



Kárpátok Alapítvány

- [A projektről](#)
- [Bemutatkozunk](#)
- [Játéktár](#)
- [Meséld el kockákkal!](#)
- [LEGO Klubok](#)
- [Kapcsolat](#)

Oldal kiválasztása

Te milyen jövőről álmodsz?

[Kezdőlap](#) / “#jövő” címkével rendelkező termékek

Te milyen jövőről álmodsz?



Időtartam:

2 óra



Létszám:

2-15



Életkor:

7+



Foglalkozás témája:

A jövőkép megjelenítése, a fontos életünket megalapozó dolgok megkeresése.

Ez a foglalkozás egy vidám táncos együttlét, ami a mese játékos fonalára felfűzve járja körül a vágyott jövő témáját, azokat a dolgokét, amik megalapozzák, építik, díszítik az életünk palotáját.

A résztvevő gyerekek vidám táncos foglalkozáson barátkozhatnak a jövő építésével. Új nézőpontból tekinthetnek rá az életükre. Átgondolhatják, mi az ami fontos lehet ehhez, mi az amit nem akarnak benne látni. Megfogalmazhatják maguknak is a család és az alapok szükségességét. Az elkészült munkára rátekintve egy szép összefogó képet kapnak az általuk alkotott világról.

-

Fejlesztett területek:

- Térlátás
- Ábrázolás

- Finommotorika
- Fantázia
- Verbális készségek



Szükséges kellékek:

- Színes jegyzettömb
- Írószer
- Olló
- Zene lejátszó
- Helyszín: Külső vagy belső helyszín.

Leírás

Hívogató: A helyszínen egy finom illat igazi ajándék lehet, hiszen a szegénységben élő gyerekek számára ez különleges kincs. Amíg mindenki összegyűlik, ez a közös pont. A finom illatban mindenkit egyenként megtisztelve egy cseppnyi, csak rá irányuló figyelemmel fogadunk, és egyesével meghívunk a játékra.

Ha van rá lehetőség szóljon valamilyen zene amíg gyülekezünk, ez rögtön táncra hív.

Mesejáró térképpel indulunk útra, mindenki válasszon egy képet a sokféle hajlék, ház palota kártya közül:

Neked milyen az életed háza?

Milyen az a ház amit szeretnél?

Tedd fel a mesejáró térképre, hol a te házad meseországban?

Itt sokféle gondolat megfogalmazódhat, akinek van kedve meséljen a házáról!

Nagymozgásos játékbá kapcsolva idézzük fel táncos emlékeinket:

Ki az, aki táncolt otthon?

Ki az, aki táncolt már lakodalomban?

Ki az, aki táncolt diszkóban?

Ki az, aki táncolt már fiúval vagy lánnyal?

Hogy táncol egy öregember? Egy katona? Egy kisbaba? Egy Király?

Ki az aki tud táncolva járni?

Ki az, aki olyan bátor, hogy bemutatna nekünk egy táncot?

Itt, ha van kedve a gyerekeknek, egy mini Ki mit tud-ot tarthatunk, had mutassa be mindenki a tudományát!

Most pihenjete kicsit! Képzeljétek el, hallottam egy lányról, aki mindig táncolt! Mesemondás

Milyen volt ennek a lánynak az élete kiskorában?

Hogyan változott meg?

A játék itt arra megy ki, hogy megfogalmazzuk azt, hogy mesehősünk elképzelt egy szebb, boldogabb, gazdagabb jövőt és elindult azt megkeresni!

Te milyen jövőt álmodsz? Hogy képzeled el a jövődet?

Építsünk mi is egy palotát!

Ki az aki tudja hogy épül fel egy ház? Helyet keresünk, elkészül az alap, felhúzzák a falakat és a tetőt, aztán jön a díszítés és a kert.

Most így építkezünk mi is!

Keressünk helyet! Te hol szeretnél élni?

Építsünk falat! Írd, vagy rajzold le kicsi papírokra, hogy mi

az amit szeretnél a jövődben. Egy dolgot egy kis jegyzetlapra rajzolj. Ha nem tudod leírni vagy lerajzolni akkor csak színezd rá a lapra. Minél több legyen belőle!

Az elkészült lapocskákat közösen, vagy ha sok lett egyenként összegyűjtve, mint egy színes mozaik várat, kirakjuk-Tornyokat és falakat építünk, amit inden irányba lehet gazdagítani, építeni.

