



*A projekt megvalósulásának tervezett ideje: 2021.11.01-12.*

*A projekt tervezett indító élménye: Baromfi udvar felkeresése*

*A projekt megvalósítása során kiemelt céljaink: Népi hagyományok megismertetése, a Márton-napi hagyományok, Márton nap legendájának megismerése, időjárás változása, népi időjóslások megismerése, a márton naphoz kapcsolódva, Baromfiudvar állataival való ismerkedés.*

*A projekt során megvalósítandó feladataink: A külső világ tevékenység és aktív tapasztalatszerzés során a gyermekek megismertetése a baromfiudvar lakóival, tulajdonságaikkal, azonosságuk, különbözőségeik felismerése.*

*A projekt során kiemelten fejleszthető képességek pl: arc-és ajakmozgató izmok fejlesztése a tollfújó játékok kapcsán. Szociális képességek fejlesztése: Együttműködés, csoportkohézió, Empátia, egymás segítése, önállóság, tolerancia Ritmuszérzék fejlesztése, halk-hangos érzékeltetése, auditív memória Szókincs bővítés, ok-okozati összefüggések érzékeltetése. Matematikai feladatok: kisebb-nagyobb-legnagyobb, halmazképzés különböző tulajdonságok alapján. Reakció-gyorsaság fejlesztése, Figyelem, memória, szabálytudat fejlesztése, finommotorika, szem-kéz koordináció, téri orientáció.*

<b>Munka jellegű tevékenységek</b>	Csoportszoba rendezése, díszítése Eszközök előkészítése, elrakása Önkiszolgálás. Naposi feladatok, Levélsoprés gyűjtés az udvaron.
------------------------------------	--

<b>Játék</b>	Tollpihék fújása Tökgurítás
--------------	--------------------------------

<p><b>Játék feltételeinek biztosítása</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (ötletek a játék tevékenység megsegítéséhez, kiegészítő eszközök készítése)</li> </ul>	<p>Állat-és hangutánzó játékok,          Filckép kirakása terményekből (tökmag, kukorica, bab)          Halloweenes memória          Márton napi logikai képkirakó          Libás, tökös képkirakók          Íráselőkészítő játékok: merre halad a liba...</p>
<p><b>Külső világ tevékeny megismerése</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alapvető környezet és természetvédelmi ismeretek</li> <li>• matematikai tapasztalatok, matematikai játékok</li> </ul>	<p>Felkeressük a közeli baromfiudvart, megismerkedünk a baromfiudvar lakóival, Képeket nézünk a baromfiudvarról és a szárnyasokról az okostáblán,          Baromfiudvar lakóinak a tulajdonságai, testfelépítésük, hasznosságuk, kiemelten a liba tulajdonságai, kapcsolódása a Márton naphoz.          Márton napi legenda, népszokások, hagyományok megismerése, felidézése.          Márton napi időjósásokkal való ismerkedés.          Tavalyi Márton napi lámpás felvonulás felidézése.          Tök tisztítása, kivájása, tökfárasítás a tökfiállításra, ami az óvodánk bejáratánál lesz kialakítva.          Márton napi akadályverseny az óvoda udvarán testvércsoportunkkal: különböző akadályok leküzdése: logikai képkirakó, tökgurítása célbalövésessel, Liba célbajuttatása akadályok kikerülésével, tökcipelés párban, Zenei fejtörő, Libák keresése a bokrok között, A feladatok elvégzésével Márton napi oklevél -és ajándék átadás.          Matematikai tartalom: Halmazképzés, halmazok részhalmazra bontása.          Mérés tökökkel, Libás képek válogatása kapcsán: kisebb-nagyobb-ugyanannyi. Számlálás tökmag, kukorica, relációk több-kevesebb-ugyanannyi. Hosszabb-rövidebb soralkotás.</p>
<p><b>Rajzolás, festés, mintázás, kézimunka</b></p>	<p>Liba Papírkép készítése varrással (nagyoknak)          Libás kép készítése: Nyomdázás, dugó-és ujjbegyfestéssel (kicsiknek-nagyoknak)          Színes tökképek készítése, Golyófestéssel, vágással és ragasztással (nagyoknak)          Lámpás készítése selyempapír ragasztása befőttes üvegre. Vágás, ragasztás. Zsenília fül készítése, és dekorálása szalaggal, gyönggyel a lámpához.</p> <div data-bbox="1046 1249 1453 1637"> </div>
<p><b>Verselés, mesélés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• anyanyelvi játékok</li> <li>• beszélgető kör</li> <li>• drámajátékok</li> </ul>	<p>Márton nap legendája          Márton napi mondókák: Csiteri-csütöri-csütörtök, Tököt lopott az ördög, nem is ette, nem is itta, libaólba, beledugta.          Nincs szebb madár, mint a lúd...          Tordon Ákos: Libasorban          Juhász Magda: Libanóta          Móricz Zsigmond: Iciripiciri          A rátóti csikótojás (népmese)          Gögös Gúnár Gedeon</p>

