

Tevékenységi tervek

Tervezett projektek a tevékenységekbe integrált tanuláshoz

A projekt címe: Erzsébet nap, érzelmek

A projekt megvalósulásának tervezett ideje: 2021.11.15-2021.11.20.

A projekt tervezett indító élménye: „Ködös Márton után” c. dal, szárított rózsza körbeadása

A projekt várható lezáró élménye: Érzelmekkel kapcsolatos mozgásos játékok

A projekt megvalósítása során kiemelt céljaink: A gyerekek gyűjtsenek tapasztalatokat, ismereteket (kiscsoport, középső), vagy mélyítsék el meglévő tudásukat (középső, nagycsoport) az őszi időjárás elemekkel, a Szent Erzsébet legendájával, a kenyér elkészülésével kapcsolatban. Szent Erzsébet legendájának segítségével ismerkedjenek a külső és belső tulajdonságokkal. Szerezzenek ismereteket az érzelmekkel kapcsolatban.

A projekt során megvalósítandó feladataink:

Beszélgetés, ismeretek felelevenítése, új ismeretek átadása Szent Erzsébet legendájával, a kenyér elkészülésével kapcsolatban. Megismertetni a gyerekeket vagy feleleveníteni eddigi tudásukat Szent Erzsébettel, a kenyérrrel kapcsolatos dallal, mondókákkal. Erzsébet legendájából kiemelt elemekkel mozgásos játék szervezése. Beszélgetés és játék a külső és belső tulajdonságokkal, érzelmekkel kapcsolatban.

A projekt során kiemelten fejleszthető képességek pl.:

Vizuális képességek (finommotorika, téri tájékozódás síkban, színérzék, kreativitás, ragasztás technikája, szem-kéz koordináció). Gondolkodási képességek (emlékezet, figyelem, rövid és hosszú távú memória). Matematikai tartalmú tapasztalatok (számlálás, sorszámok, sorba rendezés, számképek ujjon, szélesség, közép, kör forma). Szókincsbővítés, fogalomalkotás, ellentétek. Zenei képességek (ritmusérzék, tiszta éneklés, halk-hangos, ritmus tapsolás). Testi képességek (karizom, lábizom, hátizom, egyensúly, tájékozódás térben, mozgáskoordináció). Szabálytudat alakítása, szociális érzék (együttműködés, egymásra való odafigyelés, érzelmi intelligencia, egymás munkájának elismerése, egymás segítése).

Megjegyzés: A tervezett tevékenység megvalósulásának jelölése: +, ha elmaradt a megvalósítás: -

<p>Munka jellegű tevékenységek</p>	<p>Önkiszolgáló tevékenységek (terítés, asztal leszedése), Naposi feladatok –asztalnál ülés sorrendjében</p> <p>Különböző megbízások, (pl. zsebkendő/gyümölcsös kosár hozása, kenyérkínálás ebédnél, koszos tányér kivitele az ebédes kocsira)</p> <p>Öltözködés, gondozási teendők (fésülködés), rendrakás a csoportszobában, öltözőben, motorok, játékok elpakolása az udvaron.</p> <p>Ágyazás. Ágyhordás, ágypakolás</p> <p>Szükség esetén könyvespolc, rajzasztal és babakonyha felelős választása. Könyvespolcfelelős (könyvespolc rendben tartása, a polc rendjének ellenőrzése, a gyerekek figyelmeztetése a rend megőrzésére, és arra, hogy vigyázzanak a könyvekre)</p> <p>Függöny behúzó és összekötő felkéréses alapon – nagyok – tanulják a csomóköttést.</p> <p>Nagyok segítségül hívása a kicsikhez.</p>	
---	--	--

<p>Játék</p> <p>Játék feltételeinek biztosítása</p> <ul style="list-style-type: none"> (ötletek a játék tevékenység megsegítéséhez, kiegészítő eszközök készítése) 	<p>(Udvari) mozgásos játékok:</p> <ul style="list-style-type: none"> – szoborjáték: futás a vár körül, kiálltunk egy külső / belső tulajdonságot (előtte megbeszéljük, milyen tulajdonságok vannak), majd akik magukra ismernek, azoknak meg kell állniuk, a többiek futnak tovább – tűz, víz, repülő mintájára: <ul style="list-style-type: none"> rózsa (egyenesen állás, karok fej fölött nyújtózva összekulcsolva) kenyér (guggolásba kuporodás, térdeket átölelve) hintó (karkörzés) <p>Felállás a fa padkára. Az aktuális mondóka elmondása, miközben az egyenletest tapsoljuk, vagy dobantjuk. Minden elmondás után más-más feladatot hajtunk végre a vár körül. (Azokat a feladatokat, ahol a tenyeret le kell rakni a gumitéglára, csak száraz időben és kesztyűben végezzük, mert a gumitégla befogja a gyerekek bőrét),pl.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Futás • Oldalsó középtartásban röpködés • Szökdelés páros lábon 	
--	---	--

