



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



PNRR
Planul Național de Redresare
și Reziliență

Portik Edith

Énekelj boldogan!

Zenei játékgyűjtemény
az ének-zenei foglalkozásokhoz



Óvodások és kisiskolások részére



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

PNRR

PNRR, Finanțat de Uniunea Europeană -
Următoarea Generație UE

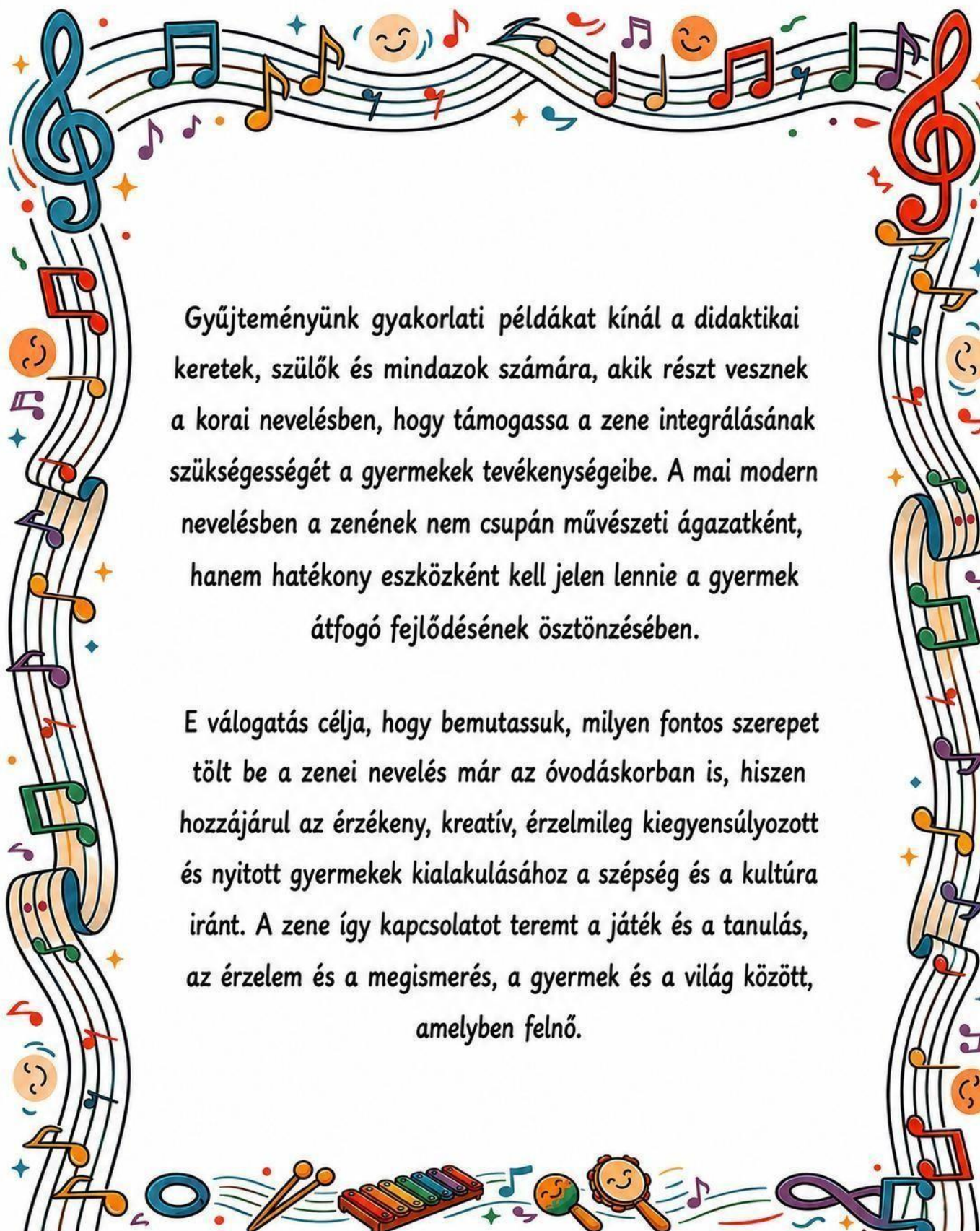
ÉNEKELJ BOLDOGAN!

Bevezetés

A zenei nevelés az egyik legértékesebb eszköze a kisgyermek fejlődésének, amely alapvetően hozzájárul művészi érzékenységük, kreativitásuk, valamint kognitív és érzelmi képességeik kibontakozásához. Életük első éveiben a gyermek a hangok, ritmusok, mozgás és játék által fedezi fel a világot, és a zene egyetemes nyelvvé válik, amely ezeket a trükköket, érzelmeket és képzeletet kifejezi.

A jelen kiadvány az Országos Helyreállítási és Reziliencia Terv (PNRR) kereten belül készült, és célja, hogy bizonyítsa a zenei nevelés alapvető szerepét az óvodás és kisiskolás gyermekek fejlődésében, hangsúlyozva a zene esztétikai fejlődése mellett ritmikus érzékük fejlődésének fontosságát is. Az óvodában végzett zenei tevékenységek nem csupán szórakoztató jellegűek, hanem komplex nevelési eszközként szolgálnak, amely támogatja a nyelvi fejlődést, a figyelmet, a memóriát és a szocializációs képességeket.

Az éneklés, a zenehallgatás, a ritmikus játékok és a hangos gyakorlatok segítenek a gyermeknek fejleszteni észlelési képességeit, megkülönböztetni a hangok intenzitását és magasságát, valamint szabadon és kreatívan kifejezni magát. A zenehallgatás hozzájárul a koncentráció és a hallási érzékenység fejlesztéséhez is, miközben az énekes gyakorlatok támogatják a helyes és tiszta kiejtés kialakulását. A ritmus pedig a zenei tevékenységekben segíti a gyermekeket mozgásuk összehangolásában, gondolkodásuk megszervezésében és a fegyelem, valamint a csapatszellem kialakításában és fejlesztésében.