Akinek van kedve, készíthet háromszögletű toronytetőt, rajzolhat ablakot, kaput is!

Amíg tart a lendület hagyjuk alkotni, írni, gondolkodni a gyerekeket.

Ha kész a palotád (vagy a közös palotánk) fojtathatjuk a játékot.

Most gondold ki azokat a dolgokat, amik otthon fontosak neked, ami az alapja lesz a palotádnak! Írd vagy rajzold fel a családtagokat, az érzéseket, a dolgokat és építsd a palotád alapjába!

Most a díszítés következik. Ezek a gondolatok akár igazi díszítők is lehetnek, szép kövek, csillogó flitterek vagy arany papírból vágott négyzetek.

Ha ez is kész, gondold ki, mivel szeretnéd díszíteni az életed palotáját? Lehetnek olyan dolgok vagy érzések, tudás, ami most nincs meg, de később szeretnéd megszerezni! Ezeket a dolgokat is rakjuk a palotába. Díszítsük, gazdagítsuk!

Az utolsó feladat vár ránk: képzelj el, milyen lenne körülöttesd a világ? Lennének erdők, mezők, hegyek, folyók, patakok, erdők? Lennének állatok? Te mit szeretnél a világodba?

Ha még tart a lendület folytathatjuk a játékot!

Mi az amit nem szeretnél a palotádba vinni? Azt is írjuk,

*rajzoljuk ki, és építsünk belőle közösen boszorkány kunyhót!
Lehetnek érzések, tárgyak, rossz tulajdonságok, félelmetes
vagy szomorú dolgok. Bármilyen amitől megválnál!*

Ha kész vannak a munkák mint egy kiállításon menjünk körbe,
mindenki mesélje el az élményeit!

Mi tetszik a palotában?

Miért lesz jó, ha felépül?

Mutasd be a többieknek!

A mi birodalmunk vidám táncát megalkotva zárjuk az alkalmat.

Álljunk körbe! Találjunk ki egy közös táncot!

*Mindenki tegyen egy mozdulatot ebbe a táncba! Járjuk el
együtt!*

Zárásként egyenként vagy csoportosan mindenkit kikérdezünk
pozitív és negatív tapasztalatairól.

*Mi az, amit elvinnél magaddal erről a foglalkozásról? Lehet
egy szín, egy illat, egy játék, egytermészeti dolog, egy
érzés...*

□

+1 melléklet:

Táncon szerzett királyság

(Dán mese)

Volt egyszer egy leány, aki olyan szép volt, mint a hajnali
nap és olyan szépen táncolt, mint a holdsugár a vízen. Olyan
gyönyörűen táncolt, hogy aki csak látta, vele járta a táncot.
Ráadásul a leány tánc közben úgy nevetett, mint amikor az
aranycsengő csilingel. El is nevezték ezért Csilingelő
Margitnak, de hívták néha Tündér Margitnak is.

Margit szegény parasztleány volt és libákat őrzött a réten. Akkor is táncolt, mikor a gágogókra ügyelt, és ilyenkor valamennyi liba vele lejtette a táncot, de még a virágok is vele hajlongtak, a levelek is vele repestek, a lepkék is vele libegtek. Olyan volt ez a leányka, mint az orvosság. A betegeket megneveltette, a szomorkodókat megvigasztalta, az öregeket megfiatalította a táncával meg a nevetésével.

Mindenki szerette, csak a vén nevelőanyja nem, mert az gyűlölte a dalt is, a táncot is. Egy napon így szólt hozzá:

-Le is út, fel is út, nekem ilyen hejehuja leány nem kell!

Elment hát a leány világgá. Ment, mendegélt kis batyuval a kezében, de nem szomorkodott ám, és amint kiért a faluból, elkezdett táncolni.

Olyan leány volt ez a Margit, hogy még világgá is táncolva indult.

-No, te bolond, el ne taposs! -kiáltotta egyszerre valaki.

Egy pápaszemes emberke került Margit útjába, és a leány csaknem keresztültáncolt rajta.

-Nem tud vigyázni, atyus?

-Vigyázni? – kérdezte a pápaszemes ember és nagyot ásított. – Az olyan unalmas. És megint akkorát ásított, mint egy várkapu, mikor nyitva van.

– Jaj, be ne kapjon, atyus! -nevetett a leány, és tovább táncolt.

