

A SEGÍTSÉG, AMIT ADHATOK

BIZALOMJÁTÉK

Készítette: Lissai Katalin



SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

2. ÉVFOLYAM

MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja / fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS					
	1. Harangjáték A gyerekek kör alakítását követően egy társukkal fognak „harangozni”. 7 perc	A bizalom megteremtése Segítségadás Figyelem Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka, csoportmunka – dráma, bizalomjáték		P1 (A játék leírása)
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA: JÁTÉKOK 6 HELYSZÍNEN					
II. 1. Csoportalakítás					
A	A harangjátékhoz körbeálló gyerekek tenyerére a tanító sorban mindenkinek ráír egy számot 1–6-ig, mindig újrakezdve. Az azonos sorszámú gyerekek egy csoportba rendeződnek. 3 perc	Gyors csoportalakítás Türelem	Kooperatív tanulás – csoportalakítás		
B	A harangjátékhoz körbeálló gyerekek az ujjukkal mutatják azt a számot, amit a tanító mond nekik 1-től 6-ig. Az azonos sorszámú gyerekek egy csoportba rendeződnek. 3 perc	Gyors csoportalakítás Türelem	Kooperatív tanulás – csoportalakítás		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja / fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
II. 2. A helyszínek ismertetése, a feladatok megbeszélése					
A	<p>Hat asztalon különböző számok és egy játék neve található</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Rajzolj, ahogy a társad kéri!” 2. Támaszjáték 3. Vaklabirintus 4. „Mi lehet ez?” 5. Kocsi és vezetője 6. Lufidobálás <p>Minden megalakult csoport a saját számának megfelelő asztalhoz megy.</p> <p>A tanító ismerteti a különböző játékokat, röviden elmondja a szabályokat</p> <p>Minden feladatra kb. 10 perc jut. A tanító jelzi, ha letelt az idő.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Figyelem</p> <p>Verbális emlékezet</p>	<p>Frontális osztálymunka – magyarázat</p>		<p>1–6-ig számozott lapok egy-egy játék nevével</p> <p>P2 („Rajzolj, ahogy társad kéri!”)</p> <p>P3 (Támaszjáték)</p> <p>P4 (Vaklabirintus)</p> <p>P5 (Mi lehet ez?)</p> <p>P6 (Kocsi és vezetője)</p> <p>P7 (Lufidobálás)</p>

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja / fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. 3. Játék csoportforgással					
A	„Rajzolj, ahogy a társad kéri!” – a tanulók tetszés szerint kiválaszthatnak egyet a rajzok közül. 10 perc	Együttműködési készségek fejlesztése Verbális kommunikáció Pontos utasítások adása és elfogadása Auditív észlelés Szövegértés Írányok	Páros munka	Rajzlapok, rajztáblák, ceruzák D1 (Előre nyomtatott rajzok)	
A	Támaszjáték 10 perc	Koncentráció és egyensúlyérzék	Páros munka		
A	Vaklabirintus A csoporttagok felváltva adnak utasítást az irányított társuknak. 10 perc	Verbális kommunikáció Pontos utasítások adása és elfogadása Auditív észlelés Szövegértés Írányok, testséma	Kooperatív tanulás – szóforgó	Kendő, 2 babzsák, 2 könyv, 2 színes lap	
A	Mi lehet ez? 10 perc	Vizuális észlelés Kreativitás Elfogadni és lemondani	Kooperatív tanulás – firkarajz	D2 (Ábra) 4 különböző színű filc táblaragacs	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja / fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
	Kocsi és vezetője 10 perc	Bizalom fejlesztése Verbális kommunikáció Pontos utasítások adása és elfogadása Auditív észlelés Szövegértés Írányok	Páros munka		
	Lufidobálás 10 perc	Együttműködés fejlesztése, közös cél érdekében Figyelem	Kooperatív tanulás – játék		Felfújtt lufik
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ÉRTÉKELÉS					
III. 1. Vakhernyó					
A	A tanító ismerteti a játékot, ezt követően néhány vezetőváltás után a beszélgető-sarokhoz kanyarodik a hernyó. 5 perc	Bizalom fejlesztése Odafigyelés a társakra	Kooperatív tanulás – vakhernyó		P8 (Vakhernyó)
III. 2. Tapasztalatok, érzelmek, hangulatok					
A	A tanító beszélgetést kezdeményez a következő kérdésekkel: „Hogyan éreztétek magatokat? Mire volt szükség, hogy el tudjátok játszani ezeket a játékokat? Mit jelent számodra a bizalom? Kiben bízol meg?” 10 perc	Saját élmények, tapasztalatok felidézése Kommunikációs készség – verbális szövegalkotás Figyelem	Egész osztály – megbeszélés, beszélgetőkör		

