Feladatsor: Inczédy Tamás: Élet, erő, egészség

Körben ülünk a teremben.

Bemelegítő játékok:

1. Alakítsunk ki egy képzeletbeli osztály-magtárat. Minden tanuló mondjon egy magot, amelyet elhelyez benne, s indokolja meg, miért ezt a magot választotta.

2. Két kézzel ütemesen ütjük a térdünket. Minden harmadik ütés után felemeljük a kezünket fejmagasságig. A pedagógus mondja a búza szót, ezzel indul a játék. Következő három térdütés után a kézemeléskor a pedagógus mellett ülő tanulónak kell mondania egy olyan szót, ami a búzáról jutott eszébe. S így megy tovább körbe. Bármit lehet mondani, de a kör végén vissza lehet kérdezni, hogyan jutott valaki eszébe az adott szó.

3. Középre teszünk egy kukoricacsövet. A tanulók ötleteljenek, mi lehetne még a kukoricacső. Először ne mondják meg, hanem mutassák meg, mire használnák még.

4. Minden tanuló kap egy számot. A pedagógus körbejár, s véletlenszerűen kérdezgeti őket. „Hány a zab?” A tanulónak a saját számával kell válaszolnia: pl. „Három a zab.” A „Három a zab?” kérdésre, „Hány a zab?” kérdéssel kell felelni. A játék akkor érdekes, ha gyorsan, pörgősen kérdezünk és válaszolunk. Aki rosszul válaszol, helyet cserél a középen állóval.

5. A 4. feladatban kapott számok segítségével három csoportot alakítunk ki a tanulókból. Első csoport: 1. 4. 7. 10. 13. 16. 19. 22. 25. tanuló, második csoport: 2. 5. 8. 11. 14. 17. 20. 23. tanuló, harmadik csoport: 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. tanuló. A csoportok kihúznak egy-egy állatnevet: egér, macska, kutya. A csapatok feladata, hogy némajátékkal (mozgással, testtartással stb.) megjelenítsék az állatot úgy, hogy a másik két csoport kitalálja, melyik állatról van szó.

Az írás elolvasása:

6. Elolvassuk a Szitakötő folyóirat 54. számának 16-17. oldalán Inczédy Tamás: *Élet, erő, egérség* című írását.

7. Csoportokban tulajdonságokat, jellemzőket gyűjtünk a két egércsoportról. A tulajdonságokat szétválogatjuk: kellemes és kellemetlen tulajdonságok. A három tanulói csoport tulajdonság-szoborcsoportokat alkot, amelyek valamelyik egércsoport tulajdonságait jelenítik meg. Az osztálynak ki kell találni, melyik csoportot ábrázolja a szoborcsoport.

8. Minden csoport felkészül egy-egy szerepjáték bemutatására:

a) A magtárat elfoglaló egerek megkérik a kutyákat, hogy űzzék el a macskákat.

b) Elemér Egér beszámol társainak a magtárban tapasztaltakról.

c) Elemér Egeret és társait befogadják a magtár új lakói.