

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

1. szint: Ez aztán rémes!

I/2. Vámpiri (család, barátság, szabadidő)

Korosztály, akiknek ajánljuk:

Óvoda nagycsoport – tavaszi, iskola előkészítő időszak

Általános iskola első osztály – szeptember-október  
(olvasás/írás előkészítő időszak)

## 1. Fülbesúgós (I/23.o.)

A gyerekek üljenek körbe, majd a könyv 22. oldalán lévő szöveg megismerése után valaki súgja a tőle jobbra ülő fülébe, hogy szerinte ki lehet a rajzon lévő figura, majd súgja meg azt is, hogy mit szeret csinálni. Megállapodhatunk, hogy a fülbesúgás mindig körbe ér és az indítótól balra ülő hangosítja ki a (nagy valószínűséggel útközben megváltozott) választ, de a játék gyorsítása érdekében abban is megállapodhatunk, hogy pl. az első súgótól számított 3., 5. gyermek mondja ki hangosan ki a hallottakat. Játsszunk, koncentrálunk, összedolgozunk és a végén akár jókat nevetethetünk az elferdült válaszokon.

## 2. Vámpírrajzok (I/24.o.)

A gyermekek sok esetben már találkoztak filmek, mesék kapcsán vámpír figurákkal. A rajzok alapján beszélgessünk arról, mi is az a vámpír (persze szigorúan az ő mesei szintjükön). Majd kérjük meg őket, próbáljanak ők is meserajzó-lókká válni és készítsenek vicces rajzokat egy vámpírcsaládról. Mivel a könyv szereplői Vámpírcicóék, mely akár a vámpír és a cica elegyéből is kialakulhatott, magunk is kereshetünk a gyermekekkel közösen érdekes párosításokat.



### 3. Most mutasd meg! I/25.o.

Vajon mit szeret csinálni Vámpiri a szabadidejében? A gyermekek körben ülve figyeljék meg, hogy egy-egy társuk, aki beáll a kör közepére, vajon mit mutat meg mozgásával (pl. Piri szeret sétálni, énekelni, gördeszkázni, aludni, stb.). Ha kitalálták a mozgásokból Piri cselekvéseit, próbálják is megjegyezni, ki mit mutogatott el.

A játék végén a jó megfigyelők megpróbálhatják emlékezetből felidézni, elmondani, ki milyen cselekvést mutatott be korábban (ez olyan, mint a szólánc, csak mozgások segítségével).

### 4. Veszekedős játék (I/26.o.)

Beszélgessünk a gyerekekkel arról, hogy miért nem szabad másokat bántani tetteikkel, szavakkal. De ha ez már megtörtént, hogyan lehet megvédeni okosan a kisebbeket, gyengébbeket? Szerepjátékban legyen valaki Piri, valaki pedig a nagyobb, verekedős, veszekedős „zöldfejű” figura. Ne valódi szavakkal, hanem halandzsanyelven vagy a nagyobbak számok kimondásával, esetleg hangok kimondásával veszekedjenek. Ilyenkor lehet hangoskodni, indulatosnak lenni, arcokat vágni. Fontos, hogy a halandzsaveszekedés végére is nyugodjanak meg a kedélyek.

Amikor a gyerekek már jobban ismerik egymást és ezt a játékot is, megkérhetünk két újabb vállalkozót, hogy ők legyenek a tolmácsok, akik a két veszekedő indulatait megpróbálják spontán szavakba önteni a veszekedés folyamán. Ebben a játékban úgy lehet indulatokat lereagálni, hogy közben mégsem sérül senki.

A szerepjáték végén megkérdezhetjük a többi külső szemlélőt, hogy mit gondolnak a lezajlott veszekedésről esetleg úgyis, mintha ők lettek volna Ciceró, Piri öcsikéje, aki miatt kialakulhatott a veszekedés.



### 5. Homokvár építése (I/26.o.)

Biztos minden oviban, de sok iskolában is van homokozó. Építsük meg közösen Piri házát, várát, játszóterét. Építés közben beszélgethetünk Piriről, no meg a gyerekekről, vágyaikról, élményeikről is...



