

Segédanyag szerzője	Kozma Beáta
Az iskola neve	Székesfehérvári Munkácsy Mihály Általános Iskola
Szitakötő folyóirat lapszáma	72.szám
Kapcsolódó cikk	Szvetelszky Zsuzsanna: Régi és új – két igazság, egy világ (12-13. old.)
Évfolyam	4. évfolyam
Tantárgy	etika, technika

RÉGI IDŐK – ÚJ SZABÁLYOK

Az alábbi feladatsor a Szitakötő cikk elolvasása, feldolgozása után alkalmazható. A feladatok továbbviszik az olvasott szövegben megfogalmazott gondolatokat. A segédanyagban található mese (A nagy találkozás) saját írás.

Eszközlista

- Alapeszközök csapatonként: golyó, fonal, fakanál, stopper
- Kiegészítők: ceruza, filctoll, játéklap, ragasztó (opcionális)
- Előkészület: eszközök kikapcsolása csomagokba, játéklapok másolása

Kompetenciafejlesztés

- Kreativitás: új szabályok és játék kitalálása
- Együttműködés: csoportmunka, közös döntések
- Kommunikáció: ötletek megfogalmazása, bemutatás
- Problémamegoldás: működő szabályrendszer kialakítása
- Időgazdálkodás: időkerethez való alkalmazkodás
- Finommotorika: eszközök kezelése
- Digitális tudatosság alapjai: modern eszköz szimbolikus használata

Munkaforma

- Csoportmunka
4 fős csapatok szervezése, 1m x 1,50 m-es asztalok állnak a gyerekek rendelkezésére

Feladtleírás

A csapatoknak a megadott eszközök segítségével meg kell építeni egy pályát, melyen a golyót kell végigvezetniük a rendelkezésükre álló eszközökkel. A pályán a golyó továbbhaladásának módját is fel kell tüntetni ikonok segítségével. Fel kell állítani a szabályrendszerüket a mese szövegéhez kapcsolódva. Minden csapat kap egy szabálykártya sablont pluszban, ahol ikonok rajzolásával állíthatják fel a saját szabályait. A csapatok ki is próbálhatják egymás pályáit.

Időkeret

- 45 perc, bemutatással együtt

A nagy találkozás

Egyszer volt, hol nem volt, egy poros padláson állt egy öreg játékláda. Benne fakardok, kopott babák és egy kisautó, amelynek kerekei már régen megtanulták a csendet. Éjjelente azonban, amikor a ház elaludt, a játékok halkán összesúgtak a régi időkről, amikor még minden nevetés hangosabb volt. Egy nap a láda mellé került egy fényes doboz is, tele új játékokkal: villogó képernyőkkel, sípoló hangokkal és gyors ígéretekkel. Az újak büszkén meséltek a sebességről és a színekről, a régiek pedig a képzeletről és a türelemről. Hamar rájöttek, hogy egyik sem teljes a másik nélkül. A régi játékok megtanították az újakat álmodni, az újak pedig segítettek a régieknek újra felragyogni. Így lett a padlás nemcsak emlékek, hanem új történetek otthona is, ahol a játék sosem lett igazán régi vagy igazán új.

Játéklap a csapatoknak

A játék neve: _____

Csapat neve: _____

A játék története:

Szabályok:

1. _____

2. _____

3. _____

Hogyan lehet nyerni? _____

Az idő szerepe (stopper/homokóra): _____

Rajzold le a játékot!

IKON / JEL Rajzold ide	Szabály neve: Mit kell csinálni? Mikor érvényes?
--------------------------------------	---