

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

6. szint: Sáfrány és a szörnyanyák

VI/1. Sáfrány és a szörnyanyák (verses mese)

Korosztály, akiknek ajánljuk:

Első osztály március

(betűtanulási időszak végén/után, versszakok olvasása, a sárkányok világa)

1. Rímfaragó

Mielőtt belekezdenénk a 6. kötet olvasásába, nézzük meg alaposan a borítót. Beszélgessünk a gyerekekkel arról, milyen verseket ismernek, mitől volt könnyű ezeket megtanulni. Majd ejtsünk szót a rímekről, a könnyű csengésről, a dallamosságról (ez nagyban fejleszti az auditív memóriát is). A borítót nézgetve a képhez kapcsolódóan gyűjtsünk szavakat, emeljük ki belőle a magánhangzókat, majd keressünk hasonló hangzású szavakat, akár többet is.

Pl. banya = nyanya, sapka, tanya, ragya, tarka stb.

sárkány = sáfrány, párkány, mártás, Sárvár, bárkán, bárány stb.

A szóban forgó magánhangzókat ki is rakhatjuk betűkártyákból, így még jobban tudatosíthatjuk a szavak dallamosságát.

2. Banyatanya a táblán (VI/7. o.)

Érdeemes a könyv kinyitása előtt felolvasni az első versszakot, majd megkérni a gyerekeket, képzeljék el a hallottakat. Ha kaphatnak színes krétát, és egy kis időre övük lehet a tantermi nagy tábla, próbálják meg közösen megalkotni a versszakhoz kapcsolódó „indító rajz”-ot. Feltétlen tisztázzuk, mi is az a forrás, a vulkán, és hogy is néz ki a fjord. Ha elkészül a táblai rajz, akár le is fotózhatjuk a remekművet, majd utána nézzék meg a gyerekek az eredeti rajzot. Vessük össze, beszélgessünk a hasonlóságokról, különbségekről, az irányokról stb. S ha nincs mód a tábla telerajzolására, terítsünk a földre, asztalra egy nagy csomagolópapírt, így az alkotás maradandó lesz.



3. Szélkakas = irányjáték

Felnőtt felügyelete mellett a gyerekek felállhatnak egy-egy székre. Ők a szélkakasok (egyik kezük nyitott ujjakkal a fejükön, ez a taréj, másik kezük nyitott ujjakkal a hátuk mögött popsi magasságában, ez a farktolluk), akiket a szél (azaz a játékvezető) irányít szavakkal. Megállapodnak a kiindulóirányban (pl. szemben áll mindenki a táblával), majd a szél irányít egyszerű utasításokkal. Pl. forduljatok balra egy negyedfordulatot, forduljatok jobbra egy fél fordulatot, forduljatok úgy, hogy a tábla tőletek balra legyen stb. Természetesen tisztázni kell a negyed, fél, háromnegyed fogalmát is előzetesen rajzok segítségével (tortarajzok). Aki utolsóként fordul, a többieket nézi, és aszerint fordul, az kieshet a játékból.



Ez a játék évekkel később, negyedik osztályban a földrajzi alapismeretek kapcsán is jó szórakozás lehet, amikor az égtájakat tanulják a gyerekek...

4. Sárkány, házisárkány (VI/8–9. o.)

Kezdeményezzünk beszélgetést a gyerekekkel arról, hogy léteznek/léteztek-e sárkányok, hogy néznek ki, melyik dínóra hasonlítanak, hol élhetnek, hány fejük van, hogy okádnak tüzet, hogy néz ki a bőrük, milyen mesebeli sárkányokról hallottak, miért félnek tőlük az emberek, ismernek-e jószágos sárkányt. Majd változzunk mindannyian sárkányokká, mozgásunkkal, hangadásunkkal, gesztusainkkal érzékeltesük, hogy pl. félelmetesek vagyunk, nagyok vagyunk vagy esetleg kicsik és félősek vagyunk, jószágosak vagyunk stb.