Gyűjteményünk gyakorlati példákat kínál a didaktikai keretek, szülők és mindazok számára, akik részt vesznek a korai nevelésben, hogy támogassa a zene integrálásának szükségességét a gyermekek tevékenységeibe. A mai modern nevelésben a zenének nem csupán művészeti ágazatként, hanem hatékony eszközként kell jelen lennie a gyermek átfogó fejlődésének ösztönzésében.

E válogatás célja, hogy bemutassuk, milyen fontos szerepet tölt be a zenei nevelés már az óvodáskorban is, hiszen hozzájárul az érzékeny, kreatív, érzelmileg kiegyensúlyozott és nyitott gyermekek kialakulásához a szépség és a kultúra iránt. A zene így kapcsolatot teremt a játék és a tanulás, az érzelem és a megismerés, a gyermek és a világ között, amelyben felnő.



1. Mi a célja az óvodai és elemi iskolai zenei nevelésnek?

Az óvodai és elemi iskolai zenei nevelés célja sokkal több, mint egyszerűen dalok tanítása. Számos területen járul hozzá a gyermekek globális fejlődéséhez:

1. A művészi érzékenység fejlesztése

A gyermekek megtanulják érzékelni és értékelni a hangokat, a ritmust és a dallamt, fejlesztve esztétikai ízlésüket.

2. A zenei hallás és ritmusérzék fejlesztése

Éneklés és zenei játékok révén a gyermekek kialakítják zenei hallásukat, ritmusérzéküket és mozgáskoordinációjukat.

3. A nyelvi készségek fejlesztése

A dalok segítenek a szókincs bővítésében, a helyes kiejtésben és a folyékonyabb önkifejezésben.

4. Az érzelmi fejlődés támogatása

A zene segíti a gyermekeket érzelmeik kifejezésében, ellazulásban és az empátia fejlesztésében.

5. A szociális fejlődés elősegítése

A közös zenei tevékenységek (éneklés, tánc) megtanítják a gyermekeket az együttműködésre, a fegyelemre és a mások iránti tiszteletre.

6. A kreativitás és képzelet serkentése

A gyermekeket arra ösztönzik, hogy találjanak ki dalokat, ritmusokat vagy akár kisebb zenei részleteket.

Összefoglalva, a zenei nevelés az óvodában és az elemi iskolában hozzájárul a gyermek harmonikus személyiségfejlődéséhez kognitív, érzelmi és szociális képességeinek fejlesztése révén, a zene eszközein keresztül.

2. Milyen célokat tűz ki maga elé a zenei nevelés?

Fő célkitűzések az óvodában:

- **A zenei hallás fejlesztése** – a hangok felismerése, a hangerő különbségeinek és a magasságok érzékelése.
- **A ritmusérzék kialakítása** – játékok, tapsolás, zenei mozgások segítségével.
- **Az önkifejezés fejlesztése** – éneklés, mozgás, utánzás.
- **Az érdeklődés felkeltése a zene iránt** – egyszerű hallgatás és előadás.
- **A nyelvi készségek fejlesztése** – dalok memorizálásával és értelmezésével.
- **Szocializáció és együttműködés** – közös csoportos zenei tevékenységek révén.

A hangsúly a játékon, az élményen és az érzelmi átélésen van.



Az általános iskolai osztályok célkitűzései:

Fő célkitűzések:

- A zenei hallás fejlesztése és a zenei emlékezet – a dallamok felismerése, reprodukálása.
- Helyes énektechnika kialakítása – légzés, dikció, intonáció.
- Zenei olvasás elsajátítása – kottajelek, ritmusok, egyszerű ritmikai gyakorlatok.
- A hallási képesség fejlesztése – zenei művek megértése és értékelése.
- Egyszerű hangszerek használata – ütőhangszerek (pl. dobka, háromszög stb.).
- A kreativitás ösztönzése – ritmikus és dallami improvizációk.
- Az esztétikai ízlés kialakítása – találkozás különböző zenei stílusokkal (népi, klasszikus, modern).

A hangsúly az értelemre, az alapvető ismeretek elsajátítására és a zenei alapismeretekhez kapcsolódó készségek fejlesztésére helyeződik.

3. Milyen előnyökkel jár a célkitűzések sikeres megvalósítása?

Kognitív előnyök:

- A memória fejlesztése (a dallamok és szövegek megjegyzése)
- A koncentrációs képesség és a figyelem növelése
- A logikus gondolkodás és az intelligencia fejlesztése
- Más tantárgyak tanulásának támogatása (nyelv, matematika)

Érzelmi előnyök:

- Az érzelmek kifejezése és megértése
- Az önbizalom növelése
- A stressz és a szorongás csökkentése
- A művészi érzékenység fejlődése

Szociális előnyök:

- A csapatszellem fejlesztése
- Az együttműködés és a fegyelem tanítása
- A kommunikációs készségek javítása
- Tisztelet mások iránt



Fizikai és motorikus előnyök

- A mozgások koordinációjának fejlesztése
- A ritmusérzék kialakítása
- A légzés és a dikció fejlesztése
- A test jobb kontrollja

4. Milyen módszerek léteznek az alapvető zenei képességek fejlesztésére?

Az alapvető zenei képességek fejlesztésének módszerei változatosak és a gyermek életkorához igazodnak (óvodás és általános iskolás korosztály), hangsúlyt helyezve a gyakorlati tevékenységekre, a játékra és az aktív részvételre:

a. Éneklés

- Dalok tanulása és előadása
- A légzés, a dikció és az intonáció gyakorlása
- Melódiák ismétlése és megjegyzése

Ez az alapvető módszer a zenei hallás fejlesztéséhez.

b. Zenei játékok

- Zenére végzett mozgásos játékok
- Hangok és ritmusok utánzása
- Hangszínek felismerésére irányuló játékok

A tanulás játékos és figyelemfelkeltő módon történik.

c. Zenei hallás fejlesztése

- Különböző zenei hangrészletek meghallgatása
- Hangszerek vagy hangforrások felismerése
- Beszélgetés a meghallgatott művekről

Fejleszti a figyelmet és a zenei ízlést.

d. Ritmikus gyakorlatok

- Ritmusok tapsolása vagy ritmikus lépések
- Ütőhangszerek használata
- Egyszerű ritmikus minták visszaadása

Fejleszti a ritmusérzékét és a koordinációt.



