

MÁS NÉPEK JÁTÉKAI

KONTINENSEK, ORSZÁGOK, VÁROSOK, EMBEREK

Készítette: Bánki Vera

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

A 2. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I. a) Volt egy szép ládika					
A)	A tanító felolvassa Weöres Sándor: <i>Volt egy szép ládika</i> című versét. A gyerekek arról beszélgetnek, hogy miért furcsa a vers, és mi lehetett a ládikában. Aki a gyerekek közül akarja, megtanulhatja a verset. 7 perc	Hangulati előkészítés Emlékezet	Frontális – bemutatás, verstanulás		P1 (<i>Volt egy szép ládika</i>)
B)	A tanító bemutat egy dobozt, amiben tárgyak vannak. A gyerekek kitalálják, hogy a tárgyak milyen játékhoz valók. 7 perc	Hangulati előkészítés Emlékezet Asszociációs készség	Frontális – bemutatás, beszélgetés		dobozban (vagy régi bőröndben): dobókocka, kendő, ugrókötel, labda, szappanos, víz, szívószál stb.
I. b) Régi játékok					
A)	A gyerekek arról beszélgetnek, hogy milyen régi játékokkal játszottak a szüleik, nagyszüleik. 5 perc	Szóbeli kifejezőkészség Emlékezet	Frontális – beszélgetőkör		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B)	A gyerekek a játékmúzeumi élményeikről beszélgetnek, és arról, hogy miért őrzik meg a régi tárgyakat. 3 perc	Szóbeli kifejezőkészség Emlékezet Gondolkodás	Frontális – megbeszélés		
I. c) Milyen játékokat ismerünk?					
A)	A gyerekek csoportokban játékokat rajzolnak le 10 perc	Asszociáció Kreativitás Finommozgás Együttműködés	Csoportmunka – feladatmegoldás	papír, színes ceruza	P2 (Képek játékokról)
B)	A gyerekek csoportokban olyan képeket vágnak ki, amin játékok láthatóak. 10 perc	Rendszerezés Kreativitás Finommozgás Együttműködés	Csoportmunka – feladatmegoldás	olló, színes, képes újságok	P2 (Képek játékokról)
I. d) Csoportosítsuk a játékokat!					
A)	A képek alapján a gyerekek szempontokat keresnek a játékok csoportosításához. 10 perc	Összefüggés-kezelő képesség fejlesztése Rendszerezés Kreativitás	Csoportmunka – strukturált rendezés		P3 (Csoportosítsuk) a gyerekek által rajzolt és újságból kivágott képek

