



TEVÉKENYSÉGI TERV

Matematika



Készítette: Erdélyi Kálmánné

DRÁVAMENTI ÓVODÁK HORVÁT NEMZETISÉGI ÓVODA LAKÓCSA

A következő társasjátékot 2017-ben bemutató foglalkozásra készítettem. Húsvét előtti időszak volt, így a téma adta magát. Az akkori nagycsoportosok közül többen nagyon jól számoltak és olvastak ekkorra, ezért nem okozott számukra problémát egy bonyolultabb játékszabály. A szabályokat nagy nyomtatott betűvel legépeltem, s kiraktam, hogy az olvasni tudó gyermekek önállóbb játékát segítsem.

Korcsoport: 5-7 évesek korcsoportja

A tevékenység ideje: 2017. 04. 13.

A tevékenység szervezeti kerete: játékba ágyazott tanulás

A tevékenység típusa: gyakorló

A tevékenység témája: Tojásfestő verseny - társasjáték

A tevékenység tartalma:

- számlálás, több, kevesebb, ugyanannyi 10-15-ös számkörben
- Tő és sorszámnevek gyakorlása

A tevékenység előzménye: korábbi változatos matematikai tapasztalatok, a társasjáték közös elkészítése

Integráció lehetőségei más tevékenységekkel:

- Irodalom: nyusziról szóló mondókák, versikék
- Zenei nevelés: nyuszis dalok, dalos játékok
- Horvát nyelvi nevelés: horvát nyelvű mondókák, énekek
- Környezeti nevelés: beszélgetés a házi nyúlról: életmódja, tápláléka, a házinyúl rokonai
- Vizuális nevelés: a gyermekek aktív részvétele a játék elkészítésében: színezés, vágás, festés, díszítés, gyurmázás- formázás

A tevékenység feladatai:

Didaktikai feladatok:

- Szerezzenek újabb tapasztalatokat, ismereteket a mennyiségi viszonyok összefüggéseiről különböző játékos tevékenységi formákon keresztül
- A játék folyamatában gyakorolják a számlálást (dobókockán, tojások, répák számlálása), az ugyanannyivá tétel lehetőségeit elvevéssel, hozzátevéssel
- A számlálással, tő és sorszámnevek gyakorlásával a meglévő ismeretek, játékos tevékenységbe ágyazottan, tapasztalati úton mélyüljenek, rögzüljenek.
- Az ismert fogalmakat megfelelően alkalmazzák
- Alakuljon, bővüljön számfogalmuk

Nevelési feladatok:

- Figyelem, koncentráció, rövid távú memória fejlesztése: a társasjáték során ügyeljenek a sorrendre, a kettő, illetve három dobókocka együttes használatával azok jelentésére, a pontos számlálásra, leszámításra, a játék kitartó követésére
- Gondolkodás fejlesztése: analízis-szintézis, összehasonlítás, kiegészítés, általánosítás, megfigyelés, elemzés a játék folyamatának követésével, játékszabályok betartásával. Problémamegoldó gondolkodás: pl. „mennyi répát kell még gyűjtened, hogy ugyanannyi legyen mint X.Y.-nak?”
- Érzékelés, észlelés:
 - taktilis érzékelés, észlelés, szem-kéz koordináció, finommotorika fejlesztése az eszközök készítése, illetve az eszközökkel történő manipuláció/játék során
 - vizuális percepció a különböző tárgyak formájának, színének észlelésével, a dobókockán a számképek felismerésével
 - tájékozódás síkban, a játéktábla útvonalának követésével
- Esztétikai nevelés az esztétikus, ízléses játékeszközök használatával
- Erkölcsei nevelés a szabályok betartásával, fejlődjön kudarctűrő képességük
- Közösségi nevelés: Tudjanak együttműködni, várják meg türelmesen, míg rájuk kerül a sor, egymás tevékenységének segítése, az együttműködés élményének átélése és szokásának alakítása

Differenciálás lehetőségei:

- az egyéni vagy az adott csoport képességeihez alkalmazkodó rugalmas szabályalkotással,
- segítségadás mértékével
- dobókocka számának növelésével, s így az alkalmazott számkör növelésével illetve csökkentésével
- játékszabály olvasás lehetőségének megerteremtésével

A tevékenység módszerei: szemléltetés, bemutatás, magyarázat, beszélgetés, játék, mint módszer, ellenőrzés, hibajavítás, értékelés

A tevékenység eszközei:

- 1 db játéktábla
- 4 db nyuszi bábu
- 3 db dobókocka (kettő hagyományos pöttyös 1-6-ig, 1 db figurális)
- 1 db kicsi kosárka, benne papírtojások
- „rëpatöld”tojástartóból, benne 20-30 db sárgarépa

Motiváció:

- A társas játék közös elkészítése a játékot megelőző napokban gyermekek bevonásával.
- A kész eszközök bemutatásával, mondókázással, énekekkel, mesével a csoport aktuális érdeklődésétől és hangulatától, a kialakuló játéktól, játszócsoportoktól függően.

- **A JÁTÉK MENETE, JÁTÉKSZABÁLY lehetőségek**

A játék címe: Tojásfestő verseny

Előkészületek:

A játékban kettő, három, négy játékos (*nyuszi*) vehet részt. Többet azért nem javasolok, mert túl sokat kell egymásra várni. Minden résztvevő választ magának egy-egy bábut (*nyuszit*). A játéktábla mellé helyezzük a tojásos kosárkát és a „répaföldet”. Miután eldöntöttük, hogy ki dob elsőként, kezdődhet a játék. A játékszabályok egyszerűsíthetők, vagy nehezíthetők, adott játszócsoporthoz igazodva.

