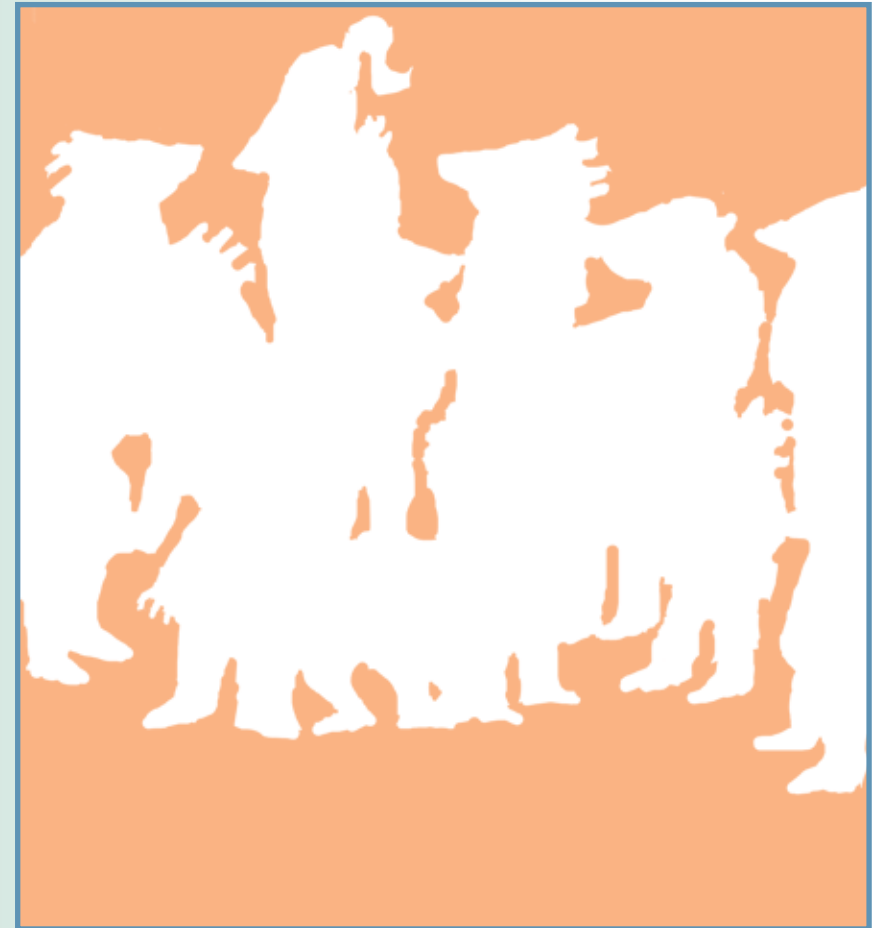


# A TITKOS BARÁT

A modul szerzője: Sáfár Anita

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI  
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

