



JÁTÉKOS FELADATOK A SOKSZÍNŰSÉGRŐL

Összeállította: Z. Kiss Adrienn

Rajzolta: Németh Ibolya

KIVONAT

A játékok során a gyerekek jobban megismerhetik saját és egymás külső és belső tulajdonságait. A legfőbb cél a sokszínűség megértése, egymás elfogadásának erősítése, hiszen a világ sokkal érdekesebb és jobb attól, hogy sokszínűek vagyunk.

A játékos feladatok ehhez a meséhez készültek. 4 tanórát vesz igénybe a történet elolvasása és megbeszélése, valamint a játékok közös megoldása. Minden tanórához egy cicaház tartozik a „játéktáblán”. A varázsgombolyag fonalát követve haladunk a gyerekekkel közösen a feladatokban. Minden tanóra a mese olvasásával kezdődik, majd jelképesen -a cicaházba belépve- a témához kapcsolódó játékot oldjuk meg. Így lehet kijutni a házból, hogy a következő órán folytatódjon a történet.



1. óra: *Ami látszik rajtam*

A mese felolvasásával kezdjük az órát. Az első három fejezet készíti elő a történetet, ezért a 25. oldalig érdemes eljutni az első játék előtt.

1.	Színező (1. számú melléklet)
Játék menete	Valamennyi gyerek ugyanolyan cicás színezőt kap, azzal az instrukcióval, hogy bármilyenre kiszínezhetik: lehet valóságos, vagy képzeletbeli a cica, nincsen kikötés. A színezés végén a kész műveket kitesszük a táblára.
Cél	A cél az, hogy a külső tulajdonságokról, a sokszínűség látható dolgairól párbeszéd induljon el a gyerekekkel.
Konklúzió	Sok hasonlóságot, és sok különbséget is láthatunk, ha a cicákat megfigyeljük, de ezek mind a külső tulajdonságaik. Ugyanez van velünk emberekkel is, nincs két teljesen egyforma ember a világon.

2.	Hasonlóság-különbség
Játék menete	Mindenki felírja a nevét egy papírra, amit bedob egy kosárba/kalapba. Egy gyerek kihúz egy nevet, úgy hogy senki se lássa, és találnia kell 3 olyan külső tulajdonságot, amiben hasonlítanak, és 3 olyat, amiben különböznek. Aki kitalálja, hogy kinek a neve szerepel a lapon, az húzhat következőnek.
Cél	Tapasztalati élményt szerezzenek a gyerekek arról, hogy bizonyos dolgokban hasonlítunk egymásra, más dolgokban pedig különbözünk egymástól.
Konklúzió	Vannak közöttünk hasonlóságok, csakúgy, mint különbségek, de mindenből csak egy van a világon.

2. óra: *Milyen lenne, ha egyformák lennénk?*

Előkészület során az előző óra rajzait tegyük ki a táblára, majd a 26-48. oldalig olvassuk fel a mesét.

3.	Színező (1. számú melléklet)
Játék menete	Valamennyi gyerek ugyanolyan cicás színezőt kap, mint a korábbi órán, de most a pedagógus pontos utasításai alapján kell kiszínezni a képet. A színezés végén az egyforma kész műveket kitesszük a táblára, és összehasonlítjuk a korábbi cicákkal.
Cél	A cél az, hogy a gyerekek rájöjjenek arra, hogy a cicák és a világ sokszínűsége jó dolog.
Konklúzió	A világ sokkal érdekesebb attól, hogy nem vagyunk egyformák. Nincs két ugyanolyan ember a világban, mindannyian különleges részei vagyunk az egésznek.

4.	Girland készítés (2. számú melléklet)
Játék menete	Minden gyerek kap egy személyre szabható girlandot, amit kitölt magáról.
Cél	A cél az, hogy beszélgetés induljon el arról, hogy nem csak külső, tulajdonságainkban vannak különbségek és hasonlóságok.
Konklúzió	Attól még, hogy azonos a hajszíne két gyereknek, nem biztos, hogy ugyanaz lesz a kedvenc meséje, színe vagy hobbija. Vannak dolgok, amiket nem láthatunk, ezért fontos, hogy ne a külső tulajdonságok alapján ítéljük meg a másikat.

