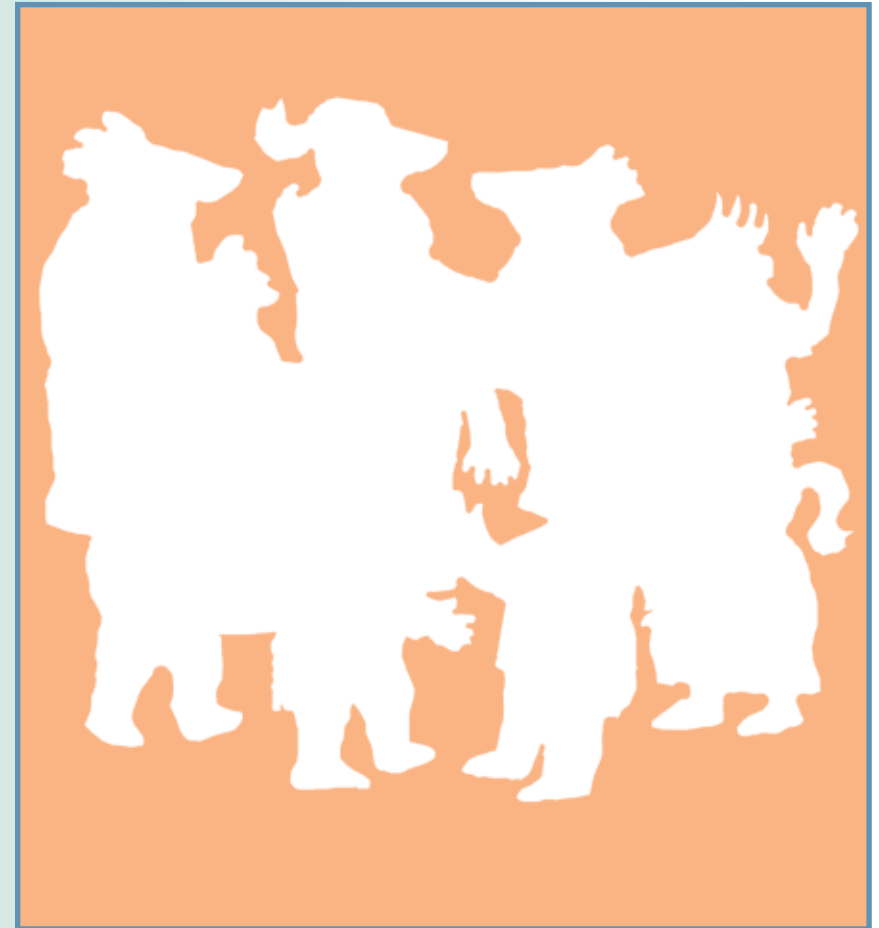


A TITKOS BARÁT LELEPLEZÉSE

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
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I/a Játék					
A	A korábban megalakult csoportokban játszanak a tanulók: „Vakhernyó”. 5 perc	Egymásra figyelés Bizalom	Egész osztály csoportokban (egy időben)	A tanterem berendezési tárgyai	P1 (Vakhernyó)
B	A korábban megalakult csoportokban játszanak a tanulók: „Íránytű”. 5 perc	Térbeli tájékozódás Egymásra utaltság Bizalom	Egész osztály csoportokban (egy időben)	Tábla, kréta, kendő vagy sál	P2 (Íránytű)
C	A tanulók közösen játszanak: „Lecsapós”. 5 perc	Figyelem	Egész osztály együtt	Padok	P3 (Lecsapós)
D	A tanulók közösen játszanak: „Ceruzaadogatós”. 5 perc	Finommozgás-koordináció Figyelem Koncentráció	Egész osztály együtt	Ceruzák	P4 (Ceruzaadogatós)
I/c Élménybeszámoló – értékelés					
A	A tanulók elmondják, milyen élmények érték őket a játékok során. 5 perc	Érzelmek azonosítása Egymásra figyelés Nyitottság	Egész osztály együtt – megbeszélés		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. AZ ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II/a A titkos barát „leleplezése”					
A	A tanulók körbe ülnek, és a tanító kérdései alapján „leleplezik” a titkos barátot. 25 perc	Tapintat Identitás, hitelesség Nyitottság	Egész osztály együtt		P5 (A titkos barát leleplezése)
II/b Erdőjáték II.					
A	A tanulók a tanító irányításával közösen játszanak. 15 perc	Az osztály szociometriai képének térbeli megjelenítése	Egész osztály együtt	Írószerek	P6 (Erdőjáték) Papírlap, textília vagy lepedő
II/c Játék készítése az „erdőből”					
A	A tanulók játékot készítenek az „erdőből”. 15 perc	Kreativitás Együttműködés	Kooperatív tanulás – feladatforgó	Négyféle színű (sárga, piros, zöld, kék) filctoll, színes papír, olló, ragasztó	P7 (Twister után szabadon)
B	A tanulók játékot alkotnak az „erdőből”. Színes kéz- és láblenyomatokat készítenek. 15 perc	Kreativitás Együttműködés	Kooperatív tanulás – feladatforgó	Négyféle színű (sárga, piros, zöld, kék) testfesték	P7 (Twister után szabadon) Lepedő
II/d A játék					
A	A tanulók az általuk készített játékkal játszanak. 20 perc	Stratégiai szemlélet Figyelemmegosztás Írányérzékelés Kreativitás Mozgáskoordináció	Egész osztály együtt	Időmérő	P8 (Twister)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/b A titkos barát „leleplezése” – értékelés					
A	Minden gyerek kiválasztja a listán szereplő, barátsággal kapcsolatos fogalmak közül azt, amelyiket a legfontosabbnak tart. Ezt felírják egy-egy kartoncsíkra színes betűkkel (rajzolhatnak is hozzá). Majd felragasztják egy nagy közös kartonra és kifüggesztik a lista helyére. 5 perc	Lényegkiemelés Önismeret Nyitottság	Önálló munka Csoportmunka – többben a táblánál		
B	A gyerekek „pletyka”-játékot játszanak a titkos barát húzásánál kialakult kapcsolatok segítségével. 5 perc	Figyelem	Egész osztály együtt		P9 (Pletyka)

