 JAPÁN FOGÓ

Kijelölünk 2-3 fogót, akik próbálják társaikat megérinteni. A megérintett játékos kezét az érintés helyére szorítva fut tovább, ráadá-

sul ő is fogóvá válik. Ha sikerül megérintenie valakit, elveheti a másik kezét. Akit olyan helyen érintenek meg, amit nem tud megfogni, végez 5 guggolást (végezhet más feladatot is), majd fogóként folytatja útját.

P9 FÉSZEKFOGÓ

A tanulók párokat alakítanak. A párok tagjai egymással szemben állnak, és megfogják egymás kezét: ők a fészkek. Két tanuló nem alkot párt, hanem egyikük menekül, a másikuk kergeti. A menekülő bebújhat valamelyik fészkekbe, és megfoghatja a vele szembenálló kezét. Ekkor a mögötte állónak kell tovább menekülnie. Ha a fogónak sikerül megfogni a menekülőt, akkor a szerepek felcserélődnek.

P10 SZALAGSZERZÉS

Minden tanuló kap egy jelzőszalagot, aminek a végét hátul a nadrágjába tűri. A saját szalagot fogni tilos! A cél: minél több gyerek szalagját megszerezni, melyeket szintén a nadrágba kell tűrni.

P11 ZÁPOR-ZIVATAR

A tanulók párokban 1-1 nyitott ernyő alá állnak. A párok egyik tagja a zápor, a másik a zivatar. A játéktéren elszórva helyezkednek el. 2-3 játékos ernyő nélkül áll az „esőben”. Mikor egyikük elkiáltja magát, hogy zápor (vagy zivatar), akkor a nevüket halló tanulók kiszaladnak az ernyő alól, és új helyet keresnek. Az eredetileg esőben álló tanulók is helyet keresnek valamelyik ernyő alatt. Az új párok azonnal megbeszélik, hogy melyikük lesz a zápor és melyikük a zivatar. A kint rekedt tanulók valamelyike újra kiált.

P12 ESERNYŐ-JÁRMŰVEK

A nyitott esernyővel eljátszható a kerék, a csukott esernyő lehet mozgató tengely... Felhasználhatjuk az eddig használt eszközöket is: labdákat, szalagokat. A gyerekek biztosan sok ötletet hoznak majd. Az elkészült „járműveket” próbáljuk is ki: jelöljük ki a kezdőpontot és a célt, és a járművek teljesítsék a távot.

P13 ÉRTÉKELÉS

Az értékelés során elsősorban a pozitívumokat emeljük ki. Ne tegyünk éles különbséget a tanulók között, de ha mindenképpen fontosnak tartjuk, akkor mindenkiről mondjunk valami dicsérőt. Kiemelhetjük, hogy valaki ügyesen gyűjtögetett, kitartóan küzdött, ügyesen játszott a labdával, segítőkész volt, sportszerűen játszott.

A tanulók is véleményét mondhatnak magukról, de fordítsuk a figyelmüket a pozitívumok kiemelésére. Kisebb csoportokban eljátszhatják azt a feladatot (vagy inkább a játék legérdekesebb eseményét), amelyik a legjobban tetszett nekik.

P14 BEFEJEZETLEN MONDATOK

A csoporttagok egymás közti értékelését segíthetjük befejezetlen mondatokkal:

- Szerintem abban voltál a legjobb...
- Szívesen játszottam veled abban a játékban, ...

P15 GYALOGOS FOGÓ

Kijelölünk 2-3 fogót, akik gyaloglással kergethetik szintén gyaloglással menekülő társaikat. A könnyebb felismerés érdekében a fogók gumilabdát tartanak a kezükben, melyet az új fogónak adnak át.

P16 GYALOGOS FOGÓ

Egy fogó gyaloglással kergeti társait, akik ugyanígy menekülhetnek. Akit megfog, az leguggol. A cél: minél több tanulót megfogni. A játék fél percig tart, ezután új fogót választunk.

P17 PONTSZERZŐ

Amikor pedagógus ismerteti a Pontszerző játékot, hívja fel a tanulók figyelmét a fair játék fontosságára, illetve arra, hogy maga a játék, és nem a mindenáron való pontszerzés a lényeg. A játék szabálya: két csapatot választunk. Az egyik csapat tagjai egymásnak passzolják a labdát, közben számolják az átadásokat. A másik csapat eközben próbálja megszerezni a labdát. A csapatalakítás történhet csapatkapitányok választásával vagy számok (1, 2) kiosztásával.

P18 TÍZRE KOSÁR

Amikor a pedagógus ismerteti a Tízre kosár játékot, hívja fel a tanulók figyelmét a fair játék és a csapatok együttműködésének fontosságára. Két csapatot választunk. Az egyik csapat tagjai egymásnak passzolgatják a labdát, közben hangosan számolják az átadásokat. A kilencedik átadás után kosárra dobnak. Ha a labda bemeleg, 1 pontot kapnak. Ha a másik csapat a kilencedik átadás előtt megszerzi a labdát, ők kezdenek számolni. A csapatalakítás történhet csapatkapitányok választásával vagy számok (1, 2) kiosztásával.

P19 ÉRTÉKELÉS, MEGERŐSÍTÉS

Ügyeljünk arra, hogy ne csupán az ügyes és aktív tanulókat emeljük ki, hanem azt is, hogy milyen mértékben érvényesült a csapatszellem, mennyire volt önzetlen a csapatért folyó küzdelem. A pedagógus hívja fel a figyelmet arra, hogy mindenkinek vannak értékei, a fizikailag gyengébbnek is.

Idézzük fel a legérdekesebb pillanatokat! A gyerekek álljanak össze egy „fényképezéshez”, mintha valaki lefotózná őket a „meccs” után. Ha marad rá idő, a tanulók megszavazhatják, melyik játék tetszett nekik a legjobban.