

MÁRTON-NAP

November 11-hez, vagyis Szent Márton napjához számos népszokás, néphit kapcsolódik szerte a világon. Az egykori Pannónia területén született szent püspök a legenda szerint Szent István királyt is segítette a csatában, így ő lett Magyarország patrónusa. A magyar kultúrában tehát kitüntetett szerepe van Szent Mártonnak. Ha István királyon segített, vajon hogy segített a kolduson? Miért eszünk libát Márton-napon? Hány libacombot ehetünk, ha nagyon éhesek vagyunk? Minden kiderül a fejezet meséiből. Jó olvasást!

SZENT MÁRTON, A SEGÍTŐ

Élt egyszer, réges-régen Pannóniában¹² egy fiú, akit Mártonnak hívtak.

Amikor felcseperedett¹³, beállt a hadseregbe katonának. Szolgálatára során gyakran kilovagolt, sokféle emberrel találkozott.

Az egyiknek nem volt mit ennie, a másikkal nem volt mit a lábára húznia, a harmadiknak nem volt hol aludnia. Márton segített, akinek tudott.

Egyszer egy hideg téli napon egy csaknem meztelen koldussal találkozott; didergett, vacogott szegény a nagy hidegben. Márton nagyon megsajnálta, s mert jó szíve volt, saját köpönyegének felét adta a koldusnak, hogy ne fázzon.

A többi katona bezzeg csúfolta is érte:

– Nézd, még képes szétvágni ezt a szép köpenyt! –

– Magad is koldusbotra jutsz, meglásd! –

Márton azonban nem törődött a gúnyolódással. Lefeküdt, és hamarosan elaludt. Álmában megjelent az Isten, és így szólt hozzá:

– Márton, te jó ember vagy, látom. Élj segítve, cselekedj jót, és beveszlek az én seregembe. Gyógyíts betegeket, segíts a rászorulók jó szível. –

Másnap reggel Márton felkelt, és elgondolkozott.

– Hogyan is segíthetnék még többet az embereken? –

¹² A Római Birodalom egy tartománya, amelybe beletartozott a mai Magyarország dunántúli része is.

¹³ Lassanként felnő, felszerez, felnőtt lesz.



Kilépett a hadseregből, hogy még több ideje legyen segíteni a szegényeken. Elment vándorolni, közben adományokat gyűjtött, és gyógyította a szegényeket. Ahogy vándorolt, mindenhol megszerették. Aztán egyszer Franciaországban, ahol egy hatalmas templom is állt, amit Apátságként hívták, eléállt néhány ember, és az egyikük azt mondta:

– Márton, te olyan jó ember vagy. Legyél az apátság¹³ vezetője, a püspök¹⁴, szép, aranyos ruhában járnál, és még több embernek segíthetnél. –

Márton azonban szerette egyszerű életét, és nem akart püspök lenni. Elszaladt az emberek elől, és gondolkodott, hová bújjon el, hogy ne találják meg.

Hirtelen meglátott egy libacsapatot.

– A libák! Elbújok a libák közé, ott nem talál rám senki. –

De az emberek csak jöttek, és a nevét kiáltozták.

Márton csak lapult a szűk libaólban, s várta hogy elmenjenek onnan. A libák azonban gágogni kezdtek.

