



Téma: Mesés közlekedés

Tervezett időtartam:

2022. szeptember 20 - 22.

Nevezetes nap: Autómentes nap

Indító élmény:	Lezáró élmény:
❖ Beszélgetés, ötletgyűjtés a beszélgetőkörben (kinek, milyen mesebeli közlekedési eszköz jut az eszébe? Ki utazik vele?)	❖ Szentjánosbogár futás

I. Tevékenységi terv

Szabad, fejlesztő és drámajátékok	Munka jellegű tevékenységek (játékkészítés, kiegészítő eszközök, sütés-főzés, kerti munkák...)
Kiemelten fejleszthető képességek: egyensúly	Kiemelten fejleszthető képességek: fantázia, együttműködés
Megy az út a lábam alatt Repítő szőnyeg Nagyméretű gumicsizmában járás földre rajzolt meseösvényen	Mesekönyvek keresése és összegyűjtése, Tündérbicikli készítés: virágok, szalagok, kosarak, fények, gyöngyök... Mese „járgány” készítése nagyobb kartondobozokból vagy gyümölcsösládából
Mozgást fejlesztő tevékenységek	Környezővilág és matematikai tartalmak felfedezését segítő tevékenységek
Kiemelten fejleszthető képességek: szem-kéz koordináció, figyelem, ügyesség	Kiemelten fejleszthető képességek: mesetudat
A labda útja Kendővivő Hattyúk csónakja Óriáskerék Futóverseny (gyorsulás-lassulás)	Valódi és mesebeli közlekedési eszközök összegyűjtése, csoportokba rendezése (két különböző színű egymáshoz rögzített „tablóra ragasztása Tar Károly: mesés közlekedés (tudáspróba): https://mek.oszk.hu/02000/02038/html/ Térkép kirakós Matematikai tartalmak: Hétmérföldes Távolságok mérése (arányok: rövidebb-hosszabb...) Vándortalpak
Kommunikációt, beszédfejlődést segítő tevékenységek (mesék, versek...)	Zenei képességek fejlődését segítő tevékenységek
Kiemelten fejleszthető képességek: emlékezet, figyelem	Kiemelten fejleszthető képességek: Gyorsuló - lassuló ritmusok

Szanticskai Bátor mese A hétfejű sárkány (népmese) Berg Judit: Tündér biciklin (folytatásokban) Aranyosi Ervin: A mesék birodalma (vers) Lovagoltatók ismétlése	Ír tündérzenékre lánctánc, amivel vonulni lehet a térben mindenfelé Gryllus Vilmos: Lovag és sárkány Rutkay Bori: Sárkányjárgány:
Alkotó tevékenységek	Beszélgetőkör játéka
Kiemelten fejleszthető képességek: fantázia	Kiemelten fejleszthető képességek: fantázia
Mary Poppins esernyője Varázspillangó Légsárkány Hétmérföldes csizma díszítése Repülő szőnyegszövés rongyból, és csillogó fonalakból Varázs seprűkötés faágból, vesszőből, csuhéból, (díszítés fonaltekercsrel)	Hogyan közlekednénk, ha nem lenne autó, motor, repülő, rakéta...? Hogyan közlekednek a mesebeli lények? Melyik közlekedési eszköz kíméletes a természettel? Mire valók a lábaink? Mit jelent a gondolatok szárnyán repülni? „Ez a kocsi nem kocsi, hanem?” Találd ki, hogy melyik mesehős, milyen mesebeli eszközön, eszközzel utazhat! (pl. boszorkány, királyfi, vándorlegény, királylány, tündér...)
Nagyobbaknak előkészített fejlesztő tevékenységek	Összművészeti tevékenységek, ismerkedés művészeti alkotásokkal (Kokas foglalkozás)
Kiemelten fejleszthető képességek: együttműködés	Kiemelten fejleszthető képességek:
Harmonikára hajtogatott papírra mesebeli utazás rajzolása párban, felváltva	

II. Ötletelő:

❖ Mese: SZANTICSKAI - BÁTOR MESE

Dombok ölében van egy kis falu, mint egy fészek, úgy képzeljétek el. A kis házak ott lent cucorognak békés csendben. A madarak tágas köröket rajzolnak felettük, és megtérnek ide lepihenni. Nyári éjen tőlük hallottam ezt a mesét:

Békességben éltek itt az emberek, egymást segítették. Mikor felkelt a nap, kimentek az állataikhoz, és gondoskodtak róluk. Átnéztek a szomszéd udvarába, s találkozáskor köszöntötték egymást:

-Adjon Isten szomszéd, tojtak a tyúkok? Volna néhány patkószege, megpatkolnám a csikómat... Vásárkor meghozom.

