

## FOGLALKOZÁSTERV

A Komplex Alapprogram pedagógiai rendszerének gyakorlati elsajátítása –  
**Testmozgásalapú alprogram (TA)**

<b>A dokumentum készítőjének neve:</b>	Bordásné Olár Katalin
--	-----------------------

<b>A foglalkozás célja:</b>	Szociális kompetencia fejlesztése mozgásos játékokkal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Együttműködés, egyenrangúság, közösségi lét, felelősségteljes, problémamegoldó és konstruktív magatartás fejlesztése</li> <li>• Mozgáshoz kapcsolódó pozitív attitűd formálása</li> </ul>
<b>Évfolyam és/vagy csoport:</b>	4. osztály
<b>Tematikus egység:</b>	Mozgásos élmények szabadidőben
<b>A foglalkozás témája:</b>	Játsszunk együtt! Kooperatív játékok
<b>Tantárgyi kapcsolat:</b>	Magyar nyelv, természetismeret, testnevelés
<b>Alprogrami kapcsolat:</b>	Testnevelés, életgyakorlat
<b>Felhasznált források:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komplex alprogram testmozgásalapú alprogram résztvevői kézikönyv</li> <li>• Bedőné Fatér Tímea: Kooperatív játékok gyűjteménye (nemcsak) általános iskolásoknak</li> </ul>

Idő-tartam (perc)	A pedagógus tevékenysége	A tanulók tevékenysége	Módszer	Munka- forma*	Eszköz
5	<p><b>Bevezető rész:</b></p> <p>Játék kezdeményezése.</p> <p>Gyerekek körbe állnak. Kérek tőlük 4 magyar kutyafajtát. Körbe járva minden gyerekre mutatva sorban mondunk</p>	<p>Kör alakítása.</p> <p>Magyar kutyafajták sorolása.</p> <p>Csoportba rendeződés.</p>	<p>Ráhangolódás</p> <p>Csoportalakítás</p>	<b>EOF</b>	

5	<p>egy kutyafajtát, így az azonos nevűek egy csoportba kerülnek.</p> <p><b>Fő rész:</b></p> <p>Játék ismertetése</p>	<p><b>Bogozd ki!</b></p> <p>A csoportok köröket alkotnak úgy, hogy a válluk összeérjen. Becsukják a szemüket és előre nyújtják a kezeiket amíg nem találnak egy kezet amit megfoghatnak. Minden kéz csak egy kezet foghat. Azután kinyitják a szemüket és megpillantják a kezek összefonódását. Megpróbálják kioldani a csomókat úgy, hogy közben nem engedik el egymás kezét. Ügyes átbújások, forgások segítségével kinyílik a kör.</p>	<p>Kooperatív mozgásos játék</p>	<p>CS</p>	
12	<p>A játék ismertetése</p> <p>Próbajátéknál a kivitelezés segítése</p>	<p><b>Adj hozzá egy mozdulatot!</b></p> <p>Minden csoporttag kitalál egy mozdulatot.</p> <p>Az első bemutat egy mozdulatot, a következő megismétli ezt, majd hozzátesz egy újat és így tovább, míg minden csoporttag sorra kerül. A végére kialakul egy saját kis koreográfia, amit minden csoporttag</p>	<p>Kreativitást igénylő kooperatív játék</p>	<p>CS</p>	

<p>10</p>	<p>A játék ismertetése</p> <p>Biztatás, megerősítés</p>	<p>megtanul és együtt előadják a többi csapatnak.</p> <p><b>„Vakmentő” kidobó</b></p> <p>A játékterületen bárki bárkit kidobhat. A labdával hármalt lehet lépni. Fejre nem szabad célozni. Akit kidobnak átmenetileg „megvakul”, ezért leguggolva várja, hogy segítséget kapjon. A guggoló gyerekeket ketten tudják meggyógyítani úgy, hogy megfogják a két kezét és elvezetik egy kijelölt területre a „kórházba”. A mentés alatt a sérültnek csukva van a szeme, a mentők vezetik kézen fogva. A mentőkre tilos célozni. A kórházban a két mentő tapsol egyet - egyet, ettől a társuk meggyógyul, kinyitja a szemét és visszatérnek a kidobós játékba.</p>	<p>Kooperatív mozgásos játék</p> <p>Szociális képességeket fejlesztő labdajáték</p>	<p>EOF</p>	<p>1 db gumilabda</p>
<p>3</p>	<p><b><u>Befejező rész</u></b></p> <p>Élmények meghallgatása: Hogyan érezték magukat? Kinek melyik játék tetszett a legjobban? Miért?</p>	<p>Élmények, vélemény megfogalmazása</p>	<p>Beszélgetés</p>		
<p>Össz: 35 p</p>	<p>Értékelés a pozitívumok kiemelésével.</p>				

--	--	--	--	--	--

**Rövidítések magyarázata:** E = egyéni, P = páros, K = 3-6 fős kiscsoportos, Cs = Csoportos, EOF = együttes osztályfoglalkoztatás

A foglalkozás során fejlesztett kompetenciák, képességek:

Szociális kompetencia fejlesztése:

Kooperativitás

Felelősségvállalás

Problémamegoldás

Empátia, tolerancia

Alkalmazkodó-képesség

Segítőkézség

Szabálytudat

Énkép, önismeret fejlesztése