3. óra: *Nem látható dolgok*

Azt a korábbi órákon megbeszéltük, hogy a külső alapján milyen különbségeket és hasonlóságokat tudunk megállapítani. Ezen az órán, a nem látható dolgokkal fogunk foglalkozni. Olvassuk fel a mesét a 49-67. oldalig.

5.	BINGÓ (3. számú melléklet)
Játék menete	Mindenki kap egy üres BINGÓ lapot, amiben olyan állítások vannak, amiket pusztán külső tulajdonságok alapján nem lehet a másiktól megállapítani. Egyszerre egy társától csak egyet kérdezhet. Ha igaz rá az állítás beírhatja a nevét, ha nem, akkor csak azután kérdezheti újból, ha közben mással is próbálkozott. Mindenki lapján egy név csak egyszer szerepelhet, ezzel is ösztönözve őket arra, hogy ne csak a közeli barátját kérdezgesse. Akinek elsőként lesz egy sorban, vagy oszlopban 5 neve, az bemondhatja, hogy BINGÓ.
Cél	A cél az, hogy tapasztalati élményt szerezzenek a gyerekek arról, hogy bizonyos dolgokat nem lehet külső tulajdonságok alapján tudni a másiktól.
Konklúzió	Ahogy a külső tulajdonságaink, úgy a belső tulajdonságaink tekintetében is sokszínűek vagyunk. Más dolgokat szeretünk, más dolgoktól félünk, és ez így van jól. Ahhoz, hogy valakit megismerjünk, nem elég, ha a külső tulajdonságait ismerjük.

6.	Kő-papír-olló vonatos játék
Játék menete	A gyerekek önállóan elkezdnek kő-papír-olló játékot játszani egymással. Aki veszít, az beáll a nyertes háta mögé, és vonatozva halad vele együtt tovább, de ő már csak nézi a játékot, a nyertes háta mögött. Egymástól függetlenül egyre hosszabb vonatok alakulnak, de a játéknak akkor van vége, amikor az egész osztály egy hosszú vonattá áll össze. A játéknak egy nyertese van, aki a végén legelől áll.
Cél	Tapasztalati élményt szerezni arról, hogy milyen érzés az, amikor mindenki ugyanazt szeretné, de csak egyiküknek sikerülhet.
Konklúzió	A cicák a mesében a csúszdát, és az egérlyuktortát szerették volna, de nem jutott mindenkinek, az osztályban pedig a győzelmet szerette volna mindenki. Beszéljük meg, hogy ki hogy érezheti

	magát ebben a helyzetben! Ha egyformák lennénk kívül-belül, akkor nagyon sok konfliktus lenne közöttünk, hiszen mindenkinek csak ugyanaz a ruha, játék, ennivaló stb. lenne jó, ugyanazokat a dolgokat kedvelnénk.
--	--