Egyre hangosabban és hangosabban gágogtak,

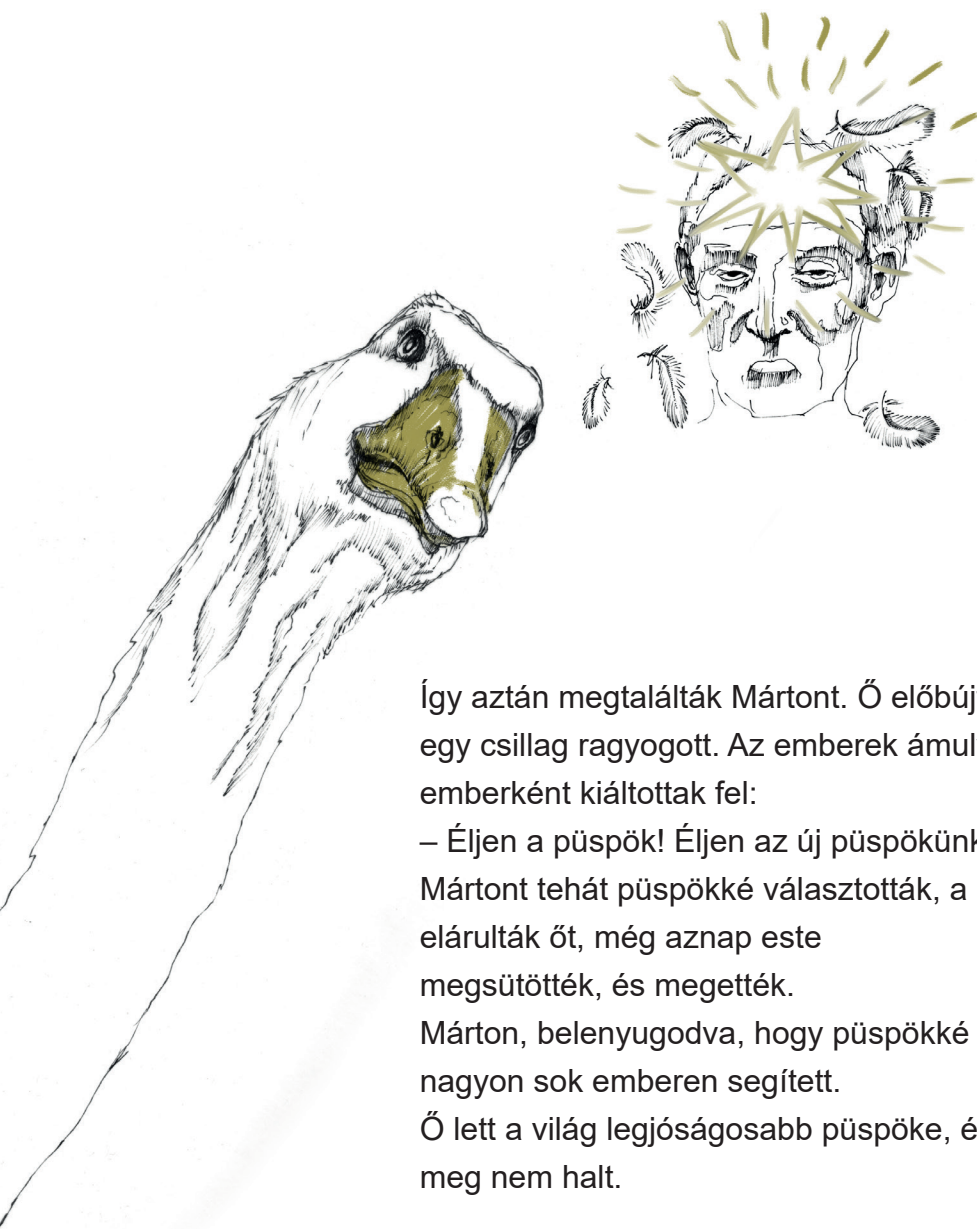
míg az emberek végre felfigyeltek rájuk:

– Mi ez a nagy gágogás? Nézzük meg!

¹³ Kolostor, monostor.

¹⁴ A katolikus egyházban az egyház felfogása szerint a legnagyobb lelki hatalommal bíró s erre külön felszentelt egyházi személy.





Így aztán megtalálták Mártont. Ő előbújt, s homlokán egy csillag ragyogott. Az emberek ámulva nézték, és egy emberként kiáltottak fel:

– Éljen a püspök! Éljen az új püspökünk! –

Mártont tehát püspökké választották, a libákat pedig, akik elárulták őt, még aznap este megsütötték, és megették.

Márton, belenyugodva, hogy püspökké kell válnia, még nagyon sok emberen segített.

Ő lett a világ legjóságosabb püspöke, és boldogan élt, amíg meg nem halt.



FELADATOK A MESE FELDOLGOZÁSÁHOZ

1. Keresd meg a szövegben és húzd alá a mese szereplőit!



2. Pótold a szövegrészletet a hiányzó szavakkal!



Egyszer egy _____ téli napon egy csaknem _____ koldussal találkozott; didergett, vacogott szegény a _____ hidegben. Márton nagyon _____ megszajnálta, s mert jó szíve volt, saját _____ felét adta a koldusnak, hogy ne fázzon. A többi katona _____ csúfolta is érte: „- Nézd, még képes _____ ezt a szép köpenyt! Magad is _____ jutsz, meglásd!”

3. A segítségnyújtás, a jócselekedet bármilyen formája nagy jelentőséggel bír. Kinek mikor nyújtottatok már segítséget? Fogalmazz meg és írd le röviden!



4. Beszélgetőkör



A mese elolvasása után beszéljétek meg a történetet, és gondolkodjatok el azon, milyen segítséget tudnátok vállalni a környezetetekben! Pl. idős szomszéd néninek bevásárolni, családtagjaidnak apró ajándékot készíteni, úttesten történő átkelésben segíteni, stb. Mondjátok is el egymásnak!