Mellékletek

P1 – Harangjáték – leírás

A gyerekek szorosan egymás mellé állnak. Valaki a kör közepére áll, ő lesz a harang nyelve. A középen álló kisgyerek rábízta magát a társaira, vele fognak „harangozni”. A középen álló nem léphet, meg kell próbálnia, hogy rábízta magát a társaira! Óvatosan, lassú mozdulatokkal, finoman át kell lendíteni a középen álló gyereket a másik irányba, hogy megkongassa a harangot.
„Ha csendben maradtok, lehet, hogy meghalljuk a harangszót.”

P2 – „Rajzolj, ahogy a társad kéri!”

A csoport tagjai párokat alkotnak, és leülnek egymásnak háttal. Egyikük kap, ill. választ egy egyszerű rajzot, a másik rajzlapot, rajztáblát, ceruzát.

Akinél a rajz van, vonalról vonalra utasítást ad a társának, hogy hogyan rajzoljon (pl. kezd el középről, fölfelé húzz egy egyenest, amely olyan hosszú kb., mint az ujjunk...). Azt nem mondhatja ki, hogy mit (pl. kéményt)! Végül az elkészült munkát megnézik, az eredetit is, és szerepet cserélnek.

P3 – Támaszjáték

A csoport tagjai párokat alkotnak.

Tenyértámasz: a gyerekek összeérintik a tenyerüket, és addig mennek apró lépésekkel hátrafelé, amíg mindketten csak a tenyerükre támaszkodva tartják a másikat. Aztán felváltva hol az egyik, hol a másik kezüket engedik el.

Háttámasz: a gyerekek háttal állnak egymásnak, lassan előrelépegetnek, hátukat továbbra is összetapasztva támasztják egymást (ha ügyesek, le is guggolhatnak). Ezután lehet párt cserélni. Nagyon vigyázzanak egymásra és önmagukra!

P4 – Vaklabirintus

A csoportból egy játékosnak bekötik a szemét. Egy másik csoporttag gyorsan, szétszórta elhelyez a teremben 6 tárgyat (pl. 2 könyvet, 2 babzsákot, 2 színes lapot). A „vak” játékosnak rá kell lépnie minden kitett jelzőtárgyra. A csoport egyszerre egy irányt jelölhet meg és a „vak” társunkra ezt addig kell követnie, amíg új utasítás nem hangzik el. Ezután szerepcsere!

P5 – Mi lehet ez?

A csoport kap egy lapot, amin egy ábra van. Folytatni kell a rajzolást, úgy, hogy egyszerre csak egy vonalat lehet rajzolni, majd tovább kell adni a mellette ülő társának. Szabály: a feladat közben nem lehet kommunikálni. 4 színt lehet használni, beszéljék meg a csoporttagok, ki melyikkel rajzol. Ha lejárt az idő, kirakják a táblára a rajzot.

P6 – Kocsi és vezetője

A csoporttagok párba állnak, az egyik diák lesz a kocsi, a másik a sofőr. A sofőr a kocsi mögött áll, kezeit ráteszi a sofőr vállára. A kocsi becsukja a szemét, és kezeit a szemére rakja. A sofőr azután irányítja a kocsit a teremben, kézi jelzésekkel és az utasítások halk suttogásával.

P7 – Lufidobálás

A csoporttagok körbe állnak, és megfogják egymás kezét. Egy lufit próbálnak a levegőben tartani anélkül, hogy elengednék egymás kezét.

P8 – Vak hernyó

A gyerekek, sorbaállást követően egymásba kapaszkodnak. Pár lépést így mennek, majd a tanító megkéri a gyerekeket, hogy csukják be a szemüket, és bízzák rá magukat a vezetőre; figyeljék az előttük álló társuk mozdulatait. Fontos, hogy a „hernyó” ne szakadjon szét! Egy kis idő múlva a vezető a sor végére áll, és új gyerek lesz a vezető.