

ÓRATERV

A pedagógus neve	Léhner Ágnes
Az iskola neve	Székesfehérvári Munkácsy Mihály Általános Iskola
Osztály	2. b
Dátum	2020. október 21.
Időkeret	45 perc
Műveltségi terület	Testnevelés és sport
Tantárgy	Testnevelés
Az óra témája	Félelmeinket feloldó futó-és fogójátékok
Szitakötő folyóirat lapszáma	51. szám
Kapcsolódó cikkek	Boros János Tamás: A rettenthetetlen lovag (46-47. oldal)
Az óra cél-és feladatrendszere	A fegyelem, figyelem, önbizalom fejlesztése. Téri tájékozódás fejlesztése. Ügyesség, koordinációs képesség, reakciógyorsaság növelése. A közös munka során az együttgondolkodás, alkalmazkodóképesség erősítése, pozitív érzelmi és akarati hozzáállás fejlesztése, a pontosság fontosságának szem előtt tartása, probléma kezelése és megoldása megfelelő kommunikációval, helyes szociális minták erősítése.
Készség-és képességfejlesztés	A sikerélmény megtapasztalása, a közösségben megélt örömteli élmény során a mozgáshoz kapcsolódó kedvező hozzáállás kialakítása, pozitív értékeléssel visszajelzés, motiválás.
Megelőző tevékenység	A rettenthetetlen lovag című megismerése, beszélgetés az olvasottakról.
Tantárgyi kapcsolatok	Magyar nyelv és irodalom, etika, matematika (téri tájékozódás)

Felhasznált források

- Nemzeti Alaptanterv (2012). Kerettanterv 2012
- Király Tibor (szerk.) A testneveléstanítás módszertana tanítók részére. Győr, 2011 Budapest

Időkeret (perc)	Az óra menete	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzés
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
1	Szervezés • Sorakozó, felszerelés ellenőrzése	tanítói utasítás	frontális		
4	Ráhangelődés • Mesés bevezetés, utalás a Rettenthetetlen lovag című mesére • „Félelemálló jelzőszalag” kiosztása félelmeink megszelídítésére	tanítói közlés	frontális	piros és kék színű jelzőszalagok	
3	Utánzó mozgások • Mesék szereplőinek utánzó mozgása: <i>óriás, seprűn lovagló boszorkány, szárnyaló griffmadár</i>	tanítói közlés	frontális		
5	Fogójáték 1. • Sárkányfogó három fogóval	tanítói játékvezetés	frontális	zöld színű jelzőszalagok	Játékleírás a mellékletben
6	Ne félj a sötétben! • „Vakvezető” játék párban irányt jelölő szavakkal bóják között • Erre csörög a dió... - levezető játék	tanítói közlés játékvezetés	páros frontális	textilszemüvegek bóják	Játékleírás a mellékletben
3	Fogójáték 2. • Kutyafogó	tanítói játékvezetés	frontális csoportos	jelzőszalagok	Játékleírás a mellékletben
3	• Egérfogó kettő csoportban	tanítói játékvezetés	frontális csoportos	jelzőszalagok	Játékleírás a mellékletben

Időkeret (perc)	Az óra menete	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzés
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
2	<p>Szervezés</p> <ul style="list-style-type: none"> Csapatok térbeli kialakítása négyzet formában <p>Négy zsámoly felfordítva négyzet alakban van elhelyezve, bennük számok 1-4-ig.</p> <p>A tanító a színes kislabdákat a játéktérben szabadon szétgurítja. A gyerekek a guruló színes kis labdák közül megkeresik a saját színüket, és az előzetesen megbeszélt számozású zsámolyba teszik.</p> <p>A csapatok törökülésben elhelyezkedve sorakoznak fel a zsámolyok mögött. A feladatokat a zsámolyok által bezárt területen végzik. A játéktér közepén 4 bója van lerakva a csapatok színének megfelelően.</p>	tanítói közlés	egyéni	színes labdák 4 db zsámoly 4 db bója számok 1-4-ig	A négy szín kiosztása óra előtt történt.
10	<p>Csapatfeladatok</p> <ul style="list-style-type: none"> Futás oda-vissza a csapat színével megegyező bója érintésével, váltás az öklök összeütésével. Futás oda-vissza a csapat színével megegyező bója kerülésével, váltás az öklök összeütésével. Futással színes kis labdák kosárba rakása, mely középre van helyezve, visszafelé futás, váltás az öklök összeütésével. 	tanítói játékvezetés	csoportos	színes labdák 4 db zsámoly 4 db bója kosárka	

Időkeret (perc)	Az óra menete	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzés
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
6	<p>Tűz – víz – repülő játék</p> <ul style="list-style-type: none"> A kifejezésekhez tartozó mozgások: <i>tűz – haladás négykézláb</i> <i>víz – felmászás a bordásfalra</i> <i>repülő – hason fekvés</i> <p>A gyerekek a játékot az előző feladatnál már kialakított csoportokban játsszák úgy, hogy az adott szóhoz (tűz, víz, repülő) 1-4-ig számot, vagy számokat mond a tanító. Pl.: víz 1, 3; tűz 2; repülő 4</p>	tanítói játékvezetés	csoportos		
1	<p>Szervezés</p> <ul style="list-style-type: none"> Sorakozó 	tanítói utasítás	frontális		
2	<p>Értékelés</p> <ul style="list-style-type: none"> Az óra értékelését csoport szinten és személyre bontva végzi a tanító, visszacsatolva az óra nevelési és oktatási feladatára. A „Hahota klub” tagjaiként egy közös feszültségoldó nevetéssel zárjuk az órát. 	tanítói közlés	frontális		<p><u>Az értékelés szempontjai:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> igyekvő magatartás aktív részvétel a feladatokban a társakra való odafigyelés a feladatok cseréje közben is a játék értékelése

MELLÉKLET

Fogójáték 1. – Sárkányfogó három fogóval

A terem közepén három, egymással párhuzamos vonalon mozoghatnak csak a fogók, a sárkányok.

A játékosok a fal mentén, egymás mellett a fogókkal szemben helyezkednek el.

A játékosok adott jelre megpróbálnak átfutni a másik oldalra, eközben a fogók igyekeznek elkapni őket.

Akit megfogtak, kiesett a játékból, és leül a padra.

Ne félj a sötétben!

A gyermekek párban dolgoznak, az egyik tanuló szeme letakarva. Társa mögötte áll, aki irányt kifejező szavakkal vezeti nem látó társát a bójákkal kirakott pályán. Majd szerepet cserélnek.

Végül az Erre csörög a dió ... játékkal fejezik be ezt a részt.

Fogójáték 2.

- Kutyafogó

Négy gyermek négykézlábra ereszkedik, ők lesznek a kutyák. A többiek menekülnek előlük, de akit megfogtak, kutyává változik. A fogójátéknak akkor van vége, ha mindenki kutyává változott.

- Egérfogó kettő csoportban

A piros szalagos fiúk, és külön a piros szalagos lányok alkotnak egy-egy kört, ők jelképezik az egérfogót.

Belül a kék szalagos gyerekek az egerek.

Jelre a körben levő tanulók felemelik a karjukat, s így az egerek ki- és beszaladhatnak. Jelre az egérfogó lecsapódik, karjukat leengedik.

Amelyik egér a körben maradt, hibapontot kap. Néhány játék után szerepcsere.