5.

Vágjatok ki piros papírból egy szívet és rajzoljatok rá egy jócselekedetet!
Minden nap nyissátok ki valaki szívét, akinek aznap teljesítenie kell a vállalását!



6.

Hogyan mondanád másképpen?
Gyűjts rokon értelmű szavakat a szövegből!



felnőtt _____

fázott _____

csúfolódás _____

megbújt _____

7.

Mi a különbség a két alak között? Hogyan fordítanád ezeket a mondatokat arra a nyelvre, amit a magyaron kívül még jól használasz?



a) Márton nagyon megsajnálta. – Márton nagyon sajnálta.

b) Lefeküdt és elaludt. – Feküdt és aludt.

c) Mártont mindenhol megszerették. – Mártont mindenhol szerették.

d) Márton meglátott egy libacsapatot. – Márton látott egy libacsapatot.

e) Az emberek felfigyeltek a libákra. – Az emberek figyeltek a libákra.

Az igekötős igékhez használható ének:



8. Mit jelent ez a közmondás? Beszéljétek meg!



Jótett helyébe jót várj.



9. Egészítsd ki a rajzot a hiányzó elemekkel!



10. Keresd meg, húzd alá és írd le a következő igék megfelelő alakjait a szövegből!



a) beállni, kilovagolni, felcseperedni, megsajnálni, szétvágni, meglátni, lefeküdni, elaludni, megjelenni, bevenni, elgondolkozni, kilépni, megszeretni, elszaladni

b) Folytasd a sort a fenti szavakat felhasználva!

Beáll – nem áll be; kilovagol – nem lovagol ki;

c) Mit vettél észre az előző feladatban?

11. Hallgasd meg a mesét, és válaszolj a következő kérdésekre!



Honnan származik Szent Márton?



Mit csinált Márton, mikor megsajnálta a koldust?

Mit tett Márton, miután Isten megszólította álmában?

Miként cselekedett Márton, miután felkérték püspöknek?

Hogyan találták meg az emberek Mártont?

12. Folytasd!



a) élj – élni;

cselekedj - _____; gyógyíts - _____; meglásd - _____;

segíts - _____; fázzon - _____; bújjon - _____;

találják meg _____; menjenek - _____; legyél - _____;

nézzük meg - _____; éljen - _____



b) állni – állj;

találkozni - _____; adni - _____; szaladni - _____;

előbújni - _____; élni - _____

c) Írj 8 hasonló szópárt!

A felszólító móddal kapcsolatos énekek:



13. Értelmezzétek a következő közmondásokat, szólásokat!



Ha jó vagy, magadnak vagy jó.

Inkább a jók között légy utolsó, mint a rosszak között az első.

Ne csak tudd a jót, hanem tedd is!

Példát adni jóság, venni okosság.

Nincs oly nap, melyen valami jót ne cselekedhessünk.

14. Keresd meg a betűrácsban a szavakat! A kimaradt betűk elárulják, hol áll a valamikori Szentmártoni Apátság.



M	P	A	N	S	I	P
N	Á	O	N	U	S	Ü
L	L	R	H	D	T	S
I	O	A	T	L	E	P
B	M	L	D	O	N	Ö
A	M	A	Ú	K	N	K
T	G	E	B	E	Y	A
C	S	I	L	L	A	G

MÁRTON

KOLDUS

LÚD

ÁLOM

LIBA

NÓTA

PÜSPÖK

CSILLAG

ISTEN

MEGFEJTÉS:

15. Írd körül, mit jelent a következő mondat!



Magad is koldusbotra jutsz, meglásd!

16. Írj mondatokat a következő szavakkal!



elmegy _____



elszalad _____



elárul _____



elalszik _____

megsajnál _____

megsüt _____

megeszi _____

17. Miben szoktál segíteni otthon szüleidnek, testvéreidnek?



Pl. rendrakásban, mosogatásban, kistesvéreddel való foglalkozásban?



18. Rajzold le! Hogyan tudsz segíteni társaidnak az iskolában?



Írd le néhány szóban!







19. Fejezd be a mondatokat!



Azért szeretek jót tenni, mert _____



Azért szeretem, ha velem jót tesznek, mert _____



20. Változatok libás játékokra



Sok változatban ismert, igen elterjedt és kedvelt játék a libásdi. Az egész magyar nyelvterületen játsszák, de szeretik a magyarországi sváb, erdélyi szász és szlovák gyerekek is.



