



Téli témahét terv 4.

2022. január 3 - 7.

„Újév, újév, újesztendő”

(a szerencsehozó jelképek: lencse, lóhere, malac, patkó, kéményseprő)

1. nap: Újév, újév, újesztendő

Játék	Munka
<p>Kalapos</p> <p>Nyomatott vagy gyűjtött újévi üdvözlőlappal való játékok - válogatás megadott szempontok alapján vagy a nyomtatott képeket szétvágva kirakó játék</p>	<p>Hagymakalendárium készítése</p> <p>Tárolók (só, bor, cukor, ceruza, festék...) feltöltése</p> <p>Rétes vagy pogácsasütés</p>
Környezővilág	Matematikai tartalmak
<p>Hagyományok felelevenítése:</p> <p>Olvasztott gyertya öntése hidegvízbe (Mihez hasonlít a kialakult forma?)</p> <p>Karácsonyi, szilveszteri nyomtatott képek (otthoni és óvodai) nézegetése, válogatása beszélgetéssel</p>	<p>Rész - egész és számlálás</p> <p>Egész, fél, negyed alma (szétvágás, összeillesztés - csipesszel magok kiszedése, magok számlálása (annyi szerencsekívánság, ahány magot találtak a gyerekek egy-egy almában)</p>
Mozgás	Ének-zene-tánc
<p>Boszorkafogó</p> <p>Jégfogó</p> <p>Szoborjáték zenével</p>	<p>Adjon isten minden jót (dal)</p> <p>Körtánc zenére (egy - egy gyerek által mutatott mozdulat utánzásával)</p>
Mese - vers - mondóka	Kézműves alkotások

<p>Újévi mondókák, rigmusok</p> <p>Weöres Sándor: UJJÉ-!-VI MESE (vers)</p> <p>Juhász Magda: Búcsú az Óévtől (vers)</p> <p>https://meseles.hu/vers/juhasz-magda-bucusu-az-oevtol/</p>	<p>Újévi kúp alakú kalapok barkácsolása</p> <p>Trombitakészítés maradék karácsonyi csomagolópapírokból</p> <p>Újévi képeslap készítése szabadon választott technikával a gyerekek által kitalált jó kívánsággal.</p> <p>Tűzijáték festése az egyik oldalán bevagdost WC papírguriga lenyomattal</p> <p>Konfetti kilövő készítése</p>
--	--

Beszélgetőkör

Témája	Játéka
<p>Kinek van szerencséje? Mi az, hogy szerencse?</p> <p>Mit kívánunk magunknak, és a másoknak?</p> <p>Miért vannak jókívánságok? Minek örülnek mások?</p>	<p>Fülbe sűgött újévi jókívánság</p> <p>Újévi „fogadalmak”</p> <p>Hol a hurka?</p>

Ötletelő:

1. Kalapos

Szükséges eszközök, alapanyagok: Készítsünk egy-egy kalapot vagy előre, vagy a gyerekekkel együtt. Fontos elem, hogy mindegyiken jelenjen meg az óra úgy, hogy 1-től 12-ig mutatja az egész órát, és hogy mindegyikből két darab készüljön!

A tevékenység előkészítése: Az elkészült kalapokkal már játszhatunk is:

A tevékenység menete:

- **ha páratlanul vagyunk:** *Egy jól körülhatárolt helyre letesszük az összes kalapot, és háromra mindenkinek fel kell vennie egyet, és meg kell találnia a párját (akinek az órája ugyanannyit mutat, mint az övé.) Aki kalap nélkül marad, az lesz a kalaplopó (fogó), és a célja az, hogy "elcsenje" valakinek a kalapját. Akinek a kalapját megszerzi, annak a*

helyébe áll, és a "kalaptalan" lesz az új fogó. Fontos szabály: a párok futás közben nem engedhetik el egymás kezét!)

- **ha párban vagyunk:** A gyerekek választanak egy kalapot, majd szaladgálnak a megadott térben. Előre meghatározott jelre párt keresnek, és elvégzik a játékvezető által kitalált "feladatot" (pl.: fogjátok meg egymás kezét, guggoljatok le, majd álljatok fel stb.) A feladat végrehajtása után elmondják a következő mondókat két, illetve egy vagy keresztezett kéz összeütésével):

Ecc, pecc, bejöhetsz, a barátom te lehetsz!

Egyet, kettőt tapsolunk, aztán tovább szaladunk!

Aztán kalapot cserélve szétválnak és tovább futnak.

Fontos szabály: Ugyanazt két egymás utáni játékban nem választhatja párjának!

(Egy egész mozgás fejlesztő foglalkozás felfűzhető erre a játékra, hiszen minden párban végezhető mozgást megadhat a játékvezető.)

2. Hagymakalendárium készítés

Egy nagy fej hagymát négyfelé vágunk, ízekre szedünk. Ezután kiválasztunk 12 egészséges lemezt, és mindegyik közepébe egy csipet sót szórunk. Az így előkészített hagymalemezeket pedig sorba téve tányérra, tepsibe helyezük, megjegyezve, melyik milyen hónapot jelöl. Végül egy nap múlva megnézzük az „eredményt”. Amelyik lemezkén időközben elolvadt a só, az azt jelképező hónap csapadékos lesz, amelyik pedig száraz maradt, csapadékmentes hónapot jelent.

