

# Mesemondás Tanári Útmutató

LEGO® Education  
Preschool

SO MANY WAYS TO  
LEARN, TOGETHER



45005

[LEGOeducation.com](http://LEGOeducation.com)



education™

# Tartalomjegyzék

Bevezető a Tanári Útmutatóhoz .....	3
Tanulási táblázat .....	6
<b>Bemelegítő gyakorlatok</b>	
<b>KEZDŐ SZINT - Szereplők</b> .....	7
<b>KEZDŐ SZINT - Helyszínek</b> .....	8
<b>Leckék</b>	
<b>KEZDŐ SZINT - Borsószem királykisasszony</b> .....	9
Jól ismert történet váratlan csavarral	
<b>KEZDŐ SZINT - A három Morcos bakkecske</b> .....	10
Megtanuljuk, milyen részei vannak a történetnek: eleje, közepe és vége	
<b>KÖZÉPHALADÓ SZINT - A magocska</b> .....	11
Megtanuljuk, hogyan következnek egymás után a folyamat fázisai: először, azután, végül	
<b>KÖZÉPHALADÓ SZINT - Háziállatom</b> .....	12
Tevékenységek leírása	
<b>HALADÓ SZINT - Alternatív befejezések</b> .....	13
Beszélünk a cselekményről, valamint a történet főbb eseményeiről, és egy ismerős történetet más befejezéssel mesélünk el	
<b>HALADÓ SZINT - Mesék a nyaralásról</b> .....	15
Beszélünk a cselekményről, valamint a történet főbb eseményeiről, és újra elmeséljük a történetet.	
<b>Függelék</b> .....	16

# Mesemondás

## Bevezető a Tanári Útmutatóhoz

### Kinek szól ez az anyag?

A Mesemondás Tanári Útmutató óvodapedagógusoknak szól. Azért készítettük, hogy segítségével a pedagógusok fejleszthessék a gyermekek nyelvi és szövegértési képességét, hogy a gyermekek ki tudják fejezni a gondolataikat, véleményüket, párbeszédet tudjanak folytatni másokkal, és megértsék a narratív struktúrák és egységek szerepét.

### Mi a célja?

A Mesemondás Tanári Útmutató vidám és lebilincselő lehetőségeket biztosít a korai nyelvi és szövegértési készségek fejlesztéséhez. A gyermekek megismerkednek a fantázia világával, ahogy újraírják az ismert történeteket, és a képzelőerejük használatával megépítik és elmondják sajátjukat. A Mesemondással tevékenységeket terveznek és írnak le, valamint megtanulják felállítani az események és a folyamat fázisainak sorrendjét.

A Tanári Útmutató használata megkönnyíti az óvodapedagógusok számára, hogy izgalmas foglalkozásokat tervezzenek, amelyek során a gyermekek megtanulják kifejezni magukat, mind verbálisan, mind nonverbálisan. Ahogy a gyermekek együtt dolgoznak a közös jelenetek összeállításán, megismerkednek az alapvető irodalmi alkotóelemekkel, például a helyszínnel, a szereplőkkel és az eseményekkel. A Mesemondás sokoldalú, így segítségével a gyermekek számtalan módon mondhatják el a történeteiket. Például külön jeleneteket építhetnek a történet különböző részeihez (tehát az elejéhez, a közepéhez és a végéhez). Emellett akár szerepjátékot is játszhatnak, amely során a narrátor szerepében megváltoztathatják a történetet.

### Hogyan érhetőek el a pedagógiai célok?

Minden leckében kulcskérdések segítik a gyermekeket a nyelvi és szövegértési készségeik fejlesztésében. Ezenkívül a LEGO® DUPLO® építési tevékenységek a gyermekek kreativitását is fejlesztik.

A tartalomjegyzékben rövid leírás található a leckékben foglalt témakörökről. A leckéket *kezdő szint*, *középfaladó szint*, vagy *haladó szint*, címkével láttuk el, aszerint, hogy milyen készségeket és milyen szintű tudást feltételezünk a gyermekek részéről az óratervek sikeres lebonyolításához. A Tanári Útmutató két Bemelegítő gyakorlatot tartalmaz, amelyeknek az a szerepe, hogy megismertessék a gyermekeket a Mesemondás során alkalmazandó alapvető módszerekkel. A gyakorlatokat bevezetőként célszerű használni, így ugyanis a gyermekek biztos alapozást kapnak a másik hat lecke kivitelezéséhez. Ezután szabadon válogathat a leckék között, relevanciájuk és a gyermekek személyes igényei szerint.

Írjuk le a gyermekek által létrehozott és elbeszélte történeteket, hogy kapcsolatot teremtsünk a verbális narráció és az írott szöveg között! Olvassuk fel újra a történeteket a csoportnak, és osszuk meg őket a szülőkkel is! A gyermekeket motiválja majd, hogy írásban rögzítve látják a történeteiket, és ilyen módon azok idővel egyre strukturáltabbak és koherensebbek lesznek.

### Függelék képekkel

A függelékben kétféle nyomtatható kép található: háttérképek és az óratervekhez kapcsolódó modellek képei. A háttérképekből többet is nyomtathatunk, így több gyermek is használhatja ugyanazt a képet. Az leckékhez kapcsolódó modellek képeivel a gyermekekhez közelebb hozható a foglalkozások tárgya, ezenkívül a képek az építkezéshez is inspirációt biztosíthatnak, amikor a gyermekek a saját történeteiken dolgoznak. Minden bemutatott modell megépíthető a Mesemondás készlet segítségével.



KEZDŐ SZINT  
KÖZÉPFALADÓ SZINT  
HALADÓ SZINT



## A csoportja igényeire szabva

A Mesemondás lecketerveit a pedagógus saját és a csoportja igényeihez igazíthatja. Ugyanaz a Mesemondás készlet alkalmanként akár hat gyermekkel is használható, ha párbán dolgoznak. A gyermekeknek gyakorlásra van szükségük, amíg belejönnek a párokban történő építésbe, ez pedig jó módja annak, hogy együttműködésre ösztönözzük őket. A tevékenységeket elvégezhetik a teremben kialakított külön kis sarkokban vagy állomásoknál, akár kisebb csoportokban is.

A jelenetek és az anyag egyénre szabhatók, hogy megfeleljenek az adott csoportdinamikának és tantermi adottságoknak, s ezáltal a gyermekek is jobban bele tudják élni magukat a történetekbe. Például a javasolt történetet lecserélheti másira, ami jobban megfelel a csoportja igényeinek.

A Mesemondás és a Tanári Útmutató bármilyen LEGO® DUPLO® készlettel együtt használható, így a lehetőségek tárháza végtelen. Más LEGO DUPLO készletek bevonásával a StoryTales nyújtotta építési lehetőségek köre is bővül. Ezenkívül kreatív alapanyagokból jelmezeket és kellékeket is készíthet a gyermekekkel, ami tovább színesítheti a meseélményt.