Az öreg dühbe gurult, hogy a leány kinevette, és bottal futott utána, hogy elverje. De amint a leány közelébe ért – hejehuja hopp! – , elkezdte ő is járni a táncot.

– Te leány, megállj már – kiáltotta fulladozva az öreg -, nem bírom

tovább a táncot!

-Hát ne táncoljon, atyus!

– De muszáj táncolnom, ha te is táncolsz.

Margit erre megállt. Az öreg is megpihent, s ugyancsak törölte a homlokát.

-Nini, hiszen én már nem is ásítok! -kiáltott fel egyszer csak vígan az emberke. -Hiszen én már nem is unatkozom! A tánc kigyógyított az ásításból. Ki vagy te, leány?

– Az én nevem Csilingelő Margit, de hívnak néha Tündér Margitnak is.

-Hová mész?

– Világgá.

-Aztán meg miért?

– Mert a nevelőanyám nem szereti a táncot, én pedig mindig táncolok, s ha én táncolok, az egész falu táncol, ezért haragszik rám a nevelőanyám.

– No, akkor nagy szolgálatot tehetnél az én királyomnak, mert az mindig ásítózik, unatkozik. Én vagyok a király orvosa, és azért indultam világgá, hogy orvosságot szerezzek a bajára. Most már tudom, hogy az ásításnak a tánc az orvossága. Meg tudnád-e táncoltatni a király őfelségét?

-Meg én.

– No, hát akkor gyere.

Mentek, mendegéltek, egyszer elértek a király városába. Mondhatom, a doktor alaposan elfáradt, mert Margit gyakran táncba kezdett út közben, és ilyenkor vele aprózta ő is.

A város kapujában egy őr ásítózott. Akkora volt a szája az ásítástól, mint egy barlang.

– Ez is az unalom betege? – kérdezte Margit.

– Ez is. Az egész város, az egész ország annak a betege.

-Nyisd ki a kaput! -kiáltott rá az őrről a király doktora.

– Még mit nem! Az olyan unalmas lenne – morgott az őr meg sem moccanva, de annál nagyobbabban tátogatva.

-No, majd segítünk a baján- nevetett Csilingelő Margit, és táncolni kezdett. Az őr is mindjárt emelgetni kezdte a lábát, csavargatta a hajsztát és egyszer csak- heje, huja, hopp! - elkezdett forogni, s táncolt

vígan puskával a kezében. Nem is ásított többé, hanem nyitotta fürgén a kaput, de még akkor is csapdosta össze a bokáját, amikor a kulcsot a zárba dugta.

Hanem hát ez ugyancsak furcsa város volt! Mikor a katonák gyülekeztek és a tiszt kirántotta a kardját, hogy vigyázz-t vezényeljen, nem állt vigyázzba a sok katona. Inkább ásítózva azt morogták:

-Kapitány uram, ez olyan unalmas, áh, áh, áh ...

Kapitány uram erre hüvelyébe taszította a kardját, és nagy ásítva mondta:

– Igazatok van, fiaim, ez nagyon unalmas.

Mikor a Juci szakácsné bement a henteshez és így szólt: “Kérek egy kiló marhahúst!”, dehogy vette elő a kést a hentes, dehogy vágta le a húst, inkább csak ásítózott.

– Egy kiló marhahúst? – kérdezte álmosan. – Juci lelkem, az olyan unalmas, áh, áh, áh.

– Igaza van, hentes uram, az bizony olyan unalmas, áh, áh, áh! És két óra hosszáig, három óra hosszáig tátogatták egymásra a szájukat, odahaza meg várhatták az ebédet. Ez aztán valóban nagyon unalmas lehetett!

Egyszer csak látja Margit, hogy szalad a kapuból az őr és már messziről kiáltja:

– Itt az ellenség!

Az utcán sétált a sok tábornok, huszár, katona. Valamennyi a száját veregette a nagy ásításban. És mind ezt morogta:

-Az ellenség? Törődjön vele a kánya.

És egyikük sem mozdult.

Csilingelő Margit nem volt rest, elkezdte lejteni a legszebbik táncát.

Hát egyszer csak a vitéz hadfiak is táncra perdültek, pengett a sok sarkantyú, dohogott a kövezet, huszár táncolt bakával, tábornok a közlegénnyel és az egész sereg táncolva ment az ellenség ellen. El is futott az ellenség azonnal.