3. ÉVFOLYAM



## MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
<b>I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE</b>					
<b>I/a Erdőjáték</b>					
A	A tanulók a tanító irányításával eljátsszák az erdőjátékot. A játék után körbeállva mindenki mond egy mondatot arról, hogy hogyan érezte magát a játékban (lehet passzolni). 10 perc	Az osztály szociometriai képének térbeli megjelenítése	Egész osztály együtt – játék, beszélgetőkör		P1 (Erdőjáték)
<b>I/b A barátságról szóló történet megismerése – szimpátiacsoportok</b>					
A	A tanító felolvassa a történetet. Megfigyelési szempontokat ad. 5 perc	Figyelmes hallgatás Emlékezet Empátia	Frontális osztálymunka – felolvasás	D1 (Csuri)	P2 (Szempontok)
B	A tanító felolvassa az állatmesét. Megfigyelési szempontokat ad. 10 perc	Figyelmes hallgatás Emlékezet Empátia	Frontális osztálymunka – felolvasás		Zdenek Miler – Hana Doskocilová: <i>A vakond és a nyuszimama</i> P2 (Szempontok)
C	Csoportalakítás. A csoportok elolvassák a történetet. A tanító megfigyelési szempontokat ad. 10 perc	Figyelmes olvasás Szövegértés Empátia	Önálló munka – olvasás	D1 (Csuri)	P2 (Szempontok)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
D	Csoportalakítás. A két történet közül a csoportok fele az elsőt, a másik fele a másodikat olvassa el (pl. két csoport olvassa a <i>Csuri</i> -t, kettő <i>A repülő teknőc</i> -öt). A tanító megfigyelési szempontokat ad. 10 perc	Figyelmes olvasás Szövegértés Empátia	Önálló munka – olvasás	D1 (Csuri) D2 (A repülő teknőc)	P2 (Szempontok)
<b>I/c A történetek megbeszélése</b>					
A, B	A tanulók a megfigyelési szempontok alapján beszélgetnek a történetről, és a barátságához kapcsolódó fogalmakat gyűjtene. A tanító csomagolópapírra (vagy flipchartra) írja ezeket. Ha más tevékenységek után új szempontok merülnek fel, bővítsék a listát. A papír a téma többi moduljához is felhasználható. 10 perc	Figyelmes hallgatás Emlékezet Szóbeli kifejezőkészség Kommunikációs készség	Egész osztály együtt – beszélgetőkör		Csomagolópapír vagy flipchart, filctoll
C, D	A történet alapján mindegyik csoport kiválaszt három, a barátságra szerintük legjobban jellemző kifejezést, a csoportszóvivők indokolják is a választást. A tanító csomagolópapírra (vagy flipchartra) írja ezeket. Ha más tevékenységek után új szempontok merülnek fel, bővítsék a listát. A papír a téma többi moduljához is felhasználható. 10 perc	Figyelmes hallgatás Véleményalkotás Együttműködés	Kooperatív tanulás – szóforgó vagy kerekasztal		Csomagolópapír vagy flipchart, filctoll

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
<b>II. AZ ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA</b>					
<b>II/a A titkos barát</b>					
A	A tanító előkészíti a feladatot. A tanulók „titkos barátot” választanak névkihúzással.  10 perc	Megbeszélés Belső kontroll	Egész osztály együtt		P3 (A titkos barát) Kalap vagy doboz
<b>II/b Történetek és szempontok</b>					
A	A csoportok kitalálnak egy-egy barátságról szóló történetet. A történet címe a korábban felírt fogalmak egyike legyen. Felkészülnek a jelenetre. 20 perc	Szóbeli kifejezőkészség Együttműködés Kreativitás	Csoportmunka – szerepjáték		
B	A tanulók a tanító által a táblára írt szempontok alapján beszélgetnek a barátságról.  15 perc	Önismeret Egymásra figyelés Önbizalom Belső kontroll	Kooperatív tanulás – szóforgó, ablak	A/3-as rajzlap, filctollak	P4 (Barátság)
C	A tanulók csoportonként kiválasztanak egy általuk ismert történetet vagy mesét a barátságról, és szereposztással felkészülnek a drámajátékra. 20 perc	Kommunikáció Kreativitás Együttműködés	Csoportmunka – dramatizálás		
<b>II/c A feladat feldolgozása</b>					
A, C	A tanulók csoportonként előadják a barátságról szóló történetet. A csoportbemutatók végén az osztály megbeszéli, amit látott.  20 perc	Játékbátorság Figyelem Nyitottság	Egész osztály együtt – bemutatók, beszélgetés		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A csoportforgó során a tanulók megismerik egymás véleményét, gondolatait. 15 perc	Jellemző tulajdonságok kommunikálása a többi tanuló számára Figyelmes hallgatás Lényeges elemek megfogalmazása Együttműködés	Kooperatív tanulás – csoportforgó		P5 (Csoportforgó)
<b>II/d Közösségépítő, bizalmi játékok</b>					
A	A tanulók közösen játszanak a tanító útmutatása alapján: „Molekula”. 5 perc	Közösségépítés Figyelemkoncentráció	Egész osztály együtt		P6 (Molekula)
B	A tanulók négy csoportban játszanak: „Gordiuszi csomó”. 5 perc	Közösségi érzés Szolidaritás Kreativitás Mozgáskoordináció	Csoportonként az egész osztály		P7 („Gordiuszi csomó”)
C	A tanulók csoportosan vesznek részt a játékban: „Bizalomkör”. 10 perc	Kölcsönös bizalom Egy-másrautaltság Együttműködés	Kooperatív tanulás		P8 (Bizalomkör)
<b>III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS</b>					
<b>III/a Játék</b>					
A	Az osztály közösen játszik a tanító útmutatása alapján: „Mosolyogj, ha szeretsz!” 10 perc	Az együttes tevékenység összetartó erejének és a kölcsönös bizalomnak az erősítése Szabálykövetés	Egész osztály együtt		P9 (Mosolyogj, ha szeretsz!)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A tanulók párban játszanak: „Tenyér- és háttámasz.” 10 perc	Egymásrautaltság Felelősség Bizalom	Páros munka		P10 (Tenyér- és háttámasz)
C	A tanulók csoportban játszanak: labda-egyensúlyozás. 10 perc	Egymásrautaltság Felelősség Együttműködés	Csoportokban az egész osztály		P11 (Labda-egyensúlyozás) Labda vagy lufi
<b>III/b Élménybeszámoló – értékelés</b>					
A	A tanulók beszámolnak arról, hogy milyen élményt jelentett számukra a játék. 5 perc	Érzelmek azonosítása Egymásra figyelés Nyitottság	Egész osztály együtt – megbeszélés		