- Adok szívesen, várjon csak, hozom már!

Az asszonyok sütöttek, főztek, egymásnak is vittek: - Kóstolja meg szomszédasszony, most sült meg a pitém!

- Köszönöm! Vegyen csak a pogácsámból, jó tepertős.

E mellett a békesség mellett még volt valami más is. Ennek a kis falunak volt egy TITKA. Közösen őrizték az emberek, egymás között is csak suttogva beszéltek róla.

- Ó az Aranymadár, a mi Aranymadarunk! Csak költene már! Még soha nem láttuk a tojásait!

Egy nap különös dolog történt. Az állatok elhallgattak. A csacsi nem IÁ-zott, a bárány nem bégetett, a kutya sem ugatott, még a kápolna egere sem cincogott. A tehének nem akartak legelni, a tyúkrok egy tojást sem tojtak. Mi történhetett?

- Valamit éreznek ezek az állatok! - Mondta az egyik gazda.

És ebben a pillanatban megrendült a föld. Egy sárkány dübörögtette, súlyos léptei rengették a házak falait. Egy vénséges vénasszony igyekezett mögötte.

- Ez a föld mától az enyém! És az én ivadékaimé! Hozza csak anyám az én gyönyörűséges tojásaimat! De el ne ejtse, mert akkor végünk van!

- Viszem fiam, viszem már! - káromta az anyja.

Ettől a naptól kezdve nem mertek kimenni a házaikból az emberek. Az állatokat is bezárták az istállóba, ólakba. Egymáshoz sem jártak át, szólni is alig mertek, annyira féltek.

A sárkány jól érezte magát, beköltözött a faluszéli kiserdőbe az elhagyott faházikóba.

A házakban nőttek a sóhajok. Egyre csak ezt mondogatták az emberek:- Arany madár! Hol a mi Arany madarunk, ki segít most rajtunk?

Három nap, három éjjel ment ez így. S a következő hajnalon megszólalt egy kakas. Alig kukorékolta el magát, máris válaszolt neki a csacsi, de a kutya, a bárány, a tehének is, és még a kiscsikó is nyerített egyet. A kápolna egere pedig cincogott egy alig hallhatót.

Az ablakok kinyíltak, az emberek kinéztek:

- Valamit éreznek ezek az állatok! Hallgassunk csak! A távolból ének hallatszik!

És füleltek,... és valóban lehetett hallani.....egyre közeledett,... egyre hangosodott:

„ Hétmérföldes csizma hozott el ide ma,

Álmomban Aranymadár szólított, hogy idevár,

Így hát jöttem segíteni, a kis falut megmenteni

Hétmérföldes csizma hozott el ide ma. „ - Itt is volnék! De csendes ez a kis falu! Hogy bezárkózott itt mindenki!

A legbátrabb Gazda kinyitotta az ajtaját, és kilépett, illendően kalapot emelt:

- Adjon Isten Vándorlegény! Mi járatban vagy erre, ahol már csak a sárkány jár?

A vándor kebelére vette kalapját, és így válaszolt :

- Álmomban egy Aranymadár hívott ide, mert azt mondta, nagy szükség van rám.

A Gazda egyenesen a szemébe nézett:

- Erős a hited? Bátor a szived?

- Örülök ha segíthetek! - válaszolta a legény. - Hol találom az erdei ösvényt?

- Arra, egyenest! - kapta meg az útbaigazítást.

Ennyi elég is volt neki, fejére tette kalapját, megigazította tarisznyáját. Jól megfogta

vándorbotját, és dalolva indult is : „ Hétmérföldes csizma hozott el ide ma.....

Mikor az erdőhöz ért, hát bele szólott az erdőbe:

- Kedves erdő, bemehetek?

A válasz szárnyzuhogás, aranytollhullás, és csengőhang volt, ami azt mondta:

- Gyere bátran kedves vándor, gyere, gyere!

S ahogy ment az aranytollak nyomában, egy földmélyedésben, egy mohával bélelt üregben megcsillant valami.