-No, húgom- szólt a király orvosa-, te megmentetted az országot az ellenségtől. De most jön a java. Gyógyítsd meg a királyt meg az egész udvarnépet, mert ők a legbetegbek. Ma éppen udvari bál van, felöltöztetlek aranyos ruhába, és lejtsd el őfelsége előtt az orvosságos táncodat!

Forrás: Boldizsár Ildikó Esti mesék lányoknak

+1 tipp:

A mese magában elég hosszú, ezt interaktív könnyebb bemutatni, ha vállalja valaki a főszerepet és eljátsza.

1

+1 tipp:

Hasznos lehet, ha mi választunk először zenét.

1

+1 tipp:

Az írás helyett hagyjuk rajzolni, színezni a gyerekeket, érzéseikre, gondolataikra lehet, hogy nincsenek is szavaik, és főleg nem biztos, hogy le tudják írni, vagy rajzolni őket. A folyamat a lényeges, hogy gondolkodnak a jövőt megtöltő dolgaikon.

1

+1 tipp:

A jövőnket megálmodni nagyszerű kaland, akár a gyerekek által összegyűjtött mindenféle skatulyából, dobozból, fel is építhetik, díszítik a képzeletbeli falut.

E

+1 praktika:

Ez a foglalkozás egy hosszabb, akár tábori projekt kerete is lehet.

E

+1 praktika:

Az írás lehet, hogy akár a nagyobb gyerekeknek is problémát okoz, ezért feltétlenül hangsúlyozzuk, hogy a rajzok is éppen olyan jók, és ahol szükséges, segítsünk az írásban, de a szép dalok, imák is helyet kaphatnak.

E

+1 praktika:

A nehézsorsú gyerekeknek szokatlan lehet a mesehallgatás, ezért az itt csatolt történeteket lehet, hogy csak rövidítve, egyszerűsítve tudják befogadni, de a rendszeres mesealkalmakon ez fejlődik, ezért itt a teljes meseszöveget csatoltuk. Mélyszegénységben élő gyerekeknél sokszor az is különleges kincs lehet, hogy valaki szépen beszél, vagy meghallgat. A mesehallgatás segíti a belső képalkotás fejlődését, az énerő, az önbizalom fejlesztését, valamint a pszichológiai értékek mellett számos pedagógiai értékkel lesz gazdagabb a személyiség.

E

+1 praktika:

A játékok során akár nagyobb gyerekeknél is gondot okozhat az irányok, az írás, a testrészek megértése. Amit lehet, segítsük mutogatással, hogy gyerekeink ne a megszégyenülés tudatlanság érzését vigyék haza.

E

+1 praktika:

Az itt leírt foglalkozások olyan ötletek, amit kipróbáltunk, jól működött, de az aktuális csoporttól függően más és más lehet, más lehet a súlypontja, fókusza is.

E

+1 praktika:

Az időzítésnél hasznos lehet, ha tudjuk, mikor van a településen segély vagy családi pótlék nap. Erre nem érdemes foglalkozást tenni. Mélyszegénységben élő gyerekeink számára ez olyan ünnepnap, amikor a figyelmük egészen máshol van.

E

+1 praktika:

Foglalkozások kezdetén, az előző alkalmak emlékeit felidézve kapcsoltuk össze a tapasztalatokat. Mire emlékeztek az elmúlt alkalmakból? Ezt nem jeleztük a leírásokban, hiszen önállóan is használhatók az egyes óravázlatok.

E

+1 praktika:

Néhány foglalkozás összekapcsolható, épülhetnek egymásra: fák/erdő, a víz/cselekvés, én/ritmus, föld/jövő.

E

+1 praktika:

Az alkalmakon néhány olyan segédeszközt használtunk, amik gazdagítják a foglalkozást, de megvalósíthatók ezek nélkül is.

Nagymozgásos játékokhoz: A szivárványszínű ejtőernyő

Ez egy nagy méretű, kerek vékony textil, ami varázslatosan repül, és sokféle játék kísérése alkalmas. Remek lehetőség, hogy a résztvevők megismerkedjenek a csoportban való együttműködéssel, a kooperatív csapatjátékkal, komplex mozgásformák által. A gyerekek közös tevékenységének összehangoltnak kell lenni ahhoz, hogy a saját mozgásuk eredményeként magasba emelkedjen az ejtőernyő. Az ejtőernyőjáték során megtaníthatóak az oldalak, zónák,

végtagok, színek nevei, az együtt mozdulás. A fellebbenő ejtőernyő adta izgalmas pillanatokban bármilyen kérdés mentén tudunk választani, válaszolni, szaladni, csoportokat alkotni, köszönteni egymást. Nincsenek győztesek és vesztesek, csak közös játék és élmény.