3. Boszorkafogó

Kiválasztunk egy játékost, aki a gonosz boszorkány lesz, és háttal áll a többieknek. A gyerekek sétálnak a játéktéren. Amikor a boszorkány háromig számol és megfordul, gyorsan négylevelű lóherévé kell változni, hogy elúzzék, méghozzá úgy, hogy négyen kell csoportot alkotni, kezüket közepén összeérintve. Játoszható úgyis a játék, hogy már egy négylevelű lóhere is elúzi a szellemet, de variálható, ha elkaphatja azokat, akik nem tudnak négyes csoportot alkotni.

4. Pogácsa recept

Hozzávalók: 30dkg túró, 30dkg liszt, 30dkg vaj vagy margarin, 1tojás, 1 csipet só

Az elkészítés menete:

- A túrós pogácsa hozzávalóit összedolgozzuk, és addig gyúrjuk, amíg egészen puha, jól alakítható tésztát kapunk.
- Lisztezett deszkán kb. 1 cm vastagra kinyújtjuk, késsel rácsozzuk, majd pogácsaszaggatóval kiszúrjuk belőle a pogácsákat.
- Sütőpapírral bélelt tepsibe tesszük, és kb. 200 fokon 35-40 perc alatt készre sütjük.

5. Mondókák, rigmusok

Most érkeztünk ez helyre,
most érkeztünk ez helyre,
a versemet, énekemet,
mondom kedvemre.

Bőség szálljon e házra,
e háznak gazdájára!

Mind eljöttünk köszönteni
Újév napjára

6. Ének



A haj-ma-li hang-szó-nak gi-lia-ga-lan-gó-ja
hír-det-ga-ti, hogy az év-cek itt a far-do-ló-ja.
A zért friss, jó o-gáz-sé-get, boet-bú-zát és bé-kas-sé-get
ad-jon Ie-ten bős-ven az új esz-ten-dő-ben!

Adjon Isten minden jót
 Ez új esztendőben,
 Jobb időt, mint tavaly vót,
 Ez új esztendőben!
 Jó tavaszt, őszt, telet, nyárt,
 Jó termést és jó vásárt,
 Ez új esztendőben!
 Friss legyen a reménységünk, mint a hal a vízben,
 irigyünknek, gyűlölőknek ne jusson egy csöpp se!
 Azért friss, jó egészséget, bort, búzát és békességet,
 adjon Isten bőven az új esztendőben!

A dal kottája és énekelt változata:

<http://www.gyerekdal.hu/dal/a-hajnali-harangszonak>

7. Konfetti kilövő készítése

Amire szükséged lesz: WC papír guriga, léggömb, maradék csomagolópapírból lyukasztóval kivágott konfetti (vagy a készen kapható)

Az elkészítés menete: A gurigát a gyerekek tetszőleges módon kidíszítik, majd az egyik végére ráhúzzuk a léggömböt. A gurigát kb. $\frac{3}{4}$ részig megtöltjük konfettivel, majd a lufit hátra húzva kilőjük.

2. nap. Lencse és lóhere

Játék	Munka
Főzőcskézés a babakonyhában lencsével	Dobozban kapható négylevelű lóhere
Érzékelő játékok szemes terményekkel	növesztgetése, ápolása (növekedésről
Csipeszes játék szemes terményekkel	időrendi változások rögzítése rajzzal,
Tálból tálba	és/vagy fényképekkel)
	Lencsekrém készítése

Környezővilág	Matematikai tartalmak
<p>Ismerkedés az emberi fogyasztásra alkalmas szemes terményekkel (hasonlóság, különbség)</p> <p>Lencse csíráztatás (csírák megkóstolása pl. vajaskenyérrre szórva)</p> <p>Lencse úsztatás (tapasztalat nyújtó kísérlet)</p>	<p>Lóhereszínező Négy darab négylevelű lóhere rajz egymás mellett: egymás után haladva mindig eggyel több levelét színezzék ki a gyerekek.</p> <p>Tükörkép: Egy négylevelű lóherének a felét előre megrajzolunk egy félbehajtott lapra és a gyerekeknek ki kell egészítenie egészre.</p>
Mozgás	Ének-zene-tánc
<p>4 levelű lóhere (futó, helykereső játék)</p> <p>Négylevelű lóhere (jóga percek)</p>	<p>Csicseri borsó bablencse (ének)</p> <p>Hangszerkészítés szemestermények és fémüditős dobozokból, vagy papírtányérok összeragasztásával az egyenletes lüktetés vagy ritmusérzékeltetéshez.</p>
Mese - vers - mondóka	Kézműves alkotások
<p>A megtrágyázott lencse (mese) https://www.estimese.eu/matyas-kiraly-mesek/a-megtragyazott-lencse/</p> <p>Benet úr és mátyás diák (mese) https://gyerekmese.info/benet-ur-es-matyas-diak/</p> <p>Francsovcics Judit: Az újévi lencse (vers) https://meseles.hu/vers/francsovcics-judit-az-ujevi-lencse-vers/</p>	<p>Só - liszt kerámia: Magokkal terményképek (mandalák), előre karcolt vonalak kirakása</p> <p>Hosszában félbevágott kaliforniai paprikával lóhere nyomdázása (vagy WC papírhengert formára hajlítunk)</p> <p>Lóhere festése tenyérlenyomattal</p> <p>Újévi, lóhere formájú üdvözlőkártya készítése</p>

Beszélgetőkör

Témája	Játéka
A vers meghallgatása után (Az újévi lencse) beszélgetés a barátságról	Hoztam neked egy... Elfogadod? 1, 2, 3, bumm Döntsd el!

