

MOZGÁS, SPORT A SZABADBAN 3.

SZKA_106_06

A modul szerzője: Somogyiné Kuti Ilona

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

6. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I/a Játék a betűkkel					
A	Az osztály beszélget a modul és az óra céljáról. A pedagógus megkéri a tanulókat, hogy gondolkodjanak azon, mi lehet egy ilyen óra célja, haszna. Aki akarja, elmondhatja, mit gondol. 5 perc	Előkészítése Tudatosság	Frontális munka – beszélgetőkör		
B	A tanulók párokat alkotnak, és betűket formálnak a testükből. 10 perc	Hangulati előkészítés Mozgáskoordináció Együttműködési képesség	Páros munka – szoborjáték		P1 (Játék a betűkkel, párok- ban)
C	A tanulók szimpátia alapján csoportokat alkotnak. A pedagógus minden csoportnak sug egy szót, melyet a betűk megformálásával kell bemutatniuk a többi csoportnak. 10 perc	Hangulati előkészítés Mozgáskoordináció Együttműködési képesség	Csoportmunka – szoborjáték		P2 (Játék a betűkkel, cso- portban)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
D	A tanulók szimpátia alapján csoportokat alkotnak. A pedagógus minden csoportnak sug egy szót, amit némajátékkal mutatnak be a csoportok. 10 perc	Hangulati előkészítés Nonverbális kommunikáció Együttműködési készség	Csoportmunka – szoborjáték		P3 (Némajáték, csoportban)
I/b Libikóka					
A	A gyerekek körben állnak, karokkal szorosan összekapaszkodva. Minden második ember befelé, arccal a körnek áll (az ő nevük „be”), a többiek pedig a körnek háttal állnak (az ő nevük „ki”). Jelre (taps, síp) a játékosok egyszerre hajolnak a nevük szerinti irányba. 5 perc	Egymásra figyelés Együttműködési készség Játékosság Humor Mozgáskoordináció	Frontális munka – játék		P4 (Hajoljunk váltva)
B	A gyerekek sétálnak. Jelre (taps, síp) megállnak, és szemükkel párt keresnek maguknak, aki felé kinyújtják kezüket. Előzetes egyeztetés nélkül a pár egyik tagja elkezd leguggolni, a másik tagja lábujjhegyre áll. Aztán mozdulatot cserélnek, és sétálnak tovább, a következő jelig. 8 perc	Egymásra figyelés Együttműködési készség Játékosság Mozgáskoordináció	Frontális munka – játék		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II/a Ügyeskedjünk!					
A	A tanulók csoportokat alakítanak a Keresd meg a párod! játékkal. A csoportok leülnek a földre egymásnak háttal, és egymásba kapaszkodva megpróbálnak felállni.	Egymásra figyelés Együttműködési készség Játékosság Mozgáskoordináció Kreativitás	Csoportmunka – játék		P5 (Keresd a párod!)
	12 perc				
B	A tanulók a pedagógus útmutatása alapján feladatot választanak a felkínált lehetőségek közül, majd a választott feladatot végrehajtják.	Játék Kreativitás Együttműködési készség Döntőképesség	Csoportmunka – játék	A tanulók létszámának megfelelő számú ugrókötél, csoportonként 1 db gumilabda	P6 (Válassz játékot!)
	15 perc				
II/b Játékok I.					
A	A tanulók a Vadászlabda játékot játsszák. Két tanuló játssza a vadászt, a többiek a nyulak. Ők egymás között passzolgatják a labdát, majd egy nyúlhoz közel érve megpróbálják kidobni.	Játék Humor Kreativitás Szabálykövetés	Frontális munka – játék	A tanulók létszámának megfelelő számú jelzőszalag	P7 (Varászlabda)
	15 perc				