## MELLÉKLETEK

### P1 ERDŐJÁTÉK

A tanulók a helyükön ülnek, majd ábécésorrendben egymás után oda állnak, ahová egy  $2 \times 3$  m-es területen belül szeretnének. Meg lehet érinteni egymást, de csak akkor, ha igényként felmerül. Állhatnak közel, távol, háttal, szemben egymással, ahogyan jólesik nekik, ahogyan jól érzik magukat.

Az instrukció a következő: „Gyerekek! Most egy olyan játékot fogunk játszani, amelyben ti döntitek el, hová szeretnétek állni ebben a négyzetben, ezen a területen. Azt játszuk, hogy ti vagytok a fák, és ott bújtok ki a földből, ahol szeretnétek. A végén megnézzük, hogy milyen lesz az általatok létrehozott erdő! Lehet közel, távol, szemben, háttal állni a másik fától, ezt te döntheted el!”

(A pedagógus fényképet készíthet, vagy lerajzolhatja az eredményt. A tanulók egymás után, sorban jönnek, így van idő rajzolni.)

### P2 SZEMPONTOK

Nevezzék meg a gyerekek a történetben megjelenő érzelmeket.  
Hogyan jelenik meg a történetben a barátság?

### P3 A TITKOS BARÁT

Mindenki felírja a nevét egy cédulára, majd bedobja egy nagy kalapba, melyből aztán mindenki húz egy nevet. Ha a sajátját húzta, visszaszadobja, és másikat húz. Akinek a nevét húzta, az lesz a „titkos barát”.

A pedagógus a következőket mondja: „Az elkövetkező időben, amíg a titkos barát személyét fel nem feditek (ez a 3. foglalkozás során történik), ha találkozol azzal, akit választottál, próbálj meg úgy viselkedni, hogy megérezze, őt választottad, ő a te titkos barátod, de nem árulhatod el neki, hogy ő a te titkos barátod!”

## P4 BARÁTSÁG

1. Mit vársz el a barátodtól?
2. Mit nézel el neki?
3. Mit tennél meg a barátodért?

## P5 CSOPORTFORGÓ

A csoportforgó alatt a csoportok körbejárnak. Minden csoportnak különböző színű filctolla van, melyet magukkal visznek a gyerekek. Amikor a szóvivő az ablakok alapján elmondja, hogy mit, miért és hova írtak, a látogatócsoport kiegészíti azt a saját véleményével, vagyis saját színével a megfelelő ablakba írja észrevételét. Mindenkinek figyelnie és emlékeznie kell, hogy mit írt a saját ablakaiba, mert azzal kell kiegészítenie az elhangzottakat. A tevékenység végén a pedagógus minden egyes csoport A/3-as, különböző színekkel kiegészített ablakait kiteszi a falra, mintha egy képtár lenne, melyet bármikor lehet látogatni. A gyerekek bármikor újra elolvashatják, tanulmányozhatják az ablakokat, amelyek emlékeztetik őket a „titkos baráttal” szembeni „kötelezettségükre”.