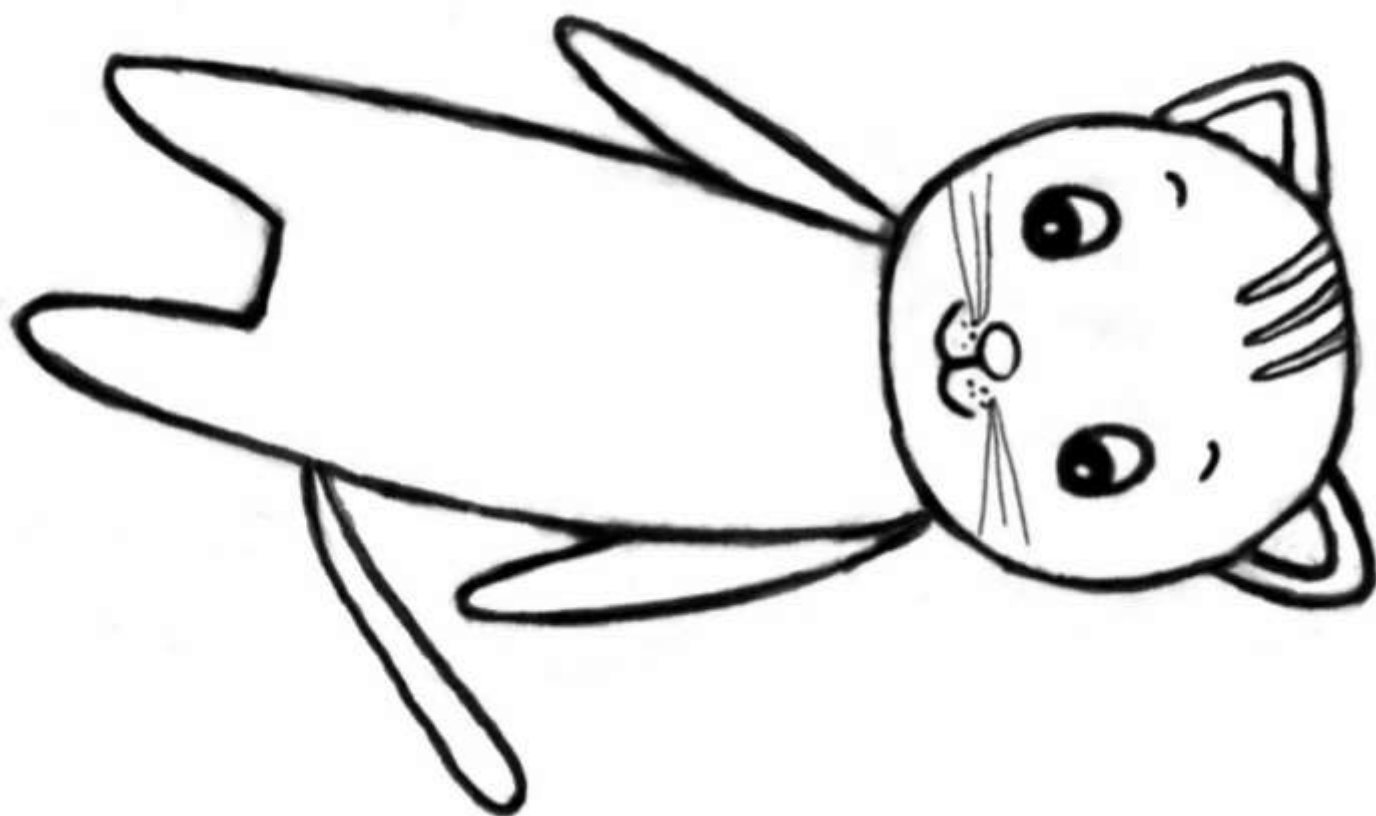
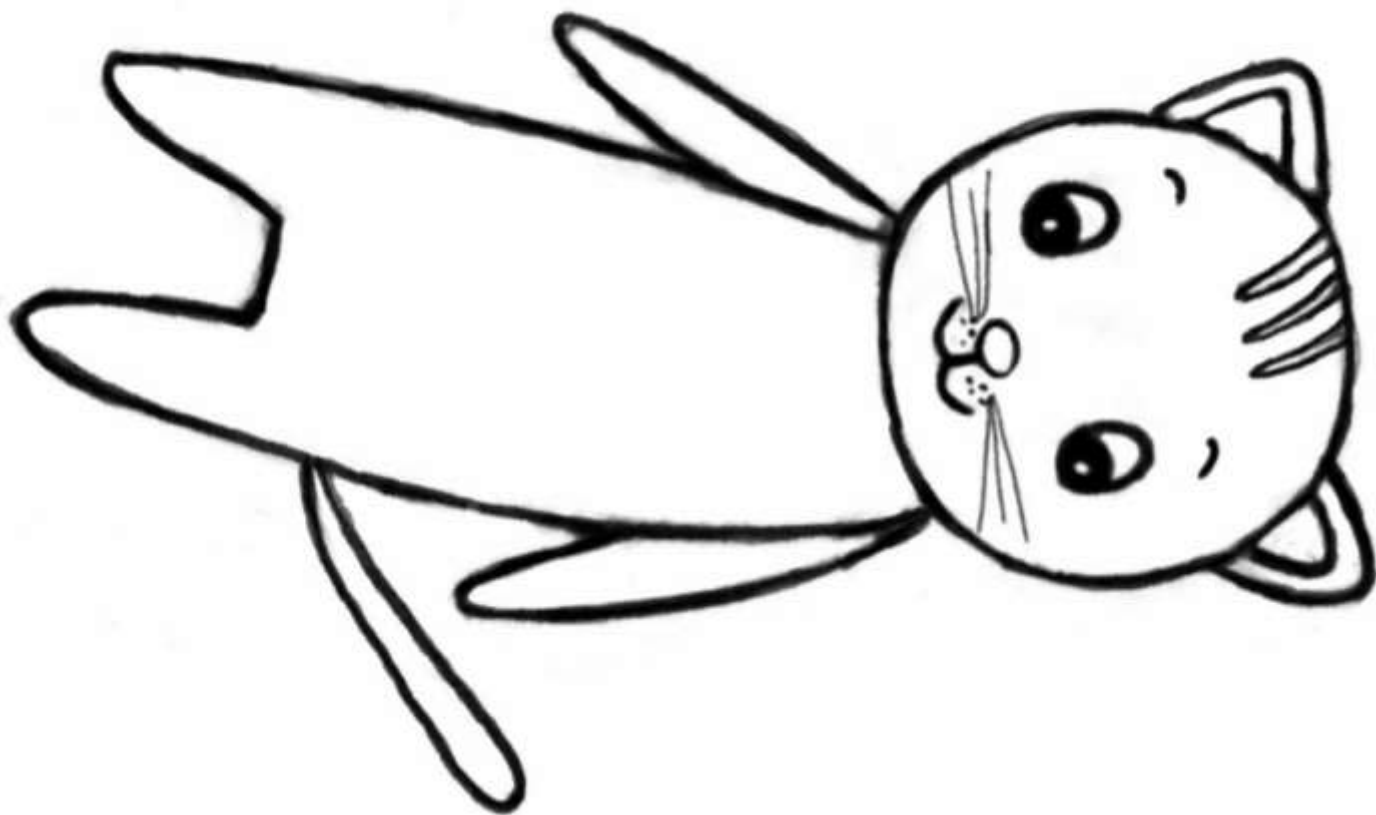
4. óra: *Nem kell egyformának lennünk*