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. e) Szoborjáték					
a)	Miközben szól a zene, gyerekek eljátsszák, hogy szünetben, az udvaron játszanak. Amikor a tanító lekapcsolja a zenét, a gyerekeknek megállnak, és az utolsó mozdulatot megőrizve mozdulatlaná válnak. 8 perc	Rögtönzés Kreativitás Képzlet Mozgáskoordináció Érzékelés Együttműködés	Frontális – szituációs játék		P4 (Szoborjáték) zenei felvételi, magnó vagy cd-lejátszó
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II. a) Gyermekjátékok					
	A csoportok Breughel: <i>Gyermekjátékok</i> című képen játékokat keresnek. 5 perc	Megfigyelés Vizuális szemlélet Együttműködés Véleményalkotás	Csoportmunka – megfigyelés, beszélgetés		P5 (Gyermekjátékok) Breughel: <i>Gyermekjátékok</i> című képe
II. b) Mit játszanak a képen?					
A)	A gyerekek kipróbálják a képen látott szembekötősi játékot. 7 perc	Érzékelés Figyelem Együttműködés	Frontális – játék	kendő	P6 (Szembekötősi)
B)	A gyerekek kipróbálják a képen látott bakugrást. 5 perc	Mozgáskoordináció együttműködés	Frontális – játék		P7 (Bakugrás)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, melléletek	
				Diák	Pedagógus
C)	A gyerekek megpróbálják a képen látható módon minél tovább egyensúlyozva megtartani a botokat, seprűnyeleket. 5 perc	Egyensúlyérzék	Frontális – játék		botok vagy seprűnyelek
II. c) Lovaglás vesszőparipán					
	A gyerekek megkeresik a festményen a vesszőparipás alakot, és közben meghallgatják Schumann: <i>Gyermekjelenetek</i> című ciklus 9. tételét. 3 perc	Zenei hallás fejlesztése Megfigyelés Képzelet	Frontális – bemutatás		P8 (Lovaglás vesszőparipán) Schumann: <i>Lovaglás vesszőparipán</i> (<i>Gyermekjelenetek</i> ciklus 9. tétel) felvétele, cd-lejátszó
II. d) Ugrókötel					
A)	A gyerekek szimpátia alapján háromfős csoportokat alakítanak. A csoportok a kínai ugrókötel játékot játsszák: ketten vállmagasságban tartják a kötelet, a harmadiknak lábbal kell megérinteni. 7 perc	Mozgáskoordináció fejlesztése Együttműködés	Csoportmunka – játék	kötelek	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B)	A gyerekek szimpátia alapján hatfős csoportokat alakítanak. A csoportból egy gyerek ugrókötelezik, amíg a többiek szavanként éneklük a dalt. Amikor az ugrókötelező megakad, az váltja fel, akinél éppen az éneklés tartott. 10 perc	Figyelem Mozgáskoordináció Ritmuszérzék Együttműködés	Csoportmunka – játék	kötelek	P9 (Dal)
C)	Két gyerek hajtja az ugrókötelet. A többiek sorban haladnak, amikor a kötélhez érnek, egyet ugranak. Amikor már mindenki ugrott, újra indul a kör, de már mindenki kettőt ugrik. Aki hibázik, kiesik. 10 perc	Ritmuszérzék fejlesztése Figyelem Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka – játék	kötelek	
II. e) Kő, papír, olló					
A)	A gyerekek a „Kő, papír, olló” játékot játsszák. 6 perc	Összefüggések meglátása Nonverbális kommunikáció	Csoportmunka – játék		P10 (Kő, papír, olló)
B)	A gyerekek megtanulják a „Kő, papír, olló” japán változatát. 6 perc	Összefüggések meglátása Nonverbális kommunikáció Verbális emlékezet	Csoportmunka – játék		P10 (Kő, papír, olló)
C)	A gyerekek a „Sárkány, királynő, királyfi” játékot játsszák. 6 perc	Összefüggések meglátása Együttműködés	Frontális – játék		P11 (Sárkány, királynő, királyfi)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. f) Játsszunk együtt!					
A)	A gyerekek eljátsszák a kendőleejtő játék valamelyik változatát. 6 perc	Csoportépítés Figyelem Ritmusérzék	Frontális – játék	kendő	P12 (Kendőleejtő)
B)	A gyerekek Japánfocit játszanak. 6 perc	Csoportépítés Figyelem Mozgáskoordináció	Frontális – játék	labda	P13 (Japánfoci)
II. g) Mit mond a zene?					
A)	A gyerekek megtanulják és eljátsszák a marokkói <i>Ram sam sam</i> dalt. 10 perc	Csoportépítés Zenei hallás Metrum érzékelése	Frontális – játék		P14 (<i>Ram sam sam</i>)
B)	A gyerekek meghallgatják Kurtág György: <i>A veszekedés</i> című zongoradarabját, és arról beszélgetnek, hogy hogyan lehet megoldani játék közben a konfliktusokat. 10 perc	Konfliktuskezelés Zenei hallásfejlesztés Szóbeli kifejezőkészség Absztrakciós készség	Frontális – bemutatás, beszélgetés		P15 (<i>A veszekedés</i>) Kurtág György: <i>A veszekedés</i> felvétele, cd-lejátszó