## P6 MOLEKULA

Minden játékos gondol egy számra egy és tíz között. A játékterületen a játékosok egymás között szabadon keveredve kezét fognak egymással. Ezt követően csak a kézszorításukkal (beszéd nélkül) jelzik egymásnak, hogy melyik számra gondoltak. A cél az, hogy minden azonos számra gondoló megtalálja egymást. Ha a játékosok egymásra találtak, megfogják egymás kezét, és molekulává kapcsolódnak össze. Ha nem, tovább próbálkoznak. A játék végére csak az maradhat egyedül, aki olyan számra gondolt, amilyenre egyik játékosára sem.

## P7 „GORDIUSZI CSOMÓ”

Nyolc-tíz játékos úgy alkot kört, hogy a válluk összeér, és a kör közepe felé néznek. Behunyt szemmel kinyújtják mindkét kezüket a kör közepe felé, és megfogják valakinek a kezét. Mindenkinek úgy kell kezét fognia, hogy valaki másnak fogja meg a kezét, és egy kéz se maradjon szabadon. Amikor ez megtörtént, kinyitják a szemüket. A feladat, hogy a gordiuszi csomó kibogozódjon. Ehhez a csoportnak meg kell találnia a megfelelő stratégiát, sorrendet és módszert (kifordulás, átbújás stb.). A kezüket nem szabad elengedni! A csoport akkor



sikeres, ha tagjainak sikerül elhelyezkedniük az eredeti körben, nem engedik el egymás kezét, és a csomót mégis kibogozzák, lehetőleg minél kevesebb verbális kommunikációval.

## P8 BIZALOMKÖR

A játékosok szorosan egymás mellé állva kört alkotnak. Egy diák a kör közepére áll, és lassan hátradől. A mögötte álló társak elkapják, és gyengéden átirányítják a másik oldalra. A résztvevők lassan és gyengéden koordinálják a mozgásukat, és a közepen álló élvezi a bizalmon alapuló hullámzó mozgást. Odaillő zene erősítheti az érzelmi élményt. Minden csoporttagnak lehetőséget kell kapnia arra, hogy átélje az élményt.

## P9 MOSOLYOGJ, HA SZERETSZ!

A gyerekek körbeállnak. A „fogó” odamegy egyikükhöz, és azt mondja: „Mosolyogj, ha szeretsz!”, és arcokat vág, hangokat ad, izeg-mozog, hogy a másikat mosolyra bírja. Érinteni nem szabad. Ha az illető elmosolyodik, már két fogó van. Nemsokára négyen lesznek, majd hamarosan mindenki mindenkit szeret.

## P10 TENYÉR- ÉS HÁTTÁMASZ

A játék során a tanulók kijelölt pályán mozognak. Sorban állnak, és párokban dolgoznak (két-két játékos). A párok eldöntik, ki lesz a tartó.

A játék menete: a gyerekek összeillesztik a tenyerüket, és apró lépésekkel addig mennek mindketten hátrafelé, amíg a tartó gyerek úgy tartja a társát, hogy az csupán a tenyerére támaszkodik. Majd hol az egyik, hol a másik kezüket engedik el. Ezután cserélhetnek. Ha páratlan számú tanuló van az osztályban, a tanító vállalja a tartó szerepét.

Lehet úgy is játszani, hogy a tanulók a hátukkal összetapadva támogatják egymást, miközben lassan előrelépegetnek.

Ez nehéz feladat, a tanító döntse el, hogy alkalmazza-e. Fontos, hogy hasonló súlyú és magasságú gyerekek alkossanak párokat.

## P11 LABDA-EGYENSÚLYOZÁS

A játékosok kijelölt pályán mozoghatnak a játék során. Két játékos egymás kezét fogja, és egy labdát vagy egy lufit visznek a testükkel (pl. fejükkel) tartva. (Ha páratlan számú gyerek van az osztályban, az, akinek nincs párja, segítőként vehet részt a játékban.) A labdát nem szabad megérinteniük a kezükkel. Ha már egy labdával sikerült végigmenniük a pályán, megpróbálhatják kettővel, hárommal, sőt... Ha egy pár elejt egy labdát, megdermednek, és segítségért kiáltanak egy olyan párnak, aki már befejezte a játékot, vagy azoknak, akik segítőként vesznek részt a játékban. Ők is csak úgy segíthetnek, hogy nem használják a kezüket.