- Magas térdemelés
- sarokemelés
- nyusziugrás
- békaugrás
- törpejárás
- medvejárás (tenyér talajra érintésével vagy csak törzdöntéssel és a 2 kar lógatásával)
- sasszé
- keresztmozgás: előkészítés: kaszáló mozdulat, majd bal kezeddal érintsd meg jobb térdedet, úgy, hogy térdedet felemeled, majd jobb kezeddal, bal térdedet. Ezt a mozgást folytasd folyamatosan.
- napimádás: hátonfekvés, kar, láb megtartása a levegőben, amíg az óvónő 10-ig számol
- hossz tengely irányú gurulás
- bohóc: terpesz-zár a hozzá hangolt karmozgással együtt: terpesz + taps a fej fölött, láb zárása és karok leengedése a comb mellé.
- pörgés-forgás saját tengely körül

-kúszva/tenyéren-térden állva menj ki az ajtóig. Beszélgető kör után, mosdóba menéskor

-Napfelkeltés játék:(Külön sorban állnak a fiúk és a lányok. Mindkét csapatban választunk egy vezért.) A fiúk és a lányok különböző országokban, tájakon járnak, amikor fel kell a nap, el kell indulni, és csinálni az adott országhoz kapcsolt játékos feladatot. Pl.

Sietős ország: ahol csak futva lehet közlekedni.

csoszogó ország: ahol csak csoszogva közlekednek az emberek.

kő ország: ahol egyik lábról a másikra szökkenve lehet haladni a köveken (gumitégla lapok)

kis szigetek országa: egyik szigetről a másikra páros lábbal ugorva lehet közlekedni.

Madarak országa: ahol repülve lehet közlekedni.

Amire a nap lenyugszik, a fiúknak illetve a lányoknak a kiinduló helyre kell hazajönniük,(külön-külön fiúk vagy a lányok sorában. Melyik csapat az ügyesebb?)

A csoportos játékokat játszhatjátok testvérrrel, vagy szüleitekkel is, úgy, hogy ők mondják a feladatokat.

Mivé változott a kenyér Erzsébet kosarában, amikor megmutatta Henrik királynak? Rózsává.-Sülnek a kenyerek játék eljátszása:

	<p>Körben állunk/ülünk, a gyerekeknek felváltva mondom a következő 2 szót: kenyér, rózsa. 2 oszlopot alkotunk: Akinek rózsát mondtam, álljon a piros karika mögé, akinek kenyeret, álljon a sárga karika mögé egy oszlopba. Ti lesztek a kenyerek, üljetek egymás mögé törökülésbe, 2 oszlopban. Kiválasztok 2 pékmestert, ha szükséges, rendezem az oszlopot, hogy ne maradjon luk. A kenyerek dülöngélnek jobbra-balra, karjukat felemelve, miközben mondja mindenki: Sülnek a kenyerek, sülnek a kenyerek, sülnek a kenyerek! A pékmesterek ezalatt körben járnak. Egyszer csak azt kiáltják az ülő gyerekek: égnék a kenyerek, égnék a kenyerek, égnék a kenyerek! Ilyenkor a pékmestereknek egyesével, egymás után ki kell kapniuk, húzniuk középről, a kemencéből az égő „kenyereket”. Vigyázz, ne húzd a másikat magadra, mert megégték mindketten! A kihúzott gyerekek üljenek a szőnyeg szélére körbe.</p> <p>Szüleiddel, testvéreiddel is játszhatod otthon.</p> <p>„Találd ki!” társas játék</p> <p>Amőba: mosolygós és szomorú fejekkel</p>	
--	---	--

