

FOGLALKOZÁSTERV

Alprogram megnevezése:	Testnevelés Alprogram
-------------------------------	-----------------------

A foglalkozás célja:	A logikus gondolkodás fejlesztése, Játéktanulás
Évfolyam és/vagy csoport:	6-8. évfolyam
Tantárgyi kapcsolat:	Matematika, angol nyelv, irodalom, ének – zene, magyar nyelv, természettudomány, földrajz

Idő-tartam (perc)	A pedagógus tevékenysége	A tanulók tevékenysége	Munka- forma*	Eszköz
2'	Ráhangolás: Beszélgetés a játékokról. Érdeklődés felkeltése.	A gyerekek elmondják, milyen játékokat, szabályokat ismernek.	Frontális	-
5'	Bemelegítés: - Egyszerű fogó – szorzótábla gyakorlásával - Átfutós játék	Játék szabályok betartásával.	Frontális	-
30'	Fő tevékenység: - angol – magyar szavak - domborzati formák - Learningapps - Érik a szőlő - Mese - kép	Feladatok helyes végrehajtása. Megbeszélése.	Csoportmunka	notebook, feladatlapok, QR kódok
5'	Játék: TIC-TAC-TOE játék bójákkal	Játék szabályok betartásával.	Csoportmunka	bók, karikák, sportlétra
3'	Levezetés: Stretching Hogy érezték magukat a mai foglalkozáson? Melyik játék tetszett a legjobban?	Feladatvégrehajtás A tanulók elmondják véleményüket a foglalkozásról.	Frontális	-
Össz.:				
45 perc				

Melléklet:

1. Egyszerű fogó: Kijelölünk egy, nagy létszám esetén több fogót, a többiek a menekülők. A meghatározott játéktéren a fogó(k) üldözi(k) a menekülőket, és akit megérint az lesz a következő fogó. A megfogott tanuló egy szorzótáblás kérdést (6x8) tesz fel annak aki megfogta ha nem tudja akkor marad a fogó ha tudja akkor a megfogott tanuló lesz a fogó.
2. A tanulók a tornaszoba egyik oldalán helyezkednek el. A 2 oldalt elnevezzük valamilyen névvel: köznév – tulajdonnév, páros – páratlan, növény – állat, a tanulók mindig arra az oldalra futnak amelyekre vonatkozik a testnevelő állítása.
3. Angol szavak tanulása: a csapatok tagjainak a feladata, hogy futás után összekössék a tanult angol szavakat a magyar megfelelővel.
4. Domborzati formák: váltóversenyben a kapott 4X4-es Sudoku táblára kell a domborzati formákat elhelyezni, felírni úgy, hogy 1 sorban és 1 oszlopban csak egyszer szerepelhet.
5. A csapatoknak QR kód leolvasóval kell leolvasni a feladatot majd váltóverseny keretén belül megoldani a lerningapps- es feladatot.
6. A csapatok tagjainak váltóverseny keretén belül kell a hegység típusokra vonatkozó állításokat elhelyezni a lapra.
7. A tanult ének az - Érik a szőlő – szövegéből kitörölt szavakat kell beírni a csapat tagjainak.
8. Tic – Tac -Toe játék

A két csapat hagyományosan X és O alakú jelekkel (bábukkal) játszik. Futás után a 3×3 mezőből álló táblára felváltva teszik le a jeleiket, bármelyik még szabad mezőre. Az nyer, akinek sikerül egy vonalban 3 jelet elhelyeznie, vízszintes, függőleges vagy átlós irányban.