Ötletelő:

1. Érzékelőjáték készítése

- Töltsünk meg kisebb textilzsákokat lencsével, babbal, csicseriborsóval, kukoricával és a gyerekeknek tapintással ki kell választania az általunk mondott terményzsákokcskát!

- Üres gyufásdoboz tetejét kenjük be ragasztóval (terményeket legkönnyebb a dekopázs ragasztóval), szórjuk meg magokkal, majd töltsünk bele a tetőre ragasztott magokból. Ezzel egyszerre két játékot is készítettünk, hiszen tapintás útján, csukott szemmel is fel lehet ismertetni a terményeket, és az általuk keltett zörejek, hangok alapján is. Sorozatok alkotásához, és számláláshoz is jó játék, főleg akkor, ha egy-egy terménnyel több dobozt is készítünk., hiszen így a feladat lehet az is, hogy a hangok alapján csukott szemmel csoportosítsa.)

2. Csipeszjáték

Többféle lencsét (hagyományos, aprószemű, vörös, zöld és fekete), vagy magot összekeverünk, és a gyerekeknek szét kell válogatnia. A feladatot lehet versenyben, párban vagy kisebb csapatokban időre is játszani, (a homokóra tökéletes időmérő eszköz), és a nagyobbak megpróbálhatják ugyanezt egy, vagy két szemöldökcsipesszel. (És miközben játszunk, fejlődik többek között a figyelem koncentráció, a finommotorika és a kéz-szem összerendezettség is.)

3. Tálból tálba

Amire szükséged lesz: játékosonként 2 magasabb peremű tálka (az egyik tele lencsével, a másik üres), és annyi teáskanál, kanál, ahány gyerek játszik

A játék menete: Át kell kanalazni az egyik tálból a másikba a lencsét úgy, hogy egy szem se menjen mellé

„Babona, babona, bab, lencse, legyen benne szerencse”

4. Kenyérre kenhető lencsekrém készítés

Hozzávalók: 200g lencse, 2 nagy sárgarépa, 1 nagy fej vöröshagyma, 3 gerezd fokhagyma
1 teáskanál mustár, só, bors ízlés szerint, 1ek olívaolaj

Elkészítés menete:

- A lencsét beáztatjuk pár órára.
- Ezután a karikára vágott répával együtt feltesszük főzni annyi sós vízben, ami kb. 1-2 centivel ellepi.
- Külön edényben olívaolajon megdinszteljük a hagymát a fokhagymával (esetleg friss vagy szárított csípőspaprikával).
- Amint megpuhult a lencse és a répa, leöntjük a felesleges vizet róla, majd hozzákeverjük a dinsztelt hagymákhoz. Megszórjuk borssal, valamint hozzáadjuk a mustárt is.
- Alapos átforgatás után összeturmixoljuk az egészet, és tovább ízesítjük, amennyiben szükséges.

5. Lencsecsíráztatás

Amire szükséged lesz: Egy-két befőttes üveg vagy üvegtál, egy-két marok egy éjszakára beáztatott, többféle színű lencse, szűrő és egy rossz nejlonharisnya.

A beáztatott lencsét a szűrőbe tesszük, és jól átmoszuk, majd a két üvegtálba tesszük és megspricceljük egy kis vízzel (papírtörölt is tehetünk alá, hogy nedvesen tartsa, és az esetleges felesleges vizet felszívja), majd a harisnyát ráhúzzuk a tál szájára. Következő nap a szűrőre ráhúzzuk a harisnyát, és óvatosan ismét átmoszuk, majd visszatesszük a tálba. Egy nap múlva megismételjük és a harmadik-negyedik napon már kóstolgathatjuk is a csírákat.

6. Lencseúsztatás

A világ legegyszerűbb kísérlete. A különböző méretű és színű lencséket egy üvegtálba felengedjük vízzel, és jól összekeverjük, majd kb. 10 perc elteltével megnézzük, hogy milyen színű lencséből úszik a legtöbb-legkevesebb a víz tetején. Az úszó szemeket ki is

„horgászhatjuk” teaszűrővel, majd ha már meguntuk, vagy mindet kiszedtük, csöpögtessük le, és már készíthetjük is a lencsesalátát vagy krémet.

7. Négylevelű lóhere

Amire szükséged lesz: IKT eszköz a zene lejátszásához

A gyerekek összevissza sétálnak, futnak, táncolnak a zene ritmusára, és amikor elhallgat a zene négyes csoportokba állnak úgy, hogy két-két gyerek keresztezett kézfogással egymással szemben áll, és a két pár keze is keresztezi egymást.

8. Jóga percek

Amire szükséged lesz: jógamatracok

A tevékenység előkészítése: A matracokat négyesével sugárirányban lerakjuk a földre.

A tevékenység menete: A mozgások előtt kedvünk szerint mesélhetünk egy rövidke történetet, ami mondjuk így kezdődik: „Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy lóhere, és annak három testvére. Egy napon nagy szél kerekedett, és elfújta őket messzire egymástól. Sok időbe telt, mire újra egymásra találtak, és akkor megfogadták, hogy most már sohasem válnak el, és mindent egyszerre, és ugyanúgy fognak csinálni.”