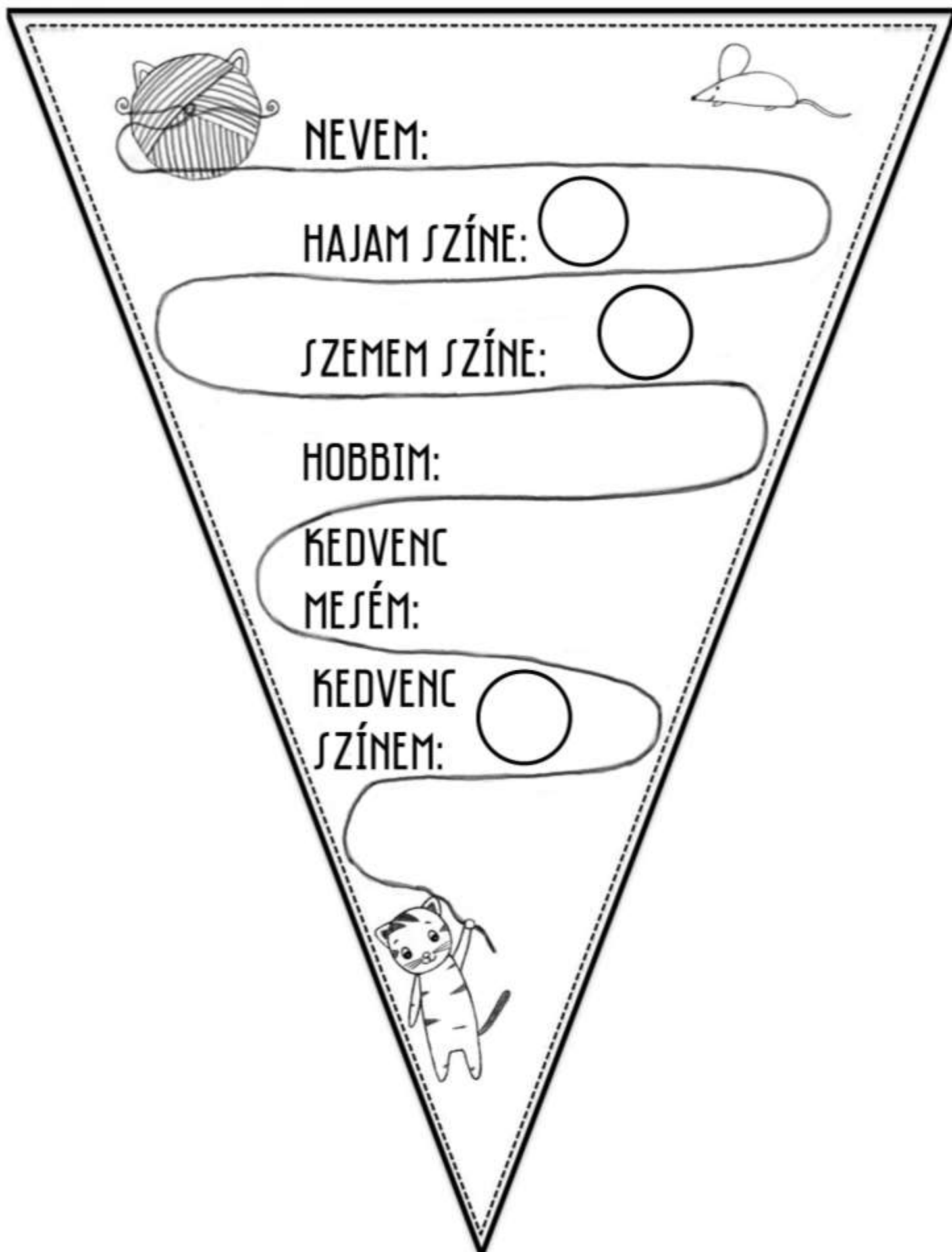
Olvassuk fel a mesét a 69-88. oldalig.