- Zenei játékok (zenével való játék, szabad vagy irányított)
- Egyszerű koreográfiák elsajátítása

Elősegíti a zenei önkifejezést.

f. Improvizáció és alkotás

- Ritmusok vagy dallamok kitalálása
- Szabad kifejezés énekléssel és hangszeres játékkal
- Zenei alkotó játékok

Fejleszti a képzeletet és a kreativitást.

5. Hogyan járjunk el egy helyes és tiszta ének megtanításához?

A helyes és tiszta ének érdekében a gyermekeknek légzésüket, diktanlásukat, intonációjukat és ritmusérzéküket kellemes és fokozatos módon kell gyakorolniuk, utánzásokon és ismétléseken alapulva.

a. Légzőgyakorlatok

- Lassan és mélyen belélegezni az orron át
- Játékos gyakorlatok (gyertyafújás, buborékfújás, lufi fújása)

Segíti a levegő megtartását és a hang kontrollját

b. Dikciógyakorlatok

- Hangok tiszta ismétlése (ma-me-mi-mo-mu)
- Nyelvtorna és ajakgyakorlatok

Biztosítja a tiszta és érthető éneklést

c. Intonációs gyakorlatok

- Egyszerű hangok ismétlése (do-re-mi)
- A tanár hangjának utánzása

Segít az éneklés helyes „kulcsra hangolásában”

d. Ritmusgyakorlatok

- Ütemes tapsolás vagy dobolás
- Ritmikus mondókák éneklése

Biztosítja a dallamok megfelelő időtartamának tiszteletben tartását

e. Éneklés töredékekre bontva

- A dallam rövid részleteinek tanítása
- Ismétlés, amíg helyes lesz

Elkerüli a hibákat és segít a rögzítésben

f. Helyes modell (utánzás)

- Egy zenei modell meghallgatása (tanár/oktató)

- Ismétlés a modell után

A gyerekek tanulnak utánnézéssel.



g. Támogató légkör

- Kritika nélküli környezet
- Rendszeres és pozitív visszajelzés

Növeli az önbizalmat és a kedvet az énekléshez.



6. Mit tegyünk, ha a gyermeknek zenei nehézségei vannak?

A zenei nehézségekkel küzdő gyermekeknek nem szabad kizárni vagy leértékelni őket – külön támogatásra, türelemre és a képességeikhez igazított gyakorlatokra van szükségük.

A zene mindenkinek örömet szerezhet!



a. Egyszerű és fokozatos gyakorlatok

- Kezdünk nagyon egyszerű dallamokkal (2–3 hang)
- Ismételjük gyakran, nyomás nélkül

Fokozatosan építjük ki a helyes dallamérzékelést.



b. Utánnézés a tanár/oktató példája alapján

A gyermek hallgassa meg és ismétlje rövid dallamokat vagy kis részleteket.

Az utánnézés kulcsfontosságú a helyes intonációhoz.



c. Hangszerhasználat

- xilofon, zongora, ütőhangszerek
- A hangok társítása mozgással és vizuális képekkel

Segít a különböző magasságok megértésében.



d. Ritmusfejlesztés

- Üssünk ritmust tenyérrel vagy ritmikus lépésekkel
- A ritmus gyakran könnyebben érzékelhető, mint a dallam



e. Éneklés csoportban

- A gyermek énekeljen együtt társaival
- A csoportban való éneklés biztonságot és támogatást nyújt



f. Türelem és dicséret

- Minden apró előrelépés számít
 - Dicsérjük erőfeszítéseit, bátorítsuk folyamatosan
- A gyermek így magabiztosabb lesz és motivált marad.



Kerüljük a kritikát és a összehasonlítást!

– Folyamatosan adjunk pozitív visszajelzést!

Növeli az önbizalmat
és a motivációt!



g. A környezethez való alkalmazkodás

- Ne erőltessük az egyéni éneklést, ha ez nehéz a gyermek számára!
- Kínáljunk elérhető feladatokat (ritmus, mozgás, hangszer, hallás utáni felismerés)!

Minden gyermek a saját ritmusában haladjon!



Heti tevékenységi terv

SZEPTEMBER

1. HÉT

a. Ismerkedős játék

Játék: „Üdvözöllek, barátom!”

A tevékenység célja
A gyermekek integrálása a csoportba és a kapcsolatok fejlesztése.

A játék leírása
A gyerekek mozognak, és gyorsan köszöntenek egy partnert a héten.

Megvalósítás menete:

1. A gyerekek szabadon mozognak a teremben (akár zenére).
2. A pedagógus jelére („Üdvözöllek, barátom!”) minden gyermek keres egy partnert.
3. Megszólítják egymást, és bemutatkoznak névvel.
4. A játékot többször megismétljük.




b. Játék a zenei képességek fejlesztésére:

„Baráti kör”

A tevékenység célja
A zenei képességek (hallás, intonáció, ritmus) fejlesztése és a gyermekek integrálása a csoportba.

A játék leírása








A gyermekek alkotnak egy kört és együtt énekelnek egy egyszerű, ismert dalt, amelyet zenei hangszerekkel, mozgással és közös zenei kifejezéssel kísérek, hogy ösztönözzék az együttműködést és a zenei kifejezőkészséget.