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III. a) Mennyi játékot ismerünk már!					
A)	A gyerekek barkochbával játékokat találnak ki. 10 perc	Fantázia Asszociációs képességek	Frontális – barkochba		P16 (Mennyi játékot ismerünk már)
B)	A gyerekek az „Amerikából jöttünk”-kel játékokat mutatnak be. 12 perc	Fantázia Asszociáció Önkifejezés	Frontális – játék		P16 (Mennyi játékot ismerünk már)
III. b) Értékelés					
A)	A gyerekek sétálnak a teremben. A tanító taposására mindenki odaszalad ahhoz, akivel szívesen játszik együtt, és ráteszi a vállára a kezét. Végül a tanító értékeli a gyerekek munkáját abból a szempontból, hogy hogyan tudtak együttműködni. 5 perc	Értékelés Empátia Kapcsolatépítés Véleménynyilvánítás Önismeret	Frontális – játék, értékelés		
B)	A gyerekek végiggondolják a foglalkozást, rajzolják, hogy kivel játszottak szívesen. Aki szívesen megteszi, az bemutathatja a rajzát a többieknek. 15 perc	Értékelés Véleménynyilvánítás Önismeret Finommozgás	Frontális – önálló feladatmegoldás		P17 (Értékelés)

Melléklet

P1 VOLT EGY SZÉP LÁDIKA

Volt egy szép ládika,
nőtt benne egy almafa,
én azon az almafán
dinnyét szedtem délután.
Nagyot ugrott Sárika,
Beszakadt a ládika.

P2 KÉPEK JÁTÉKOKRÓL

Ha lehet, a tanító kínálja fel mindkét feladatot, és a gyerekek döntsek el, hogy megrajzolják, vagy újságból kivágják a játékok képeit. Akik azonos feladatot választanak, azok szimpátia alapján alakítsanak 3-5 fős csapatokat.

P3 CSOPORTOSÍTÁSUK

A csoportok a saját képeiket az általuk kitalált szempont szerint csoportosítsák. Ezután mondják el, hogy mi került náluk az egyes csoportokba, és a többi csoport találja ki, hogy milyen szempont szerint válogattak. Ha így nem jutnánk el oda, akkor a tanító is ajánljon csoportosítási szempontot: eszközzel – eszköz nélkül játszható játék, egyedül – társsal játszható játék.

P4 SZOBORJÁTÉK

Felvezethetjük a gyerekeknek a játékot úgy is, hogy a zene megállításakor egy fénykép készül, ahhoz kell megállni. Ha van rá idő, akkor a „fényképezkedés”, vagyis a megállás közben a tanító végigmehet az osztályon, a kezét egy-egy gyerek vállára rátéve. Amikor egy gyerek vállára rät teszi a kezét, akkor a gyerek hangosan kimondja, milyen játékot játszik éppen: „Papírrepülőt eregetek”.

P5 GYERMEKJÁTÉKOK

Amikor a képet a tanító bemutatja, említse meg, hogy ez egy németalföldi mester alkotása, és több mint négyszáz éve készült. Minden csoport más szempont alapján keressen játékokat. Szempontok lehetnek:

- olyan játékok, amelyeket nem szoktak a csoporttagok játszani, de szívesen kipróbálnák,
- olyan játékok, amelyeket ők is szoktak játszani,
- olyan játékok, amelyekhez eszközöket találtunk a ládikában.

P6 SZEMBEKÖTŐSDI

Egy kiválasztott gyereknek kendővel bekötik a szemét. Ő lesz a macska vagy cica. A többiek sűrögnek körülötte, gyakran incselkedve mondogatják: „Erre csörög a dió, erre meg a mogyoró”, tapogatnak, húzogatják a szoknyáját addig, míg valakit sikerül elkapnia és nevéen neveznie. A következő fordulóban az lesz a macska, vagyis szerepet cserélnek.

