

Bosnyák Viktória–Knézics Anikó–Dudás Győző: RÉM JÓ KÖNYVEK

4. szint: Csupa csuka

IV/2. Csupa csuka (családrajzok, lábbelik)

Korosztály, akiknek ajánljuk:

Első osztály január

(betűtanulási időszak, hosszabb szavak, rövid mondatok olvasása)

1. Te is rajzolj rémet! (IV/25.o.)

Az első félév végéhez közeledve kérdezzük meg a gyerekeket, hogy kinek mi a kedvenc órája és miért. Sőt, arról is nyilatkozhatnak, hogy melyik órát nem szereti, annak is megvan az oka. A rajzórát biztosan sokan kedvelik, mert a 6-7 éves gyerekek többsége szeret rajzolni, festeni, alkotni.

A Rémsuliban is rajzóra következik Böbi néni vezetésével. Vegyük át Böbi néni szerepét és kérjük meg kis rémeinket, hogy ők is rajzoljanak rémet. Legyen rajzlapot kitöltő, színes, ijesztő vagy vicces, lehet rajzolni, festeni, maszatolni, zsírkrétázni, vágni, ragasztani, stb. A lényeg az, hogy mindenki érezze jól magát alkotás közben

2. Családrajz (IV/26-27.o.)

Fél év együttlét után már ismerjük tanítványaink családját, tudjuk, hány testvérük van, együtt élnek-e a szülők, stb. A dupla oldal rövidebb-hosszabb szavainak elolvasása után készítsék el a gyerekek is saját családjukról a rajzot úgy, mint a fotó lenne. Hívjuk fel a figyelmet a személyek ábrázolásán túl a háttér elkészítésére is, hiszen ez egy „fotó”, ami valahol készült... Előfordul, hogy a családrajzon megjelennek a házi kedvencek, tágabb családi hozzátartozók is. Meséljenek a gyerekek a rajzuk alapján a családjukról!



3. Mumusrajzok (IV/28-29.o.)

A gyerekek a 4. kötet használatakor már jól ismerik Memó és Vámpiri családját is. Lapozzák föl a korábbi köteteket (lásd 1. kötet 1 és 2. fejezete), majd saját kezűleg készítsék el a két rémecske családrajzát. Nyugodtan nézzék a remek rajzokat és akár próbálják meg le is utánozni, hisz' nem csak az írást lehet másolással tanulni, hanem a rajzolást is!

4. Családi fotók

Ún. állóképek készítése akár előzetes megbeszélés, akár rögtönzés alapján. Számoljuk meg, hány tagú pl. Memó családja! (Mamus, Papus, Memó és persze Mimi!) Alkossanak a gyerekek 4+1 fős csoportokat. 4 játékos álljon be egy mozdulatlan fotóba, az 5. játékos (ő pl. a mesélő Momó) azt mondja: „Klikk!”, ekkor a családtagok megmerevednek. A Memóként beszélő 5. játékos elmeséli, hol készült a kép, kik a szereplői, mit csinálnak a családtagok éppen a fotón. Egymás után több kép is készíthető, ilyenkor egy családi fotóalbum eleve- nedhet meg a szemünk előtt. Jó ez a játék arra, hogy a mesélő folyamatosan ötleteljen, beszéljen... (Pl. Ez a kép a tanévnyitó napján készült, amikor Papus levette a hátamról a nehéz táskát, majdnem eldőlt vele, Mamus rémpudinggal várt az ajtóban és Mimi ült a lábtörlőn karba tett kézzel, miközben a fejére csöppent egy csepp rémpuding...)

5. Kié ez a cipő? (IV/30-31.o.)

Egyszerű tapogató és az irányhallást fejlesztő közösségi játék. A játékosok üljenek körbe és mindannyian tegyék a kör közepére a cipőiket. Középre beguggol egy játékos, becsukja a szemét, választ a kupacból egy cipőt. Kitapogatja, felemeli, majd hangosan megkérdezi a közösségtől: „Kié ez a cipő?”. Ekkor a cipő tulajdonosa elváltoztatott hangon válaszol: „Enyém!”. Majd a kérdező megpróbálja a hang tulajdonosát irányhallás alapján kitalálni. Ha meg tudja mondani az illető nevét, visszaadja a cipőt, s az új cipőtulajdonos lesz a következő cipőkereső, kérdező.



A játék addig folytatódik, míg elfogynak a cipők a kör közepéről. S mivel mindenkinek két cipője van a körben, kétszer lesz kérdező. Lehet az a nyertes, aki elsőként kapja vissza mindkét cipőjét.

6. Lábszámláló (IV/31.o.)

Egyszerű matematikai feladványok, melyek megoldhatók rajzban, írásban vagy fejszámolással is.

- A kacsalábon forgó palotának 1 kacsalába van.
Hány lába van 2, 3, 4, stb. kacsalábú palotának.
- Az embereknek (általában), madaraknak 2 lábuk van.
Hány lába van 2, 3, 4, stb. embernek, madárnak?
- A kisszéknek 3 lába van. Hány lába van 2, 3, 4, stb. kisszéknek?
- A kutyának, macskának, stb. 4 lába van.
Hány lába van 2, 3, 4, stb. kutyának, macskának?
- Egy lábfejünkön 5 ujjunk van.
Hány lábujjunk lenne, ha 2, 3, 4, stb. lábfejünk lenne?
- A katicabogaraknak 6 lábuk van. Hány lába van 2, 3, 4, stb. katicabogárnak?
- A számsorban a kakukktojás a sárkány. Neki a fejeit számoljuk meg!
Hány feje van 2, 3, 4, stb. sárkánynak?
- Böbi néninek és a pókoknak is 8 lábuk van. Hány lába van 2, 3, 4, stb. póknak?
- Kell-e cipő Alma Máternek?