Kérdezzük meg a gyerekeket, tudják-e, hogy néz ki a házisárkány, esetleg azt, hogy átvitt értelemben (nem szó szerint értve) kire szokták ezt a kifejezést használni?



5. Mi az a sáfrány?

Ha lehetőségünk van rá, mutassuk meg a gyerekeknek a természetben a sáfrányt, azaz annak nemesített változatát, a tavasszal nyíló krókuszt. A sáfrányt használták gyógyításra és textilszínezésre is. Ha a természetben nem, legalább a digitális eszközök segítségével láttassuk meg a gyerekekkel a sáfrányt.



6. Dédnagyanya (VI/10–12. o.)

Beszélgessünk a rokoni kapcsolatokról. Egy kisgyerekeknek hány szülője, nagyszülője, dédszüloje lehet? Kinek élnek a dédszülei? Hogyan illik viselkedni a nagyszülokkal, dédszülokkal? Mit gondolhat rólad a dédnagyanyád, hogyan beszélne veled, mit mesélne el? Majd ha már sikerült önállóan, némán elolvasni a dédnagyanya utasításait, akkor olvassuk, olvastassuk fel a két versszakot szerepből, azaz kicsit dédnyanyásan, elváltoztatott hangon, hangsúlyozásokkal.

7. „Banyás cuccok” (VI/15. o.)

Hogy néz ki egy banya? Minden banya gonosz? Mit szokott csinálni a banya? Miért szeret főzni? Melyek a kedvenc állatai? Ilyenekről kérdezgethetjük a gyerekeket, majd a kép alapján gyűjtsük össze a banyás cuccokat. Esetleg megkérhetjük őket, hogy maguk is hozzanak be otthonról olyan eszközöket, játékokat, amelyek banyacuccok szoktak lenni (pl. plüssmacska, plüssbéka, plüssbagoly, varázskalap, varázspálca, fekete palást, banyaálarc, bibircsókos orr stb.). Öltsek magukra ezeket az eszközöket a gyerekek, és beszéljenek a többiekhez így, szerepből.

8. Varázsfőzet készítése (VI/16–17. o.)

Jó, ha tudunk szerezni egy nagyobb lábost, hozzá fakanalat. Készítsünk mi is varázsfőzetet a három banyának úgy, mint azt Sáfrány teszi! A lábosba kerülhetnek különféle eszközök, apró játékok, termékek stb., s adjunk minden darabnak különleges nevet (pl. legyenek egyedi összetett szavak, mint a verses mesében is: varangyragya, hangyatrágya, gyíkfűgyökér, traktorgumi, gumicum), majd tegyük azokat pl. tányérra, pohárba, és kínálgassuk a gyanútlan vendégeknek.



9. Müzli vagy békalencseleves? (VI/18–19. o.)

Páros szerepjáték, melyet be is lehet mutatni a többieknek. A gyerekek álljanak kettesével, egymással szemben. Az egyikük mímelve azt, hogy jóízűen kanalazza a reggeli müzlit, ami a kedvence. A másik kérdezgetheti is a müzliet, hogy szereti-e, kaphat-e kóstolót stb. Majd a másik kisgyerek kezdje enni az ízetlen, nem kívánatos békalencselevest undorral, utálattal az arcán, mire a müzliet kérdezgesse, hogy miért nem ízlik a békalencseleves.



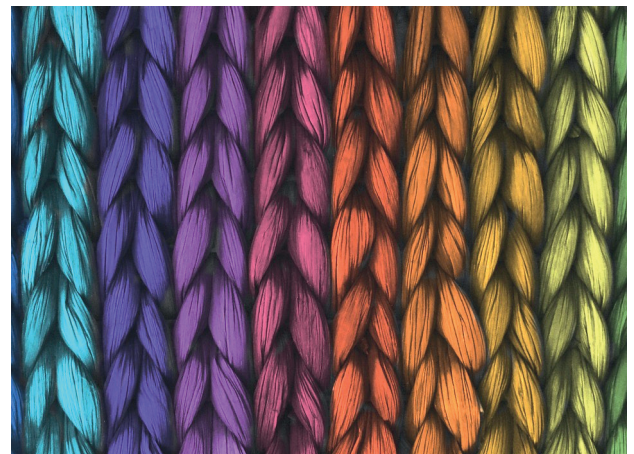
A szerepjáték kapcsán beszélgethetünk a gyerekekkel az evési szokásokról, a megkóstolásról, az udvarias kérésről stb.