MELLÉKLETEK

P1 VAKHERNYÓ

A csoporttársak sorban állnak, mindegyiküknek a keze az előző csípőjén van. A legelöl álló tanuló vezeti a többieket, akiknek a szeme csukva van. A vezető azzal segíti őket, hogy folyamatosan mondja, hol tartanak, merre járnak, miközben körbevezeti őket az adott helyszínen (tanterem, játszótér). A tanár időnkénti felszólítására a hernyó élén álló tanuló hátramegy az utolsó helyre. Miután mindenki volt vezető és követő, a csoportok visszatérnek a helyükre, és megbeszélik, hogyan érezték magukat vezetőként és követőként.

P2 IRÁNYTŰ

Egy önként jelentkezőnek bekötik a szemét: ő lesz az irányított. Az egyik gyerek a táblára rajzol egy kis kört, ez a cél. A start helyét kijelöljük a tábla egy másik pontján. A bekötött szemű játékosnak innen indulva kell vonalat húznia a körben úgy, hogy a többi gyerek radarjelekkel irányítja. Ha távol van, lassan, ha közeledik, egyre gyorsabban mondják: bip, bip. A játékos a jelek gyorsaságából következtet az irányra.

A játék csoportban is játszható, papírral és ceruzával helyettesítve a táblát és a krétát. Ebben az esetben mindegyik csoportban van egy időmérő, mindegyik csoport előre bejelölt „Start – Cél” ponttal ellátott papírlapokat kap, és a végén össze lehet hasonlítani, hogy kinek sikerült a legrövidebb idő alatt teljesítenie a feladatot.

P3 LECSAPÓS

A játékosok körbeülnek egy padot, miközben a karjukat – mindkét oldalon a padra fektetve – keresztezik a szomszédjuk karjával. Az így létrehozott láncban az egyik játékos a tenyere egyszeri lecsapásával elindít egy folyamatot, melyben az egymást követő tenyerek egymás után lecsapódnak. Figyelem! A tenyerek sorrendjében és nem a játékosok sorrendjében történnek a lecsapások! Amikor az egyik játékos kettőt csap le a tenyerével, a lecsapások iránya megfordul. A tempó fokozatosan gyorsítható.

P4 CERUZAADOGATÓS

Két, hosszában elhelyezett ceruzán vízszintesen elhelyezünk egy harmadikat. A feladat, hogy a három ceruzát úgy adják tovább kézről kézre egymásnak a tanulók, hogy egyik se essen le. A játékban mindkét kezet kell használni!

P5 A TITKOS BARÁT LELEPLEZÉSE

A tanító a következő kérdéseket teszi fel: „Megérezted-e, hogy kinek lehetsz a titkos barátja? Miből vetted észre? – Nevet kimondani nem szabad! Mit gondolsz, észre vette-e a te választottad, hogy ő a titkos barátod?”

A gyerekek a következőképpen válaszolnak: „Én azért gondolom, hogy igen, mert...” „Én azért gondolom, hogy nem, mert...”

A tanító ekkor hangsúlyozza, hogy a válaszoló még ne mondja meg, ki a titkos barát. „Álljon fel az, aki azt gondolja, hogy ő a beszélő titkos barátja! Miért?”

Ha valóban ő, akkor a beszélő odamegy hozzá, és kezet fog vele. Ha nem ő, akkor ezt közli a beszélő, majd kimegy a körből, körbejár, és annak a vállára teszi a kezét, aki az ő titkos barátja, majd helyet cserélnek.