<p><i>Külső világ tevékeny megismerése</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Alapvető környezet és természetvédelmi ismeretek</i> • <i>matematikai tapasztalatok, matematikai játékok</i> 	<p>Milyen évszak van? Milyen hónap van? November, ber, ber, ber, fázik benne az ember c. mondóka elmondása.</p> <p>Ködös Márton után c. dal eléneklése https://www.youtube.com/watch?v=ynmwMrop2ME</p> <p>Ebben a dalban szerepel a Mártonon kívül valaki, figyelj a legendára, amit most mesélni fogok, és kiderül, kire gondolok! Csendkör: Szárított rózsa körbeadása: Hoztam Nektek valamit ebben a kosárban. Körbe fogjuk adni, csak úgy tud mindenkihez eljutni, ha csönd van. Ha valaki hangoskodik, azt kikerüli, mert zavarja a zaj. Emeld fel a kendőt a kosár tetejéről, és kukkants bele, úgy, hogy a másik ne lássa meg, mi van benne. Gondold ki, mi lehet a kosárba, de ne áruld el. Ha mindenkinél járt már a kosár, meg fogom kérdezni, mi volt benne, a feltett kezdeddel jelezheted, ha tudod a választ, kérlek, ne kiabáld be a megfejtést! Kíváncsi vagyok, felismeritek-e hol szerepel ebben a következő történetben Rózsa: Szent Erzsébet legendájának elmesélése, dramatizálása a vállalkozó gyermekek bevonásával. Eszközök: kosár, kenyér, kendő, gyűrű, karkötő. Melyik újra kell húzni a jegygyűrűt? Ki szerepelt az előző dalban és ebben a történetben?</p> <p>Mosdóba menés előtt:</p>	
--	---	--

Anyanyelvi játék a történetben szereplő szavakkal. (Lásd: Mesevers táblázatrészt)



Erzsébet találkozott a szegény emberekkel, és megkérdezte tőlük: Egyedem, begyedem tengertánc hajdú sógor mit kívánsz.... c. mondóka, mondogatása, gimnasztikai elemekkel kísérvé.

Pl: Oldalra fordulás, karkörzés

Most akinek a nevét mondom, válaszoljon, folytassa a mondókát ...Márk sógor mit kívánsz?

A mondóka közben különböző gimnasztikai elemekkel mozgunk.

Mit adott Erzsébet a szegényeknek? Élelmet, például kenyeret.

Miből lesz a kenyér? Búzából:

Mag, mag búza mag c. mondóka elmondása, közben guggolásban rugó, majd fokozatos felállás. A rugózásnál halkán kezdjük a mondókát, a fokozatos felállásnál egyre hangosabb lesz.

Pattanj búza, pattanjál c. mondóka mondogatása gimnasztikai elemekkel kísérvé.

A búzából lisztet őrölnek a malomban, aztán a lisztből lehet kenyeret sütni. Süssünk mi is!

Utánozzátok a mozdulatokat, amiket teszek, és mondjátok velem a mondókát. Aki ügyesen mondja, annak odanyújtok én egy cipót.

A cipók lesznek játékból a korongok a kör közepén. Felfordíthat a kör közepén lévő korongok közül egyet, és kiveheted az alatta rejtőző képet. A korongot rakd a dobozába, a képet a szőnyegre!

Szita, szita sűrű szita,
ma szitalok, holnap sütök,
Neked egy jó cipót sütök.”

A gyermek/pár egyik kezét tenyerünkbe fektetjük, a gyerek /pár tenyere felfelé fordítva van, azt simítjuk/ simítja a társ körbe, a mi/ az ő másik tenyerével/ a gyermek magának csinálja:

„Megzsírozom”

Megfordítjuk a gyerek tenyerét, hogy a másik oldala legyen fenn/ a párnak az a tagja, aki a tenyerét tartja megfordítja a tenyerét, megsimítjuk/ a pár másik tagja megsimítja/a gyermek a sajátját simítja:

„Megvajazom”

Összecsukjuk/a társ összecsukja ökölbe a párjának kezét, a „kis cipót” meggyúrjuk/ meggyúrja a társ gyengéden:

„Mégis, mégis Neked adom! Hamm, hamm” *(Odateszem a gyermek szájához az ő ökölbe szorított kezeit, mintha cipó lenne. A társ odateszi párjának a kezét a párja szájához, mintha cipó*

lenne/ az óvónő odaadja valakinek a képzeletbeli cipót és az a gyermek kivehet egy képet a választott korongok alól)

Erzsébet legendához kapcsolódó képek sorba rakása, sorszámok gyakorlása:

Aki kapott a Szent Erzsébet legendájához kapcsolt képekből, a kör közepe felé fordítja, majd a kör közepén a helyes sorrendbe rakjuk a képeket.