+



a) 1. változat

A játék szereplői: egy anya (gazdasszony), egy (vagy több) farkas és a libák.

Az anya és a libák egymással szemben állnak, köztük, de tőlük oldalra van a farkas.

Az anya átkiált a libáknak:

- Gyertek haza, ludaim!
- Nem megyünk!
- Miért?
- Farkas van a híd alatt!
- Mit csinál?
- Mosdik!
- Mibe törülközik?
- Arany kiskendőbe!
- Hova teszi az arany kiskendőt?
- Arany kisládába!
- Hova teszi az arany kisládát?
- Arany nagyládába!
- Hova teszi az arany nagyládát?
- Tűz alá, víz alá, bokor alá!
- Gyertek haza, ludaim!

Erre a libák az anyához szaladnak, közben a farkas megpróbálja megfogni őket.

Akit elkap, az kiáll. A játék addig tart, míg van liba.

Játsszák úgy is, hogy a libákat egy pásztorlány hajtja ki. Ilyenkor ő szól az anyának:

- Anyám, anyám, ehetném!

- Gyere be!

- Nem merek.

- Mitől félsz?

- Fias farkas van az erdőben.

- Mit eszik?

- Kosfejet!

- Mibe mosdik?

- Aranycsészébe!

- Mibe törülközik?

Loncos kutya farkába!

- Gyere be tisztára, búzára!

Előfordul, hogy akit a farkas megfog, az nem áll ki, hanem szerepet cserél a farkassal, illetve ő is farkas lesz.

b) 2. változat

Szerepjátszó, párbeszédes játék. A „libák” arccal előre egymás háta mögött sorakoznak. Velük szemben, távolabb áll az „asszony”, középtűt a „farkas”.

Párbeszéd az asszony és a libák között:

„Gyertek haza ludaim!

- Nem megyünk.

- Miért?

- Félünk.

- Mitől féltek?

- Farkastól.

- Hol lakik?

- Bokorban.

- Mit eszik?

- Lúdhúst.

- Mit iszik?

- Lúdvért.
 - Mibe mosdik?
 - Aranymedencébe.
 - Mibe kendőzik?
 - Kiscica farkába.
- „Gyertek haza ludaim!”

Ezután kifutnak. Akit elfog a farkas, azzal szerepet cserél.

A játéknak van fogyó-gyarapodó változata is; ekkor az összes játékos a farkas háta mögé kerül. A Gyertek haza ludaim! kedvelt, általánosan elterjedt játék.

c) 3. változat

A játékosok választanak egy gazdasszonyt és egy vagy két farkast, a többiek libák. A játék egyik módja szerint a libák és a gazdasszony megbeszélnek, hogy a libák milyen ételre mennek haza, aztán a libák szembeállnak vele, tőle távolabb, köztük oldalt a farkasok.

A gazdasszony és a libák kiabálnak egymásnak:

Gyertek haza, ludaim! – Nem megyünk!

Miért? – Félünk!

Mitől? – Farkastól!

Hol a farkas? – Bokorban!

Mit csinál? – Mosdik!

Mibe' mosdik? – Arany medencébe'!

Mibe törülközik? – Kiscica farkába!

Gyertek haza zöld fűre! – Nem megyünk! Gyertek haza kukoricára! – Nem megyünk!

Gyertek haza sárgarépára! – Nem megyünk! Gyertek haza friss salátára!

Amikor a gazdasszony a megbeszélte ételt mondja, a libák hozzáfutnak, a farkas pedig megfogja, akit tud. A megfogott liba vagy kiáll, vagy ő is farkas lesz.

Újrakezdek, és addig játsszák, amíg minden liba elfogy. A másik változat, hogy a gazdasszony az ételek felsorolását kihagyva hazahívja libáit.

21. A jócselekedettel kapcsolatos játékok



a) Pozitív pletyka

Négyes csoportokat alkotunk. Egy gyerek háttal ül a többi háromnak, és hallgatózik, fülel. Mögötte hárman pletykálnak róla, de pozitív értelemben: miért kedvelik, milyen pozitív tulajdonságai, jócselekedetei vannak, miért szeretetre méltó osztálytárs.

3 perc után csere. Mindenki sorra kerül.

b) Milyen vagy?

Körben ülnek a gyerekek. Egy közülük bemutatja valamelyik osztálytársát úgy, hogy csak a pozitív tulajdonságait hangsúlyozza. A többieknek rá kell jönniük, kiről van szó.

c) Milyen vagyok?