Ekkor elkezdhetjük a mozdulatokat: Két karral magasba nyújtózkodás, és előre döntés, aminek a végén középen megérintik egymás kezét, majd vissza felegyenesedés. Ugyanezt a mozdulatot úgy ismételtetik, hogy előre dőlés közben hátul megemelik ugyanazt a lábukat, majd megismételjük a másik lábbal is. Továbbra is állásban mindenki ugyanazt a lábát emeli fel egyszerre előre vízszintesig, összeérintve középen, majd lassan vissza. Fontos a lassú, egyszerre mozgás, és a mozdulatok végi összeérintkezés. Csere. Közben foghatják egymás kezét oldalsó középtartásban. Majd ugyanazzal a kézzel középen összeérintkeznek/kapaszkodnak, és így körbe haladás: jelre átlépés/ugrás az előtte álló szomszédja matracára. Háton fekvésből, lábak összeérintésével átgurulás egy irányba a szomszéd matracára, egy teljes körig, majd vissza úgy, hogy közben a lábak összeérve maradjanak. Nehezítve: kéz és láb a levegőben tart végig, csak a törzs érinti a talajt... Megfordulva, a magasba emelt karok háton fekvéssel összefogva, páros lábemelés, és fej

fölött összeérintkeznek egymással, ott nyit-zár (virágkehely szerűen)...és még sok-sok saját ötlettel is kiegészíthető...

9. Hangszerkészítés

Amire szükség lesz: fémüditős dobozok, szemes termények, szigetelőszalag vagy két papírtányér (műanyag kanál)

Az elkészítés menete: Az üditős dobozokat megtöltjük a terményekkel, majd a nyílást lezárjuk szigetelőszalaggal, vagy kartonból kivágott körlappal, vagy két papírtányérra sűrűn összekapcsolunk úgy, hogy hagyunk egy kis rést, melyen keresztül betöltjük a magokat, majd a rést is lezárjuk. (Műanyag kanálból, vagy Kinder tojás belsejéből is készíthetjük). Az elkészült csörgőket a gyerekek tetszés szerinti technikával ki is díszíthetik.

Amire felhasználhatjuk pl.: egyenletes lüktetés, ritmus, a kettő összekapcsolása, ritmus visszhang játék, gyors-lassú, halk - hangos....

10. Üdvözlőkártya készítés

Amire szükség lesz: duplán annyi zöld kartonból kivágott lóhere, ahány gyerek szeretne kártyát készíteni, színes ceruzák vagy apró, ragasztható díszek, lóherénként egy-egy miltonkapocs.

Az egyik lóhere egy oldalát a gyerek kidíszíti, majd a másikra ráírjuk az általa mondott jó kívánságot, majd a kettőt összekapcsoljuk. A felső lap elforgatásával olvashatóvá válik az üzenet. (A beszélgetőkörben is jót játszhatunk vele, pl. ismerj rá a sajátodra, keresd meg, melyik kié, ki mondta... (rövidtávú emlékezet fejlődésének megsegítésére tökéletes.)

11. Só-liszt gyurma recept

Azonos arányban keverjük össze a sót, és a lisztet, és annyi vizet keverjük hozzá, amennyitől a gyurmánknak jól gyúrható állaga lesz. A krémesebb állag érdekében egy kevés étolajat is tegyünk a masszához, de egy kanál glicerinnel is dolgozhatunk, és ha illatos gyurmát szeretnénk, akkor néhány csepp illóolajat is keverjük bele.

Bár a só-liszt gyurma magától is kiszárad néhány napon belül, ha gyorsabb eredményre vágyunk, az elkészült remekműveket kinis süthetjük. Melegítsük elő a sütőt 100 fokra,

majd süssük a gyurmát körülbelül 30 percig, ezután 150 fokon két órát szárítsuk ki a formákat. (ha maradna gyurmánk nejlonzacskóban. és hűtőben napokig tárolható és ha temperával színesítjük, azt az elején tegyük hozzá a liszthez, sóhoz, mert a nedvességtartalma eláztathatja a már bekevert masszát.)

12. Hoztam neked egy... Elfogadod?

Amire szükséged lesz: Egy tálca, és sok-sok rátehető játék, tárgy

A játék menete: A játékvezető a tálcára tesz egy kiválasztott tárgyat, és odaviszi egy általa kiválasztott gyerekhez: „Hoztam neked egy... Elfogadod? Ha a kiválasztott gyerek elfogadja a „komatálat”, akkor ő választ új tárgyat a tálcára, és viszi egy általa kiválasztott gyerekhez, ha nem fogadja el, akkor az megy tovább új gyereknél próbálkozva, akinél a tálca éppen van.

13. 1, 2, 3, bumm

A gyerekek körben ülnek. Az első játékos egyet mond, a második, kettőt, a harmadik hármat, de a negyediknek a szám helyett bummot kell mondania. Utána következő megint eggyel kezdi és így tovább.

14. Döntsd el!

A játékvezető mondatokat alkot, melyek szerencsés és balszerencsés dolgokról szólnak. A gyerekeknek el kell dönteniük, hogy éppen melyik igaz a mondatra, ha szerencséről szól, akkor magasba nyújtózkodnak, hogy megtalálja őket a szerencse, A balszerencse elől ellenben el kell rejtőzni (lekuporodni, guggolni), hogy ne találjon rájuk.

15. Tenyeresdi

Babona, babona, bab, lencse

(simítjuk a gyerek tenyerét)

legyen benne szerencse!

(ennél a sornál pedig gyengéden ütögetjük.)