Differenciált tanulási eredmények várhatóak a gyermekek korábbi tudásától, szókincsétől és tapasztalataitól függően. A gyermekek verbális reakciói, a modellek és a szerepjáték jellege is változó lehet. Segítse a gyermekek tanulási folyamatát: adaptálja a kérdéseket, és alakítsa úgy a történetet, hogy azonosulni tudjanak vele!

## Mi is ez?

- A Mesemondás Tanári Útmutató két bemelegítő gyakorlatot és hat leckét tartalmaz
- A tevékenységekhez és a leckékhez a Mesemondás (45005) készlet szükséges



## A leckék Felépítése

Minden leckét úgy alakítottunk ki, hogy természetes tanulási flow élményt biztosítson a LEGO® Education 4C módszerének segítségével, amelynek köszönhetően a gyermekek sikeres tanulási élményre számíthatnak. A Kapcsolódás, a Konstrukció és a Fontolgatás minden foglalkozás első három fázisa, ezek egyben is kivitelezhetőek. A Folytatás fázis már nagyobb munkát igényel, egy későbbi foglalkozás alkalmával is megtarthatjuk.

## Kapcsolódás

A Kapcsolódás fázis alatt rövid történetek és beszélgetések keltik fel a gyermekek kíváncsiságát. Emellett a már meglévő tudásukat is alkalmazhatják, miközben a fázis felkészíti őket egy új tanulási élményre.

## Konstrukció

Ebben a fázisban a gyermekek építenek. Miközben kezükkel emberek, helyek, tárgyak és fogalmak modelljeit építik meg, a fejükben rendszerezik és megjegyzik az építményekhez tartozó új információkat.

## Fontolgatás

A Fontolgatás fázisban a gyermekeknek lehetőségük nyílik arra, hogy elmélkedjenek alkotásaikon, valamint beszéljenek azokról és megosszák gondolataikat, melyek a lecke Konstrukció fázisa alatt megfogalmazódtak bennük.

## Folytatás

Ebben a fázisban az új feladatok azokra a fogalmakra épülnek, amelyeket a gyermekek a lecke során már korábban megtanultak. Ezek a kiegészítő tevékenységek lehetővé teszik a gyermekeknek, hogy alkalmazzák újonnan szerzett tudásukat. A Folytatás fázist nem szükséges ugyanabba a lecketervbe beleépíteni. Előfordulhat, hogy a gyermekeknek előbb be kell gyakorolniuk a lecke első fázisai során elsajátított készségeket, hogy hatékonyan részt tudjanak venni a Folytatás fázisban.

## Észrevette?

A NAEYC és a HeadStart nyelv- és szövegértés-fejlesztési irányelveit használtuk a Mesemondás leckéinek összeállításánál. Kérjük, nézze meg a tanulási táblázatot, amelyben áttekinthetők ezek az oktatási irányelvek. Az egyes leckék végén található, listába szedett célok alapján meghatározható, hogy az egyes gyermekek vonatkozó, korai nyelvi és szövegértési készsége kellő mértékben fejlődik-e vagy sem. Ezek a pontok bizonyos készségeket vagy olyan információmorzsákat céloznak meg, amelyeket az egyes leckék során megismertek vagy gyakoroltak a gyermekek.

Mesemondás Tanulási táblázat		Tanulási célok	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

# Mesemondás Tanulási táblázat

	Tanulási célok			
	A gyermekek ki tudják fejezni mások felé a gondolataikat, ötleteiket és véleményüket.	A gyermekek le tudnak írni különféle dolgokat és eseményeket.	A gyermekek képesek elmondani és eljátszani a történetek, dalok vagy versek különböző eseményeit.	A gyermekek megértik az alapvető narratív szerkezetet és elemeket.
Szereplők		●		●
Helyszínek		●		●
Borsószem királykisasszony			●	●
A három Morcos bakkecske			●	●
A magocska	●	●		
Háziállatom	●	●		
Alternatív befejezések	●			●
Mesék a nyaralásról	●	●		

## Bemelegítő gyakorlat

## Szereplők

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Kezdeményezzen beszélgetést: kérje meg a gyermekeket, hogy meséljenek el egy nemrég hallott történetet! Ha nem jut eszükbe megfelelő történet, sorolja fel emlékeztetőül, miket olvasott fel nekik az elmúlt időben!
- Beszéljen az ezekben a történetekben szereplő emberekről és állatokról! Magyarozza el, hogy őket hívjuk *szereplőknek*, és nagyon fontosak a történet szempontjából, ugyanis ők állnak a cselekmény középpontjában!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy sorolják fel az említett történetek szereplőit!
- Mutasson néhány Mesemondás figurát és állatot, és mondja el, hogy ők is történetek szereplői lesznek!
- Mutassa be, hogyan lehet jellemezni egy szereplőt, és beszéljen *tulajdonságokról!*

## Konstrukció

- Mondja meg a gyermekeknek, hogy most játékot fognak játszani a szereplőkkel!
- Válasszon ki egy figurát vagy állatot, de ne mutassa meg senkinek! Jellemezze, a gyermekeknek pedig ki kell találniuk, melyikről van szó! Az a gyermek, aki kitalálja, a játék végéig magánál tarthatja a figurát vagy állatot.

## Fontolgatás

- Kezdeményezzen beszélgetést a tulajdonságokról! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Milyen tulajdonságokat soroltál fel?
  - Nehéz volt minden tulajdonságot összeszedni? Miért vagy miért nem?
  - Miért fontos jellemezni a történet szereplőit?
- Mondja el a gyermekeknek, hogy a tulajdonságok, amelyekről beszéltek, *külső tulajdonságok!* Magyarozza el, hogy így hívjuk azt, hogy hogyan néz ki egy szereplő, és hogy a külső tulajdonságok azért fontosak a történetben, mert így tudja a hallgatóság elképzelni a szereplőket!
- Mondja el nekik, hogy az még fontosabb, hogy megértsük, hogyan viselkednek a szereplők! Magyarozza el, hogy a viselkedésük mutatják be az úgynevezett *belső tulajdonságokat*, majd soroljon fel néhány példát (pl. a ló lehet, *bátor* vagy *hűséges*)!

## Folytatás

- Játsszák el még egyszer a játékot a szereplőkkel! Tegye bele az összes szereplőt egy zsákba, majd kérjen meg egy gyermeket, hogy húzzon ki egyet, de ne mutassa meg senkinek! Kérje meg, hogy játssza el a szereplőt, hangokkal, mozdulatokkal! A többi gyermeknek meg kell próbálnia kitalálni, melyik szereplőre gondolt. Ha a gyermek elakadna, segítsen neki összegyűjteni a megfelelő tulajdonságokat!

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek le tudnak írni különféle dolgokat és eseményeket.
- A gyermekek megértik az alapvető narratív szerkezetet és elemeket.

