

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

5. szint: Mi-csi bá-csi mit csi-nál?

V/1. Mi-csi bá-csi ma-csek-ja (ikrek, ötletelés, együttmozgás, összedolgozás)

Korosztály, akiknek ajánljuk:

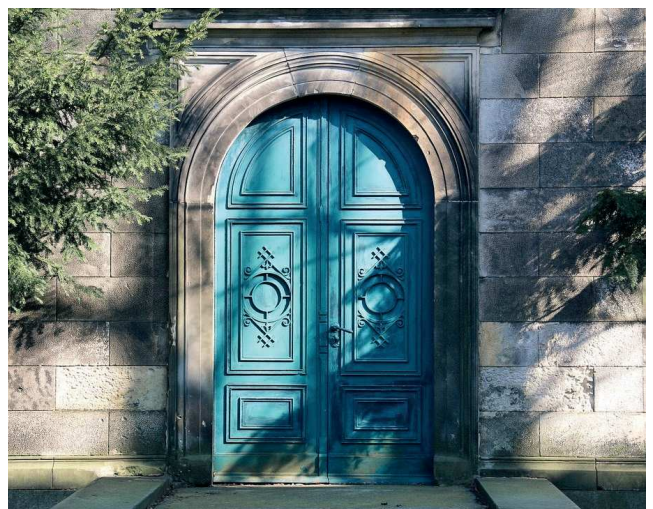
Első osztály február
(betűtanulási időszak, szótagoló olvasás)

1. Robotnyelv

Elkezdődik az 5. kötetben a rövidebb szövegek szó-ta-go-ló olvasása. A szótagolás remekül szolgálja a későbbi biztonságos helyesírás kialakulását, a betű-és olvasástanulási korban még nem tudatos, így nem is mindig helyes, ezért csak óvatosan javítsuk a kiejtést. Kezdetben például beszéljünk a gyerekekkel robotnyelven, azaz szótagolva. Az ilyen beszédet kísérhetjük darabos robotmozgással is, így viccesebbnek és élvezetesebbnek hat a szituáció.

2. Micsi bácsi az ajtóban... (V/5.o.)

Micsi bácsi az iskola gondnoka. Hogy néz ki, milyen az öltözéke? Mit gondol magában, amikor elindul lefelé a sötét pincébe? Egy-egy játékos bújjon Micsi bácsi bőrébe és álljon a képzeletbeli ajtó elé, ami a pincébe vezet. A játékos hangosítsa ki Micsi bácsi gondolatait az ajtónyitás előtt, majd amikor elindul lefelé a sötét pincébe a lépcsőn és meglát valamit. A többiek találgassanak, mit láthat Micsi bácsi. Adhatnak instrukciókat is Micsi bácsinak, mire figyeljen, merre menjen, hogyan nézze meg a furcsaságot. Lehet játszani néma játékkal is.



3. Állatnevek „k”-val (V/7.o.)

Micsi bácsi szereti a „k” betűvel kezdődő állatokat. Hát gyűjtsünk mi is ilyen állatneveket pl szómemóriával. Az első játékos megnevez egy ilyen állatot, majd a második játékos mondja az első szót és hozzátesz „k”-vel egy másodikat. A játékot játszhatjuk Micsi bácsi tárgyaival, ételeivel, stb. és meghatározott kezdőbetűvel is.

Biztosan sok gyerek ismeri a Gazda rétre ment... kezdetű mozgásos gyerekdalt is. Ebben az esetben Micsi bácsi az iskola gazdája és csupa „k” betűs állatot visz magával a rétre. A gyerekek körbe járnak kézfogással, a körön kívül ellentétes irányban halad a gazda. A dallam végeztével mindenki megáll, s az adott játékos kilép a körből, kapcsolódik a gazdához, miközben a gazda megnevezi őt egy „k” betűs állatnévvel. Így éneklük tovább a dalt a játékosok. A játék addig tart, míg van pl állatnév „k”-vel, vagy ameddig minden játékos kapcsolódik a gazda sorához.

A gazda rétre ment, a gazda rétre ment,
A gazda ki a, ki a, ki a, ki a rétre ment.
A kakas vele ment, a kakas vele ment,
a kakas ki a, ki a, ki a, ki a rétre ment...

4. Ketten egyek (V/8-10.o.)

Hogyan mozoghat két macska, akiknek összesen négy lába van, viszont a hátuknál fogva összenőttek? Beszélgethetünk a gyerekekkel az élet különös produktumairól, az összenőtt élőlényekről. Milyen lehet az ő életük? Ki hallott már ilyen emberekről, állatokról, növényekről...

Álljanak a játékosok párokba. Minden párosnak adjunk egy vastagabb madzagot vagy szalagot, s kérjük meg őket, hogy kössék össze testük valamely pontját (pl. a derekukat oldalt vagy háttal állva, lábukat, karjukat, fejüket, stb.) úgy, hogy egymástól ne tudjanak eltávolodni. Majd kezdjenek együtt mozogni, helyet változtatni. Megkérhetjük a különböző „összenövésű” párokat, hogy páronként ugyanazt a távolságot tegyék meg a teremben. Majd beszéljünk a tapasztalatokról, a nehézségekről, könnyebbségekről. Lehet úgy is közlekedni, hogy közben nem beszélük meg a párosok a mozgást, csak egymás cselekedeteire figyelnek.