Szerintetek melyik kép történt elsőnek? Az hányadik helyre kerül most?...Minden képpel így haladunk, sorba rakjuk a legenda szerint.

Ellentétpárok keresése.

Mosdóba menés előtt a mondott tulajdonságnak kell megnevezniük a gyerekeknek az ellentétjét.

Mondok valamit, mondd az ellenkezőjét (külső tulajdonságokat mondok javarészt) Aki tudja a választ, mehet a mosdóba.



Mit jelent az, hogy külső tulajdonság? Ami kívülről látszik az emberen. A külső tulajdonságok, jegyek különböztetik meg az egyik embert a másiktól. Van, aki úgy születik, hogy hosszabb az orra, van, aki úgy hogy tömzsibb. Lehet a másikat a külső tulajdonságai miatt csúfolni? Miért nem? Mert rosszul esik neki, és általában nem tehet róla, hisz így születik.

Mit jelent a belső tulajdonság? Ami kívülről nem látható, belül van.

Külső-belső tulajdonságok megbeszélése Szt. Erzsébet legendája kapcsán

Milyen volt Erzsébet? Szép. Az külső, vagy belső tulajdonság?

Milyen belső tulajdonsága volt Erzsébetnek? Jó, jószívű, segítőkész.

Az arckifejezéseink elárulhatják belső érzéseinket. Belső érzéseink kiülhetnek az arcunkra.

Érzelemkártyák (szomorú, undorodó, boldog, irigy, fáradt=kimerült) lehelyezése a szőnyegre, egymás után, egy sorban, ezek befedése a lépegető korongokkal. Megbeszéljük, hogy balról jobbra haladunk, és elmondjuk a korongok sorszámait. Választok egy jelentkezőt, aki a meghatározott korongot felemeli a sorban: első, második... Aki bizonytalan, annak segítünk eljutni a megnevezett sorszámú korongig, hangosan számlál mindenki: első, második...

A gyermek a korong hátulján megtalált érzelmet leutánozzák az arcukon, a többi gyereknek ki kell találnia, melyik érzelmet mutatta. Majd aki eljátszotta az érzelmet, a kártyát is

megmutathatja a gyerekeknek. Azt a korongot, ami alatt már nincs kártya, felfordítjuk, de a sorban hagyjuk.

Érzelem továbbadása:

Kör. Egy gyermeknek mondom: Húzz egy érzelemkártyát,/ súgok neked egy érzelmét. Beszéd nélkül, arcodat, kezedet használva játszd el az érzelmét a melletted ülőnek. Az első mellett ülő tovább adja, amit látott. A többi gyerek csak az előtte ülő gyermek által eljátszott érzelmét adhatja tovább, nem azt pl. mint az első személy játszott el. A végén kiderül, mi alakult ki az eredeti érzelemből, melyet az első gyerek elárul. Ki lehetet találni, melyik érzelmét adtuk körbe.

Hol jársz hová mész? c. énekesjáték

Ebben a dalban jó gyerekeket keres Erzsébet asszony. Milyen ünnepek közelednek, amik miatt különösen szoktunk arra figyelni, hogy jók legyünk? Mikulás, Karácsony.

Matematika Erzsébet legendája közben:

Erzsébet 4 éves volt, Lajos pedig 7, amikor eljegyezték egymást. Hány évvel volt Lajos idősebb? Korongok segítségével, párosítással kiszámoljuk/ellenőrizzük a választ.

Amikor Erzsébet 12 éves volt, akkor házasodott. Hány évvel volt akkor idősebb nálad Erzsébet? (Korongokkal kiszámoljuk)

Szent Erzsébettel kapcsolatos könyv nézegetése, képek átkopírozása

A hangulathőmérő készítés közben:

síkidom: kör, téglalap

viszonzavak: felül, alul, középen

Hangulathőmérő elkészítése után körbe gyűlünk:

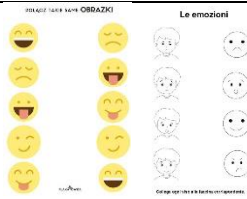
Mutasd meg, hogyan érzed most magad! Csúsztasd oda a gyöngyöt!

Szomorúnál, semleges állapotnál megkérdezem: mit tudnánk tenni, hogy egyel, egy szinttel jobban érezd magad?