## Tanulási eredmények

A gyermekek:

- Megismerkednek a Mesemondás komponenseivel
- Megismerkednek a szereplő fogalmával
- Leíró nyelvet használnak

## Szókincs

történet, szereplő, külső és belső tulajdonságok



## Bemelegítő gyakorlat

## Helyszínek

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Beszéljünk róla, hogy minden történetnek van egy *helyszíne*, ahol a történet zajlik. Hozzuk fel példaként az egyik történetet, amelyet a gyermekek nemrégiben hallottak a csoportban, és beszéljünk a történet helyszínéről!
- Mutassa meg a gyermekeknek a Mesemondás háttérképeket, és mondjuk el, hogy ezek a képek más helyszínt ábrázolnak mindkét oldalukon!
- Válasszon egy háttérképet, és mutassa be, hogyan lehet körülírni a helyszínt!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy tegyenek úgy, mintha a képen látható helyen lennének! Ha szükséges, mutassa be, hogyan kell mozogni és viselkedni ezen a helyszínen! Ismételjük meg más helyszínekkel, ahányszor csak igény van rá!

## Konstrukció

- Mutassa be, hogyan kell tartót építeni a háttérképeknek!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy egymás után mindannyian tegyenek képet a tartóba!
- Kérjen meg egy gyermeket, hogy válassza ki egy háttérkép egyik oldalát, és mesélje el a többi gyermeknek, mit lát rajta! Egészítse ki az esetleg kimaradt információkkal!

## Fontolgatás

- Beszéljünk a történet helyszínének fontosságáról! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Miért fontos, hogy jellemezzük a történet helyszínét?
  - Hogyan segítenek ezek az információk a hallgatónak a történet megértésében?
- Beszélje meg a gyermekekkel, hogy a helyszín arról is sokat elárul a hallgatónak, hogy milyen típusú történetet hallanak vagy olvasnak!

## Folytatás

- Mondja meg a gyermekeknek, hogy most játékot fognak játszani! Helyezze az összes háttérképet egy zsákba vagy egy kendő alá, és titokban húzzon egyet!
- Jellemezze a képen látható egyik helyszínt, és a gyermekek próbálják meg kitalálni, melyik az! Vagy játssza el, milyen lehet azon a helyszínen!
- Ha így túl nehéz, rakja ki az összes képet, hogy a gyermekek könnyebben találgathassanak, melyik helyszínről beszél!
- Igény esetén kérje meg a gyermekeket, hogy egymás után húzzanak képet, és jellemezzék!

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek le tudnak írni különféle dolgokat és eseményeket.
- A gyermekek megértik az alapvető narratív szerkezetet és elemeket.

## Tanulási eredmények

- A gyermekek megtanulják használni a háttérképeket
- Megismerkednek a történetek helyszínével
- Leíró nyelvet használnak

## Szókincs

történet, tartó, háttérkép, helyszín, szereplő, információk



A Függelékben megtalálja a nyomtatható háttérképeket! Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetők legyenek!



# Borsószem királykisasszony

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Kezdeményezzen beszélgetést a történetekről: magyarázza el, hogy egyes történetekben, például a tündérmesékben olykor varázslatos dolgok történnek, amelyek a való életben nem fordulhatnak elő!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy egymás után nevezzenek meg egy történetet! Ha a gyermekeknek nem jut eszébe egy történet sem, sorolja fel, miket hallottak a csoportban!
- Mondja meg a gyermekeknek, hogy most egy híres történetet fognak hallani, amelynek a címe *Borsószem királykisasszony* (de természetesen más történettel is helyettesítheti a csoportja igényei szerint)!
- Mesélje el a történetet, majd beszélje meg a gyermekekkel, kérje meg őket, hogy idézzék fel, mi történt!

## Konstrukció

- Csapatmunkában építsék meg a történet elejét! Kérdezze meg a gyermekeket, melyik háttérkért a hasonlít a legjobban a történet elejének helyszínére! Ha a gyermekek nem emlékeznek rá, olvassa fel újra a történet releváns részeit!
- Csapatmunkában építsék meg a történet közepét! Mesélik el újra a történet elejét és a közbülső jeleneteket, de ne mesélik el a történet végét!
- Beszéljék meg a történet végét, és kérdezze meg a gyermekeket, hogy mire emlékeznek, mi történt! Távolítsa el az első két jelenetben használt összes építőkövet, és kérje meg a gyermekeket, hogy építsék meg a történet végét! Minden gyermek csak egy építőlapot, állványt és háttérkért használjon a jelenetéhez! Nyomtasson többet is a függelékben található képekből, így több gyermek is használhatja ugyanazt a háttérkért. Nyomtassa a háttérkértakat „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetők legyenek! Kisebb gyermekek esetében azt is megtehetik, hogy először együtt építenek, és csak utána kéri meg a gyermekeket, hogy építsék meg önállóan a történet végét.

## Fontolgatás

- Amikor a gyermekek végeztek, biztassa őket, hogy sorban osszák meg egymással a befejező jelenetüket! Kérje meg őket, hogy a figurák segítségével játsszák el a jelenetet! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - El tudod magyarázni, mi történt a végén? Ezt hogyan ábrázoltad a jelenetben?
  - Tetszett a történet vége? Miért vagy miért nem?

## Folytatás

- Magyarázza el, hogy sok modern történetnek olyan a vége, amiből nem derül ki minden a közönség számára. Mondja el a gyermekeknek, hogy a könyvek szerzői és a forgatókönyvírók ezért szoktak folytatást írni, ami az eredeti történetet viszi tovább. Mondjon rá példákat!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy találják ki, mi történne a *Borsószem királykisasszony* folytatásában! (Pl. Mi történne akkor, ha a királyfi és a királykisasszony az esküvőjük után múzeumba tenné a borsószemet?)
- Biztassa őket, hogy építsenek meg egy jelenetet a *Borsószem királykisasszony* folytatásából! Hívja fel rá a gyermekek figyelmét, hogy ez a történet teljesen az övék, használják a képzeletüket, és alakítsák úgy, ahogy nekik tetszik!

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek képesek elmondani és eljátszani a történetek, dalok vagy versek különböző eseményeit.
- A gyermekek megértik az alapvető narratív szerkezetet és elemeket.

## Tanulási eredmények

- Gyakoroljuk a történet végének felidézését és elismétlését
- Megtanuljuk, milyen részei vannak a történetnek: eleje, közepe és vége

## Szókincs

eleje, közepe, vége, királykisasszony, borsószem, királyfi, királynő, derékalj, pehelydunna



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

# A három Morcos bakkecske

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Az óra előtt építsen meg három jelenetet a *A három Morcos bakkecskéből*, majd tegye félre őket, amíg el nem érkezik a mesemondás ideje! (Tekintse meg a függelékben a javasolt jeleneteket; a történet természetesen lecserélhető egy másikra, ami jobban megfelel a csoportja igényeinek.)
- Mondja meg a gyermekeknek, hogy most egy híres történetet fognak hallani, amelynek a címe *A három Morcos bakkecske*, amelyben beszélő kecskék szerepelnek és egy troll.
- Ahogy elmeséli a történetet, a három előzőleg megépített jelenet segítségével illusztrálja azt!
- Miután befejezte, beszéljék meg, és kérje meg a gyermekeket, hogy idézzék fel, mi történt!