A varázsboltból mindenki 3 tulajdonságot választhat magának (a tulajdonságokat előre elkészíti a tanár). Indokoljuk meg, hogy miért azokat választottuk!

A varázsszeméttelen pedig mindenki kidobhatja azokat a tulajdonságait, amelyektől szívesen megszabadulna. Történeteket is lehet mesélni.

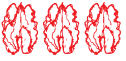
d) Jócselekedetek-játék

A gyerekek szabadon, rendezetlenül sétálnak a térben. Amikor a tanár tapsol egyet, mindenki megáll, és kikérdezi a mellette megállót egy-egy jócselekedetéről. Utána körbeül a társaság, és anélkül, hogy megmondanák, kit írnak le, elmesélik a jócselekedeteit. A feladat: ki kell találni, kiről lehet szó. Aki rájött, kire illik a leírás, felemeli a kezét, s amikor már három kéz van a magasban, vezényszóra rámutatnak a „gyanúsítotttra“.

e) Ki-mi vagyok?

Mindenki kap a hátára egy cetlit valamilyen jócselekedetről, de úgy, hogy saját magáról nem tudja, hogy micsoda, vagyis nem láthatja a cédulát, amit a hátára ragasztanak. A feladat, hogy mindenki mindenkitől kérdezhet egy-egy kérdést a csapatban, melyekből ki kell kitalálnia, hogy ő kicsoda-micsoda.

22. Szerepjáték



Márton történetének elmesélése röviden a gyerekek bevonásával: kérdéseinkre válaszolnak. Lehet az is, hogy egy-két gyermek elmeséli az egészet, ha jól tudja.

De megemlékezünk Ludas Matyiról is...

1./ Eljártsszuk, amint lovas katonaként vörös köpenyegben megszánja a télben didergő koldust, betakarja, együtt elalszanak ülve, majd álmában megjelenik neki Jézus – 4 szereplő kell: Márton, egy ló (erős fiú hátán viheti a katonát), a koldus, és Jézus.

2./ Püspökké szentelés: Márton, néhány pap, sok liba az ólban és a sokadalom a templomban: kérlelik a papok, hogy legyen a jószívű, tiszta életű Márton az ő papi vezetőjük, a püspökük – ám ő vonakodik, nem méltó rá, mondja. Egyszer csak elfut a paptársai elől, és elbújik egy libaólban. Elkezdik keresgélni a papok, már majd nem feladják, amikor elkezdenek éktelen gágogással, szárnycsapkodással röpdösni a ludak, s így megtalálják Mártont, akit fölemelnek négyen, és viszik a templomba, székre állítják, és fölszentelik püspökké, majd megáldja a gyülekezetet.

Játsszátok el a jeleneteket, vegyétek videóra, és küldjétek el az office@amaped.at e-mail-címre!

A legjobban sikerült munkák az aktuális tanév végén jutalomban részesülnek!

HÁNY LÁBA VAN A LÚDNAK

Volt egyszer két vándorlegény. Az egyiket hívták Kancsalinak, a másikat Fancsalinak. Ez a két legény nagy útra indult télidőben, s egy pusztára tévedtek. Vándoroltak, vándoroltak, majd elvásott¹⁵ a lábuk, de emberre sehol sem leltek. A szemük pedig kopogott éhségükben. Mikor már-már összerogytak, megláttak egy házat. Abban a házban éppen lakodalmat ültek. Szívesen fogadták őket, s adtak nekik egy sült ludat, hadd teljenek el kedvükre. Mialatt Kancsali megköszönte a ludat, Fancsali leszakította a fél combját, gyorsan felfalta. Nem bírta már türtőztetni az éhségét.