7.	Sótartó (4. számú melléklet)
Játék menete	A gyerekek megkapják a sótartó alapját, amit közösen meghajtogatunk. Párban mindenki megold 1-1 kérdést. Fontos hangsúlyozni, hogy a sótartóban minden kérdésnél 1 lehetséges jó válasz olvasható a sok közül. Más válasz is lehet helyes. Amikor végeznek a gyerekek ezzel, akkor befejeztük a mese feldolgozását: belépünk a sokszínű virágoskertbe. Ha van kedvük ezután kiszínezhetik a szereplőket.
Cél	A cél az, hogy a mese befejeztével a sokszínűségben rejlő pozitív dolgokat meg tudjuk erősíteni a gyerekekben.
Konklúzió	A világ sokkal érdekesebb hely így, hogy nem vagyunk egyformák. A sokszínűség jó dolog, hiszen emiatt más dolgok mennek nekünk könnyebben, más dolgok jelentenek nehézséget, kiegészítjük egymást.

8.	Varázslatos macskafű
Játék menete	A gyerekekkel ültessünk közösen búzát, hogy az osztálynak is legyen „varázslatos macskafűve”.
Cél	Legyen egy maradandó dolog az órák után, ami a mesére, és ezeknek az óráknak a tanulságaira emlékezteti a gyerekeket.
Konklúzió	Mindannyian hibázhatunk, de a hibáinkból tanulhatunk.

1. számú melléklet





Találj valakit az osztályban, akire igaz...

..... szereti a cicákat.	 szokott legózni.	 szeret focizni.	 nincs háziállata.	 van testvére.
..... fél a pókoktól.	 szereti a csokit.	 kedvenc színe a kék.	 zenét hallgat tanulás közben.	 játszik hangszeren.
..... ült már lovon.	 szeret sokat beszélni.		 nem szereti a palacsintát.	 szereti a ropit.
..... szeret rajzolni.	 van háziállata.	 kedvence a matematika.	 tud úszni.	 ült már vonaton.
..... sokat olvas.	 szeptemberben született.	 szeret biciklizni.	 szeret énekelni.	 jobban szereti a telet a nyárnál.

B I N G Ó

Találj ötöt egy sorban, vagy oszlopban!

Egy név maximum kétszer szerepelhet a lapodon.