## Konstrukció

- Szedje szét az óra előtt épített jeleneteket!
- Adjon egy tartót minden gyermeknek, és jelöljön ki mindenkinek egy részt a történetből, úgy, hogy egy gyermek építi meg a történet elejét, egy a közepét és egy a végét.  
Tevékenység tipp: Ha a gyermekek nem emlékeznek egészen a történetre, olvassa fel vagy mondja el újra azt a részt, amelyet meg akarnak építeni!  
Ötletgyűjtésként megnézhetik a történet egy változatát képeskönyvben is, vagy a leckéhez tartozó modellek képein.

## Fontolgatás

- Amikor a gyermekek végeztek, biztassa őket, mondják el újra csoportban a történetet úgy, hogy minden gyermek elmeséli azt a részt, amit megépített! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Mi történt a te részedben?
  - Melyik szereplők voltak benne?
- Beszéljen velük az események láncolatáról, vagy arról, mi milyen sorrendben történt! Beszéljen velük *A három Morcos bakkecske* eseményeiről! Biztassa a gyermekeket, hogy mondják el, miért fontos az események sorrendje ebben a történetben! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Miért fontos, hogy helyes sorrendben mondjuk el az eseményeket?
  - Mi történe, ha más sorrendben mesélnénk őket?

## Folytatás

- Mondja el a gyermekeknek, hogy gyakran mulatságos az eredmény, ha megkeverjük az események sorrendjét!
- A csoporttal közösen rakják más sorrendbe a *A három morcos bakkecske* jeleneteit ábrázoló modelleket! Ezután próbálják meg elmesélni a történet új verzióját, az új sorrendbe rakott eseményekkel! Elképzelhető, hogy a gyermekeknek akár adaptálnia is kell a jeleneteket, esetleg egészen új eseményekkel kell kiegészíteniük a történetet.

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek képesek elmondani és eljátszani a történetek, dalok vagy versek különböző eseményeit.
- A gyermekek megértik az alapvető narratív szerkezetet és elemeket.

## Tanulási eredmények

A gyermekek:

- Gyakorolják a történet felidézését és elismétlését
- Megismerkednek az események láncolatával

## Szókincs

láncolat, sorrend, események, morcos bakkecskék, troll, folyó, híd



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

# A magocska

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Mutassa meg a gyermekeknek a jelenetet a locsolókannás lánnyal (ld. a függelékben), és mondja el nekik, hogy ebben a jelenetben az emberek magokat ültetnek!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy soroljanak fel néhány dolgot, ami az ültetéshez kell (pl. ásó, locsolókanna, trágya, stb.)!
- Kérdezze meg, mit kell először csinálni ültetėskor! Aztán kérdezze meg, mi jön ezután, és így tovább!
- Játsszák el csoportban a képzeletbeli mag elültetését! Kérje meg a gyermekeket, hogy mondják el újra a lépéseket, közben játsszák is el őket!
- Beszéljék meg, mire van szüksége a magoknak, hogy növényé cseperedhessenek! Játsszák el a magból kisarjadó növényt!

## Konstrukció

- Kérje meg a gyermekeket, hogy építsenek egy jelenetet arról, mi történik, ha egy mag mindent megkap, amire szüksége van!
- Figyelmeztesse a gyermekeket, hogy válasszanak a történetükhöz illő háttérkártyát válasszanak!

## Fontolgatás

- Amikor a gyermekek végeztek, biztassa őket, hogy egymás után osszák meg a csoporttal a jelenetüket, és meséljék el a magról szóló történetüket!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy játsszák el, hogyan gondoskodnak az emberek a magról, hogy megnőhessen! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Mi történt a maggal?
  - Milyen növény vagy virág lett belőle? Gyümölcsöt hozott, zöldséget vagy hüvelyes termést?
  - Mit csináltak a szereplők a jelenetben?

## Folytatás

- Beszélgessen a gyermekekkel a kertekről! Kérje meg őket, hogy írjanak le egy kertet, és mondják el, mire van szüksége a növekedéshez!
- Kérje meg őket, hogy kombinálják a növénymodelljeiket, vagy építsenek új modelleket a kert elkészítéséhez!
- Biztassa a gyermekeket, hogy a figuráikkal játsszák el a kert gondozását!

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek ki tudják fejezni mások felé a gondolataikat, ötleteiket és véleményüket.
- A gyermekek le tudnak írni különféle dolgokat és eseményeket.

## Tanulási eredmények

A gyermekek:

- Megismerkednek a folyamat fázisaival
- Elmondják az események láncolatát

## Szókincs

mag, növény, virág, hüvelyes, gyümölcs, zöldség, sarjad, cseperedik, víz, Nap



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

# Háziállatom

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Mutassa meg a gyermekeknek a különböző állatok képeit (ld. a függelékben), és kérje meg őket, hogy írják körül, mit látnak!
- Kezdeményezzen beszélgetést az állatok szükségleteiről! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Mit esznek ezek az állatok?
  - Mit isznak ezek az állatok?
  - Mire van szükségük, hogy biztonságban legyenek, és hogy ne fázzanak?
- Mondja el a gyermekeknek, hogy amikor az embernek háziállata van, felelős érte, és gondját kell viselnie! Magyarázza el, hogy ehhez hozzátartozik, hogy az állatok ételmezt, vizet és lakóhelyet kapjanak, hogy ügyelni kell rá, hogy mozogjanak, kapjanak elég figyelmet, megfürödjenek, elvigyék őket állatorvoshoz, ha betegek, és gyógyszert is kapjanak!
- Kérje meg a gyermekeket, képzeljék el, mi lenne, ha olyan állatuk lenne, mint amit a képen látnak!

## Konstrukció

- Kérje meg a gyermekeket, hogy válasszanak maguknak háziállatot!
- Biztassa őket, hogy építsenek egy jelenetet az állatuk számára, ahol minden megvan, amire az állatnak szüksége lehet! Emlékeztesse a gyermekeket, hogy olyan díszletet válasszanak, ami megfelelő az állatuk számára (pl. ugyan a kutya házban lakik, de egy kacsának már a szabadban van az otthona)!
- Tevékenység tipp: Ha a gyermekek nem tudják kitalálni, miket építsenek az állatuknak, először is kérdezze meg, milyen élelemre van szüksége!

## Fontolgatás

- Amikor a gyermekek végeztek, kérje meg őket, hogy osszák meg egymással, mit építettek a kedvencüknek! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Melyik állatot választottad?
  - Mire van szüksége?

## Folytatás

- Mondja el a gyermekeknek, hogy amikor az ember nyaralni megy, meg kell kérnie valakit, hogy vigyázzon a kedvencére, őt hívják *kutya-*, *cica-*, *stb. megőrzőnek*.
- Kérje meg a gyermekeket, hogy gyűjtsék össze, milyen instrukciókat adnának neki, hogyan gondozza az állatukat, amíg távol vannak!
- Biztassa őket, hogy játsszák el, ahogy a gazdi megmutatja a megőrzőnek, mit kell tennie!