P7 BAKUGRÁS

A gyerekek egymás elé állnak összegörnyedve, felkészülve arra, hogy derekukon, mint zsámolyon fognak társak megtámaszkodni, átugrani. A leghátul álló gyerek kezd: átugrik a sorban előtte görnyedő társain, majd a sor legelejeére érve ő is összegörnyed, hogy indulhasson az így legutolsóvá vált gyerek.

P8 LOVAGLÁS VESSZŐPARIPÁN

Ha ezután a feladat után szünetet tartunk, akkor a következő órát kezdjük úgy, hogy ismét meghallgatjuk ezt a zenét!

P9 DAL

A dal szövege: Ne nézz hátra, róka jár!

A dal dallama: szó – szó – mi – lá – szó – szó – dó

P10 KŐ, PAPÍR, OLLÓ

A játékot egyszerre két gyerek játssza. Az ökölbe szorított kezüket háromszor ritmusra mozgatják, és közben mondják: kő, papír, olló! Mire az „ló” szótaghoz érnek, vagy követ, vagy ollót, vagy papírt mutatnak. A követ az ökölbeszorított kézzel, az ollót csak a mutató- és a középső ujjat kinyújtva, a papírt nyitott tenyérrel mutatják. Ha valaki követ mutat, az legyőzi azt, aki ollót mutat, mert a kő kicsorbítja az ollót. Ha valaki ollót mutat, legyőzi azt, aki papírt mutat, mert az olló elvágja a papírt. Aki papírt mutat, az legyőzi azt, aki követ mutat, mert a papírba be lehet csomagolni a követ. Ha a két játékos ugyanazt mutatja, akkor döntetlen az eredmény. A játékot párban is játszhatják a gyerekek, de rendezhetünk többfordulós bajnokságot is.

A játék japán változatában a mondóka: *Take noko medasita* – ezt háromszor kell elmondani. Először a gyerekek háztetőt formálnak kezünkkel a fejünk fölött, és a mondókára egyenletesen föl-le mozgatják a karjukat. Másodszor az öklüket kinyitják – becsukják, ütemesen a mondókára. Harmadszor az ujjakkal az olló csattogását utánozzák. Végül azt mondják: *essza, essza, essza*, és öklüket le-föl rázzák. Az utolsó „sza” szótagra kell a követ, vagy az ollót, vagy a papírt muattni. Ezt a változatot akkor tanítsuk meg, ha már ismerik a gyerekek a nálunk gyakran játszott változatot!

P11 SÁRKÁNY, KIRÁLYLÁNY, KIRÁLYFI

A *Kő, papír, olló*hoz hasonló, csoportban játszott játék. A gyerekek két csoportot alakítanak. A játék megbeszéléssel kezdődik: a csoportok megbeszélik, hogy sárkányt, királynényt, vagy királyfit mutatnak majd. A sárkányt egy félelmetes üvöltéssel kell eljátszani. A királynényt úgy, hogy a csoporttagok látványosan „illegetik, teszik-veszik” magukat. A királyfi jele egy képzeletbeli kard felmutatása. A megbeszélés után a csoportok együtt, hangosan számolnak: egy, kettő há-rom! És romra mutatják a megbeszélte jelüket. A sárkány legyőzi a királynényt, mert el tudja rabolni. A királynény legyőzi a királyfit, mert el tudja csábítani. A királyfi pedig legyőzi a sárkányt. Ha mindkét csoport ugyanazt mutatja, akkor döntetlen az eredmény. Érdekes a játékot háromszor játszani, visszavágóval, döntővel. Ezt a játékot akkor tanítsuk meg, ha a gyerekek ismerik már a *Kő, papír, olló* játékot!

P12 KENDŐLEEJTŐ JÁTÉK

Játszhatjuk a nálunk ismert *Tüzet viszek* dalra: a gyerekek körbeállnak és énekelnek. Egy játékos kendővel a kezében a körön kívül sétál, s valakinek a háta mögé leejti a kendőt, az felkapja, megpróbálja elkapni a kendő ledobóját. Ha elérte, helyet és szerepet cserélnek. A dal két változata:

„Tüzet viszek, nem látjátok, ha látnátok, oltanátok, kiég a ruhátok”

„Tüzet viszek, lángot viszek,

Ki ne nézz, be ne nézz,

Kendő rajta.

