

BÚS ANIKÓ

HÁZIÁLLATOK

ÓVODAI
FOGLALKOZÁS



Az előző két foglalkozástervemben megismertettem a gyerekekkel a lakodalmi mulatságot, és elutaztunk Tündérországba egy kicsit csúfolódní. A harmadik foglalkozástervben ellátogatunk egy falusi udvarba – megismerkedünk a háziállatokkal.

A falusi óvodában még nem annyira ismeretlenek a háziállatok, ám mégis egyre kevesebb ház udvarán találhatóak tyúkok, házinyulak, esetleg libák, bányók, hogy a szarvasmarháról már ne is beszéljünk. Éppen ezért ennek a foglalkozásnak a célja a háziállatok és azok szerepének megismertetése az óvodai csoporttal, róluk szóló versek és mondókák memorizálása Gágyor József gyűjtéseiből, a *Hogy a kakas* című játék megtanulása. Az állatos téma az év bármelyik szakaszában nagy sikert arat az óvodás gyermekek között, így ezzel nem igazán lehet bakot lőni. A gyermekeknek fejlődik a játék során a mozgáskoordinációjuk, a ritmusérzékük, zenei hallásuk élesedik, valamint gördülékenyebbé, artikuláltabbá válik a beszédük.

ELŐKÉSZÜLET ÉS MOTIVÁCIÓ

Az óvodás csoporttal jó már a tervezett irodalmi foglalkozás előtt abszolválni a verses-mesés foglalkozás elméleti alapjait, tehát jelen esetben a háziállatokról való tanulást. A gyerekek sok ismerettel rendelkeznek az állatokról, főleg azokról, amelyekkel már testközelből is találkoztak. Az előkészület során, ha van rá lehetőség, akár ezeket az állatokat meg is látogathatjuk, hiszen élményszerűbb lesz a foglalkozás, ha a gyermekek a vers, mondóka szereplőjével személyesen is találkoztak. Ha ez nem lehetséges, képes illusztrációval is felvezethető ez a téma. A fő cél ilyen esetben az, hogy a gyermek a saját élményeit is elmondhassa, főleg ha otthon is vannak házi kedvencei. A foglalkozás során néhány

mondókát is megtanulnak a gyerekek, melyek Gágyor József *Megy a gyűrű vándorútra* című művében található meg (Gágyor, 1982, 24–33):

Bóg a város bikája,
Nincsen neki szénája,
Bú!

Kukurikú, jó reggelt,
Mondja kakas, ha felkelt.
Keljetek föl, gyerekek,
Óvodába menjete!
Libilibi, libuskám,
Ne félj tőlem, papuskám.

Haragoznak délre,
Libapecsenyére,
Nincs itthon a gazda,
Megeszi a macska.

Szebb a páva, mint a pulyka,
Rút, rút, rút,
Mert a pulyka maszatos,
A páva meg aranyos.

Van nekem egy kendermagos tyúkom,
Éjjel-nappal mindig van rá gondom.
Tyúkom mondja: koty-koty-koty,
Gazdasszonykám, gondoskodj!
Azt is mondja: kotkodács,
Minden napra egy tojás.

A mondókák mellett megtanulhatnak egy fogójátékot is, mely a *Cicuska-macuska, mit főztél?* nevet viseli (Gágyor, 1982, 166–167). A csoportból kiválasztanak egy kismacska, aki felel a feladott kérdésekre:

- Cicuska-macuska, mit főztél?
- Kásácskát.
- Ki ette meg?
- Kismacska.
- Miért etted meg, kismacska?
- Hogy legyen kit kergetnetek!

Az utolsó mondat elhangzása után a gyerekek a kismacska után erednek. A következő körben az lesz a kismacska, akinek sikerül őt megfogni.

A foglalkozás elején asztalhoz ülünk, és a meglátogatott állatokról beszélgetünk, felelevenítjük, mit csináltak az állatok az udvaron, ki melyik állatot simogatta meg, kinek melyik a kedvenc háziállata, megkérjük a gyerekeket, hogy rajzolják le őket. Rajzolás közben elismételjük a tanult mondókákat. Ha mindenki végzett a rajzzal, feltesszük a kész műveket a mágneses táblára, és kiállítás rendezünk belőle. Ezután mint hívóképet használjuk őket, mégpedig úgy, hogy amelyikre rábökünk, arról az állatról mondjuk el a tanult mondókát. A végére hagyjuk a cicát, hogy a róla tanult mondóka elmondása után el tudjuk játszani a fogójátékot.

A FOGLALKOZÁS FŐ RÉSZE

A fogójáték után a gyerekek a körében már megismert furulyaszó hallatára körénk gyűlnek a szőnyegre. Elmondjuk nekik, hogy van egy gyönyörű szép kakasunk, és én ezt el szeretném adni. De a leggyorsabb vevőnek szeretném eladni. Hogy a vevőről döntsünk, megtanulunk egy játékot. Ehhez a játékhoz szükség van egy gazdára, aki meg akarja venni a kakasunkat. A gazdát kiszámolóval számoljuk ki:

Erre kakas, erre tyúk,
Merre van a gyalogút.
Hívja őt a róka koma,
Vacsorára fáj a foga.
(Gágyor, 1982, 241)

A gazda a körön kívülre áll, és a kör forgásával ellenkező irányban járja körbe a kört. Közben a körben állók énekelik a dalocskát.

Hogy a kakas



Hogy a ka - kas? Há - rom ga - ras. Hát a tyúk? Az is úgy.
Add a - lább! Nem a - dom,



In - kább kö - rül sza - la - dom.

Az ének végén a gazda és a hozzá legközelebb körben álló a dal szövegét párbeszéd formájában mondják el:

- Hogy a kakas?
- Három garas.
- És a tyúk?
- Az is úgy.
- Add alább!
- Nem adom, inkább körüszaladom.

Ekkor a körben álló játékos elhagyja a helyét, és körüszaladja a kört, a gazda pedig utána fut. Amelyikük hamarabb ér oda, az áll be a körbe,

a másik pedig lesz a gazda (Gágyor, 1982, 162).

A gyermekek játék közben tanulják meg a játék szövegét, folyamatos ismétléssel, így rögzül a dal szövege, valamint rögzülnek a játék szabályai is.

A játékot végig együtt játszunk, segítjük a gyerekek éneklését, valamint korrigáljuk az esetleges dallam-, forma- s szöveghibákat.

ZÁRÁS

Az egyéni értékelés a foglalkozás közben történik, folyamatosan javítjuk a keletkező hibákat, dicsérjük az ügyes gazdákat. A játék végén a csoporttól

megkérdezzük, hogy érezték magukat a foglalkozás során, így visszajelzést kapunk a gyerekektől, hiszen az új ismeretanyag elsajátítása mellett az egyik legfőbb célunk az volt, hogy a gyermekek élvezettel, örömmel játszsák a játékot. Az új játék tanulása során elsajátították a játék szövegét és dallamát, valamint a játékszabályokat, emellett pedig a motoros képességeiket is fejlesztették a kergetőzés közben.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Gágyor József (1982): *Megy a gyűrű vándorútra*. Dunaszerdahely, Lilium Aurum