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

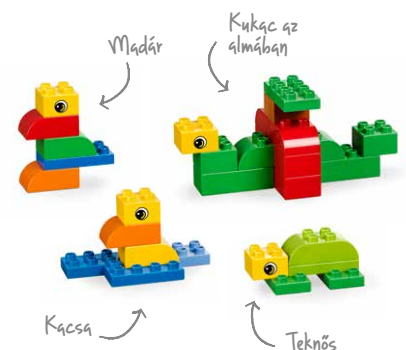
- A gyermekek ki tudják fejezni mások felé a gondolataikat, ötleteiket és véleményüket.
- A gyermekek le tudnak írni különféle dolgokat és eseményeket.

## Tanulási eredmények

- A gyermekek:
- Elmondják, mire van szüksége az állatoknak
  - Egyszerű instrukciókat fogalmaznak meg

## Szókincs

állatok, háziállat, szükségletek, felelősség



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

# Alternatív befejezések

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Olvassa el *A három Morcos bakkecske* című történetet (természetesen más történettel is helyettesítheti a csoportja igényei szerint)!
- Kezdeményezzen beszélgetést a történet cselekményéről, magyarázza el, hogy a fontos történések (azaz a történet főbb eseményei) alkotják a cselekményt! Például *A három Morcos bakkecskében* valahányszor egy bakkecske a hídra lép, az egy fontos esemény, a cselekmény része.
- Kérje meg a gyermekeket, emlékezzenek vissza, mik voltak a történet főbb eseményei! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Mi volt a történet elején?
  - Mik voltak a történet középső részének főbb eseményei?
  - Mi volt a történet vége?

## Konstrukció

- Mondja el a gyermekeknek, hogy olykor a történetek végét teljesen átírják!
- Kérje meg a gyermekeket, hogy építsenek olyan jelenetet, ami alternatív befejezése lehet *A három Morcos bakkecskének*! A nagyobb gyermekek párban is dolgozhatnak.
- Biztassa a gyermekeket, hogy építsék meg a jelenetüket, majd egymás után játsszák el az alternatív befejezést a bakkecske figurák segítségével! Ha a gyermekeknek nem jut eszükbe megfelelő befejezés, ötletjeljenek, és állítsanak össze a csoporttal közösen egy listát, hogy például milyen alternatív befejezések jöhetnek szóba, például az, hogy a troll és a bakkecskéék összebarátkoznak és zsúrt rendeznek (ld. a függelékben)!

## Fontolgatás

- Amikor a gyermekek végeztek, biztassa őket, hogy egymás után mutassák meg és mondják el az alternatív befejezésüket! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Te hogyan találtad ki ezt az alternatív befejezést?
  - Miben tér el az eredetitől?
  - Mi a befejezésed fő eseménye?
- Miután minden gyermek megosztotta a többiekkel a munkáját, beszéljék meg, hogy bár mindenki ugyanazokat a szereplőket használta, minden befejezés egyedi lett! Magyarázza el, hogy mindenkinek egyéni a nézőpontja, és hogy érdekes meghallgatni, hogy a többiek mit gondolnak!

## Tanulási eredmények

A gyermekek:

- Megértik, milyen egységei vannak a történetnek, például cselekménye és főbb eseményei
- Gyakorolják a történet felidézését és elismétlését
- Módosítanak egy meglévő történetet
- Összehasonlítják a történetek különböző változatait

## Szókincs

cselekmény, főbb események, eleje, közepe, vége, Morcos bakkecskéék



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

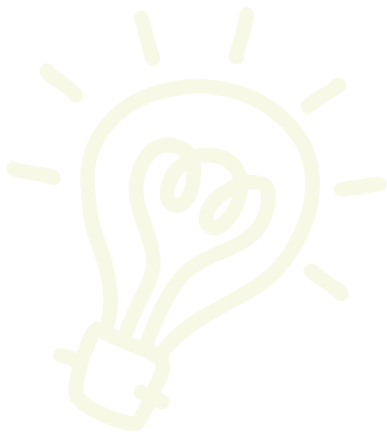
## Folytatás

- Mondja el a gyermekeknek, hogy érdekes megváltoztatni a történetek cselekményét, de az is előfordul, hogy a szerző a helyszínt változtatja meg. Kérje meg a gyermekeket, hogy meséljék el *A három Morcos bakkecskét* úgy, hogy más helyszínt használnak (inspirációul a függelékben egy űrben játszódó beállítás látható). A nagyobb gyermekek párban is dolgozhatnak.
- Kérje meg a gyermekeket, hogy arra is gondoljanak, a helyszín hogyan van hatással a szereplőkre! Tegyen fel kérdéseket, például:
  - Mit csinálnának máshogy a szereplők ezen a helyszínen?
  - A troll hogyan viselkedne ezen a helyszínen?
- Biztassa a gyermekeket, hogy építsék meg a jelenetüket, majd egymás után mind játsszák el a bakkecske figurákkal a történet elejét, közepét és végét!

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek ki tudják fejezni mások felé a gondolataikat, ötleteiket és véleményüket.
- A gyermekek megértik az alapvető narratív szerkezetet és elemeket.



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

# Mesék a nyaralásról

Legfeljebb hat fős gyermekcsoportok számára

## Kapcsolódás

- Mutassa meg a gyermekeknek a tengerparti jelenet képét (ld. a függelékben), és mondja el nekik, hogy a kisfiú és a néni nyaralnak.
- Kérje meg a gyermekeket, hogy mondják el, mit látnak! Tegyen fel kérdéseket, például:

- Kik a jelenet szereplői?
- El tudod mondani, milyen a jelenet helyszíne?
- Mit csinálnak a szereplők ebben a jelenetben?

- Kezdeményezzen beszélgetést a történet főbb eseményeiről, és arról, hogy ezek alkotják a cselekményt! Például úgy tűnik, a kisfiú ás. Talán azt reméli, hogy elásott kincsre bukkan. Ez is része a cselekménynek.

## Konstrukció

- Kérje meg a gyermekeket, hogy építsenek egy jelenetet, ami valamelyik családi nyaralásukat vagy iskolai kirándulásukat ábrázolja! A nagyobb gyermekek párban is dolgozhatnak.
- Ha a gyermekeknek nem jut eszébe valódi történet, mondja meg nekik, hogy ki is találhatnak egyet! Figyelmeztesse őket, hogy a történetükhöz illő háttérképet válasszanak! Például gondolják végig, hogy a nyaralás vagy kirándulás meleg vagy hideg helyen volt, és zárt helyen vagy szabadban jártak! Nyomtasson többet is a függelékben található képekből, így több gyermek is használhatja ugyanazt a háttérképet. Nyomtassa a háttérképeket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetők legyenek!

## Fontolgatás

- Amikor a gyermekek végeztek, biztassa őket, hogy egymás után osszák meg egymással a jelenetüket, és mondják el a történetüket! Tegyen fel kérdéseket, például:
- Kik a történet szereplői?
- Mi a történet helyszíne?
- Mi történt a nyaraláson vagy iskolai kiránduláson?

## Folytatás

- Beszélje meg a gyermekekkel, hogy olykor a való élet eseményei nem olyan izgalmasak, ahogy szeretnénk. Mondja el nekik, hogy viszont szervezhetünk izgalmas és jópofa dolgokat!
- Biztassa a gyermekeket, hogy építsék át a jelenetüket, és mondják el, milyennek terveznék meg az álomnyaralásukat! Ugyanezt csoportfeladatként is csinálhatják, és kitalálhatják, milyen lenne a tökéletes osztálykirándulás. Tegyen fel kérdéseket, például:
- Ha bárhová elmehetnél nyaralni, hova mennél?
- Kivel mennél?
- Mit csinálnál az álomnyaraláson?