A szakirodalom (Győri Ildikó) szerint nem kérdezhető: Mi bajod van? Miért van rossz kedved?

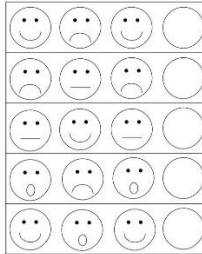
Feladatlapok

párosítsd, kösd össze:

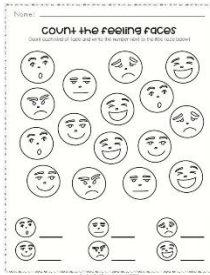


Melyik következik?

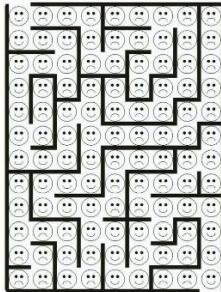
Draw the face that comes next.



Számolj!



Haladj a mosol útján!



**Tükörkép:
Kirakhatod gyurmából is!**




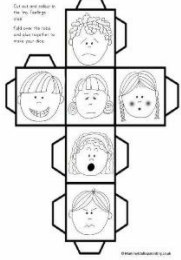
Verselés, mesélés

Szent Erzsébet legendájának elmesélése, dramatizálása.

Horváth Judit: Rózsák hercegnője c. mese:
<https://www.youtube.com/watch?v=cePWoUPiJSY>

<ul style="list-style-type: none"> • <i>anyanyelvi játékok</i> • <i>beszélgető kör</i> • <i>drámajátékok</i> 	<p>Győri Ildikó: Varázspálca szakszervíz – Napraforgós mese (a hangulathőmérő készítése kapcsán)</p> <p>Anyanyelvi játékok: Robotnyelven (szótagolva) mondok szavakat Erzsébet legendájából, a gyerekeknek ki kell találniuk, mit mondtam. - Kiscsoport Varázsnyelven (csak magánhangzókat mondva) mondom a kirakott tárgyakat, melyek a történetben is szerepeltek: gyűrű, kosár, karkötő A gyerekeknek ki kell találniuk, melyik szót mondtam. – Középső, nagycsoport A szavak első vagy utolsó részét/hangját mondom, a gyerekeknek ki kell találni, hogy mire gondoltam a kirakott tárgyak közül.- Középső, Nagycsoport</p> <p>ellentétpárok keresése: Mondok valamit, mondd az ellenkezőjét (külső tulajdonságokat mondok javarészt) Aki tudja a választ, mehet a mosdóba</p>	
---	--	--

<p><i>Rajzolás,</i></p> <p><i>festés,</i></p> <p><i>mintázás,</i></p> <p><i>kézimunka</i></p> 	<p>Rajz a születésnaposnak: Rajzolj Timurnak és Elzának születésnapjára!</p> <p>Hangulathőmérő készítés:</p> <p>Most egy olyan hőmérőt fogunk készíteni, amivel megmutathatod, hogyan érzed magad!</p> <p>3 kör alakú papírra lesz szükséged! Az egyikre rajzolj egy olyan fejet, amilyen a Te arcod, amikor jól érzed magad, boldog vagy. A másikra rajzolj egy olyan fejet, ami azt fejezi ki, hogy se nem vagy boldog, se nem vagy szomorú. (Semleges állapot, vízszintes száj)</p> <p>A harmadikra rajzolj egy olyan arcot, amilyen a Te arcod olyankor, amikor szomorú vagy. (Kisebb gyermekek zsírkrétával vagy fülpiszkáló festékbe mártásával készíthetik el a fejet.)</p> <p>Vegyél egy hosszúkás kartonpapírt, ami olyan széles, hogy az egymás alá rakott körök mellett még elfér egy függőleges skálavonal!</p> <p>Díszítsd ki a papírt, színezd be a kartont egy vagy több színre! Ragaszd a kartonon egymás alá a fejeket! A boldog fej legyen legfelül, a szomorú alul. Hová rakjuk a semleges fejet? Középre. A nagycsoportosok, ha szeretnék, a fejeket, a hangulatállapotokat is maguk, a kör alakú papír felhasználás nélkül rajzolhatják meg.</p>	
---	--	--