7. Csukafogó csupa fogó! (IV/32-33.o.)

Nagyobb területen játszható mozgásos fogójáték. Van a játékban két halász, ők a fogók. Kézen fogva elkezdik bekeríteni a szabadon úszkáló csukákat. Amikor az egyik fogó megérint egy csukát, megfogja a kezét. Ebben a pillanatban az addigi fogó csukafogó halászhálóvá válik, s a szélre kapcsolódó szélső játékos, az addigi csuka lesz az új halász. A játék addig folytatódik, míg az egyre növekvő halászhálóval minden csukát megfognak a háló szélén lévő halászok. Mindig csak a két szélső, éppen halászként funkcionáló játékos érintheti meg a szabadon mozgó csukákat. Ha elszakad a halászháló, vagy újra kezdődik a játék, vagy csak megállítjuk a játékot, ameddig újra összekapcsolódnak a gyerekek. A csukák fogyásával csökkenthetjük a játékteret.



8. Lábbelik (IV/35.o.)

Kérjük a gyerekek együttműködését! Hozzanak be mindenféle cipőket, melyeket húzzanak a kezükre és a cipők szerepébe bújva meséljenek: honnan érkeztek, hogyan kell őket hordani, mennyire vigyáz rájuk a gazdájuk, merrefelé jártak a világban, stb.

9. Cipőmemory (IV/36-53.o.)

Nézegetssük, olvasgassuk végig a gyerekekkel az elkövetkező oldalak rövid mondatait, melyeket rímelésük miatt hamar meg is lehet jegyezni. Aztán gyűjtsük össze a szereplőket és a hozzájuk tartozó lábbeliket. Készíthetünk képes vagy szavas memóriakártyákat, aztán már kezdődhet is a játék! Melyik élőlény milyen lábbelit húzna fel a lábára?

zsiráf – magas sarkú lakkcipő

szarvas – bakancs

ló – csizma

rém – klumpa

flamingó – mokaszin

marabu – saru

teve – hótaposó

jegesmedve – jégkorcsolya

Micsi bácsi – görkorcsolya

százlábú – flip-flop papucs

Cicamica – balettcipő

10. Cipőfűzős/kötős rajz (IV/49.o.)

Itt az ideje, hogy az osztályban mindenki megtanulja a cipőkötés fortélyait! Keménypapírra rajzoljunk fel sablon segítségével két cipőt felülnézetből, majd lyukasztóval vagy egy kötőtűvel készítsünk rá néhány lyukpárt. Kérjük meg a gyerekeket, hogy rajzolják meg a körvonal alapján a cipőket, díszítsék ki, színezzék, dekorálják. Ha elkészültek, fogjanak két hosszabb, színes, vastag fonalat vagy direkt két cipőfűzőt és a lyukak mentén fűzzék be a cipőket. (Az internetet találunk sok, különféle nehézségű cipőbefűzési módot!) Ha kész a befűzés, kössék meg a cipőfűzőket, mintha az a saját lábukon volna. Akinek nem megy, itt a remek alkalom, hogy megtanulja akár a felnőttől, akár a többiektől...

Ha már jól megy a cipőkötés a rajzon, elő a saját, bekötős cipővel és gyakoroljunk ott is!



11. Zoknipárosítók (IV/56.o.)

Minden játékos hozzon be egy érdekes mintájú zoknipárt. Betehetjük őket egy nagyobb dobozba, ami megint lehet egy mosógép. Ha kimostuk, ki is centrifugáltuk (jól összeráztuk) a zoknikat, keressük ki a párokat, amelyeket csipeszekkel fel is akaszthatunk pl. egy kifeszített kötélre. A zoknipárosításból egyéni és csapatversenyt is rendezhetünk, ha van sok pár zoknink.



12. Zoknihóemberkék (IV/56.o.)

Gyűjtsük össze a kilyukadt vagy páratlan, esetleg feleslegessé vált hosszú szárú zoknikat! Lehet fehér (mert a hóember is fehér), de lehet színes is. Vágjuk el a zoknit keresztbe a sarkánál. Használjuk a zokni szárát! Fordítsuk ki, kötözzük meg az alját jó szoroson fonállal, spárgával, majd fordítsuk vissza a zokniszárat. Töltsük meg száraz rizzsel, lencsével, esetleg szemes babbal jó kövérré. Majd a tetejét is kössük el. Kézzel osszuk egy nagyobb meg egy kisebb részre a tölteléket, ott kötözzük el a hóember nyakát. A fejre ragaszunk vagy rajzoljunk filctollal szemeket, répaorrot, száját, a testre pedig ragasszunk gombokat. A nyak elkötését elfedhetjük egy anyagdarabbal, ami a hóember sálja lesz. Végül a zokni maradékot, a lábfej részt szépen hajtogassuk vissza és húzzuk rá a hóember fejére sapkaként.

13. Zoknibábok (IV/56.o.)

Melyik gyerek tudna ellenállni egy könnyen a kézfejre húzható zokninak, főként, ha annak szeme, orra is van és a saját kézfej mozgásával meg is lehet szólaltatni a zoknibábokat? Ha mindenkinek van már zoknibábja, a játékosok alkossanak párokat, találjanak ki rövid történeteket és játsszák is el a többieknek egy parván vagy kihúzott pokróc mögül. Adhatunk témákat mi is (pl. eltűnt a párom, keresem a cipőmet, be kellene varrni az orromon keletkezett lyukat, stb.). A zoknibábok között megjelenhetnek az utóbbi években egyre divatosabb lábtyűk is...

Készítette: Rózsa Tímea