Megvalósítás:

1. A gyermekek körbe ülnek, megfogják a kezüket.
2. A pedagógus elkezd egy egyszerű dalt (köszöntés vagy baráti dal).
3. A gyermekek együtt énekelnek, és ritmusra mozognak (körben járás).
4. Bizonyos versszakoknál cselekvéseket vezetünk be:
 - o üdvözlés a gyermekek között
 - o az irányváltás
 - o egy gyermek kiválasztása a középre
5. A játék folytatódik mindaddig, amíg minden gyermek aktívan részt vesz.



Változatok:

- hangszeres kíséret
- a tempóváltás (lassú / gyors)
- egyszerű hangszerek hozzáadása (csörgő, dob)

Értékelés:

Megfigyeljük:

- az aktív éneklésben való részvételt
- a ritmus és a mozgás tiszteletben tartását
- a gyermekek közötti interakciót

c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére „Mondj egy ritmust!”

Az aktivitás célja

A gyermekek hallás fejlődésének, kommunikációs készségének és ritmusérzékének támogatása.

A játék leírása

A gyermekek egymásnak adnak neveket úgy, hogy közben ritmust mondanak, amit a nevelő mutat.

Megvalósítás:

1. A gyermekek körbe ülnek.
2. A pedagógus egy egyszerű ritmust mutat tapsolással vagy egy hangszerezrel (például dobbal).
3. Valaki egy ritmust mond (például: ta-ti [két nyolcad]).
4. A középen lévő gyermek megismétli a ritmust: „Nekem a nevem ...” ritmusban.
5. A játék folytatódik, amíg minden gyermek részt vesz.



Változatok:

- ritmizált szótagok kitalálása (pl. „Tá-ti-tá”)
- a ritmusváltás (gyorsabb / lassabb)
- egyszerű dallamkíséret

Értékelés:

Megfigyeljük:

- a ritmus tiszteletben tartását
- a nevek pontos kimondását
- az együttműködést



d. Játék a hallás és a intonáció fejlesztésére „Üdvözlődal”

Az aktivitás célja

A csoporténeklés és az énekes kifejezőkészség fejlesztése.

A játék leírása

A gyerekek kitalálnak egy egyszerű dalt, amelyben szerepel a nevük.

Megvalósítás:

1. A gyerekek körben ülnek.
2. A pedagógus elkezd egy egyszerű köszönő dalt (pl. „Jó reggelt, kedves barátaim...”).
3. Sorra minden gyermek hozzáteszi a saját nevét:
„Jó reggelt, Anna!”
4. A csoport közösen éneklí vagy mondja a dalt.

Változatok:

- a dal elmondása mozdulatokkal (üdvözlés, taps)
- a hangerő váltása (halk / hangos)
- kíséret egyszerű hangszerekkel

Értékelés:

Megfigyeljük:

- a tevékenységben való részvételt
- a nevek kimondására adott reakciót
- az énekes kifejezőkészséget



2. HÉT

a. Ismerkedős játék

Játék: *Hogy érzem ma magam?*

A tevékenység célja

Az érzelmek és a hangulatok kifejezésének fejlesztése csoportban.

A játék leírása

A gyerekek elmondják, hogyan érzik magukat, és egy mimikával vagy gesztussal mutatják meg

Megvalósítás:

1. A gyerekek körben ülnek.
2. Minden gyerek elmondja, hogyan érzi magát (vidám, szomorú, dühös).
3. Megmutatja az érzelmet mimikával vagy gesztussal.
4. A többiek megpróbálják kitalálni, milyen érzelemről van szó.



b. Játék a helyes kiejtés fejlesztésére

Játék: *„Alma, körte, szilva – mondd szépen!”*

A tevékenység célja

A helyes kiejtés és artikuláció fejlesztése.

A játék leírása

A gyerekek tisztán és helyesen ismétlik az „alma, körte, szilva” szavakat különböző módokon.

Megvalósítás:

1. Az óvodapedagógus tisztán kimondja: „alma, körte, szilva”.
2. A gyerekek kórusban megismétlik.
3. Változtatjuk a mondás módját:
 - o halkán
 - o gyorsan
 - o nagyon gyorsan!



C. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Játék: „Gyümölcsök ritmusa”

Cél: A ritmusérzék fejlesztése, a figyelem és a koordináció.

Hogyan játszunk:

1. A pedagógus megnevezi egy gyümölcs nevét:

-  körte
-  birsalma
-  őszibarack

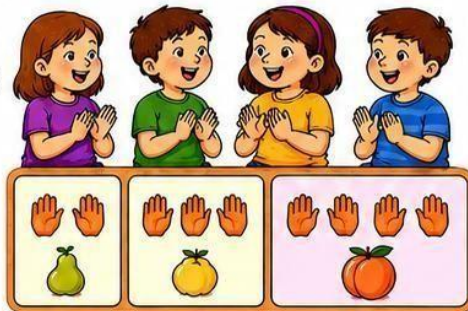
2. Minden gyümölcsnek saját ritmusa van (tapsokkal vagy a combon):

-  körte – kör - te → 2 taps (kettő szótag)
-  birsalma – bir - sal - ma → 3 taps (három szótag)
-  őszibarack – őszi - ba - rack → 4 taps (négy szótag)

3. A gyerekek megismétlik a ritmust a pedagógus után.

4. Játékvariációk:

- Ismétlés sorban (egy gyerek kezd, a többiek folytatják)
- Egyre gyorsabban
- Csöndben, csak diszkrét mozdulatokkal
- Zenei kísérettel



Még izgalmasabb változatok:

- „Gyümölcssaláta”: a pedagógus több gyümölcsöt mond → a gyerekek a ritmusokat kombinálják
- „Találd ki a gyümölcsöt!”: a pedagógus ritmust játszik → a gyerekek kitalálják a gyümölcsöt
- „Keverés”: minden ritmus egy mozdulathoz kapcsolódik (pl. karlengás, lépés, combütés)

d. Játék a hallás fejlesztésére és a zenei kifejezésre

„Zenei gyümölcsök”

Cél:

- A helyes intonáció fejlesztése
- Zenei hallás fejlesztése
- A hang irányításának (magas/alacsony, erős/gyenge, gyors/lassú) fejlesztése