5. Győzködős szerepjáték (V/12.o.)

A játékosok négy fős csoportokat alkotnak. A csoport egyik tagja Alma Máter, a másik tagja Micsi bácsi, a harmadik és negyedik tag a két cica, akik összekapaszkodnak vagy össze vannak kötözve egymásnak háttal. A cicák ülnek közepén, és nem szólalhatnak meg semmilyen körülmények között sem. Tőlük jobbra Alma Máter, balra Micsi bácsi helyezkedik el. A cicák feje fölött Alma Máter győzködi Micsi bácsit mindenféle indokkal, hogy miért nem szabad szétválasztani egymástól a cicákat. Micsi bácsinak minden ötletre van egy ellenvéleménye. A győzködés végén kérdezzük meg a cicákat, hogy mit gondoltak, mit éreztek a párbeszéd közben.

6. Macskabarkácsolás (dupla ceruzatartó) (V/14.o.)

Minden kisgyereknek adjunk két-két WC-papír gurigát. Ezekből készítsünk színezéssel, festéssel, ráragasztással cicákat. Legyen cicaszemük, hegyes fülkük, szájuk, orruk, esetleg bajszuk, kilóghat a nyelvük is. Majd ha készen van a két cicánk, vágjuk be a gurigák alját 1 cm-enként, hajtsuk vissza az így keletkezett kis fülecskéket és ragasszuk fel a két cicát egy keményebb papírdarabra. Arra rárajzolhatjuk a két-két mellső tappancsukat. Arra is ügyeljünk, hogy a történetnek megfelelően a cicákat a hátuknál fogva ragasszuk össze. Így már el is készült a WC-papír guriga újrahasznosításával pl. az új ceruzatartónk.

7. Szabadulós játék, avagy „szakadós-ragadós” (V/16-17.o.)

Páros fogójáték, melyben állandóan változhatnak a párok. A fogójátékot egyetlen pár kezdi. Ők az első összenőtt cicák. A többi játékos, azaz a többi cica szabadon szaladgál egyesével. Amikor a páros elkap egy cicát, hármasban szaladnak tovább. A két szélső próbál elkapni egy negyedik cicát. Ha ez megtörténik, négyen kétfelé szakadnak, így már két cicapár lesz a fogó. Idővel egyre fogyanak a magányos cicák, majd hármasok és újabb párok alakulnak. A játékteret egyre szűkíthetjük. A játék addig tart, míg minden egyes cica elfogy, vagy csak egy marad már szabadon. Lesz olyan páros, aki végig együtt marad, s lesznek olyanok is, akik szétszakadnak, s másokkal ragadnak össze.



8. Egységben az erő! (kötélhúzás) (V/17.o.)

Az iskola tornaterméből szerencsés esetben kölcsön tudunk kérni egy kötelet. Ezt helyezzük el a terem közepén a földön. Felezzük meg a termet egy jól látható jelzéssel (pl. színes ragasztócsík). A kötéel közepét jelöljük meg egy színes ragasztócsíkkal vagy színes fonallal. A játékosok szervezzék magukat két azonos számú csapatba. A csapattagok a kötéel mindkét



végén helyezkedjenek el úgy, hogy egy játékos balról, a következő jobbról áll a kötéel mellé. Mutassuk meg a kötéelfogás helyes módját, azaz a tenyér teljes felülete éri a kötelet, az ujjak előre-fele néznek enyhén hajlítva. Majd vezényszóra mindkét csapat megemeli a kötelet és teljes erejéből hátrafelé húzza. Az a csapat nyer, aki az ellenfél csapat legelső tagját áthúzza a saját téréfelére. Ez egy látványos csapatjáték.

9. Régiből újat! (V/19.o.)

Az igazgató bácsi nyakkendője Micsi bácsi ötletére új feladatot kap. Az lesz a sziámi macskák farkincája. Nézzenek körül a gyerekek a tanteremben, esetleg otthon és gyűjtsenek össze olyan tárgyakat, amelyek már nem használhatóak eredeti funkciójukra, de lehetne belőlük valami újat barkácsolni egy kis fantázia segítségével. Készítsenek barkácsolással régi dolgokból valami újat egyénileg, párban vagy csoportosan. Adhatunk témát, de szabadon is alkothatnak a gyerekek. Pl. különféle teásdobozok, gyógyszeres dobozok segítségével el lehet készíteni a Rém Jó Sulit és udvarát vagy Memóék házát, stb.

10. Macskamemory (V/20.o.)

Ha korábban már megismerkedtünk a kutyafajtákkal, most itt az alkalom, hogy megismerkedjünk néhány macskafajtával is. Készítsünk hozzá képpárokat rajzolással vagy inkább képragasztással, esetleg írjunk kicsi kártyákat a fajtanevekről, vagy kombináljuk a képeket szavakkal, és már kezdődhet is párban vagy csoportosan a macskamemory.

Készítette: Rózsa Tímea