Bújj, bújj, itt megyek,

Tüzes lapátot viszek,

Egyet szólok, kettőt szólok,

Harmadikra rátalálok.”

Bolíviában a játékot nem körben állva, hanem egy keresztvonalon, arccal a középpont felé ülve kezdik. Egy gyerek fut körülöttük, és egy óvatlan pillanatban az egyik sor végén ülő gyerek mögött leejti a kendőt. Ekkor a sorban ülők felpattannak, és megpróbálják elkapni a futót, mielőtt az így megürült sorba leülne.

P13 JAPÁNFOCI

A gyerekek körben állnak terpeszben úgy, hogy a lábfejük egymáshoz érjen. Egy labdát kell ebben a helyzetben előrehajolva, kézzel egymásnak gurítani.

P14 RAM SAM SAM

A dal szövege:

A ram sam sam
 A ram sam sam
 Goulie goulie goulie goulie goulie
 Ram sam sam

A raffi a raffi
 Goulie goulie goulie goulie goulie
 Ram sam sam.

A dal ritmusa:

Tá tá tá tá
 Tá tá tá tá
 Ti-ti ti-ti Ti-ti ti-ti Ti-ti
 Tá tát á

Szinkópa szinkópa
 Ti-ti ti-ti Ti-ti ti-ti Ti-ti
 Tá tát á

A dal dallama:

Szó, dó dó dó
 Szó, dó dó dó
 Ti, dó ré ré ré ré ré ré dó ré
 Mi dó dó

Szó szó mi szó szó mi
 Ré mi fá fá fá fá fá fá mi fá szó mi mi

A marokkói gyerekek a dalra kis koreográfiával mozognak. Pl. A ram sam sam-ra „sótörés”, a goulie-ra twistelő mozdulat, a rafi-ra integetés két kézzel. Csináljuk meg a gyerekekkel a saját koreográfiánkat!

P15 A VESZEKEDÉS

Először hallgassuk meg a zenét. Meséljük el nekik, hogy két gyerek játszott, aztán valami történt: erről a történésről szól a zene. Próbálják a gyerekek megfogalmazni, hogy mi történt! Ezután beszélgessünk arról, hogy ők miért szoktak veszekedni. Válasszunk ki egy olyan konkrét példát, amellyel biztosan nem címkézzük meg egyik gyereket sem, és elég régen történt. Adjanak a gyerekek ötletet, hogy hogyan lehetett volna akkor veszekedés nélkül, máshogy megoldani a konfliktust. Próbáljunk olyan megoldásokat találni, amely minden résztvevő számára elfogadható!

P16 MENNYI JÁTÉKOT ISMERÜNK MÁR

Két gyerek kimegy a teremből, és kigondolnak egy olyan játékot, amit biztosan ismernek a többiek. Amikor visszajönnek, a társaik barkochbával kitalálják a játékot. A B) variációban a kint megszélt játékot az „Amerikából jöttünk” szabályai szerint a gyerekek elmutogatják, és így kell a többieknek kitalálni. Minden esetben, aki kitalálja, hogy melyik játékra gondoltak, az lesz a következő rejtvényfeladó. Ő válasszon maga mellé egy párt, akivel együtt gondolja ki az új kitalálandót!

P17 ÉRTÉKELÉS

A tanító rajzoljon elő egy sematikus házat annyi ablakkal, ahányan járnak az osztályba. A gyerekek először magukat rajzolják be a nekik legjobban tetsző ablakba, utána a többi ablakba rajzolják be azokat az osztálytársaikat, akikkel szívesen játszottak. Nem baj, ha üresen maradnak ablakok! Aki akarja, az a barátai nevét is odaírhatja a rajz alá.