### 6. Vedd fel! A padló diétázik, a kuka hízókúrán van! (I/27.o.)

Az oviban, iskolában sokszor potyognak le a dolgok a földre, majd elkeverednek, nem találunk be a valódi szemétdarabok a kukába. Szórjunk szét a padlón igen különféle dolgokat vagy szórassunk szét a gyerekekkel. Majd jöhet a varázsmondat: „A padló diétázik, a kuka hízókúrán van!” Próbálják meg a gyerekek a tárgyakat a helyükre tenni, a valódi szemetet a kukába tenni, a csoportszoba vagy a terem eredeti rendjét közös erővel mihamarabb helyreállítani. És bizony a szemetet akár kézzel fel kell szedni (mert ez nem kutyakaki!). S ha már szóba kerül az a bizonyos melléktermék, bizony azt is fel kell szedni az utcán a saját háziállatunk után.



### 7. Kutyajó

Tervezhetünk egy témában előzetes megfigyelés után segítő vagy tiltó táblácskákat, melyeket pl a csoportszobában ki is ragaszthatunk. Megállapodhatunk, hogy a csoportszoba lesz a nagy kutyapark, ahol a kutyák és tulajdonosaik a kihelyezett táblák szerint közlekedhetnek, játszhatnak, szórakozhatnak. A lényeg, hogy kutyák és gazdijaik is érezzék jól magukat anélkül, hogy bajt okoznának másoknak.



### 8. Memóriajáték (I/28.o.)

Párban és csoportban is játszható, emlékezetet és figyelmet is csiszoló játék. Figyeltessük meg, hogyan néz ki Piri szobája, milyen tárgyak teszik azt otthonossá. Majd a gyerekek próbáljanak felsorolni minél több dolgot, amire emlékeznek a szobából. A tárgyakat felsorolás gyanánt le is lehet rajzoltatni, így jobban számon tartható, ki emlékszik több tárgyra.

### 9. Repül a, repül a... (I/29.o.)

A játékvezető bújik Piri bőrébe. Amikor elkiáltja magát: „Repül a, repül a Piri labdája.”, feláll és magasba emeli a karjait. Ha az az eszköz vagy élőlény, amit Piri megnevez, valóban repül, a többiek is fölállnak és fölemelik a karjukat. Ha viszont Piri hamis dolgot mond (pl. Repül a, repül a Piri ágya.), a játékvezető ugyan föláll, de a többieknek a mondatot értelmezve ebben az esetben ülve kell maradniuk. Aki mégis föláll, az vagy kiesik vagy egy kör játékból kimarad, esetleg egy igaz állítással állhat vissza a játékba.

Ennél a játéknál érdemes előre tisztázni, hogy az a tárgy is repülhet, amit dobunk, hajítunk...

### 10. Mesememory készítése (I/30.o.)

Beszélgessünk a gyerekekkel kedvenc meséikről. Kinek szoktak otthon mesét olvasni, mondani, ki az, aki csak a digitális eszközökön néz meséket? Próbáljuk a szót és a fantáziát a hagyományos és a modern mesék felé is terelni, keressünk hagyományos és újkori meseszereplőket, mesei eszközöket egyaránt. Próbálják meg a gyerekek egyforma kis kártyákra lerajzolni a szereplőket, fontos tárgyakat. Bár a gyerekkéznek nem könnyű, de vagy rajzoljanak kettőt mindenből (pl. két nagyon hasonló korona) vagy rajzoljanak összetartozó párokat (pl. sárkányfej és kard). Ha mindenki elkészült, mutassuk meg az összetartozó kártyákat, majd indulhat a valódi mesememory! Fordítsuk le, keverjük össze a lapokat. Könnyítésnek elhelyezhetjük őket négyzettrács-szerűen. Sorban mindenki felfordíthat két kártyát. Ha valaki összetartozókat talál, fordíthat még kettőt. Az győz, aki a játék végén a legtöbb mesekártyapárt gyűjti össze. A játék párban és csoportban is élvezetes lehet.