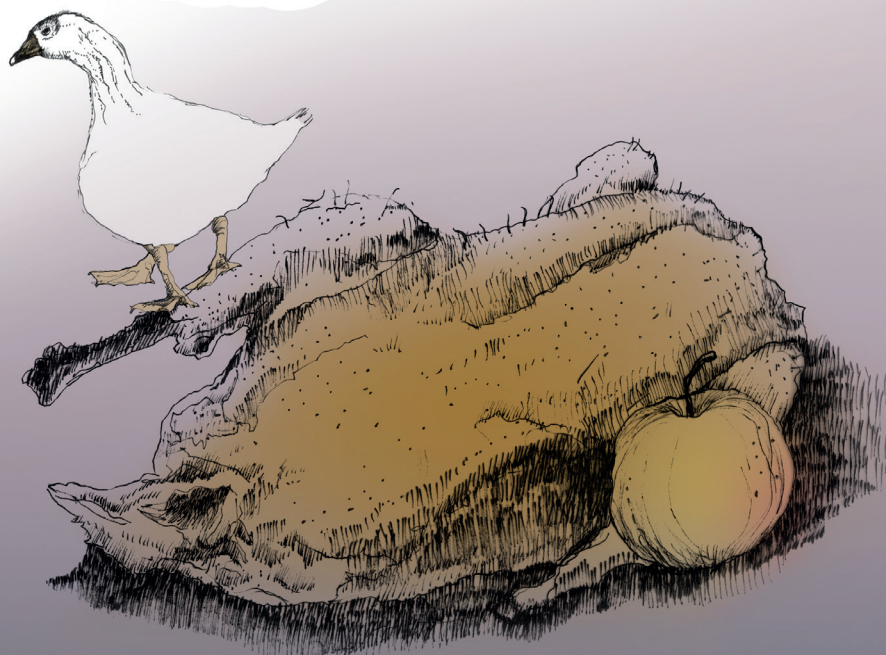
Odakünt az országúton leültek az árok partjára, hogy a ludat megegyék. Kancsali elővette a bicskáját, hogy majd kétfelé osztja. Hát akkor észrevette, hogy a lúd egyik lába hiányzik. – Hé, Fancsali koma, hova tetted a ludunk fél lábát? – kérdezte.

Mire Fancsali így válaszolt:

– Eglábú madár a lúd, mindenki tudja.

Azzal odamutatott a befagyott tóra. Állott ott vagy húsz lúd, egy lábon valamennyi.

¹⁵ Valami a sok használatból nagyon elkopik, megrongálódik.



– Oda nézz – mondta Fancsali koma –, azok is ludak, azoknak sincs több, mint egy lábuk.

– Valóban úgy látszik - hagyta rá Kancsali koma. – De gyere csak, nézzük meg közelebbről!

Fölállottak, s megindultak a ludak felé. Mikor a közelükbe értek, Kancsali koma hessentett egyet a karjával. Erre ahány lúd ott álldogált, mind leeresztette a másik lábát, s nagy gágázva eliramodott a jégen. – A nagy gágogástól eresztettek még egy lábat – mondta Fancsali koma.

– Mindjárt kipróbáljuk – felelt Kancsali.

– Ugyan bizony miként próbálhatnók ki?

– Úgy, koma – válaszolt Kancsali –, hogy te hozzálátsz gágogni.

Ha kieresztesz egy harmadik lábat, megkapod a sült lúd felét. Ha nem, megeszem én az egészet.

Fancsali koma egy darabig gágogott, gágogott. De új lába csak nem nőtt. Aztán könnyörgőre fogta a szót.

Mikor megvallotta, hogy bizony ő ette meg a sült lúd hiányzó lábát, Kancsali koma megbocsátott neki, s odaadta a részét, hadd lakják jól ő is.



FELADATOK A MESE FELDOLGOZÁSÁHOZ

1. Kösd össze a megfelelő tulajdonságokkal a két főszereplőt!



a) Fancsali Kancsali
ravasz, leleményes, okos, hazug, furfangos, önző, csalafinta, megbocsátó,
csibész, agyafúrt



+



b) Beszéljétek meg, hogy miért pont ezt a két nevet választotta a szerző!

2. Keresd meg a szavak ellentétét a szövegben!



nyers _____



távolabbról _____

éhen marad _____

3. Válaszolj a kérdésekre...



a) ...egész mondattal!

Hány lába van a lúdnak? – Két lába van a lúdnak.



Hány szeme van egy lúdnak? – _____



Hány füle van a legénynek? – _____

Hány kezded van? – _____

b) ...egy szóval!

Hány legény van a mesében? – Kettő.

Hány szeme van egy lúdnak? – _____

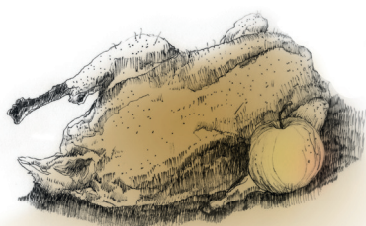
Hány füle van a legénynek? – _____

Hány kezed van? – _____

4. Hogyan mondanád más szóval „hazugság“? Írj hasonló szavakat!



5. Írj a téglalapokba olyan szavakat, szókapcsolatokat, amelyek segítenek, hogy elmeséld a társadnak, mi történt a mesében!



6. Hány helyre teheted ebben a mondatban a NEM szót?



Minden mondatban csak egyszer használd a tagadást!