3. nap: Malac

Játék	Munka
Terepasztal sárral, szalmatörökkel, morzsolt kukoricával és műanyag (vagy Kindertojás belsejéből barkácsolt) malacokkal	Hurka, kolbász vagy kukoricalepénysütés Kukoricamorzsolás
Környezővilág	Matematikai tartalmak
Sertés felismerése képről, hangról Sertés jellemzői, életmódja, felhasználása A vaddisznó és a sertés összehasonlítása A kondás	Számlépcső: Egy lapon parafa dugóval 5-12 rózsaszín pöttyöt pecsételünk egymás mellé, 5-12 sorban egymás alá. A rózsaszín pöttyöket kell kismalaccá rajzolni úgy, hogy minden sorban eggyel több malac legyen.
Mozgás	Ének-zene-tánc
Malachajtó Farkasfogó Kapj el egy malacot! Hátulsó sor előre fuss!	Komatálat hoztam (körjáték) Tányértalpas. lompos farkas (kaputartó fogó) Malacvisítés (halk, hangos)
Mese - vers - mondóka	Kézműves alkotások
Simogató mondóka Ujjkiszámoló A három kismalac és a farkas, vagy a Kismalac és a farkasok (mesekesztyűvel)	Kismalac festése talplenyomattal Farkas és malacbáb papírzacskóból vagy fakanálból Malac barkácsolása krumbliból Festés sárral

Beszélgetőkör

Témája	Játéka
---------------	---------------

Fogalom megbeszélés: komatál (Ki? Kinek? Miért? Mit tenne rá?)	Malaclopó Bot elkapó Széna, szalma
---	--

Ötletelő:

1. Kukoricalepény

Hozzávalók: 25 dg friss kukoricaliszt, 3 dl tej, 2 db tojás. 2 dkg vaj, vagy margarin, 8 dkg méz, 1 kávéskanál szódbikarbóna, egy csipet só, 1 db citrom reszelt héja

Az elkészítés menete:

Öntsük rá a felforrósított tejet a kukoricalisztre, majd jól dolgozzuk össze és hagyjuk állni néhány órán át, hogy megduzzadjon. Ezt követően adjuk hozzá a tojások sárgáját, az olvasztott mézet, az olvasztott vajat, a szódbikarbonát, egy csipetnyi sót, a citrom reszelt héját, és keverjük simára. Utána egy kisebb zománcozott tepszi alját vékonyan vajazzuk ki, és hintsük meg kukoricaliszttel. A sütőt melegítsük elő 180 °C-ra. A tojásfehérjéket verjük kemény habbá, és finoman keverjük a kukoricás péphez. Öntsük a masszát a kikent tepsibe, egyenletesen kenjük szét benne, és mérsékelt tűzön süssük kb. 25 percig, amíg a teteje világos pirosra pirul. A sütő ajtaját hurkapálcikával támasszuk ki, hogy a keletkező gőz eltávozhasson. Ha lehűlt, vágjuk fel nagyobb kockákra. Vaníliás porcukorral jól megszórva tálaljuk. Még finomabb lesz, ha dzsemet is rakunk a tetejére. Hűtőszekrényben nem szabad tárolni.

2. Malachajtó

Amire szükséged lesz: Sok-sok krumplicsoki, amit szétszórunk a játéktérben, annyi bot, ahány játékos játszik

A játék menete: A játéktérben kinevezünk egy ólat, ahová a gyerekeknek a botjaik segítségével be kell hajtaniuk a krumplicsokikat.

3. Farkasfogó

A játéktér egyik sarkában kijelöljük a farkastanyát, és kiszámolunk egy farkast, aki a játéktér közepére áll. A többiek a kismalacok, akik kézen fogva, vonalban állnak egymás

mellett. Egy előre megbeszélt jelre a malacok megpróbálják a farkast a tanyájába visszaterelni úgy, hogy végig láncot alkotnak, és nem engedik el egymás kezét. A farkast úgy is „elkaphatják, hogy kört alkotnak körülötte és így vezetik a tanyájára. Ekkor a farkas már nem szabadíthatja ki magát.

4. Kapj el egy malacot!

A játékot az „Árokcica” szabályai szerint játszunk két farkassal. A többiek a malacok, akiknek át kell jutniuk az egyik oldalról a másikra.

5. Hátsó pár előre fuss!

A gyerekek párban egymás mögött állnak. A sor elején, háttal áll a farkas, aki ezt mondja:

Cikapárom, cikapárom, két hátsó pár, előre fuss!

Ekkor a leghátul állók elengedik egymás kezét, és két oldalról megpróbálnak a sor elejére futni úgy, hogy ne kapja el egyikőjüket sem a farkas. Ha ez sikerül, beállnak a sor elejére, ha valamelyiküket elkapja a farkas, akkor ő lesz a következő fogó, és a farkasból lesz a párja az árván maradt „kismalacnak”.

6. Tányértalpas, lompos farkas

Kijelölünk egy malacólt, és egy farkastanyát. Kijelölünk 3-4 farkast, a többiek a malacok: A farkasok „settenkedő” mozdulatokkal elindulnak a malacól felé, ahol a malacok a következő mondókát mondják:

Tányértalpas, lompos farkas

Kuss el innen, kuss, kuss, kuss

Nem engedjük a malackát

Fuss el farkas, fuss, fuss, fuss!

A mondóka végén minden malacnak ki kell futnia az ólból. Akit elkap valamelyik farkas, azt beviszi a tanyának kijelölt helyre. Onnan kiváltható, ha valakinek sikerül bejutni a farkastanyába, és kihozza onnan.