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A csoport tagjai megpróbálják a labdát egymásnak adogatni és így a zsámolyba juttatni, miközben az ellenfél ezt akadályozni próbálja. 10 perc	Játék Szabálykövetés Együttműködési képesség Segítségnyújtás	Frontális munka – játék	1 db kosárlabda, 16 db jelzőszalag	P8 (Zsámolylab- da)
C	A tanulók egy kijelölt területen az előre eldugott tárgyakat megpróbálják megkeresni. 15 perc	Tanult elemek játékhelyzetben való alkalmazása Problémamegoldó gondolkodás Megfigyelőképesség	Frontális munka – játék	Csoportonként 1db A/4-es lap, 1db toll	P9 (Találd meg a tárgyakat!) 5–12 db mester- séges tárgy (pl.: pingponglabda, teniszlabda, ma- roklabda, papírzacskó, írótoll stb.)
II/c Játékok II.					
A	A tanulók csoportokban körbe állnak, a meneti- rányal szemben leguggolnak, megfogják az előttük lévő derekát, majd jelre megpróbálnak együtt felállni. 15 perc	Játék Humor Kreativitás Szabálykövetés	Csoportmunka – játék		P10 (Tartsd a kört!)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A csoport tagjai megpróbálják a labdát egymásnak adogatni és így a zámolyba juttatni, miközben az ellenfél ezt akadályozni próbálja. 15 perc	Játék Szabálykövetés Együttműködési képesség Segítségnyújtás	Frontális munka – játék		P8 (Zámoly- labda)
C	A tanulók a Találd meg és fejtsd meg! játékot játsszák, melyben elrejtett jelekből tudják meg a feladatokat, amelyeket végre kell hajtsanak. 25 perc	Játék Humor Kreativitás Szabálykövetés	Frontális munka – játék	Toll, A/4-es lap (1 db csoporton- ként)	P11 (Találd ki és fejtsd meg!) feladatok be- borítékolva
II/d Játékok III.					
A	A tanulók párokban állnak. A párok tagjai egy labdát passzolgatnak egymásnak, közben egy híres ember nevét vagy egy verset szótagolnak 10 perc	Játék Humor Kreativitás Szabálykövetés	Páros munka – játék		P12 (Labdapassz szótagolással)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
B	A tanulók ötfős csoportokat alkotnak. Három játékos kézfogással háromszöget alkot. A negyedik játékos a fogó, az ötödik pedig a menekülő. A háromszög formáját változtatva védi a menekülőt. 15 perc	Együttműködés fejlesztése Humor Mozgáskoordináció Szabálykövetés	Csoportmunka – játék		P13 (Háromszögű fogó)
C	A tanulók csoportokat alkotnak, és körben ülnek. Egymás kezét vagy karját fogva összekapaszkodnak, és együtt megpróbálnak felállni. 15 perc	Együttműködés fejlesztése Humor Mozgáskoordináció Szabálykövetés	Csoportmunka – játék		P14 (Körben együtt összekapaszkodva)
III. ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/a Értékelés					
A	A tanulók és a pedagógus együtt értékelik a foglalkozást. 10 perc	Értékelés Önreflexió Véleménynyilvánítási képesség	Frontális munka – beszélgetőkör		P15 (Értékelés)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A gyerekek kiválasztják, melyik játékot játszották a legszívesebben. Kedvenc játékukat egy percben eljátsszák. 3 perc	Értékelés Önreflexió Véleménynyilvánítási képesség	Frontális munka – értékelés, játék		
C	A tanulók a csoportjukon belül megbeszélik az önmagukkal szembeni elégedettségük mértékét, amit mozdulatokkal, például karkörzéssel fejezhetnek ki a többieknek. 8 perc	Értékelés Önértékelés	Csoportmunka – értékelés		P15 (Értékelés)

TANÁRI MELLÉKLET

P1 JÁTÉK A BETŰKKEL, PÁROKBAN

A gyerekek párokat alkotnak szimpátia alapján. A pár egyik tagja (A) egy hangot súg társa (B) fülébe. A társa (B) ezután egy szobrot készít abból, aki a hangot súgta (A). Olyan szobrot készít, mely kifejezi azt a hangot: megformálja a hanghoz tartozó betűt. A párok B tagjai ezután körbejárnak, és megpróbálják kitalálni, melyik szobor milyen betűt fejez ki. Két találgatás után mondjuk meg, milyen betű van megformázva. Ezután cserélünk: a páros A tagjai készítenek szobrot a B-ből.