Önismereti munkához, csapatépítéshez, kezdő és zárójátékhoz: A Mesejáró térkép

Mesék birodalmának térképe, melyen sokféle játékot játszhatunk akár csoport folyamatokat támogatva, a családban, gyors felmérésben, önismereti munkában, egyéni fejlesztésben, csapatépítésben, fantázia és képzeletfejlesztésben, osztályokban, énerősítésben, alkotó munkában, tábori programokban. Szimbolikus helyszíneivel, mesefiguráival, változatos feladataival, játékos és vidám tükröt mutat nekünk. A sok-sok meseországbeli helyszín közül választva a gyerekek könnyen beszélnek az érzéseikről, a nehezen megfogalmazható gondolataikról, hiszen a gyermeki lélek nyelve a mese.

Erdei kalandokhoz: Illa Berek kártyacsomag

Egy erdő-játék-élmény kártyacsomag családoknak a hátizsákba. Az Illa Berek kártyacsomag sok-sok közös játékot, közös élményt, és így még több közös emléket tud adni családoknak, baráti társaságoknak, óvodás vagy iskolás csoportoknak, egyszóval mindenkinek, akik a természethez szeretnének kapcsolódni. 30 olyan játék szerepel ezeken a kártyákon, amik segítik felfedezni, észrevenni az erdőben rejtőző kincseket. Kíváncsivá tesznek, eleven és önfeledt alkotásra, játékra hívnak.

Gyerekszáj

„Az én palotámban Édesanyám és Édesapám a legerősebb kő!”

„Az enyém olyan szép lett, amelyet csak elképzelni tudok!”

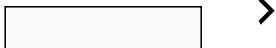
„Ha fodrász leszek ez lesz a boltom, oszt mindenki gyönyörű hajjal jön ki!”

„Nekem kert is kell, meg erdő hogy legyen hol csipkét meg gombát szedni!”

„A sátánt azt a boszorkány kunyhójába teszem, meg a halált! Az énnekem nem kell!”

Kategóriák: [1-2 óra](#), [5-8 évesek](#), [9-12 évesek](#) Címkék: [#érzékszervek](#), [#jövő](#), [#kisiskolás](#), [#környezet](#), [#meseterápia](#), [#tánc](#)

Kategóriák: [1-2 óra](#), [5-8 évesek](#), [9-12 évesek](#) Címkék: [#érzékszervek](#), [#jövő](#), [#kisiskolás](#), [#környezet](#), [#meseterápia](#), [#tánc](#)



Kategóriák

- [Egyéb](#)00 termék
- [Ajánlott életkor](#)5959 termék
 - [5-8 évesek](#)5959 termék
 - [9-12 évesek](#)5858 termék
- [Időtartam](#)5959 termék
 - [1-2 óra](#)5555 termék
 - [30-60 perc](#)44 termék

Címkék

[#agyag](#) [#agyagozzunk](#) [#bemelegítő gyakorlatok](#) [#beporzók](#) [#célok](#) [#diy](#)
[#fantáziafejlesztés](#) [#fürdőbomba](#) [#fűszernövények](#) [#gyapjú](#) [#gyógynövény](#)
[#gyógynövények](#) [#gyümölcs](#) [#illatok](#) [#jövő](#) [#kerámia](#) [#kisiskolás](#)

[#komposztáló](#) [#kooperáció](#) [#képzeletjáték](#) [#környezet](#)
[#környezetvédelem](#) [#lebomlóanyagok](#) [#lekvár](#) [#madarak](#) [#madárvédelem](#)
[#mesemondó](#) [#meseterápia](#) [#málna](#) [#nyelv](#) [#szobrok](#) [#tartósítás](#)
[#testtudatosítás](#) [#tápláléklánc](#) [#történet](#) [#tűnemezelés](#) [#veteményezés](#) [#víz](#)
[#zerowaste](#) [#én](#) [#énkép](#) [#érzékszervek](#) [#önellátás](#) [#újrafelhasználás](#)
[#ősz](#)

2024 © **Kárpátok Alapítvány** | Web - [Cloudbrikz](#)