## 11. Pizzasütés (I/34.o.)

Bár a könyvben Piri muffinokat készít, biztosan ez a kedvenc süteménye. Beszéljünk a gyerekekkel arról, hogy ki szokott otthon a konyhában segíteni a szüleinek, mi a gyerekek kedvenc süteménye. Aztán elárulhatjuk, hogy Piri egyik kedvenc főétele a pizza, amit el is tud készíteni. Ültessük a gyerekeket egymás mögé,



a játékvezető üljön leghátra. Játsszuk el a pizzasütés folyamatát úgy, hogy minden gyermek az előtte ülő hátára „dolgozzon”. (Ezért célszerű támla nélküli széken vagy direkt a földön ülni törökülésben.)

- szórjunk élesztőt a tálba (ujjheggyel apró érintések a háton)
- öntsünk hozzá vizet (finom simogatások ujjbeggyel a háton)
- szórjuk a lisztet a deszkára (ujjheggyel apró súrolások a háton)
- gyúrjuk össze a hozzávalókat (erősebb gyúró mozdulatok a háton)
- lapítsuk ki a tésztát (tenyérrel nyomkodjuk meg a hátat)
- tegyük rá a feltéteket (a hát nyomkodása különféle mozdulatokkal)
- szórjuk meg sajttal a pizzánkat (ujjheggyel apró érintések a háton)
- süssük meg a tésztát (tenyérrel a hát körkörös, gyors simogatása, melegítése)
- elkészült a pizza, lehet enni!

Majd hátra arc, a mozdulatsor újra elvégezhető az addig mögöttünk ült gyermek hátán is. A pizzasütés jó masszírozós, relaxációs, érintős feladat, a mozdulatokat hosszasan végeztessük.

A játék körben ülve, egy irányba fordulva is elvégezhető.

## 12. Pizsamaparty (I/35.o.)

Nézzék meg alaposan a gyerekek a képet, Piri szobáját. Kik Piri barátai, mit tudhatunk róluk? Mikről beszélgethetnek Piriék este a szobában?

Adhatunk ötleteket is:

- közeledik az iskolakezdés, lassan véget ér a nyár
- Piri a barátaival az óvodai emlékekről beszélget





### 13. Angyal-ördög játék (I/36.o.)

Piri rablót fogott és szeretné móresre tanítani. Legjobb volna őt okos érvekkel meggyőzni, hogy ne tegyen olyan dolgokat, amiket nem szabad.

Egy kisgyerek legyen a rabló, egy kisgyerek Piri az angyali meggyőzéssel és egy harmadik kisgyerek az ördögi meggyőzéssel. Hol az angyal, hol az ördög beszéljen a rablóhoz (mint saját, kihangosított lelkiismerete) és mindkettő próbálja meg váltva meggyőzni a rablót annak rossz, avagy jó cselekedetéről. A rabló pedig dönthet, hogy végül az angyalra vagy az ördögre hallgat.

### 14. Mit rejt az iskolatáska? (I/37.o.)

Vigyünk be az óvodásoknak egy igazi iskolatáskát és mellé sok-sok tárgyat. Olyanokat, amelyek az iskolába, és olyanokat is, amik egyértelműen az óvodába vagy otthonra való eszközök. A gyerekek segítségével csoportosítsuk a tárgyakat, hogy azok iskolai, otthoni vagy óvodai eszközök-e. Ez a tevékenykedtetés jó alkalom arra, hogy ovisokkal beszéljünk arról, mi lesz másképp az iskolában, miért fontos az iskolai eszközök megléte...



Kezdő kisiskolásokkal is eljátszhatjuk ezt a szétválogatós pakolást, de akkor már nagyobb hangsúlyt fektethetünk az iskolatászába való praktikus bepakolásra is. Mutassunk be szemmel láthatóan rossz példákat is:

(pl. – az egész heti tancucc bekerül a táskába adott napra, így nem lehet becsukni a táska fedelét,

az uzsonna kerül a könyvek, füzetek alá

– számárfüles lesz a tankönyv, füzet, munkafüzet

– a be nem zárt tolltartóból belepotyognak a ceruzák a táska aljába

– találunk a táska alján sok apró papír fecnit, radírdarabokat, stb.)

A gyerekek fogalmazzák meg a helyes és helytelen bepakolást, majd maguk is tegyenek rendet a saját padjukban, táskájukban.

Készítette: Rózsa Tímea