	<p><i>Kakas és a pipe</i>  <i>Grimm: Libák és a róka, Aranylúd</i>  <i>Népi időjóslatok: Aki Márton napon libát nem eszik, egész éven át éhezik.</i>  <i>Márton napon, ha a lúd jégen jár, akkor karácsonykor vízben poroszkál.</i></p>
<p><b>Mozgás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>a mindennapos testmozgás játéka, feladatai</b></li> </ul>	<p><i>Kirándulás az erdőben: Egyensúlyozó járás farönkön, távolugrás az avarban, versenyfutás fától-fáig. Nagymozgások gyakorlása, különböző terepen, bújás különböző magasságok alatt (faágak, bokrok)</i>  <i>Róka és a kislibák fogócska.</i>  <i>Tökgógó, Tökgurítás akadályok kerülésével</i>  <i>Állatmozgások utánzása, tyúkjárás, libasorban haladás, sánta róka járás.</i></p>
<p><b>Ének, zene, énekes játék, gyermektánc</b></p>	<p><i>Réce, ruca vadliba, Erre kakas erre tyúk.</i>  <i>Énekes játékok: Hatan vannak a mi ludaink,</i>  <i>Száz liba egy sorba</i>  <i>Egyél libám egyél már</i>  <i>Gyertek haza ludaim.</i>  <i>Baromfi udvar állathangainak felismerése</i>  <i>Zenehallgatás: Szent mártonnak ünnepén, A gúnárom elveszett (Törzsök)</i></p>



## Márton napi Kalandtúra

### *KIS LIBÁK LIBASORBAN...*

#### *Játék leírása:*

*Aszfaltkéréttával rajzoljunk fel két egyforma cikc-cakk, vagy hullám vonalat, olyan távolságban, hogy a gyermekek kézfogással, párosával egymással szemben végig tudjanak lépkedni rajta. Színesíthetitek az útvonalat kislibákkal, illetve az út végén kis tóval, libaúsztatóval, libaóllal.*

*Gyerekek párosával állnak egymással szemben kézfogással. Elindulnak a kacsaringós úton vigyázva, hogy egymás kezét ne eresszék el így lépegetve a kijelölt úton jutnak el a kislibák a tóhoz.*





## LIBÁS KÉPKIRAKÓ

### Játék leírása:

A kinagyított libás, baromfiudvaros laminált képeket az asztalon.

Próbáljátok úgy összerakni a kép darabokat, hogy láthatóvá váljanak a baromfiudvar lakói.



## LIBANÓTA LIBASORBAN

**Eszközök:** Libák hangjegyekkel ellátva 10 db, Libasor.

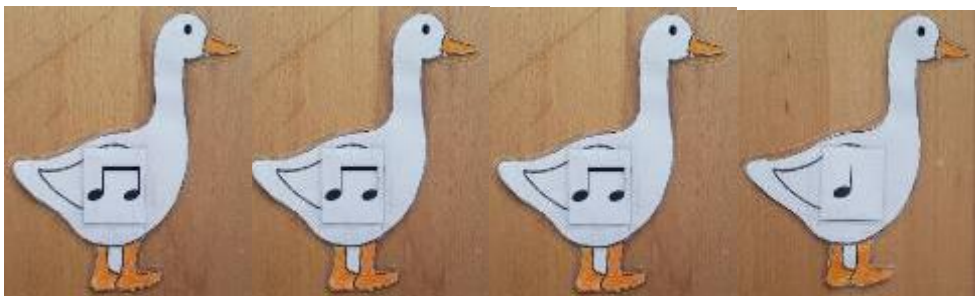
### Játék menete:

A hangjegyes libákat el kell rejtteni az állomás közvetlen közelében.

A gyermekek feladata, hogy megtalálják és a megfelelő helyre illessék a hangjeggyel ellátott libákat, hogy a libasor teljes legyen.

Képzeljétek el volt egy libapásztor, akinek nagy bánata van, keservesen sír szegényke, mert elvesztette a libáit. Segítsünk neki megtalálni a libákat, és pontosan beállítani őket a libasorba, akkor tudja majd kihajtani őket a legelőre.

Ha ez készen van, akkor tapssal kísérvé elmondjuk a „libanótát”: Nincs szebb madár, mint a lúd, nem kell neki gyalogút...”: Nagyon ügyesek vagytok, megtaláltátok az összes elveszett libát és libasorba is beálltátok. A hasukon található hangjegyek egy mondókát rejtenek. (Mondóka ritmusának eltapsolása, hümmögéssel.) Az ügyesebb nagycsoportosokkal, ha tanultuk mostanában a mondókát, akkor megpróbálhatjuk ritmusról felismertetni. Meg tudja mondani valaki melyik libás mondóka lehet ez? Mondjuk el együtt. Tapsoljuk is el.



## LIBASORBAN JÁRUNK KELÜNK MÁRTON NAPIJÁT ÜNNEPELJÜK

### Játék leírása:

Az udvar területén elrejtettünk Márton napjával kapcsolatos képeket. Minden gyermek saját színezővel indul a játékban, amit az asztalon elhelyezett ceruzákkal színezhettek ki. Ezek a színezők az asztalon maradnak, amíg a gyermekek keresik a képeket. Minden kép megtalálása után, egyenként kell a képeket kiszíneznie. Egy kicsit azzal megnehezítettük a feladatukat, hogy nem csak Márton napjával kapcsolatos képeket rejtettünk el, hanem a téli ünnep köréből is kiraktunk egy-egy képet.