P6 ERDŐJÁTÉK

A tanító a földre helyez egy 3 × 2 m-es papírlapot, textíliát vagy lepedőt. A tanulók a helyükön ülnek, majd ábécésorrendben egymás után odaállnak, ahová szeretnének a területen belül. Meg lehet érinteni egymást, de csak akkor, ha igényként felmerül. Állhatnak közel, távol, háttal, szemben egymással, ahogyan jólesik nekik, ahogyan jól érzik magukat.

A „felállás” után a tanulók bejelölik a helyüket, például ráírják a monogramjukat. Majd körbe állnak, és kezüket a magasba lendítve kiáltják: „barátság” A játék végén mindenki visszaül a helyére.

P7 TWISTER UTÁN SZABADON

A 3 × 2 m-es nagy rajzlapon négyféle szín van felragasztva, pl. mindegyik kör alakú. Ebben az esetben a feladatforgó jelöli a végtagokat is.

- A tanulók a megjelölt helyükre ragasztják a kivágott körformát. Érdekesebb a feladat, ha nem egy adott formát vágnak ki, hanem körberajzolják a kiválasztott színű lapon a kéz- vagy lábnyomatukat, és ezt ragasztják a papírlapra. Így a feladatforgó elkészítése

is egyszerűsödik. Ügyelni kell arra, hogy a tanulók megfelelő arányban válasszák a jobb és bal láb-, illetve kézfejüket. Ugyanez vonatkozik a színekre is.

- A tanulók a kiválasztott színnel befestik az egyik talpukat vagy tenyerüket, majd lenyomatot készítenek a lepedőn megjelölt helyükre.

Ügyelni kell arra, hogy a tanulók megfelelő arányban válasszák a jobb és bal láb-, illetve kézfejüket. Ugyanez vonatkozik a színekre is.

- Abban az esetben, ha a pályán nincsenek jelölve a végtagok, akkor azokat a feladatforgón kell megjeleníteni, ennek tartalmaznia kell a színeket, irányokat, végtagokat. Abban az esetben, ha vannak színes végtagok, akkor csak a színeket kell megjelölni.

A kemény kartonra még egy forgatható kart kell készíteni, amely a megpörgetés után kijelöli a feladatot.

P8 TWISTER

Játék színekkel, irányokkal, kézzel és lábbal. A feladatforgó megmutatja, hogy a földre helyezett felületen melyik végtaggal milyen színre lehet mozdulni. Például: ha a nyíl vége a jobb kéz, sárga színre mutat, akkor a gyerekek a hozzá legközelebb eső sárga jobb kézre kell tennie a jobb kezét. Aztán ha bal láb, zöld szín, akkor ennek megfelelően a gyerekek a bal lábát a zöld színű bal lábra kell helyeznie úgy, hogy a már lerakott végtagjait nem mozdíthatja, nem veheti föl a felületről. Nem könnyű feladat; előfordulhat, hogy a játékos helyezkedés közben elesik. Ilyenkor kiesik a játékból, és jöhet a következő versenyző.

A játékosok kijelölése után indulhat a játék. A játékban gyorsan változnak a szereplők, mert rövid ideig képesek megtartani az egyensúlyukat, így mindenki játéklehetőséghez jut. Aki éppen nem játszik, az is nagyon izgul, és szinte együtt „mozog” a játékosokkal.

A játék menete

Négy-öt gyerek is játszhatja egyszerre: szükség van még egy forgatóra, egy játékbíróra és egy jegyzőkönyvvezetőre. Minden mozdulat után a forgató forgat, elmondja a játékosnak a feladatát, a játékos „lép”, mozdul. Addig tart a játék, amíg az utolsó játékos is felborul, mert elveszíti az egyensúlyát, vagy éppen lehetetlen teljesíteni a feladatot. A jegyzőkönyvvezető jegyzi, ki hány lépést tudott teljesíteni, amíg fel nem borult.

A játékot időmérőkkel is lehet bővíteni. Ők azt mérik, ki hány percig tudott a pályán maradni. A kiesett játékos helyett beállhat egy következő, vagy új játékot lehet kezdeni.

P9 PLETYKA

A gyerekek sorban úgy ülnek le a körbe, hogy a titkos barátok kerüljenek egymás mellé. A kört kezdheti a névsorban legelső gyerek, vagy akit a tanító választ, stb. Ha véletlenül kölcsönös a titkos barátság, akkor az, akinél megszakadna a kör, szabadon hívhat valakit a körön kívüliek közül.

Egy mondatot súg a tanító az első gyereknek, ő a mellette ülőnek stb., amíg végig nem ér a körön. A kör utolsó tagja hangosan kimondja a mondatot. És meghallgatják az eredeti mondatot az első gyerektől.