P2 JÁTÉK A BETŰKKEL, CSOPORTBAN

Négy csoportot alakítunk. A pedagógus minden csoportnak szóvivőn keresztül súg egy vezetéknevet (híres ember) vagy együttműködésre utaló szót (csapat, közösség stb.), melyet betűk megformázásával kell bemutatni a többi csoportnak, akiknek ki kell találni a szót.

Pl.: Petőfi, Arany stb. nevét betűkből megformázza a csoport. A név megfejtése után meg kell mondani a híres ember teljes nevét, és hogy ki volt ő (költő, író stb.).

Hívjuk fel a csoportok figyelmét arra, hogy ha a testükkel nem tudnak megformázni egy betűt, megformázhatják a kezükkel is! Szükség esetén nyújtsunk segítséget!

P3 NÉMAJÁTÉK, CSOPORTBAN

Négy csoportot alakítunk. A pedagógus minden csoportnak szóvivőn keresztül súg egy együttműködésre utaló szót (csapat, közösség stb.), melyet némajátékkal kell bemutatni a többi csoportnak, akiknek ki kell találni a szót.

P4 HAJOLJUNK VÁLTVA

Mindenki figyeljen a társaira, támogassák egymást a gyerekek!

Változatok: megpróbálhatjuk a játékot összekapaszkodás helyett kézfogással, tapsra, ritmusra.

Javaslatok: A lábak ne mozduljanak el! Minél több emberrel játszunk, mert annál nehezebb.

P5 KERESD A PÁROD!

A tanulók a kijelölt játékterületen járkálnak szórt alakzatban. Jelre a pedagógus mond egy számot, és a számnak megfelelő létszámú párokat vagy csoportokat kell alakítani. A csoportokat az osztálylétszám (páratlan, páros) figyelembevételével alakítsuk. Néhányszor ismételjük meg a feladatot, más-más számmal. Amikor éppen párosával állnak a gyerekek, üljenek le egymásnak háttal a földre, és karoljanak egymásba. Próbáljanak meg a hátukat egymáshoz

szorítva egyszerre, lassan felállni. Ha sikerült, akkor egy másik párossal összekapaszkodva ismételjék meg a feladatot, mindaddig, amíg mindenki egyetlen nagy körben nem lesz.

Javaslat: a tanulók próbáljanak meg egymáshoz minél közelebb ülni és a karjukat szorosan összefűzni, mert ez segít a közös egyensúly megtartásában. Könnyítésképpen először guggolásból próbáljuk végrehajtani a feladatot.

P6 VÁLASSZ JÁTÉKOT!

A tanulóknak két választási lehetőséget kínálunk. A játéktér egyik felén a tanulók 3 fős csoportokat alkotnak: ketten ugrókötel-áthajtásokat végeznek a kötel egy-egy végét a kezükben tartva, harmadik társuk pedig páros lábon, egy lábon stb. folyamatos szökdeléseket végez. Ha elakad, cserél az egyik kötelhajtó társával. Ha ügyesek, megpróbálhatnak egy lábon szökdelve köteláthajtásokat végezni vagy labdát pattogatni.

A játéktér másik felén csoportonként vagy 2-3 csoport összefogásával a tanulók ugrókötelből formáljanak betűket, szavakat, geometriai alakzatokat, virágokat stb.

Változatok: játsszuk több és kevesebb gyerekkel – találjunk ki olyan feladatokat, amihez a kötelformák „összehangolása” szükséges (pl. egy egyszerű összeadás stb.). Engedjük meg a gyerekeknek a feladatok közötti átjárásokat, hogy tetszés szerint váltogathassák azokat.

Javaslat: maradjunk a háttérben, de közel, hogy mozgásban tudjuk tartani a játékot.