JÁTÉK I.

Minden játékos sorban egymás után, a dobás számának megfelelően lépeget a táblán a kijelölt úton.

Ha hímes tojásra lép: „Ügyes voltál, kifestettél egy tojást!” *A játéktábla mellett egy kiskosárban sorakoznak a gyermekek által előző napokban készített papír hímes tojások. Ebből választhat egyet szabadon.*

Több győztest is hirdethetünk:

- aki először ugrik be a nyuszi fészekbe
- aki a legtöbb tojást festette

JÁTÉK II.

Az előző szabályokon alapul, de annak egyel nehezebb változata. A játékot ebben az esetben két dobókockával játszuk. Az egyik hagyományosan pontozott, ami a számképeket mutatja, a másik kocka figurális. A játéktábla mellett tojástartóból készült répaföld, benne a gyermekekkel közösen készített só-liszt gyurmából formázott és festett sárgarépák.

A rajta lévő szimbólumok jelentése:

Mosolygós pofi (smile): *Még egyet dobhatsz!*

Szomorú arc: *Sajnos, most nem léphetsz tovább!*

Répa: *Megéheztél a nagy munkában, húzzál ki egy répát a földből!*

A nyuszika (gyermek) mindkét kockával dob és a pontoknak megfelelően lép, illetve a szimbólumoknak megfelelően cselekszik. A játék addig tart, amíg minden nyuszika eléri a fészket, illetve amíg a gyermekek élvezettel játszák.

Értékelés szempontjai:

- Ki festette a legtöbb tojást?
- Ki ette meg a legtöbb répát?
- Ki ért elsőnek a fészekbe?

Közben összehasonlítunk, számlálunk, értékelünk (legszebb, legszínesebb tojás).

JÁTÉK III.

A második játéklehetőséget kiegészítjük még egy számképes dobókockával.

A gyermek (nyuszi) mindhárom kockával dob, s akkor lép, ha összeszámolta, vagy összeadta két dobókockán lévő pöttyöket, illetve értelmezte az adott szimbólumot.

Szimbólumok jelentése, a gyermekek számára nyomtatva

MOSOLYGÓS POFI: MÉG EGYET DOBHATSZ!

SZOMORÚ ARC: SAJNOS, MOST NEM LÉPHETSZ TOVÁBB!

RÉPA: HÚZZÁL KI EGY RÉPÁT A FÖLDBŐL!

A tevékenység/foglalkozás kidolgozása

| Idő | A fejlesztő tevékenység felépítése, a foglalkozás menete | A fejlesztés módszerei, munkaformák, eszközök, megjegyzések |
|-----|---|--|
| 2p | <p>1. Szervezés:</p> <p>Szükséges eszközök (társas játék) előkészítése, a tevékenység gördülékenysége érdekében</p> | <p>A gyermekek bevonása az előkészületekbe az aktív részvételt segíti.</p> |
| 2p | <p>Csendes beszélgetés, nyugodt légkör kialakítása a tartalmas játék biztosításához.</p> | |
| | <p>Motiváció:</p> | |
| 4p | <p>A társasjátékkal, mint eszközzel motiválok, hiszen az a korábbi napok közös tevékenységének eredménye. Azzal, hogy a kijelölt asztalra helyezem, megfelelően felkeltem a körém sereglő gyermekek érdeklődését.</p> | <p>A figyelem a játékra összpontosul, a gyermekek már nagyon várják, hogy az új játékot kipróbálhassák.</p> |
| 15p | <p>A húsvéthoz kapcsolódó énekek, mondókák felidézése magyar és horvát nyelven.</p> | <p>Emlékezet, beszédkésztség fejlesztése a játékkészítés folyamatának felidézésével.</p> <p>Koncentráció az irodalmi és zenei neveléssel.</p> |
| p | <p>3. Téma kitűzése:</p> <p>„A nyuszik tojásfestő versenyt rendeznek, hiszen nagyon közeleg a húsvét.”</p> <p>Ismertetem a gyermekekkel a játékszabályt.</p> <p>4. A játék elindítása:</p> <p>A játékszabály ismertetése után kiosztjuk a bábukat.</p> <p>A társas játékban mindvégig a játszókcal maradok, de szükség esetén „kilépek”, hogy a többiek tevékenységét, játékát figyelemmel kísérem. Pozitív megerősítés alkalmazása adott helyzetekben.</p> | <p>A célkitűzés rövid, érthető. Tartalmazza a témát és a játékszabály rövid ismertetését.</p> <p>A játékosság biztosítása, tevékenykedtetés.</p> <p>A játékszabályt a tevékenység folyamatában szükség szerint mindig elmondom. Papíron nagy betűkkel kinyomatva is kirakom az olvasni tudó gyermekek elé. Így biztosítom a differenciálás ezen lehetőségét és a</p> |

| | | |
|-----------|---|--|
| <p>3p</p> | <p>5. Utalás a játék befejezésére:</p> <p>Sürgetés nélkül felhívom a figyelmet arra, hogy újabb kört már nem indítunk a játékban, de felvázolom a későbbi játék lehetőségét.</p> | <p>gyermeki önállóságot.</p> |
| <p>3p</p> | <p>6. A játék értékelése:</p> <p>Egyéni értékelés játék közben folyamatosan és egy-egy „parti” végén történik.</p> | <p>Véleményalkotás formálása, azzal, hogy saját ízlésének megfelelően választhat a korábban készített hímestojások közül.</p> <p>Verbális kifejezőkészség, szókincs fejlesztése.</p> |



Sajnos eredeti képet nem tudtam mellékelni, mert azok elvesztek.