## Észrevette?

Ha figyel a következő képességekre, könnyebben megállapíthatja, hogy a gyermekek nyelvi és szövegértési készségei kellő mértékben fejlődnek-e:

- A gyermekek ki tudják fejezni mások felé a gondolataikat, ötleteiket és véleményüket.
- A gyermekek le tudnak írni különféle dolgokat és eseményeket.

## Tanulási eredmények

A gyermekek:

- Megértik, milyen egységei vannak a történetnek, például cselekménye és főbb eseményei
- Hallás utáni szövegértés fejlesztése
- Történet felidézése és elmesélése

## Szókincs

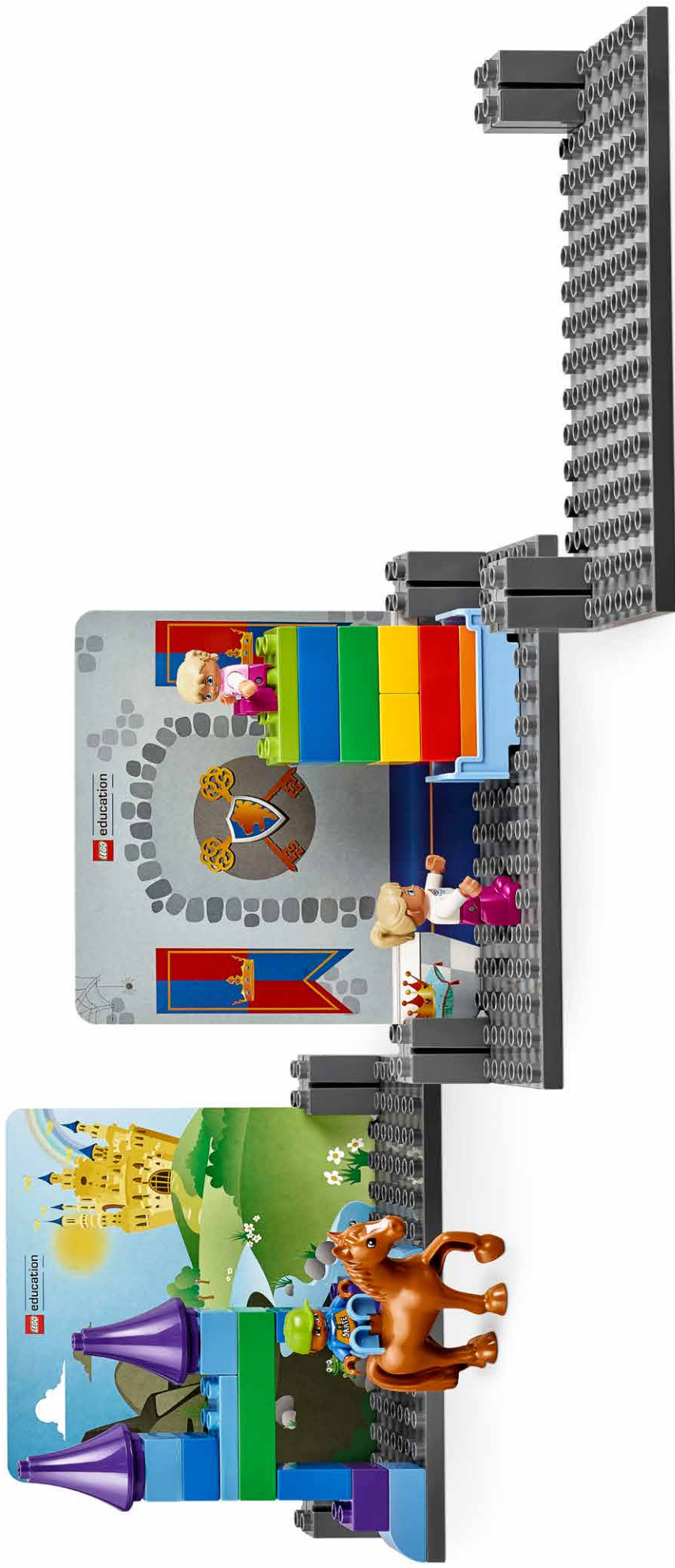
strand, cselekmény, események, nyaralás, kirándulás