7. Malacvisítás

Hangok ejtését, arcizmok fejlődését és levegőbeosztást fejlesztő játék, mely szintén nagyon egyszerű. Ha a játékvezető azt mondja, hogy csodálkozó malac, akkor jól artikulálva,, az izmokat jól megmozgatva „Ú” hangot hallatnak a gyerekek, ha nevető a malacunk, akkor az „Í” hangot kell kitartaniuk a váltásig. A játékvezető dönt arról, hogy egy-egy hangot meddig kell kitartani, de akár a hangerővel is játszhatunk, ha játék közben kézzel mutatja azt is, hogy éppen halkán, hangosan, halkuló vagy hangosodó erővel kell a hangokat hallatni.

8. Malaclopó

Amire szükséged lesz: pár szem kukoricával megtöltött léggömb, amit akár meg is rajzolhatunk kis malacnak.

A játék menete: A gyerekek félkörben állnak, és velük szemben ül egy széken a kondás, aki mögé letesszük a kismalacot. A játékvezető kiválaszt valakit, aki megpróbálja „ellopni” és a helyére vinni a malacot úgy, hogy a kondás ne vegye észre. Amennyiben a kondás meghallja a lépteit, vagy a zörgő kukoricaszemeket, helyet cserélnek.

9. Bot elkapó

Amire szükséged lesz: egy hosszú bot vagy seprűnyél

A játék menete: Középen áll a kondás a bottal. Körülötte körben a többiek. A kondás szemkontaktussal felveszi valakivel a kapcsolatot, és felé dönti a botot. Ha a kiválasztottnak sikerül elkapnia, helyet cserélnek.

10. Mondókák

Csiklandozó: *Ciróka, maróka nem láttál egy kismalacot?*

Itt a nyoma, itt a nyoma, itt pedig a csiklandója.

Kiszámoló: *"Dob, dob, bőrmalac, ha rád ütök, visítasz!"*

„Széna - szalma” (mozgásos, mutogatós mondóka)

"Széna, szalma, széna, szalma, széna szalma

Építettem egy kis házat, ablakot rá párat, (két ablakforma rajzolása a levegőbe)

Jött egy farkas ss,ss,ss, s összedőlt a házam. (ss, ss, - lerogyás a földre)

Bükkfa, deszka, bükkfa, deszka, bükkfa, deszka (falépítés imitálása)

Építettem egy jó házat, ablakot rá százat, (4 ablakforma rajzolása a levegőbe)

Jött egy farkas, ss, ss, ss, s összedőlt a házam (ss, ss, - lerogyás a földre)

Malter, tégl, malter, tégl, malter, tégl, (földig hajolva, felfelé haladva falépítés imitálása)

Építettem egy nagy házat, ablakot rá százat, (minél több ablak rajzolása a levegőbe)

Jött egy farkas ss, ss, ss, s megmaradt a házam" (magasba nyújtott kézzel ugrálás magasba)

11. Mesekesztyű készítése

Amire szükséged lesz: 2 darab kesztyűformára kivágott filcanyag, filcből kivágott figurák, tépőzár

Az elkészítés menete: A két kesztyűformára rávarrjuk a tépőzár darabokat, ahová a figurákat majd mese közben tenni szeretnénk, majd a két darabot összevarrjuk, és már mesélhetünk is.

Az általunk varrt 3 kismalac mesekesztyűt kikészíthetjük a bábjaink közé, vagy egy tematikus sarokba, ahol ennek a mesének néhány eleme van megjelenítve. Az ujjak maguk a szereplők, a tenyér részen a házak. A gyerekek szabad játékeszközként is használhatják.

4. nap: Patkó és a kovács

Játék	Munka
Kovácsműhely berendezése	Mákospatkó sütése
Kalapáló, szögelő játékok: pl. krumplira karcolt formákba szögek ütése	Szegek, csavarok szétválogatás dobozokba hosszúság vagy vastagság, vagy fej nagyság szerint)
Mágneses játék	

Környezővilág	Matematikai tartalmak
<p>A kovács munkája, a fém megmunkálása</p> <p>Alapanyagok tulajdonságai (különböző fémek: vas, alumínium, arany, réz, bronz) összehasonlításuk (tárgyak gyűjtése, csoportosítása)</p> <p>Tapasztalatok szerzése: a mágnes tulajdonságai</p>	<p>Számlálás, számosságszerinti sorba rendezés: Kiszárított gyurmapatkók „szögeinek” számlálása, sorba rendezése számosság szerint (vagy nagyság szerint)</p> <p>Páros vagy páratlan</p> <p>Kovács vagyok, lovat patkolok</p>
Mozgás	Ének-zene-tánc
<p>Lovacskás játék, (dobogás, szaladgálás párban, gyorsuló és lassuló mozgások)</p> <p>Patkógyűjtés, célba dobás patkóval</p>	<p>Szabad tánc zenére, karra kötött sárga, narancs, piros szalagokkal</p> <p>Hacsaturján: Tűztánc</p>
Mese - vers - mondóka	Kézműves alkotások
<p>Lovagoltatók</p> <p>Kipp, kopp kalapács</p> <p>Egy szög miatt... (angol mondóka)</p> <p>Mátyás király és a szalontai kovács (mese)</p>	<p>Só - liszt kerámia: feketére festett gyurmából patkók formázása miltonkapocs szögekkel</p> <p>Lovak barkácsolása PET palackból vagy zokniból</p> <p>Mécsestartó konzervdobozból szögekkel lyukasztott mintákkal</p>