- Uramfia! Költött az aranymadár! Aranytojások! - örvendezett a legény. S ekkor hangot hallott:

- Vidd őket, és keresd meg a sárkány büzös ,rúcskös fekete tojásait. Cseréld ki az

aranytojásokra őket, de nagyon vigyázz, fel ne ébressz se a sárkányt, se az anyját, mert akkor

vége az életednek, de vége annak a kis falucskának is! Aztán pedig fogd a sárkány tojásokat, és

dugd el egy korhadt fa odvába! Vegyél magadhoz egy aranytollat, s ha bajba kerülsz, használd a varázserejét! Szerencse kíséren utadon!

Ment a Legény, kapaszkodott felfelé, a kis faházhoz, ahonnan már lehetett is hallani a sárkány irtózatos horkolását. Lent a kis falucskában minden ember, minden állat erősen fohászodott:

-Jajj te Legény, helyén legyen az eszed, ne veszítsd el a fejed, bátor legyen a te szived! Odaért a vándor a házikóhoz, hát ott ült a tornácon a vénséges öregasszony, és őrizte a házat. Reszelős hangján hívni kezdte a legényt : - Gyere csak közelebb, na gyere ha mersz!

- Szives - örömet öreganyám - válaszolt a fiú, de már vette is elő az aranytollat, és kezdte a varázst:

- Este van már este, leszállt a nap messze, csukd be mind a két szemed, jóéjt, álmodj szépeket! Kétszer sem kellett elmondania, már aludt is a vénasszony, együtt horkolt a fiával. Ekkor nagyon gyorsan, de óvatosan kicserélte a bűzös tojásokat az aranyakra, betakarta őket szalmával, hogy észre ne vegyék a cserét. A sárkánytojásokat tarisznyájába tette, és már ment is fel a dombtetőre az öreg, százéves korhadt fához. Bedobta az odvába azokat, el is nyelte a fa valamennyit. Épp jókor, mert felébredt a sárkány

-Brrrrr !!! !Na anyám, vigyázott a tojásaimra?

- Le sem vettem a szemem róluk! - mondta kicsit szédelegve az öreganyja, mert el volt még kábulva a varázslattól.

-Akkor most kiköltöm őket! - határozta el magát a sárkány, és elkezdte morogni a keltegető varázslását:

- Sötét erő, bűvös erő, kissárkányok, bűjvatok elő!! - Hetvenhét-szer kellett elmondania, de bizony nem történt semmi. Bele akart hetvennyolcadszorra is fogni, mikor egy távoli énekhang csiklandozta meg a fülét:

-„ Így hát jöttem segíteni, a kis falut megmenteni, hétmérföldes csizma, hozott el ide ma „ Ekkor mocorgás támadt a fészekben, pattanások hallatszódtak, és hirtelen vakító fény sugározta be a kis rozoga házikót. Ez a fény elviselhetetlen volt a sárkánynak is, meg az anyjának is. Fejükhez kapva kiáltották:

-Jaj! Végünk, végünk, most elvesztünk! A fény győzött, végünk, végünk!

Tántorogva kiszédelegtek a házból és belezuhantak egy mély gödörbe. A föld hamarosan be is lepte őket. Örökre elnyelte testüket.

.Az aranymadár fiókáit nyílegyenesen felszöktek az égbe, a kicsi falu felé szálltak, üdvözlő köröket rajzoltak felette. Az emberek kijöttek házaikból. Kiengedték állataikat, és visszatértek régi életükhöz, boldogan nézték a fényes eget, és suttozták:

-Aranymadár, a mi aranymadarunk. „ Süss fel nap, fényes nap, Aranymadár fiókáit ragyognak! „- énekelték.

De hallgassunk csak még egy picit! Egy ismerős dal! Egy ismerős hang valahol a távolban! A Vándorlegény dala! ...vajon merre jár, hol segít?

-„ Hétmérföldes csizma hozott el ide ma,

Álmomban Aranymadár szólított, hogy idevár,

Így hát jöttem segíteni, a kis falut megmenteni

Hétmérföldes csizma hozott el ide ma. „

És ha néha hallanak egy kis morajt, mert valami mozgatja a talajt, mindenki tudja, a sárkány meg az anyja morog, de félelmetes erejük már csak hamu és göröngy lett ott.