Hogyan játszunk:

1. Válasszatok ki néhány gyümölcsöt:

-  körte
-  birsalma
-  őszibarack

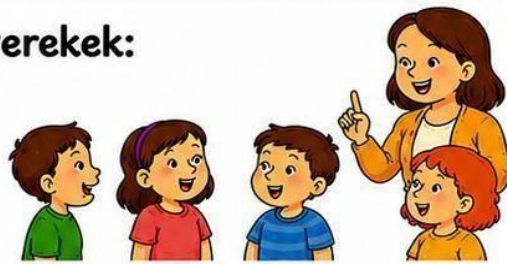
2. Minden gyümölshöz tartozik egy dallamvonal (a pedagógus éneкли vagy játszik):

-  körte → közepes hang (énekeljétek közép-magasan)
-  birsalma → magas hang (énekeljétek magasan)
-  őszibarack → mély hang (énekeljétek mélyen)
-  őszibarack → emelkedő dallam (felfelé)



3. Az óvónő énekel, a gyerekek:

- hallgatnak
- pontosan ismételnék (utánoznak helyesen)



Változatok:

- „Egyél gyümölcsöt!”

Az óvónő énekel → a gyerekek nevezik meg a gyümölcsöt



- „Zenei visszhang”

A gyerekek ismételnék, mint egy visszhang (lehet halkabban vagy hangosabban)



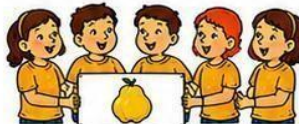
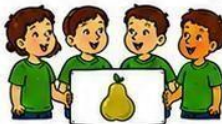
- „Zenélő mozgás”

- magas hang → felugrás
- mély hang → guggolás



- „Csapatban”

Minden csapat = egy gyümölcs (énekelnek, amikor sorra kerülnek)



3. HÉT

a. Ráhangolódás: Zenei meghallgatás – Vivaldi: A négy évszak – Ősz

<https://www.youtube.com/watch?v=b2v5iOTbRLk>



Beszélgetés:

Cél:

- a zenei hallás fejlesztése
- a szóbeli kifejezőképesség ösztönzése
- az érzelmek felismerése a zenén keresztül



Hogyan beszéljünk:

1. A gyerekek hallgassanak meg egy részletet Vivaldi: A négy évszak – Ősz című művéből.
2. A meghallgatás után az óvónő vezeti a beszélgetést.

Játék menete:

1. „Mondd el, mit hallottál!”

Minden gyermek mondhat valamit:

- egy hangot (pl.: szél, lépések, eső), stb.



2. „Hogy érzem magam?”

A gyerekek mondhatják:

- 😊 boldog
- 😞 szomorú
- 😡 dühös
- ⚡ izgatott

és röviden elmondják, miért.



3. „Mit látok a zenében?”

Gondolatébresztő kérdések:

- „Miről szólhat a történet?”
- „Kik lehetnek? Állatok? Gyümölcsök?”



4. „Mozogjunk a zenére!”

- gyors zene → gyors mozgás
- lassú zene → lassú mozgás



5. „Igaz ez vagy nem?”

A tanító kijelenti:

- „A zene szomorú volt.”
- „A zene gyors volt.”

A gyerekek válaszolnak: Igen / Nem és elmondják, miért.



Tanácsok:

- Nincs rossz válasz.
- Bátorítsd a gyermeket rövid mondatok használatára.
- Hallgassátok meg újra a zenerészletet a tisztázás érdekében.

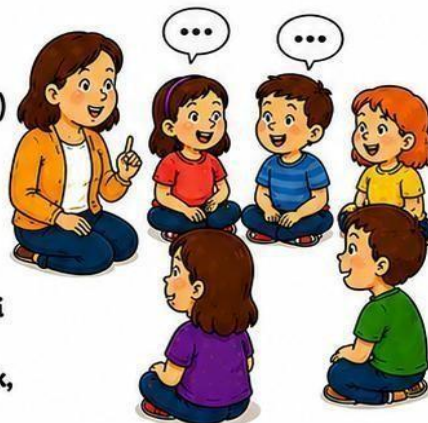


b. Játék a zenei képességek fejlesztésére:
„Találd ki a zenét!”



Cél:

- a helyes és tiszta kiejtés gyakorlása
- a hangerő szabályozása (suttogás → normál beszéd)
- a figyelmes hallgatás fejlesztése



Hogyan játszunk:

1. A gyerekek körben ülnek.
2. A tanító meghatároz egy gyermeket, és mond neki egy rövid mondatot.
3. A gyermek továbbadja a mondatot a következőnek, és így tovább.
4. Az utolsó gyermek hangosan kimondja a mondatot.
5. Összehasonlítjuk az eredeti változattal.

Mondatpéldák (témák):

- „Az alma lehullt.”
- „A körte illatos.”
- „A barack édes.”
- „A birsalmának különleges az íze.”



Változatok:

1. „Suttogástól a hangos beszédig”

- először: suttogásban
- aztán: normál hangerőn
- végül: hangosan (kiabálás nélkül)



2. „Mondd el újra, tisztán”

- ismételd el a mondatot 2–3 alkalommal
- figyelj a tiszta kiejtésre!



3. „Kifejezéssel”

- mondd el a mondatot ezzel a hangulattal:
 - vidáman 😊
 - szomorúan 😞
 - meglepődve 😲



Tanácsok:

- Javítsd ki finoman a kiejtési hibákat (pl. „r”, „s”, „sz”).
- Válassz rövid mondatokat a könnyebb kezdéshez.
- Bátorítsd a gyermeket a tiszta, jól artikulált beszédre, ne a gyorsaságra.



C. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A csapat ritmusa” – testritmus

Cél:

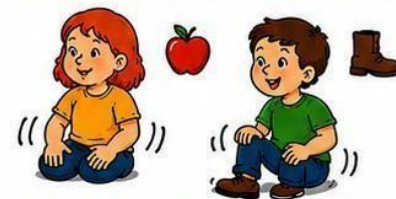
- a testritmus fejlesztése
- test-koordináció
- figyelem és szinkronizáció



Hogyan játsszuk:

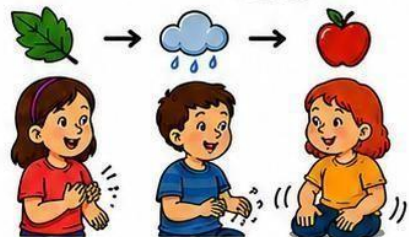
1. Minden őszi elemhez egy testhang tartozik:

- 🍃 levelek → tenyérdörzsölés („sss”)
- ☁️ eső → ujjakkal való kopogtatás
- 🌬 szél → fújás + tenyér a karokon
- 🍏 leeső alma → combütögetés
- 🥾 lépés → dobbantás



2. A pedagógus sorrendet mond vagy mutat:

- „levelek – esőcseppek – alma”
→ a gyerekek sorrendben végrehajtják a ritmust

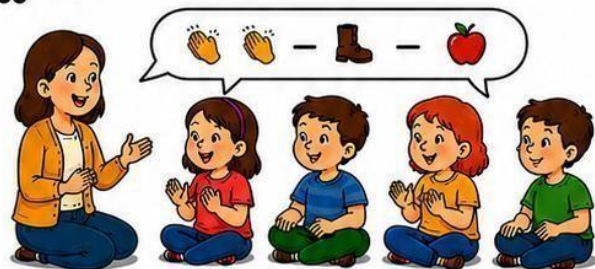


3. A ritmus ismétlődik, és egyre gyorsul.

Változatok:

„Ritmikus visszhang”

A pedagógus példát mutat:

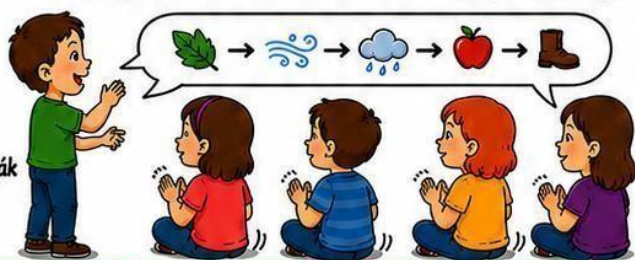


A gyerekek pontosan ismétlik

„A csapat karmestere”

Egy gyerek lesz a karmester:

- kiválasztja a jeleket → a többiek végrehajtják
- szabályozza a tempót (lassú / gyors)



„Csoportokban”

- 1. csoport = eső 
- 2. csoport = szél 
- 3. csoport = lépések 

→ minden csoport a jelre kapcsolódik be (mint egy zenekarban)

1. csoport

Eső



2. csoport

Szél



3. csoport

Lépések



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

Hangos mese: „Séta az őszi erdőben”

Cél:

- a hallás fejlesztése
- a képzelet serkentése
- a kifejezőkészség gyakorlása hangokkal és mozgással



Hogyan zajlik?

A pedagógus egy erdei sétáról szóló történetet mesél lassan és kifejezően, a gyermekek pedig a jelre létrehozzák a megfelelő hangokat.

Történet + hangok:

„Egy őszi napon beléptem egy csendes erdőbe...” → teljes csend

„A levelek halkan zizegtek a lépteim alatt...” → tenyérdörzsölés / susogás

„A szél fújni kezdett a fák között...” → halk fújás: „fúúúú”

„Egy mókus ugrált ágról ágra...” → finom kopogás az ujjakkal az asztalon

„A madarak vidáman csiripeltek...” → vékony hangok: „csip-csip”

„Egyszer csak szemerkélni kezdett az eső...” → finom ujjkopogás (esőcseppek)

„Az eső egyre erősebben esett, és megdördült az ég!” → erősebb kopogás + egy nagy ütés (mennydörgés)

„Aztán kisütött a nap, és az erdő ismét csendessé vált.” → visszatérés a csendhez + nyugodt légzés

Változatok:

- Csoportokban: minden csoportnak van egy hangja (levelek, szél, eső, alma, lépések)
- Összetetten: a gyerekek nem csak hangot adnak, hanem ki is találják a megfelelő jelet
- A gyerekek történeteket alkotnak: mindenki ad hozzá egy ötletet és egy hangot



Tippek:

- Ismételjétek meg a történetet 2-3 alkalommal a jobb sorrend érdekében
- Hagyd, hogy a gyerekek más hangokat is javasoljanak (kreativitás!)

OKTÓBER

a. Felfedezőjáték

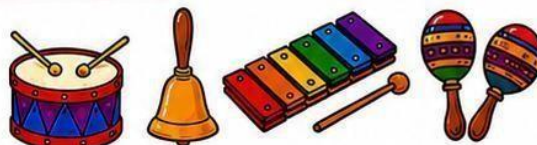
Játék: „Fedezzük fel a hangszereket!”

Cél:

- a zenei hangszerekkel való ismerkedés
- a hallás fejlesztése és a kíváncsiság felkeltése
- a hangforrások felismerése

Hogyan játszunk?

1. A pedagógus bemutat 3-5 egyszerű hangszert:
 - dob
 - csengő
 - xilofon
 - rumbatök
2. A gyerekek:
 - megnézik és meghallgatják
 - figyelnek minden hangszer hangjára



A játék menete:

1. A gyerekek becsukott szemmel figyelnek.
2. A pedagógus megszólaltat egy hangszert.
3. A gyerekek kitalálják, melyik hangszer szólaltatták meg.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: „Fújd a hangszert!”

Cél:

- a helyes légzés kialakítása (belégzés az orron, kilégzés szabályozottan)
- a légzéskontroll fejlesztése



Hogyan játsszuk?