P7 VADÁSZLABDA

Sima területen jelöljük ki a játékeret, a balesetek elkerülése végett. Önként jelentkezés alapján válasszunk két vadászt, akiket jelzőszalaggal jelöljünk meg. Az osztály többi tagja lesz a vadász elől menekülő nyúlcsapat. A két vadász egy labdát passzolgat egymásnak. Amikor közel kerülnek egy nyúlhoz, megpróbálják kidobni, majd folytatják tovább a játékot. A kidobott játékos a játékvezetőhöz megy, és kezével betűket formázva tudatja, ki találta el, majd felvesz egy szalagot, és vadászként folytatja tovább a játékot. Az a játékos, aki a labdát elkapja, játékban marad, a labdát leteszi a földre, és menekül tovább.

Javaslatok: hívjuk fel a figyelmet a sportszerűsége: a fejét ért találat nem érvényes, és a vadászok közről nem dobhatják meg a nyulakat. Egymás után többször is játszhatjuk a játékot. Figyeljünk az elfáradó játékosokra. Az a játékos, aki legtovább bentmaradt – ha szükségét érzi –, pihenjen a következő játék előtt. Bevonhatjuk a játékba a felmentett vagy mozgáskorlátozott tanulókat, őket bizzuk meg azzal, hogy ellenőrizzék a kidobott játékosok betűalakításainak helyességét.

P8 ZSÁMOLYLABDA

A csapatok a saját játékerületükön szórt alakzatban helyezkednek el. Mindkét csapatból két-két tanuló az ellenfél területének alapvonala mögött, a játéktér sarkánál áll. Jelre a kezdő csapat játékosai a labdát egymás között adogatják, majd megpróbálják a játéktér egyik sarkában álló társuk kezébe dobni, miközben az ellenfél játékosai próbálják azt megakadályozni. Minden sarokban álló társ

kezébe dobott labda 1 pontot ér. Pontszerzés esetén a védekező csapat kezdi a támadást.

A játéktér sarkain álló társak és a mezőnyjátékosok cseréjéről gondoskodjunk! A fáradékonyabb tanulókat gyakrabban cseréljük. Célszerű – tanári irányítással – hasonló erősségű csapatokat kialakítani.

Ha ezt a játékot választjuk, akkor 2x10 percig játszunk (II/b és II/c feladat).

P9 TALÁLD MEG A TÁRGYAKAT!

Egy ösvény mentén vagy egy kijelölt játéktéren rejtsünk el kb. 12 darab tárgyat (pingponglabda, teniszlabda, papírzacskó stb.). Legyen a tárgyak között egészen könnyen felfedezhető és jól elrejtett is. A tanulók az ösvényt vagy a játéktéret végigjárva megpróbálnak minél több tárgyat megtalálni. Jegyezzék meg a helyét, de ne nyúljanak hozzá! A találatokat mondják el a játékvezetőnek, aki visszaküldi a játékosokat, ha kimaradt valami.

P10 TARTSD A KÖRT!

4-5 fős csoportokat alakítunk. A játékosok kört alkotva, menetirányban leguggolnak, megfogják az előttük lévő derekát, majd jelre megpróbálnak együtt felállni. A cél az, hogy ne szakadjon szét a kör.

Változatok: a feladatot végezhetjük úgy is, hogy a tagok a körnek befelé fordulva karolnak egymásba. Nagyobb csoportok esetén a nem közvetlen szomszédok kapaszkodjanak össze, kézfogással.

Javaslat: változtassuk a csoportok létszámát, mind több tanulóval próbáljuk végrehajtani a feladatot. Hagyjuk a csoportokat kísérletezni – minél több ember van a körben, annál nehezebb a feladat.

P11 TALÁLD MEG, ÉS FEJTSD MEG!

Keressünk egy jól belátható helyet a természetben, és alakítsunk 3-4-fős csoportokat. Minden csoport kap egy tollat és egy A/4-es lapot, amire fel kell jegyezni a csoport nevét vagy rajtszámát, majd a megoldásokat. A csoportokat egymás után, 2-3 perces időközönként indítjuk. Jegyezzük fel a csoportok indulási és beérkezési idejét.