	<p>A lelaminált kartont jobb oldalt alul, felül kilukasztjuk. Válassz egy gyöngyöt és egy zsenília drótót, vagy egy olyan vastag fonalat, amin, nem csúszkál a gyöngy könnyen, ha felemeled! Fűzd át a gyöngyön a zsenília drótot/fonalat. A zsenília drótót/ a fonalat pedig fűzd át a kartonpapíron lukasztott 2 lukon. A másik oldalon zsenília drótot hajtsd be/ a fonalat kösd össze!</p> <p>A gyöngy csúsztatásával mutathatod, hogyan érzed magad. Ha nem vagy olyan vidám, mint a legfelső mosolygós fej, tedd a középső és a legfelső fej közé a gyöngyöd! Ha nem vagy olyan szomorú, mint a legalsó fej, rakd a középső és a szomorú fej közé a gyöngyöd!</p> <p>Készíts dobókockát!</p>  <p>Erzsébet legendájával kapcsolatos színezők átkopírozása</p> <p>Szent Erzsébettel kapcsolatos könyv képeinek átkopírozása feladatlapok</p>	
--	--	--

<p>Mozgás</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>a mindennapos testmozgás játéka, feladatai</i> 	<p>(Udvari)mozgásos játékok</p> <p>Mondókák, vers gimnasztikai elemekkel kísérvé</p> <p>Jégfogó: simítással szabadítsd ki az elkapott, jéggé dermedt gyermeket!</p> <p>Fészekfogó</p> <p>Játék a színekkel, színes korongokkal:</p> <p>piros: szünet zöld: taps sárga: 2 tenyér a földön kék: keresztbe rakott karokkal csapunk a térdünkre</p> <p>Mozgáskoordinációs feladatok</p>	
--	---	--

**Ének, zene,
énekes játék,
gyermektánc**

Énekes játék: Hol jársz, hová mész Szent Erzsébet asszony. c.
körjáték

<https://www.youtube.com/watch?v=-MaLsrcYMxI>

A középső kör egyre fogy, én járok körbe, a „hintómba” hívom a megnevezett gyereket, egyre többen felülnek, és az egyenletes mérőt dobantva járnak körbe velem. Én az egyenletest a térdemen/talpammal ütöm, a körben ülők tapsolják.

Egyedem, begyedem tenger tánc. c. mondóka mozgásos elemekkel kísérvé, mindig más gyerek nevét behejtesítve a hajdú helyett: pl. Márk sógor. A megnevezett gyerek egyedül folytatja a mondókát: „Nem kívánok..” (segítünk, akinek nem megy)

Egyedem, begyedem tengertánc.

- Hajdú sógor mit kívánsz?
- Nem kívánok egyebet,
csak egy falat kenyeret!

A mondóka ritmusának eltapsolása

Mag, mag, búzamaz

Benne aluszik a nap.

mag, mag búzamaz,

nőjél, nőjél hamarabb

guggolásban rugó, majd fokozatos felállás. A rugózásnál halkán kezdjük a mondókát, a fokozatos felállásnál egyre hangosabb lesz.

Pattanj búza, pattanjál, *(ugrálva)*

olyan legyél, mint egy tál.

Kacagjál, kacagjál,

még jobban pattanjál.

Szita, szita sűrű szita,

ma szitalok, holnap sütök,

Neked egy jó cipót sütök.”

A gyermek/pár egyik kezét tenyerünkbe fektetjük, a gyerek /pár tenyere felfelé fordítva van, azt simítjuk/ simítja a társ körbe, a mi/ az ő másik tenyerével/ a gyermek magának csinálja:

„Megzsírozom”

Megfordítjuk a gyerek tenyerét, hogy a másik oldala legyen fenn/ a párnak az a tagja, aki a tenyerét tartja megfordítja a tenyerét, megsimítjuk/ a pár másik tagja megsimítja/a gyermek a sajátját simítja:

„Megvajazom”

	<p><i>Összecsukjuk/a társ összecsukja ökölbe a párjának kezét, a „kis cipót” meggyúrjuk/ meggyúrja a társ gyengéden:</i></p> <p><i>„Mégis, mégis Neked adom! Hamm, hamm” (Odateszem a gyermek szájához az ő ökölbe szorított kezeit, mintha cipó lenne. A társ odateszi párjának a kezét a párja szájához, mintha cipó lenne/ az óvónő odaadja valakinek a képzeletbeli cipót és az a gyermek kivehet egy képet a választott korongok alól)</i></p> <p>November, ber, ber, ber, fázik benne az ember.</p>	
--	---	--