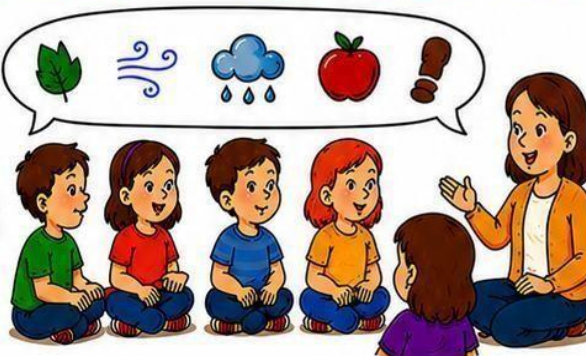
1. Magyarázzuk el a gyerekeknek:

„Olyan hangszerek vagyunk,
amelyek levegővel szólalnak meg!”



2. Gyakoroljunk együtt:

- belélegzés az orron (lassan)
- kilégzés a szájon (ellenőrzötten)



Játékvariációk:

„Trombita”

- belégzés → hosszú kilégzés:
„túúúú”
- ✓ folyamatos levegő



„Furulya”

- rövid kilégzés és sípolás: „fúúú”
- ✓ vékony, kontrollált levegő



„Szaxofon”

- hullámzó kilégzés:
„du-du-du”
- ✓ irányított levegő



„Karmester”

- te irányítod:
 - hosszú → hosszú kilégzés
 - rövid → rövid kilégzés
 - stop → megállás



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„Találd ki a ritmust!”

Hogyan játszunk?

- A pedagógus egy ritmust tapsol vagy dobol.
- A gyermekek megmondják, hogy a ritmus:
 - rövid vagy hosszú
 - egyszerű vagy összetett.



rövid

hosszú

egyszerű



Ezután a gyermekek megpróbálják visszatapsolni a ritmust.



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

„Énekelünk egymás után” (aktív hallgatás)

Hogyan játszunk?

- A gyermekek körben ülnek.
- Minden gyermek kap egy hangszert, vagy testhangszereket használ.
- Sorban mindenki egy rövid hangot ad ki (1–2 másodpercig).



★ Arany szabály

A többiek teljes csendben figyelnek.



♥ Mit fejleszt?

- hallási figyelem
- türelem
- egymás tisztelete



💡 Ötlet

Mondhatod: „Most a szólista következik!”



„Kis zenekar” (csoportos zenélés)

Hogyan játszunk?

Minden gyermek együtt zenél, de a pedagógus utasításait követi:

- 🐢 halkán → nagyon finom hangok
- 🔊 hangosan → erőteljesebben (kiabálás nélkül)
- ⚡ gyorsan → élénk ritmus
- ☀ lassan → nyugodt ritmus





Interaktív változatok: „A karmester”

- Egy gyermek lesz a karmester.
- Kézmozdulatokkal irányít:
 - fel → hangosan ↑
 - le → halkan ↓
 - gyorsan → gyors mozdulatok →
 - lassan → lassú mozdulatok ←



↑ fel → hangosan →

↓ le → halkan

→ gyorsan → gyors mozdulatok

← lassan → lassú mozdulatok



2. HÉT

a. Bemelegítő játék „Találd ki a családtagot!”

Hogyan játsszuk?

- Egy gyermek eljátssza:
 - anyát
 - apát
 - nagymamát stb.
- A többiek kitalálják.






„Ki hiányzik?”

Hogyan játsszuk?

- A gyermekek becsukják a szemüket.
- Egy gyermek „eltűnik”.
- A többiek megmondják, ki hiányzik.
- ✓ fejleszti a figyelmet és az emlékezetet


→


b. Játék a helyes beszéd fejlesztésére „Mondd utánam tisztán!”

Hogyan játsszuk?

- Rövid mondatokat mondasz:
 - „Anya megsimogat.”
 - „Apa vágja a tortát.”
- A gyermekek lassan és tisztán ismétlik.
- Hangsúly a t és az m hangokon.



Anya megsimogat.

Apa vágja a tortát.



„Ki beszél?”

Hogyan játsszuk?

- Mondj egy mondatot különböző hangokon:
 - gyerekhangon
 - öregember hangján
 - robothangon stb.
- A gyermekek kitalálják, ki beszél.
- ✓ fejleszti az aktív hallgatást és az intonációt



Most elmegyünk kirándulni.









JÁTÉK MENETE:

- A gyermek mond egy mondatot, például:
 - anya (kedves hangon)
 - apa (mély hangon)
- A többiek kitalálják.
 - ✓ helyes kiejtés
 - ✓ kifejező beszéd









„MONDD GYORSAN ÉS TISZTÁN!”

Hogyan játszunk?

- Ismételjétek 2–3 alkalommal:
Apa aranya, anya aranya.
- Fokozatosan növeljétek a tempót.

c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A család” ritmusképpel

A családtagok és ritmusuk:

Jelmagyarázat (szimbólumok):		anya	→	[clapping]	[clapping]
= taps	= apa		→		
= lépés / dobantás	= nagymama		→		
= szünet (csend)	= nagypapa		→		
	= kisbaba		→		

Példák ritmussorokra:

1. Egyszerű: → |

2. Összetett: → | |

3. Szünettel: → |

4. Ritmuslánc:



Hogyan használjuk:

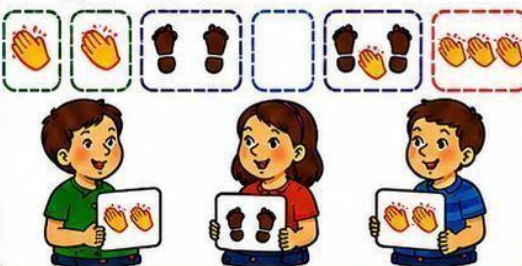
- mutasd a szimbólumokat sorban
- a gyermekek végrehajtják a ritmust
- gyorsíthatod vagy lassíthatod



Gyakorlati ötletek:

Rajzolhatod a szimbólumokat kártyákra, és:

- játszatsz „kőd” szerint
- a gyerekek „kitalált” ritmust választhatnak egy történethez