A legények az országúton leültek az árok partjára.

7. Fejezd be a mondatokat!



Azért nem szabad hazudni, mert _____





Azért szeretem, ha igazat mondanak, mert _____



Ha valakit megbántok valamivel, mindig bocsánatot kérek, mert _____

Ha valaki megbánt valamivel, mindig megbocsátok, mert _____

8. Magyarázd meg!



A szemük kopogott éhségükben.





9. Válaszolj a kérdésekre egy mondatban!



Hogy hívták a két vándorlegényt?



Mi történt a legényekkel, mikor már majdnem éhen haltak?



Mit tett Fancsali, miközben Kancsali megköszönte a ludat?

Mit vett észre Kancsali, mikor elővette a bicskáját?

Fancsali milyen csalafinta válasszal állt elő?

Hogyan tette próbára Kancsali Fancsalit, hogy lássa, igazat mond-e?

Hogyan kellett volna Fancsalinak bizonyítania, hogy igazat mond?

Mi történt Fancsalival a történet végén?

10. Hatan vannak a mi ludaink (párválasztó körjáték)



Hatan vannak a mi ludaink

Három szürke, három fekete

Gúnár, gúnár, libagúnár,

Gúnár az eleje,

Szabad a mezeje,

Akinek nincs párja,

Válasszon magának!

Te vagy a gúnár!

(másik változat: Akinek nincs párja, az lesz a gúnárja.)

Először megbeszéljük, hogy hívják a fiú libákat: gúnár. Muzsikaszó közben kézenfogva, ha sokan vagyunk, csípőre tett kézzel körbe-körbe megyünk. Mikor elhallgat a zene, elengedjük egymás kezét, vagy levesszük a csípőnkről. Kiszemelünk magunknak valakit, és igyekszünk minél gyorsabban megfogni a kezét. Ha sikerült, a párunkkal együtt leguggolunk. Akinek nem jut pár, állva marad, ő lesz a "gúnár". Mindenki rámutat, és háromra kiáltjuk: „Te vagy a gúnár!”

Ha párosan vagyunk, akkor a következő játékban a segítő, játékvezető felnőtthöz nem ér odafutni. Az ismétlésektől a gúnár beáll a kör közepébe, s a körrel ellentétesen sétál.



11. Számold meg az eseményeket sorrendben!



- kaptak egy sült libát
- a két legény útnak indult
- Kancsali hessentett egyet a karjával
- elosztották a libát
- Fancsali megette az egyik combot
- Fancsali elkezdett gágogni
- Kancsali megbocsátott

12. Alkoss mondatokat a megadott szavakkal a minta alapján!



a) Hány – láb – lúd? - Hány lába van a lúdnak?

Hány – láb – pók? _____

Hány – szárny – tyúk? _____

Hány – fog – ló? _____

Hány – fül – nyúl? _____

Hány – fül – egér? _____

Hány – láb – egér? _____

Mit figyeltél meg? _____

b) Hány – autó – Peti? _____

Hány – baba – Nelli? _____

Hány – golyó – Tamás? _____

Hány – fotó – András? _____

Hány – táska – Anna? _____

Hány – cipő – Levente? _____

Mit figyeltél meg?

Ének a birtokos szerkezethez:



13. Folytasd! Hogyan mondanád ezeket más nyelven?



3 liba _____

2 egér _____

5 macska _____

3 kecske _____

14. Mit jelent?



Fancsali leszakította a liba fél combját.





Fél lábon ugrált.

Fél lábbal benn volt a lakásban.

A fél fogára sem elég.

15. Hogyan “beszélnek” az állatok?



röfög



gágog



bőg



cincog



nyávog



nyerít

béget

kotkodál

mekeg

hápog

ugat



16. Folytasd!



lúd – ludat; kéz – kezet;



víz - _____; út - _____;



tűz - _____; rúd - _____;

17. Mi az ellentéte?



Én is megyek. – Én sem megyek.



A gyerekek is tanulnak - _____



_____ - A kutya sem alszik.

A libák is gágognak. - _____

_____ - A legények sem mulatnak.

18. Mit jelent számodra a megbocsátás?



Rajzold le a megbocsátás jeleneteit, jelképeit!



19. Írd le betűvel!



1 egy	1. első
2	2. második
3	3.
4	4.
5	5.
6	6.
7	7.
8	8.
9	9.
10	10.
A kérdőszó:	A kérdőszó:

20. Magyarázd meg az aláhúzott szó jelentését!



Azoknak sincs több lábuk.