A kép nagyobb méretben megtekinthető a Függelékben

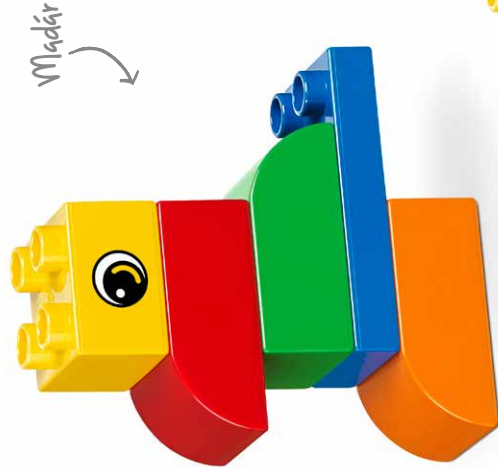




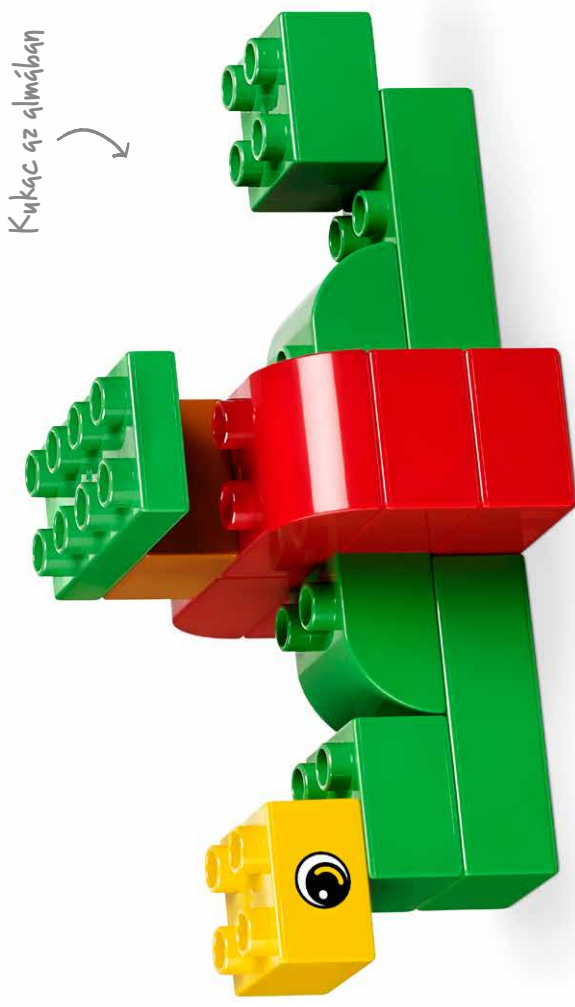




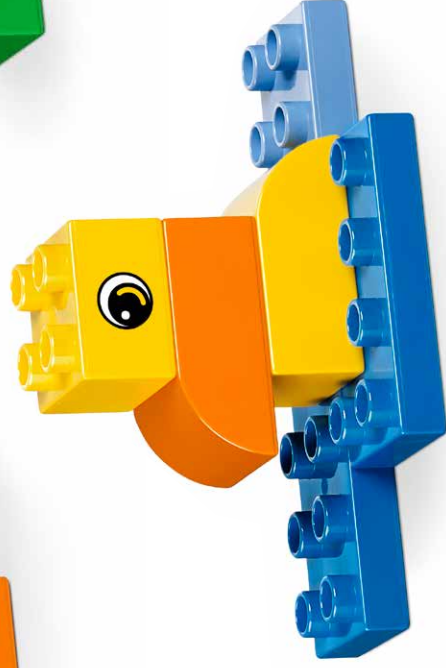




Madár



Kukac az aljánban



Kacsa

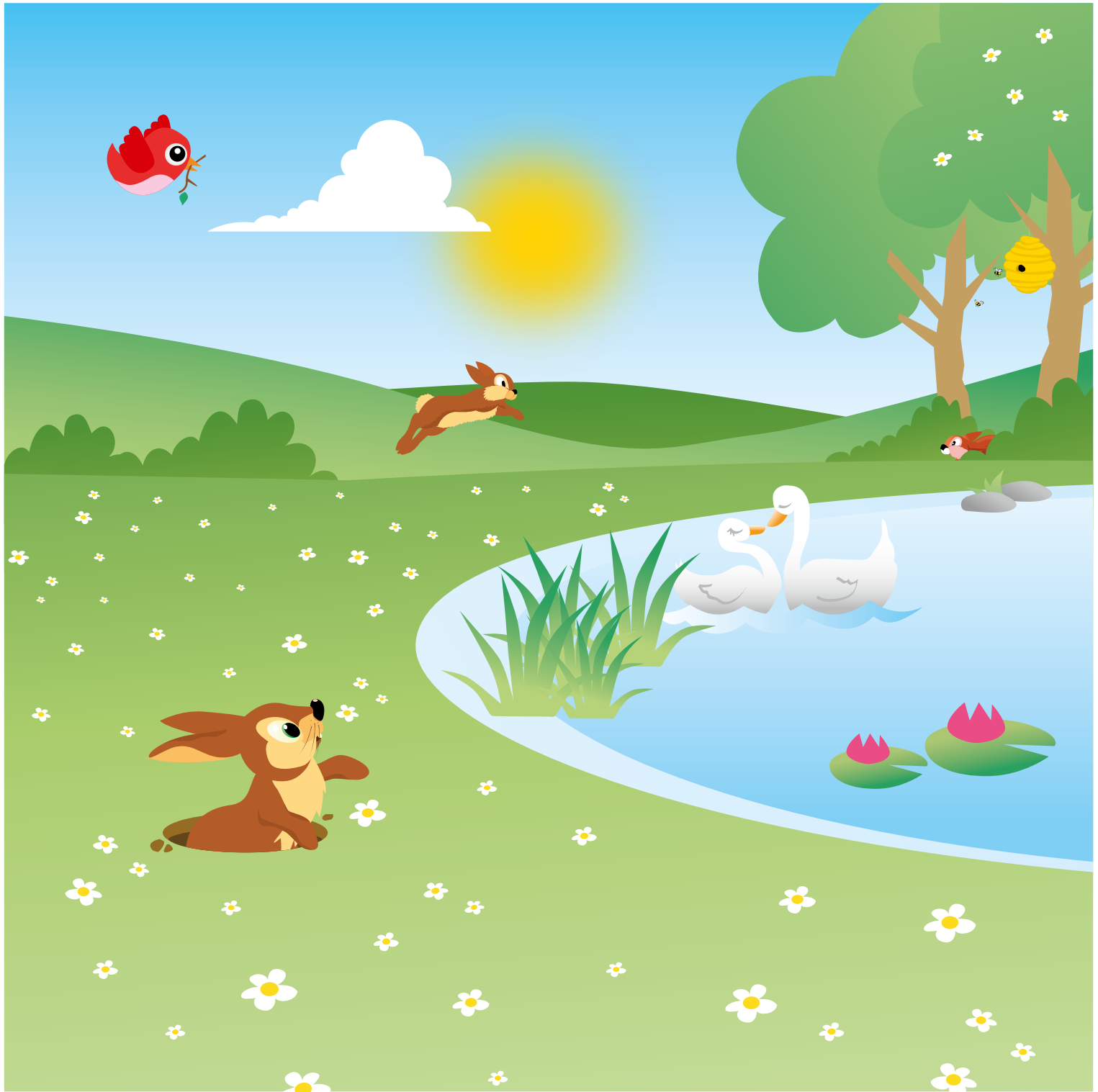


Teknős









Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!





Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!



Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!



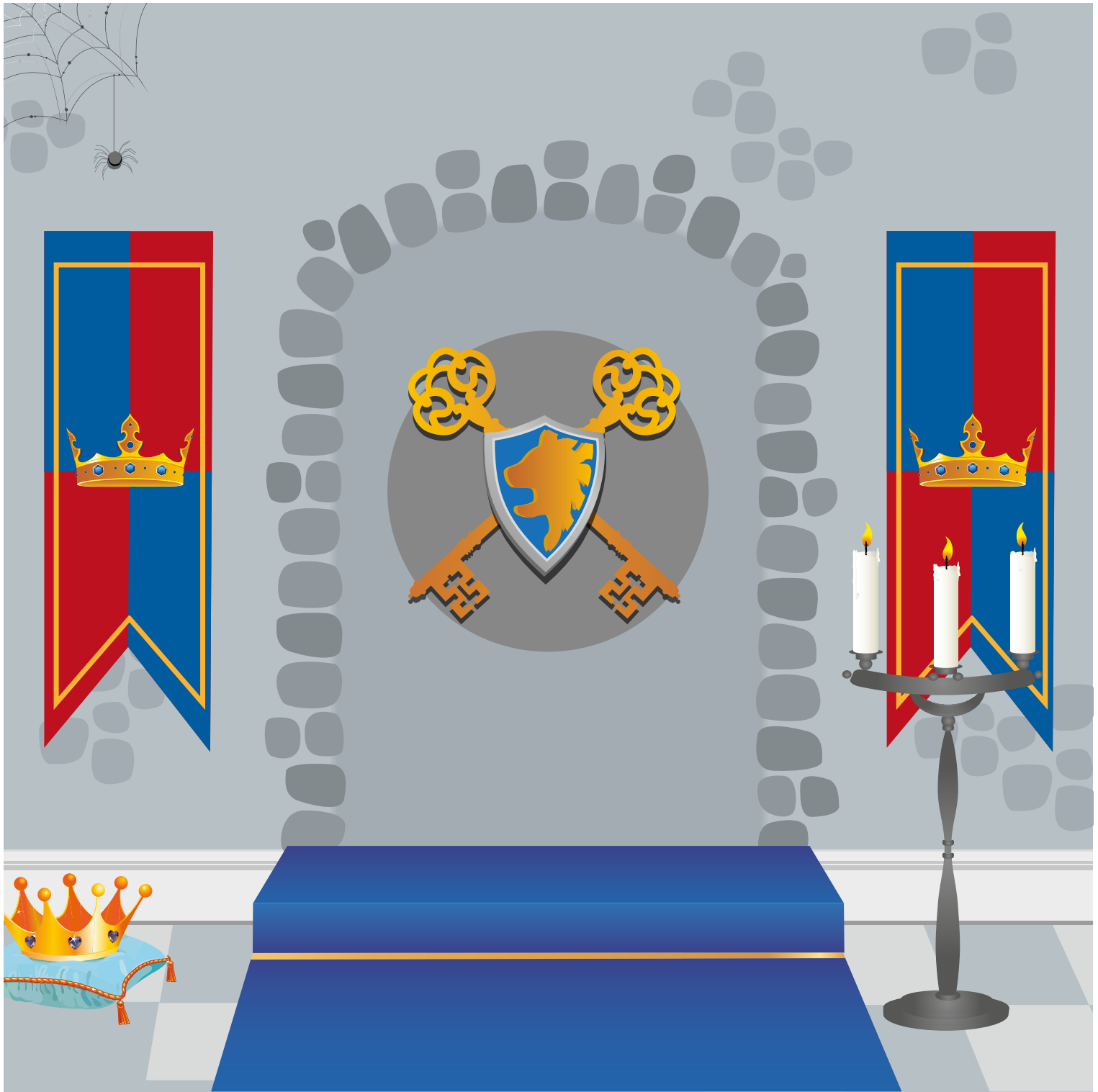
Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!