10. Mi az a jótékonykodás? (VI/23. o.)

Beszélgethetünk a gyerekekkel a szöveg kapcsán arról, hogy mi is az a jótékonykodás. Miért jó adni, önzetlenül valamit valakinek készíteni, miért jó segíteni? Miért jobb adni, mint kapni?

11. Ismerkedés a fonalakkal, avagy sapka, sál, kesztyű, zokni kötése elsős módra (VI/23–29. o.)

Ideális esetben a pedagógus, ha ismeri a kötés technikáját, érdekességképpen megmutathatja a gyerekeknek. Közben kérdezősködhetünk, hogy esetleg kinek az édesanyja, nagymamája, esetleg dédimamája szokott kötni, kinek van általuk kötött ruhadarabja, játéka.



Elsős gyerekeket kötni tanítani, pláne, ha sokan vannak, szinte lehetetlenség, de azért a színes fonalakkal, gombolyagokkal megismerkedhetnek, főként, ha sok van belőle pl. egy nagy kosárban. Rendezhetjük a fonalakat színük, vastagságuk, tapintásuk alapján.

Majd mindenki kaphat 2-3 szálát, és megpróbálhatja a két- vagy háromszálú fonás mesterségét pl. az asztal lábához kötözve a fonalcsomók végét.



Ezáltal ügyesedik a kezük, fejlődik türelmük, szépérzékük, és még nyugalomban is dolgoznak. Az elkészült fonatokból, ha sál, sapka, kesztyű nem is, de egy saját karkötő biztosan kitelik.

Ha pedig sok fonal áll rendelkezésre, készíthetünk fonalképeket. Rajzoljunk egyujjas kesztyűt, vagy sapkát, vagy tekergő sálát papírlapra. Ragasztózzuk be a rajz egy részét, és sűrűn tekerjük a lapon a fonalat, borítsuk be a lapot a fonallal körkörösén vagy soronként, kinek hogy tetszik. Így köthetünk ruhadarabokat kötőtű helyett ragasztó és papír segítségével.



12. Ködjáték (VI/31–32. o.)

A rajzok kapcsán beszéljünk a gyerekekkel a köd jelenségéről. Igaz, egy őszi, téli jelenség, de ebben a verses mesében oka lesz a ködnek. Ki járt már ködben gyalog, autóval stb.? Mi a jellemző erre az időjárási jelenségre? Szinte alig lehet látni, nagyban korlátozódik a térérzékelésünk. Forgassuk fel a tanterem berendezéseit, képezzünk akadályokat paddal, székkal, táskával stb., húzzuk be a sötétítőfüggönyöket, majd kezdődhet a ködjáték! Akár beköthetjük a játékosok szemét, vagy csak kérjük meg őket, hogy folyamatosan tartásuk csukva (jó szorosan) a szemüket, és jussanak el A pontból B pontba más érzékszerveik használatával. Lehet tapogatózni, hangokkal segíteni egymást. A játékban részt vehetnek igazi játékosok, de akár látó segítők is.

13. Évszakóra, hónapsoroló (VI/33. o.)



A történet szerint augusztusban nagy hóvihár támad, amire senki nem számított. Hogyan is lehetséges ez? A rajz és a szöveg alapján beszéljünk az évszakokról. Készíthetünk vastag kartonból egy évszakórát, melyet négy negyedre bontunk. A négy negyed a négy évszak, melyeknek különböző alapszíneket adhatunk (pl. a tél kék, a tavasz zöld, a nyár sárga, az ősz barna). Majd az évszakok negyedeit további három egyenlő cikkelyre, azaz az évszakhoz kapcsolódó három hónapra bontjuk. Ide rajzolhatnak a gyerekek az adott hónapra jellemző apró rajzokat, melyeket fel is ragaszthatunk az évszakóránkra (pl. decemberhez a Mikulás, a karácsonyfa, az újévi malacka stb.). Végezetül készítsünk egy nagy papírmutatót, melyet miltonkapoccsal rögzítsünk az évszakóra közepére. Ez fogja mutatni az adott hónapot.