A játéktéren keresünk állomáshelyeknek megfelelő támpontokat (fákat, bokrokat stb.). 5 állomáshelyet hozunk létre, és mindegyik állomáshelyen dugjunk el egy borítékot, ami tartalmazza azokat a támpontokat, melyek segítenek eljutni a következő állomáshelyre (pl.: jobbra 20 lépés után van egy gödör), illetve tartalmazzák az elvégzendő feladatot. Például:

1. állomáshely (1. boríték) Egyszerű matekpélda, például egy könnyű egyenlet megoldása. A feladatot, a megoldást és a boríték sorszámát a csapatok felírják a saját papírjukra, majd a borítékban talált lapot visszahelyezik a borítékba és a rejtekhelyre.
2. állomáshely (2. boríték) Egy közmondás megfejtése – Egy fecske.....
3. állomáshely (3. boríték) A megadott közmondások közül ki kell választani azt, amelyik az együttműködésre, az összefogásra utal. Az orvos kezel, a természet gyógyít.

Sok lúd disznót győz!
Nincs jobb, mint a jó egészség.
Egy fecske nem csinál nyarat!

4. állomáshely (4. boríték) Keressetek egy természetes anyagot a közelben, és vigyétek magatokkal!
5. állomáshely (5. boríték) A játékvezető állomáshelye. Begyűjti a megoldásokat, és felírja a csapatok beérkezésének idejét. Azokat a játékosokat, akik nem találtak meg minden állomáshelyet, visszaküldi.

A feladatokat összeválogathatjuk a tanulók aktuális tananyagaiból is.

A csapatok beérkezése után együtt értékeljük a feladatokat, és beszéljük meg a helyes megoldásokat. Beszélgessünk az összefogásról, az együttműködésről.

P12 LABDAPASSZ SZÓTAGOLÁSSAL

Párokban állunk. A párok tagjai egy labdát passzolgatnak egymásnak, közben egy híres ember nevét vagy verset szótagolnak.

Változat: játszhatjuk körben, több labdát körbeadva. Figyeljünk a helyes szótagolásra!

Javaslat: az alapritmust megadhatjuk tapssal, hogy a játékot mozgásban tartsuk. Ne legyen nagyon gyors a ritmus, hogy mindenki tudja tartani!

P13 HÁROMSZÖGŰ FOGÓ

Jelöljük ki a játéktér határait szalaggal vagy krétával, és alakítsunk ötfős csoportokat. Három játékos kézfogással háromszöget alkot. A negyedik játékos a fogó, az ötödik pedig a menekülő. A háromszög formáját változtatva védi a menekülőt. A fogó a háromszögon átnyúlva nem kaphatja el a menekülőt.

Ha a fogó megfogta a menekülőt, cseréljenek szerepet, és a fogó adjon egéruat a menekülőnek. Félpercenként cseréljük a játékosokat. A cél az, hogy minél nehezebben vagy egyáltalán ne tudja a fogó megfogni a menekülő játékost.

Javaslat: a felmentett tanulókat is bevonhatjuk a játéktér alakításába. A játéktér sarkaira négy tanuló áll, akik kezükben hosszú kötelet vagy szalagot tartva alakítják ki a játéktér oldalait. Minden fogó csak a saját menekülőjét kergetheti, és minden menekülőt csak a saját háromszöge védhet.

Változat: a háromszögek bármely menekülőt védhetik, de a fogó csak a saját menekülő játékost kergetheti.

Hívjuk fel a figyelmet az összeütközés elkerülésére!

P14 KÖRBEN EGYÜTT, ÖSSZEKAPASZKODVA

A gyerekek 4 fős csoportokat alakítanak, a csoportok egy körbe leülnek. A körben ülő játékosok egymás kezét vagy karját fogva össze-

kapaszkodnak, és együtt megpróbálnak felállni. Nagyobb csoportok esetén a nem közvetlen szomszédok kapaszkodjanak össze.

Javaslatok: hagyjuk a csoportot kísérletezni – lassan megy –, minél több ember, annál nehezebb.

P15 ÉRTÉKELÉS

A pedagógus a következő kérdésekre segít megadni a választ:

- Milyen volt az osztály, a csoportok együttműködése, részvétele az órákon?
- Milyen összefüggéseket tapasztaltak a tanulók?

Ezután mindenkit megdicsér, aki részt vett az órán.

A gyerekek önértékelésének szempontja legyen az önmagukhoz mért fejlődés.