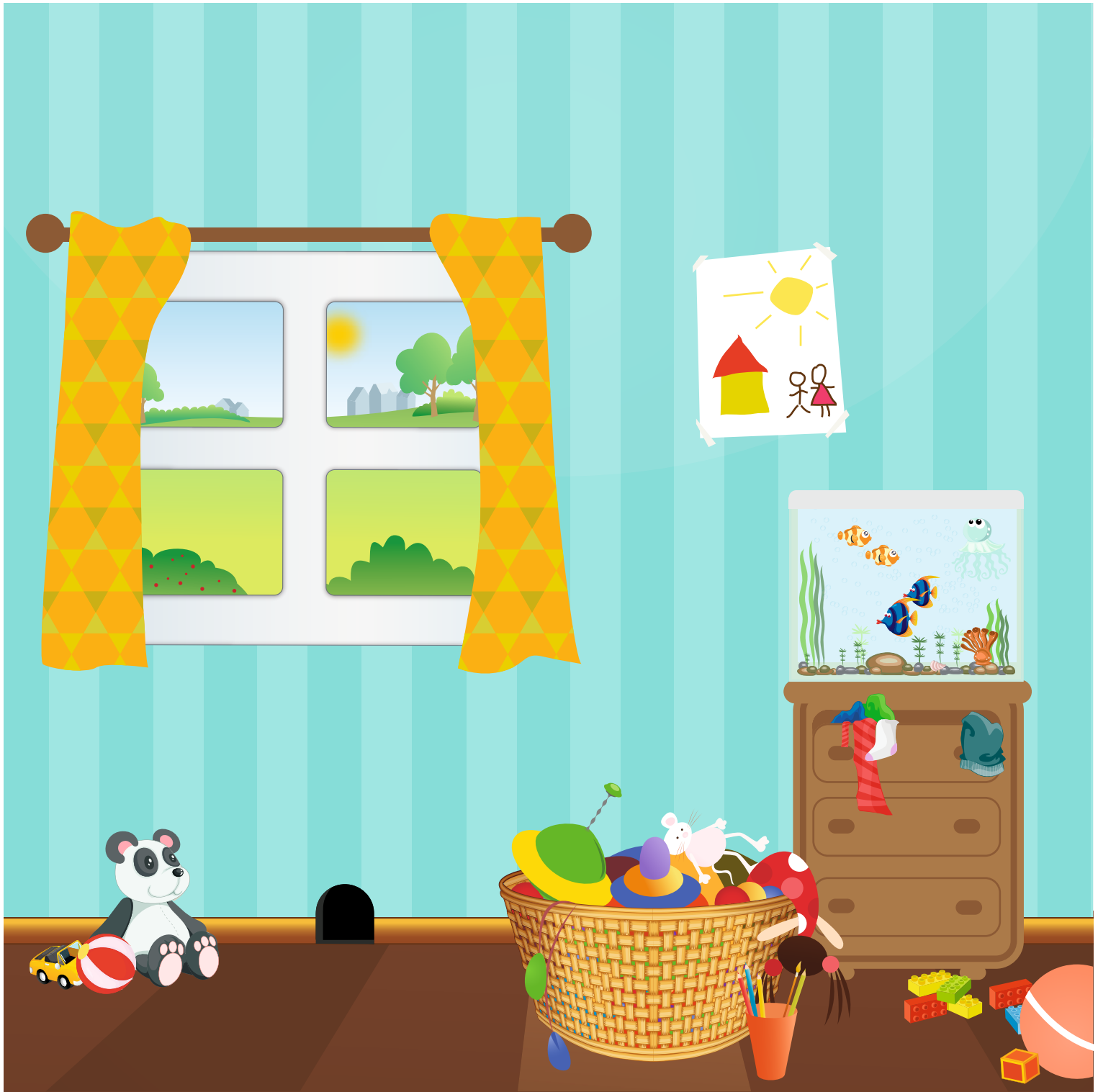
Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetők legyenek!



Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!



Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetők legyenek!



Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!



Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!





Nyomtassa őket „aktuális méretben”, hogy a képek biztosan a tartóba illeszthetőek legyenek!

# Segítse az óvodások Fontos készségeinek Fejlesztését!



A LEGO® Education Óvodai megoldások Felkeltik a gyermekek ösztönös kíváncsiságát, és közösen, játszva tanulhatnak.

Óvodai megoldásaink abban nyújtanak Önnek segítséget, hogy a következő területeken Fejlessze az óvodásokat:

- a szociális készségek elsajátításában, ezáltal képesek lesznek az együttműködésre és a körülöttük lévő világgal való kommunikációra
- a saját képességeik Felfedezésében, valamint az életben szükséges alapvető készségek elsajátításában
- az iskolára való Felkészüléshez szükséges, elengedhetetlen készségek Fejlesztésében, a kisgyermekkori Fejlődés négy kulcsfontosságú tanulási területére összpontosítva: Kreatív Felfedezés, szociális és érzelmi Fejlődés, korai matematikai- és tudományos képességfejlesztés, valamint korai nyelv és műveltségfejlesztés

Tudjon meg többet...

**LEGOeducation.com**

**LEGOeducation.com**

LEGO, the LEGO logo and DUPLO are trademarks of the LEGO Group.  
©2019 The LEGO Group. 20170517V1



**education™**