Ha érdeklődők a gyerekek, beszélgethetünk arról is, hogy vannak olyan helyek a földön, ahol csak két évszak váltja egymást, ahol nagyon meleg a nyár és nagyon hideg a tél, ill. ahol nagyon hosszúak az éjszakák vagy a napok, stb.

Taníthatunk hónapsoroló verseket is!

14. Tél a tavaszban (VI/34–35. o.)

Ha már van évszakóránk, és ismerjük az évszakokhoz kapcsolódó hónapokat, készíthetünk közösen kicsi, rajzos kártyapárokat, kártyatriókat is. Az egyik kártyán a hónap neve, a másik(ok)on a hozzá kapcsolódó fontosabb események. Lehet úgy játszani, hogy keressük meg az összetartozókat, aztán pl. titokban cseréljük föl néhányat, ki veszi észre a turpisságot (pl. augusztusban karácsonyfa, Mikulás stb.).

15. Énekverseny Szirémnek (VI/36–39. o.)

Miután a gyerekek elolvasták az újabb problémát, kiderül, hogy Szirém torokgyulladást kapott tíz gombóc fagyitól. Így bizony nem lehet énekelni. Illetve lehet, csak hamisan, amitől megbolondultak az évszakok is.

Rendezzünk az osztályban énekversenyt, melyre minden bátor diák jelentkezhet. A cél az, hogy a verses mesébe ágyazottan Szirém (ez lehet a játékvezető) megtalálja azt vagy azokat a személyeket, akik a következő előadáson helyette énekelnek akár a rádióban, akár a színpadon. A gyerekek segítsék Szirém munkáját, döntsenek közösen a legjobb produkciókról.



16. Hangtalanul (VI/38. o., ill. 48. o.)

Nem könnyű dolog az, ha az ember nem tud beszélni, hangokat kiadni a torkán, mert be van rekedve, felmondják a szolgálatot a hangszálai. Ilyenkor más módon kell a többiek tudtára adni a kéréseinket, gondolatainkat. Nos, próbálkozzanak meg a gyerekek azzal, hogy egy-egy játékos utasítsa a többieket különféle feladatok megoldására, de hang nélkül. Mutogathat, mozoghat, rajzolhat, tapsolhat, dobbanthat stb., csak beszélni és írni nem szabad.

Amint megértették a többiek, hogy mi az utasítás, és véget ér egy-egy kör játék, kérdezzük meg a „rekedt játékost”, hogyan érezte magát a hang nélküli szerepben, mi okozott neki gondot, mi volt a sikerélménye.

17. A tűzokádó Sáfrány esete a kihűlt vulkánnal (VI/44–45. o.)

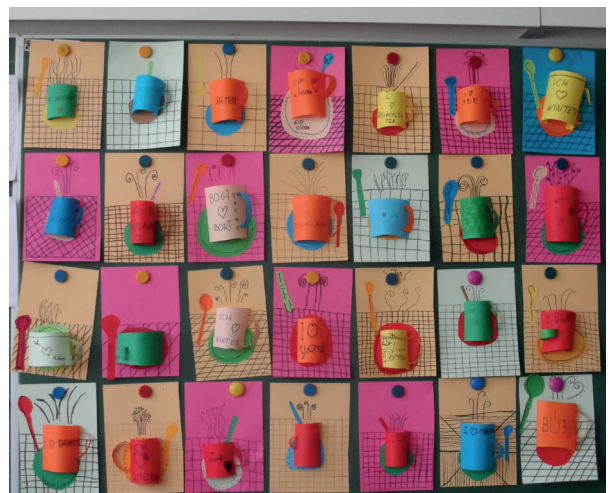
Korábban már kezdeményeztünk szerepjátékot (ld. 4. játék – Sáfrány, házisárkány), melyet most kicsit továbbgondolhatunk.