❖ Ének-zene-tánc

Gryllus Vilmos: Lovag és sárkány <https://www.youtube.com/watch?v=WVUglGaTl1E>

Ír tündérezene <https://www.youtube.com/watch?v=Um9BzZhZwN4>

Rutkay Bori: Sárkányjárgány: <https://www.youtube.com/watch?v=bWKGQMwMBpU>

❖ Játékok, kézműves tevékenységek:

❖ Megy az út a lábam alatt

Alapanyag szükséglet: Sok-sok újságpapír, ragasztó szalag (festők használt papír), székek, könnyű tárgyak, pl.: aranyalma hungarocellból vagy olyan tárgy, ami egyrészt könnyű, másrészt kapcsolódik adott témához, meséhez, játékhoz.

A tevékenység menete: Az újságpapírokból hosszú (kb.: 2 méteres) csíkokat ragasztunk. Egyik végét egy kis szék első két lába alá szorítjuk úgy, hogy ráül a székre egy kisgyerek. A másik végét kihúzzuk, és a végére ragasztjuk az aranyalmát vagy más könnyű tárgyat, amit szeretnénk az „úton elérni”. Többen is játszhatják egyszerre, vagy egyedül úgy, hogy egy mondóka/dal végére a papíron lépegetve ülő helyzetben be kell húzni a csík végén lévő tárgyat a szék alá. Énekelhetjük például:

Megy a labda (más tárggyal is helyettesíthető) vándorútra,
egyik célból a másikba.
Aki tudja, meg ne mondja,
merre van az alma útja.
Csili csalamádé, rohadt karalábé,
cukor csokoládé, Sári hopp, hejhopp.

❖ Térkép kirakós

Alapanyag szükséglet: Kb.20x30cm zöld karton lapok, szürke szigetelő szalag, kisebb színes (kék, sárga, piros) síkidomok papírból

A tevékenység menete: A zöld papírra utcákat húzhatnak tetszőlegesen a gyerekek 2-3szigetelő szalag csíkkal úgy, hogy a végük a papír széléig érjen. Megpróbálhatják a lakóhelyük közvetlen környezetét, utcáit ábrázolni így, a színes papírokból pedig házakat, játszótereket rakosgathatnak ki. Végül az elkészült térképeket egy beszélgető kör alkalmával például egy óriás térképpé illeszthetjük össze, amin bábukkal közlekedhetünk egymáshoz. (Átbeszélgetve a távolságot, és hogy milyen közlekedési eszközzel érdemes menni. A fantáziánkat itt is érdemes elengedni, és a gördeszktől kezdve a lovashintóig bármit kitalálhatunk, és jelölhetünk is a térképen).

❖ A labda útja

Eszköz: Egy gumi léglabda

A játék menete: A gyerekek szorosan egymás mellett hanyatt fekszenek a fal mentén úgy, hogy nyújtott, függőlegesen felemelt lábukat a fal támasztja meg. A sor egyik végén fekvő gyerkőc a talpára vesz egy labdát, és kéz érintése nélkül a labdát végig adogatják az úton a lábukkal összefogva, illetve a talpukon egyensúlyozva.

Másik változata: körbe ülünk, és a fenti dalra („Megy a labda vándorútra...”) gurítjuk valakinek a labdát, ő pedig visszagurítja nekünk.

❖ Repítő szőnyeg

Eszköz: Két nagyobb, 2x2 méteres kendő vagy lepedő, repítendő tárgyak (labda, lufi, plüss állatka...)

A játék menete: A gyerekek két csoportra oszlanak, és körben megfogják a két kendőt. Az egyik közepébe helyezik a repíteni kívánt tárgyat, és egyszerre fellendítik a kendővel úgy, hogy az lehetőleg a másik kendő közepére érkezzon. A másik csapat pedig igyekszik elkapni azt, majd visszarepíteni.

❖ Hattyúk csónakja

Eszköz: Két nagy lepedő (kb.2x2méteres), nagyobb szőnyegmentes padló (tornaterem)

A játék menete: A csoport megint két részre oszlik, és a két lepedő egyik végébe kapaszkodva elhúzzák a lepedőkön ülő egy-egy felnőtt utast (persze, ülhet gyerek is a lepedőn), és az a csapat nyer, amelyik előbb átér a terem kijelölt egyik pontjából a másikba (átérnek a vízen).

❖ Óriás kereke

Eszköz: Egy hosszú papírcsík (kb.1,5x5m), amit a két végénél összeragasztunk.

A játék menete: A gyerekek beleállnak a nagy papírkarikába, a fejük felett tartják, és engedik az ujjai között a papírt forogni, csúszni, ahogy lépdelenek lassan előre rajta. Addig mennek, amíg el nem érnek az óriások országába.