Becsapós képek, amik nem szerepelnek a színezőben



A színező, amit minden kisgyermeknek kiosztunk.



A Feladatok végeztével közösen összegyűlünk a nagy füves réten, felelevenítjük a Márton-napi népszokásokat, énekekkel libás dalos játékokkal zárjuk a kalandtúrát.

A Márton napi dalos játékok kottáját mellékeljük,

20

Ha - tan }  
He - ten }  
Há - rom } van - nak a mi lu - da - ink,  
szür - ke, há - rom fe - ke - te,  
Gú - nár, gú - nár, li - ba - gú - nár, gú - nár az e - le - je,  
A - ki - nek nincs pár - ja, vá - lasz - szon ma - gá - nak.

E - gyél, li - bám, e - gyél már, nézd a na - pot, le - megy már!  
Éj - fél táj - ba, nyolc ó - ra - ra,  
Es - ti ha - rang - szó - ra, hipp, hopp, hopp!

Szent Mártonnak ünnepén

Szent Már - ton - nak ün - ne - pén É - gő lám - pást vi - szek én Vi - lá - git - son  
Po - gány volt ő ka - to - na, úgy leit Is - ten baj - no - ka, Ket - té vág - ta  
Osz - szuk szét a kö - penyét, ő - rök - sé - ge a mi - énk, Pn - non föld - nek  
6  
mín - díg - mi - ne - künk a - hol já - runk ho - vá me - gyünk,  
dí - szes kö - pe - nyét be - ta - kar - ta kol - dus tes - tét.  
drá - ga szent fi - a se - gítis min - ket vigy a jó - ra.



1. A gúnárom elveszett... Törökcs. Zh. 127 sz.

1. A gúnárom elvezeti, Kerésés-teszemek.  
Nincsen annak más jégye: Szárnya, farka feke-te.

2. Az én tyúkom megbódult, A fazékba belebújt, Ó, én édes tyúkoskám, Te leszel a vacsorám.

3. A kis tücsök cipet, Hátán semmit se cipet, Balra dül, meg jobbra dül, Talán bizony hegedül.

Szorosan egymás mellett állnak vagy ülnek a gyerekek, kört alkotva. A hátsó mögött egymás kezébe adogathat egy libát vagy más tárgyat. A kör közepén álló gyermeknek ki kell találni a dal végén, hogy kinek van alába? Ha kitalálta, helyet cserélnek és újra indul a játék.

Gyer-tek ha-za, lu-da-im! Nem me-rünk, Mi-ért?  
Fé-lünk, Mi-től? Fur-kas-tól, Hol a far-kas?  
Bo-kor-ban, Mit csi-nál? Mos-dik, Mi-be mos-dik?  
A-rany-me-den-cé-be? Mi-be tó-rül-kis-rik?  
Kis-ci-ca far-ká-ba.

Próbészd a gazdasszony és a ludak között. A farkas lesben áll, és a dal végén a hazaszabadó ludak közül ahányat tud, megfog. (A ludaknak csak akkor szabad futni, ha elhangzik: „kis cica farkára”). Ezek is farkasok lesznek. Az lesz az új játékban a farkas, akét az előző játékban a farkasok nem fogtak meg, és a ludak közül egyedül maradt.





## Online tartalom

Őszi memóriajáték:

<https://wordwall.net/hu/resource/21959988/k%C3%B6rnyezetismeret/%C5%91sz>

Márton napi memóriajáték:

<https://learningapps.org/4024201>

Őszi levél válogató:

<https://learningapps.org/14109597>

Libás puzzle:

<https://puzzlefactory.pl/hu/puzzle/play/t%C3%A1jak/193640-liba-liba-haza/4x4>

Márton napi dalok:

[https://youtube.com/playlist?list=PLs842WWSfO\\_n3gID6EvG2TS0CGekwM10d](https://youtube.com/playlist?list=PLs842WWSfO_n3gID6EvG2TS0CGekwM10d)

Szent Márton legendája:

[https://www.youtube.com/watch?v=EKkzyxDjSSE&ab\\_channel=Aprajaválva-%C3%A9rt%C3%A9kpercek](https://www.youtube.com/watch?v=EKkzyxDjSSE&ab_channel=Aprajaválva-%C3%A9rt%C3%A9kpercek)

[https://www.youtube.com/watch?v=PO7Wo1KuZ\\_Q&ab\\_channel=Aprajaválva-%C3%A9rt%C3%A9kpercek](https://www.youtube.com/watch?v=PO7Wo1KuZ_Q&ab_channel=Aprajaválva-%C3%A9rt%C3%A9kpercek)

Sütőtökös receptek:

- Sütőtökös golyó: <https://www.nosalty.hu/recept/sutotokos-golyo>
- Muffin: <https://www.nosalty.hu/recept/sutotokos-muffin>