A mesékben a sárkányok képesek tüzet okádni. Változzunk ismét sárkányokká mozgásunkban, járásunkban, és játsszuk el, amint Sáfrány fent áll a vulkán tetején, majd egyszer csak tüzet okád, s örömmel vagy ijedten látja, hogy ismét lángra lobbant a vulkán. A szerepjátékba bekapcsolódhat a három szörnyanya... sőt az állatok is.

18. Gyógytea teáscsészében teafilterrel (VI/46–49. o.)

Ismét itt egy jó alkalom arra, hogy kézműveskedjünk, mindenki elkészíthesse a saját hólé bőlét Szirémnek tányéron, teáscsészében, kiskanállal.

Vegyünk egy színes A/5-ös papírlapot alapul! Vágjunk ki egy szép kis tányérlapot színes papírból. Majd fogjunk egy 10 cm szélességű papírcsíkot, melynek két szélét hajtsuk vissza egyujjni vastagon. Ez lesz a csésze vagy pohár. Ragasszuk fel a lapra a tányéért, rá a csészét, majd a csészének készíthetünk fület is. A csésze mellé pedig ragaszthatunk még kiskanalat, és ha a tökéletességre törekszünk, lógassuk ki a csészéből egy teafilter madzagját is. Egészségedre, kedves Szirém, idd csak meg ezt a hársfavirágos, kakukkfüves, akácmézes hólé bőlét!



19. Gargalizálás, öblögetés (VI/50. o.)

Ha már Szirém hangja visszatért, és teázgat, próbáljuk ki mi is igazából a gargalizálást! Szükség van hozzá egy pohár vízre és egy mosdókagylóra, és már indulhat is a móka. Próbáljanak meg a gyerekek is gargalizálni, de azért legyünk résen, nehogy a nevetés köhögésbe, félrenyelésbe csapjon át!

20. Névadás a 3 nyanyának (VI/54. o.)

A 6. kötet végére érve megismertük a három szörnyanyát, akik nem is olyan gonosz szörnyetegek, sőt. Adjunk nekik nevet a rajzok vagy megismert tulajdonságaik alapján, esetleg le is rajzoltathatjuk őket a gyerekekkel.

Lehetnének ők pl. Ragya, Gyagya és Nyanya, a 3 jószívű sárkányórző nyanya!

21. Sárkány és kiráylány

Mozgásos szerepjáték gyors szerepváltásokkal.

Adott egy terem vagy nagyobb helyiség. A játékosok guggolnak, ők a sárkányvár bástyái. Van egy sárkány, aki komótosan mozogva, mozgás közben hörögve kergeti a bástyák között a kiráylányt. A kiráylány „lányosan”, sikongatva, pipiskedve menekül a sárkány elől. Ha a sárkány mégis megfogja a kiráylányt, szerepcsere történik, a kiráylány lesz a sárkány (átveszi a hangadást és a mozgást), a sárkányból pedig kiráylány lesz.



Persze az a gyakoribb eset, hogy a kiráylány elfárad, ekkor dönthet úgy, hogy beguggol egy bástya mögé. Ekkor a bástya lesz az új sárkány, az addig üldöző sárkányból hirtelen kiráylány lesz, a kiráylány pedig megpihenhet végre, és bástyává változik.



A játék így a gyors szerepváltásokkal igen sokáig eltarthat. Közben szórakozunk, szerepeket gyakorolunk, mozgunk is. Hívjuk fel a gyerekek figyelmét, hogy mindenki törekedjen arra, hogy a bástya szerepben lévő gyerekek is megmutathassák rejtett képességeiket.

Időbe telik, mire a gyerekek beletanulnak a gyors szerepváltásokba, de ez az alkalom sok nevetésre és elmélyült figyelemre is jó okot ad!

Készítette: Rózsa Tímea