❖ Mary Poppins esernyője

Alapanyag szükséglet: Nagyobb dobozkarton oldala, színes fóliák, amin keresztül a színek tovább vetülnek. A kartonból nagy esernyőformát vágunk ki, a felső részén több hosszú lyukat vágunk, ami az esernyő ívét követi, és azokba ragasztjuk a különféle színű fóliákat.

A játék menete: Szabad játékhoz, és beszélgető körbe is bevihetjük. Illetve használhatjuk tornateremben, szemközti bordásfalakra ferdén feltámasztott padok megmászásához vagy csúszdán való lecsúszáshoz.

❖ Varázspillangó

Alapanyag szükséglet: Nagyobb dobozkarton oldala, színes fóliák, amin keresztül a színek tovább vetülnek. Az esernyőhöz hasonló tárgyat kapunk, csak most egy óriási pillangóformának a színeit adjuk a fóliákkal.

A játék menete: Egyvalaki felveszi a hátára a pillangó szárnyat, a többiek pedig megtervezik számára az útvonalat. Mindig egy gyerek mondja, hogy hova szálljon következőre. Nehezebb változatban az is lehet, hogy először elmondják a többiek egymás után, hogy merre repüljön (3-5 állomás), mit érintsen meg., és csak azután indulhat el, és emlékezetből kell végig repülnie az úton.

❖ Ez a kocsi nem kocsi, hanem...

A játék menete: Egy játék autó, amit beteszünk a kör közepére, és szabad meseszöveget kezdeményezünk vele úgy, hogy azt mondjuk: Ez a kocsi nem kocsi, hanem egy varázsszőnyeg, ami esős tavaszi napon egy szegényember háza előtt szállt le...Mindenki, aki folytatni szeretné a mesét, az elismételi ezt a mondatot, és tovább szövi a történetet.

❖ Hétmérföldes

Eszköz: Egy nagy csizma, amiben lötyög minden gyerek lába, aszfalt kréta

A játék menete: A játékos felveszi a csizmát, és megtesz 7 lépést, amilyen nagyokat csak tud, és a krétával megjelöljük a helyet, ahova érkezett. Egymás után minden szereplő megteszi, és az lesz a „mesebeli királyfi”, aki a legmesszebb ért a csizmában.

Vagy kijelölünk a krétával egy távolságot, és az kapja a „hamuban sült pogácsát”, aki a legkevesebb lépéssel tudja megtenni az utat a csizmában.

❖ Légsárkány

Alapanyag szükséglet: Papír körtálcák, olló, piros, sárga festék, sárkányfej minta vagy saját sablon, papírhenger

Elkészítés menete: A körtálcákat tetszés szerint sárga-vörös-zöld színűekre festjük. Amíg száradnak, a hengerből vagy más sablonból sárkányfejet készítünk a testhez illő színűre festve, lángnyelvet ragasztva a fogai közé, fület a fejére. A papírtálcát spirálszerűen kígyóformára vágjuk, és összeragasztjuk a fejjel.

13. Vándortalpak

Alapanyag szükséglet: Többféle színű festék, ecset nagy papír a padlón, colostok és/vagy madzag

Tevékenység menete: Minden gyerek mindkét talpáról festék nyomatot készítünk a papírra. A kisebbekkel megkereshetjük és összeköthetjük csak a bal és/vagy csak a jobb talp lenyomatokat. Nagyobbakkal colostokot illetve madzagot használva megméregethetjük őket, és összeköthetjük az egyező méretűeket. Végül kedvük szerint díszíthetik a talpakat a gyerekek.

14. Sárkányjárgány

A mozgás menete: Csináljunk 3-7-12 fős csoportokat. A csoportok tagjai egy hosszabb papírból csavart „kötélbe” kapaszkodnak, amit végig fogni kell, nem engedhetnek el. Hagyhatjuk őket így szabadon mozogni a zenére, vagy játszhatunk utánozó mozgást, amikor az egyikőjük által mutatott mozdulatot utánozzák a többiek (továbbra is kapaszkodva a sodort kötélbe), illetve kívülről mi is mondhatunk nekik megoldandó feladatokat: üljenek le, feküdjenek hasra, ugráljanak egy lábon vagy akár (nagyobbakkal) bukfencezhetnek is, és még mindig tartva a fogást.