21. Mi hiányzik?



én	sem vagyok	mi	
te	sem vagy	ti	
ő		ők	

22. Beszélgetőkör



A mese elolvasása után beszéljétek meg a történetet és őszintén meséljétek arról, hogy szoktatok-e füllenteni? Mi a különbség a füllentés és a hazugság között?

23. Mit jelent ez a közmondás? Beszéljétek meg!



Hazug embert hamarabb utolérik, mint a sánta kutyát.

24. Értelmezzétek a következő közmondásokat, szólásokat!



Aki hazudik, lop is.

Akkor se hisznek a hazugnak, mikor igazat mond.

Hazudik, mintha könyvből olvasná.

Olyat hazudott, mint a bécsi torony.

A hazug csak akkor mond igazat, mikor azt mondja: hazudok.

A hazugság hazugságot szül.

25. Hazudós játékok



a) Füllentős

A tanár feltesz egy kérdést, amelyhez néhány választ fogalmaz meg. Ezek közül csak egy helyes. A gyerekek csoportokban ülnek (4 fő egy csoport), így megbeszélhetik a kérdésre adandó helyes választ. Jelre az ujjakkal mutatják a szerintük helyes válasz sorszámát.



b) Kopogtató – csalogató

Mindenki az asztal köré ül és kezét az asztalra teszi. A játékvezető 3 vezényszót váltogat: kopogtatás, csend legyen és lefelé (kezek az asztal alá). A vezető mindig mást mond, mint amit csinál, igyekezniük félrevezetni a játékosokat. A játékosoknak a vezényszókat kell követniük. Aki elvéti, zálogot ad.

c) Simon mondja

Csak akkor végezd a mozdulatot, ha előtte azt mondom: „Simon mondja”. Például: Simon mondja, hogy guggolj le!” (A többek leguggolnak).”Emeld fel a kezed!” Nem mozdulnak meg. Aki mégis megmozdul, kiesik a játékból, vagy zálogot ad.

d) Hány János

Jó fantáziával rendelkező játékos legyen Hány János. Feladata: kezdjen el mesélni egy ismert történetet (mesét), amibe valótlanosságokat is keverjen bele! A közönségből, aki felismeri a lódítást, nagyot tüsszentsen! Az nyer, aki először jut el az ötödik tüsszentésig (persze csak ha jókor tüsszent), aztán helyet cserélhet Hány Jánossal. Amennyiben öt percig senkinek sem sikerült, Hány győzött. Kisebбекnél érdemes nagy füllentéseket belevenni, mert ők csak ezekre reagálnak. Nagyoknál apró dolgokon kell változtatni.

e) Három igaz, egy hamis

Mindenki mond magáról három igaz és egy hamis állítást. Ki kell találnia a csoportnak, melyik nem igaz a négy közül.

f) Kész átverés!

Vicces becsapós játék. Az elején minden játékos egy helyiségben legyen. A játékosok kijelölik az akadálypályát, felállítanak annak teljes hosszában különféle akadályokat: poharak, könyvek, párnák, rúd vagy kötélt keresztben, stb. Amikor készen vannak az előkészületek, önként jelentkezhetnek a játékosok, akik bekötött szemmel végig mernek menni az akadálypályán. Akik jelentkeztek a játékra, azok kimennek egy másik helyiségbe, ahol valaki beköti a szemüket, eközben a bent maradtak nagyon csendben lebontják az akadálypályát, elveszik az útból az összes akadályt. Ha készen vannak az akadályok eltávolításával, akkor egyenként lassan és óvatossággal bevezetik a játékosokat, majd elindítják őket a már nem létező akadálypályán. A mulatság kedvéért bekiabálásokkal segíthetik őket, a végén levehetik a kendőt.

26. Játékok bocsánatkérésre



Komolyan mondod?

A bocsánatkérés esetében alapvető az őszinteség. A játék menete: önkéntesek próbáljanak különböző hangsúlyokkal bocsánatot kérni úgy, hogy a többiek ennek alapján meg tudják állapítani, őszinte volt-e a bocsánatkérés.



27. A megbocsátás mindenkinek jár, még neked is.



Ne hazudj! Mindig békülj ki mindenkivel, és igyekezz úgy élni, hogy ne bánts meg másokat! Vajon a mesében is hasonló dolog történt?

Játsszátok el, hogyan kérhetett Fancsali bocsánatot!



A jeleneteket vegyétek videóra, és küldjétek el az office@amaped.at e-mail-címre!

A legjobban sikerült munkák az aktuális tanév végén jutalomban részesülnek.