

Az Óz, a nagy varázsló című meseregény módszertani feldolgozása (XI.)

A testnevelési játékok helye az iskolai testnevelésben

Az iskolai és az iskolán kívüli játékfoglalkozások szervezeti formáit az alábbiak szerint csoportosíthatjuk:

1. Testnevelési óra (tanterv).
2. Óraközi szünet (szabadban: karika, ugrókötel, labda, tollas ütő)
3. Kirándulás („számháború”, „harc a zászlóért”, „fogolyszerzés”, „nyomkereső”, „várméta”)
4. Testnevelési bemutató (sorverseny, váltójátékok)
5. Tanítási szünetek (korcsolya-, szánkóversenyek; asztali-, lábteniszversenyek; bajnokságok rendezése: foci, kosárlabda)
6. Napközi otthon (szabadban: testnevelési játékok; teremben: gombfoci, sakk, asztalitenisz, malom, „ki mit tud?”)
7. Diáksportkörök (az iskolai sportkörökben szakosztályok működnek, foglalkozások edzés jellegűek; a választott sportág mozgásanyagának gyakorlása a cél; teljesítményfokozás érdekében játékkal többféle feladatot is megoldhatunk.)

A testnevelési játékok mint a nevelés egyik fő mozgásos tevékenységformája arra törekszik, hogy megjelenítsük és beépítsük mindazokat a feladatokat, amelyek biztosítják a gyermekek fejlődését, segítik a közösségi életre való felkészítésüket. A játék a gyermekek sokoldalú személyiségfejlesztéséhez, a testnevelés feladatainak megvalósításához közvetlenül kapcsolódó eszköz. A testnevelés mozgásanyagának döntő részét a kisiskoláskorban a játékok képezik, amelyek feladata nemcsak a testi képességek fejlesztése, hanem hozzájárul a személyiségfejlesztés szellemi, pszichikai fejlődéséhez, erkölcsi magatartásának, esztétikai ízlésének kialakításához is. A játék nevelési szempontjait figyelembe véve hangsúlyozza, hogy a testnevelő tanár, a pedagógus megfigyelheti, hogy a gyermekek mennyire tudnak a játék során egymással összhangban cselekedni. A játék során a testnevelésórán a gyermekek feloldódnak, önfeledten tevékenykednek, egyéni mivoltuk felszínre kerül. A testnevelési játékok széles tárháza és sajátos szerepe megfelelő lehetőséget biztosít a különböző oktatási és nevelési feladatok megoldására.

1. Az óra címe: Összefoglalás – az Óz, a nagy varázsló című regény feldolgozásának tizenegyedik órája

2. Az óra irodalmi céljai: a meseregény elolvasását követően írásbeli formájában történet visszacsatolás

3. Az óra fókusza: a tanultak számonkérése

4. Az óra típusa: összefoglaló óra

A tanár az összefoglaló órára egy írásbelit készít, amely visszacsatolásként szolgál az olvasottakkal kapcsolatban. Az írásbeli a szereplők, azok jellemzése, helyszínek, varázstárgyak, jutalmak kérdésköreire terjed ki. Minden tanuló kap egy írásbelit, amelynek kitöltésére egy tanóra áll a rendelkezésükre.

1. Szereplőnevek keresése

Az alábbi négyzethálóból keress ki hat szereplőnevet. Minden betűt egyszer lehet felhasználni, a hat név megtalálása után maradnak fel betűk, amiket kiírva és helyesen összeolvasva újabb szereplőnevet kapsz! – 7 pont

	A	D	N	I	L	G	M	A
F	A	V	Á	G	Ó	D	Z	O
A	N	Á	L	Z	S	O	R	O
R	I	D	O	R	K	A	J	E
S	Z	T	O	T	Ó	T	Ő	

Megoldás: Glinda, Favágó, Oroszlány, Dorka, Totó, Oz, a fennmaradó betűket összeolvasva – Madárijesztő

hétmérföldes csizma, ezüstcipellő, repülőszőnyeg, varázsfuvola, trombita, Aranysipka, köpeny, varázsgolyó, tarisznya

2. Tulajdonságok

Válassz ki három szereplőt az előző táblázatból, majd mutasd be külső és belső tulajdonságait. Ezután írd le, miért ment az adott szereplő Ózhoz! – 3 pont

3. Sorrend

Dorka az Ózhoz vezető út során három igazi barátta talált. Írd le helyes sorrendben, hogy kivel és milyen körülmények között találkozott először, másodszor és harmadszor. – 6 pont

...találkozott először. (*Madárijesztő*)

...találkozott másodszor. (*Bádog Favágó*)

...találkozott harmadszor. (*Gyáva Oroszlán*)

4. Helyszínek

Az állítások alapján találd ki, melyik helyszínről van szó! – 4 pont

- Ebben a városban élt egy hatalmas uralkodó, ahol kérése szerint mindenkinek szemüveget kellett viselnie.

- Itt élt Dorka Emmi névvel és Henrik bácsival.

- A Nyugati Boszorkány az uralkodója.

- Ott minden porcelánból van.

Megoldás: Smaragdváros, Kansas, Nyugat Ország, Porcelán csecsebecsék országa

5. Varázstárgyak

Válaszd ki azokat a tárgyakat, amelyek a meseregényben szerepeltek, majd írd le, mi volt a szerepük! – 4 pont

6. Ellenségek, segítők

A feladványban a meseregényben előforduló segítők és ellenségek szerepelnek. Egészítsd ki a hiányos adatokat! – 4 pont

Kapuőrző.....(*Kulcsár*)

Szárnyas.....(*Majmok*)

Mezei....(*Pockok*)

Vad....(*macska*)

7. Jutalmak

Kösd össze a szereplőt a hozzá tartozó jutalommal! – 4 pont

Dorka az állatok királya lett

Madárijesztő Nyugat Országának uralkodója lett

Favágó Smaragdváros uralkodója lett

Oroszlán hazajutott Kansasba

Megoldás:

Dorka – hazajutott Kansasba

Madárijesztő – Smaragdváros uralkodója lett

Favágó – Nyugat Országának uralkodója lett

Oroszlán – az állatok királya lett

A teszt kitöltését követően az egész szövegre irányuló beszélgetés következik, ami a tanulók személyes véleményét hozza felszínre a házi olvasmánnyal kapcsolatban.