Beszélgetőkör

Témája	Játéka
<p>Film nézés: a kovács munkája (10 perc)</p> <p>https://hu.pinterest.com/pin/59039445104455509/</p>	<p>Patkóépítő</p>

Ötletelő:

1. Mágneses játékok

Amire szükséged lesz: Egy nagyobb műanyag vagy papírdoboz, telerakva mindenféle apró tárggyal (különböző fém tárgyak összekeverve pl. Legoval, apróbb műanyag állatokkal, fajtáékokkal, gombokkal, gyöngyökkel...), és 2 - 4 darab erősebb mágnes, homokóra

A játék menete: A játszani akaró gyerek/gyerekek a láda oldalához állnak, és a céljuk az, hogy minél több tárgyat kiemeljenek belőle a mágnessel, mire leperreg a homok az órában. Fontos szabály: kézzel nem lehet hozzáérni, amíg ki nem emelik a ládából.

A játék variációja: Különböző vasszögekkel telerakunk annyi tálkát, ahány gyerek játszani akar, és ezeket kell a mágnes segítségével átrakni egy másik tálba. A mágnes akaszthatjuk nyakba is, és akkor előre hajolva, nyak-törzs mozdítással kell ezt megpróbálni.

2. Mákospatkó sütés

Hozzávalók: 60 dkg liszt, 2,5 dkg élesztő, 3 dl tej, 3 tojás sárga, 1 teáskanál só, 8 evőkanál porcukor, 10 dkg olvasztott margarin. Töltelék: 20 dkg darált mák, 8 csapott evőkanál porcukor. A kenéshez 3 dkg margarin.

Az elkészítés menete:

Az élesztőt langyos, cukros tejben felfuttatjuk. A lisztet tálba szitáljuk, hozzáadunk egy kávéskanál sót, a felhabolt tojás sárgák felét, a megkelt élesztőt, a porcukrot, majd a maradék langyos tejjel elkezdjük összeállítani a tésztát. A végén az olvasztott margarinnal is alaposan kidagasztjuk.

Liszttel megszórva, letakarva harminc percig kelesztjük.

Közben a mákot a cukorral összekeverjük.

A megkelt tésztából két cipót készítünk, amiket egyenként újra átfogatunk, hogy ne legyen túl lágy a tészta, majd mindegyiket négyszögletűre kisodorjuk. Meghintjük töltelékkel úgy, hogy a felső részén üresen hagyunk egy kb. hat centis részt. Föltekerjük az üresen hagyott tésztáig, amit csíkokra bevagdosunk. Minden másodikat azonos oldalra lehajtunk, majd patkó alakot formázunk belőle. Megkenjük tojás sárgájával, újból harminc

percig kelesztjük, ismét átkenjük tojással, végül mákkal megszórjuk, és előkészített tepsibe helyezzük.

Előmelegített sütőben, vagy kemencében szép színesre sütjük. Kicsit hűlni hagyjuk, utána szépen lehet szeletelni.

3. Patkógyűjtés botra

Amire szükséged lesz: Páronként egy-egy hosszú bot, gyerekek párban. pároként 10 - 12 fekete kartonból kivágott patkó.

A játék menete: A játéktér egyik felére kirakjuk a papírpatkókat. a másik felére felállnak a párok: A páros egyik fele két kézzel (egykézzel, jobbal, ballal) maga előtt kitartja a botot, A páros másik fele elszalad a játéktér másik felére, és minél gyorsabban elhoz egy patkót, amit felakaszt a botra, majd fut a következőért. Az a páros a „győztes, akinek a legtöbb patkója lesz a boton, amikor elfogy a földről mindegyik. (Ami közben leesik a botról, nem számít.) A játék szerepcserével folytatódik.

4. Célba csúsztatás, dobás patkókkal

Amire szükséged lesz: Lencsével, babbal, rizzsel töltött zoknik, melyekbe drótot teszünk, és patkóformára hajlítunk. (vagy a meglévő babzsákokra ragasszunk, egy-egy patkóformát).

A játék menete: A játéktér közepére rajzoljunk, ragasszunk egy kör, négyzet vagy akármilyen formát, a gyerekek minél messzebb állják körbe, és próbálják a patkójukat becsúsztatni vagy bedobni. (Célba dobhatunk akár kosárba, fazékba is.)

5. Páros vagy páratlan

Amire szükséged lesz: A kartonból kivágott patkók tetszőleges számban

A játék menete: A játszani akaró gyerekeknek rá kell jönnie, hogy az asztalon lévő patkókkal hány lovat lehet megpatkolni (4-es csoportok alkotása), és ha van maradék, akkor az párba rendezhető-e vagy sem.

6. Kovács vagyok, lovat patkolok

A játékot mezítláb játsszuk. A játékvezető a kovács, a többiek a lovak, akik elveszítették az egyik patkójukat.

„- Kovács vagyok, megpatkollak, melyik patkód hagytad el?

- Jobb mellső (kéz), bal mellső (kéz) bal hátsó (láb), jobb hátsó (láb) - ezek közül egyet választhat a kérdezett lovacska, és azt oda kell nyújtania a kovácsnak.

- Hány szöggel szögeljem? (A gyerek mond egy számot mondjuk 4 - 8 között.)

A kovács gyengén megcsipkedi a tenyerét vagy a talpát annyiszor, ahány szöget kért (közösen sorolják a számokat), majd amikor kész, a tenyerébe-talpára csap egyet.

7. Patkóépítő

Amire szükséged lesz: dobozkartonból kivágott (lefestett, jancsiszeggel megszegelt) sok-sok „patkó”

A játék menete: A gyerekek párban állnak, és kettőjük közé lerakjuk a kartonból készült patkókat. Az egyik játékos felveszi az első patkót, majd a párja ráakaszt még egyet, majd egy újabbat és újabbat. A játék addig tart, amíg a patkóból épített lánc le nem ér a földre.

5. nap: Kéményseprő

Játék	Munka
Házak és kémények (szín vagy minta szerinti párosító játék) Merre járt a kéményseprő? Kéménytisztító	Régi fém evőeszköz, vagy gyertyatartó...tisztogatása szódabikarbónával és citromlével. Be is kormozhatunk gyertyával tárgyakat, amiket hasonló módon próbálhatnak megtisztítani a gyerekek (közben habzó-kísérlet ezekkel az anyagokkal).
Környezõvilág	Matematikai tartalmak
Tapasztalatszerzés tűz, füst, korom	Gombos játékok: halmazok alkotása, megadott szempontok alapján, ritmus

Fűtés régen és most (fűtőtestek és fűtésre használt alapanyagok) Kéményseprők munkája	felismerése, folytatása vagy hármas csoportokba rendezése. Előre rajzolt létrák fokainak számlálása, fokok alapján sorba rendezése
Mozgás	Ének-zene-tánc
Fel és lemászások bordásfalra, rézsutos létrára, földre fektetett létrafokok közötti járás, futás, ugrás két és egy lábbon Kéményseprő fogó	Tánc kalapok feldobásával, elkapásával nehezítve zenére: Mary Poppins: „Száll a korom” vagy a „Kéményseprők tánca”
Mese - vers - mondóka	Kézműves alkotások
Drégely László: Kéményseprő (vers) A kéményseprő meg a pékinas (mese)	Rajzolás szénrel vagy fekete porkrétával Kéményseprő kalapok barkácsolása Ujjlenyomatok és tenyérlenyeomatok készítése fekete porkrétával különböző alapanyagú felületekre Gombvarrás előre megrajzolt alakra az anyagon

Beszélgetőkör

Témája	Játéka
Heti élmények megbeszélése: kinek mi volt a legjobb élménye, játéka, meséje?... Következő hét témája, és a hozzá kapcsolódó ötletek összegyűjtése	Tüsszentő 3 kívánság - az elhangzott „legjobb volt” ötletek közül 3 eljátszása

Ötletelő:

1. Házak és kémények

Amire szükséged lesz: 10-12 előre kivágott ház és kémény, mely valamilyen látható vagy tapintható tulajdonság alapján párba rendezhető.

A játék menete: Össze kell párosítani a házakat, és a kéményeket egymással. A játék nehezíthető, ha a házak alapanyaga, struktúrája különböző, és a párosítást bekötött szemmel, tapintással kell végrehajtani.

2. Merre járt a kéményseprő?

Amire szükséged lesz: fekete kartonból kivágott koromfoltok, kéz és talplenyomatok, melyeket a játéktérbe kevésbé látható helyre, itt-ott előre felragasztunk, és annyi rajzolt, nyomtatott térkép a játéktérről (udvar, óvoda épülete, csoportszoba, folyosó...), ahány gyerek játszik, színes ceruzák.

A játék menete: Minden gyerek kap egy térképet, és „nyomvadászatra” indul, ha talál egyet, akkor bejelöli a térképen, hogy hol találta. A cél: egy adott időn belül, minél több nyomot felfedezni.

3. Kéménytisztító

Amire szükséged lesz: 3-4 hosszabb papírhenger (pl. papírtörlő guriga), melybe beleszorítunk egy kislabdát vagy újságpapírból gyúrt galacsint, annyi üvegmosó, ahány hengert (kéményt) előkészítettünk.

A játék menete: A játékot legalább ketten játsszák egyszerre. Ki tudja előbb kitolni a kéményből az akadályt az üvegmosó segítségével?

4. Kísérlet: Tűz, füst és korom

Amire szükséged lesz: mécsestartóban, hőálló pohár vagy tál (esetleg füstölő - ha nincs füstérzékelő a csoportszobában)

A „kísérlet” menete: Tartsuk a hőálló poharat, tálát a mécsesláng (meggyújtott füstölő) fölé, és próbáljuk „belegyűjteni” a füstöt, majd tartsuk közelebb a lánghoz és kormozzuk be az oldalát, majd a kezünkkel vagy fehér zsebkendővel próbáljuk meg letörölni azt.

5. Kéményseprő fogó

Amire szükséged lesz. Minden gyereknek egy nyakba akasztható kéményforma vastagabb papírból, melyet úgy vesznek fel, hogy a hátuknál legyen a kémény, és egy-egy fekete ceruza vagy filctoll.

A játék menete: A gyerekek kezükben a ceruzával szaladgálnak a játéktérben, és a céljuk az, hogy minél kevesebb nyomot tudjanak hagyni a többiek a hátán lévő táblán, de ő minél több gyerekén hagyjon nyomot.

6. Tüsszentő

A gyerekek körben állnak, és a játékvezető utasításait követik: „Mássz a létrán, lépj, feljebb, lépj feljebb, lépj feljebb. Kormos lett a tenyered. Fújd meg! Csiklandozza az orrodát és tüsszentesz, tüsszentesz, tüsszentesz!” (és így tovább a létrafokok és tüsszentések számát változtatva)