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére „Éneklő család”

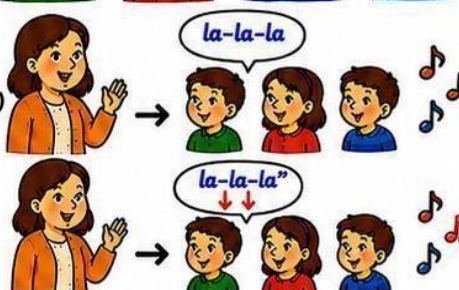
Cél:

- a zenei hallás fejlesztése
- az intonáció gyakorlása (fel/le)
- figyelem és utánzás



Hogyan játszuk (lépésről lépésre):

1. A pedagógus egy dallamrészletet énekel:
„Anya énekel: la-la-la” (magas hangon, kedvesen)
2. A gyermekek pontosan megismétlik.
3. Ezután:
„Apa énekel: la-la-la” (mélyebb hangon)
4. Újra a gyermekek ismételnék.



Intonációs társítások (nagyon fontos):



Játékvariációk:

1. Csere a sorban

- álljatok sorba a családtagok szerint a gyerekek sorban énekelnek



2. Kérdés – válasz

- te énekelsz
- a gyerekek válaszolnak



3. Szótag vagy hang?

- a „la-la-la” helyett használhatók: „mi-mi-mi” vagy „ti-ti-ti”



„Találd ki, ki énekel”

- Te egy bizonyos módon éneksz: „la-la-la”.
- A gyerekek mondják: „Ez anya / apa / nagymama!”

„Mozgással”

- anya → kezek magasba
- apa → kezek a csípőn
- baba → guggolás

„Válts gyorsan!”

- gyorsan váltsd a szereplőket
- a gyerekeknek azonnal alkalmazkodniuk kell a hanghoz

„Csoportokban”

- 1. csoport = anya
- 2. csoport = apa
- felváltva énekelnek (mint egy párbeszéd)

1. csoport = anya

2. csoport = apa

Tanácsok:

- mutasd meg világosan a magas és mély hang közötti különbséget
- kezd lassan, majd fokozatosan gyorsíts
- bátorítsd a kifejező éneklést (nem a tökéletességet)

magas
(vékony hang)

mély
(vastag hang)

2. HÉT

a. Ráhangolódási játék

„Zöldséges kosár”

Cél:

- a gyermekek ráhangolódása a tevékenységre
- a szókincs fejlesztése
- a figyelem és a gyors reakció fejlesztése

Hogyan játszunk?

- A gyerekek körben ülnek.
- Minden gyermek kap vagy választ egy „zöldséget”.

káposzta

hagyma

26

3. A pedagógus mondja:

„A kosárba tettem egy sárgarépát és egy káposztát!”

4. Azok a gyermekek, akiknél ezek a zöldségek vannak:

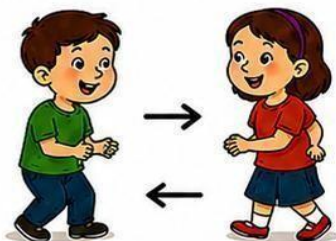
- felállnak
- tapsolnak vagy helyet cserélnek



Változatok:

„Cserélj helyet!”

- az említett zöldségeket tartó gyermekek gyorsan helyet cserélnek



„Zöldségsaláta”

- amikor azt mondod: „Zöldségsaláta!”
- minden gyermek feláll és helyet cserél



b. Játék a beszédfejlesztéshez: „Nyelvtörők”

- Répa, retek, mogyoró,
korán reggel ritkán rikkant a rigó.



- Kar a karé, láb a lábé,
láb a karé, karalábé.



- Csendes csiga csinosítgat
kicsi, csodás házikóján.



- Azt mondták a hatalmasok:
akinek a hat alma sok,
az már ahhoz hatalmas ok,
hogy ne legyen hatalma sok.



- Egy meggy mag meg még egy meggy mag,
az két meggy mag.



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére Ritmusséma – „A zenélő zöldségek”

Jelmagyarázat (szimbólumok):

-  = taps
-  = lépés / dobbantás
-  = szünet (csend)
-  = erős ütés
(combon vagy képzeletbeli dobon)



Zöldségek és ritmus

	sárgarépa	→	 
	tök	→	 
	káposzta	→	  
	hagyma	→	  

Példák a ritmusséma „olvasására”

-  1. Egyszerű   →   |  
-  2. Kombinált    →    |   |   
-  3. Szünettel   →   |   
-  4. Ritmuslánc     →   |    |     

Hogy használjuk?

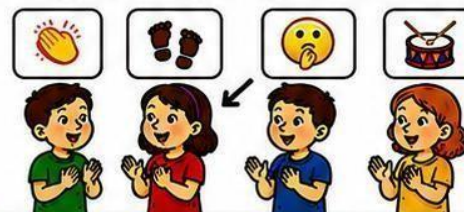
- mutasd fel a zöldségeket (vagy a kártyákat)
- a gyerekek „olvassák” és eljátsszák a ritmust
- fokozatosan növel a tempót



Gyakorlati ötlet:

Rajzold a szimbólumokat kártyákra, és:

- a gyerekek sorba rendezik őket
→ saját ritmust alkotnak
- egy másik csoport eljátssza a ritmust



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére „Hallgasd és énekeld!”

Cél:

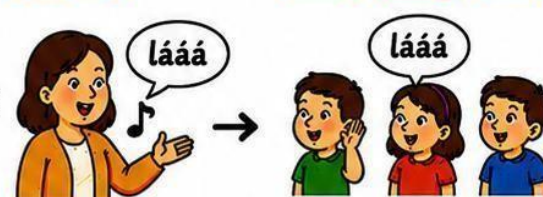
- a zenei hallás fejlesztése
- a helyes intonáció gyakorlása (fel/le)
- a hang irányításának fejlesztése



Hogy játszunk?

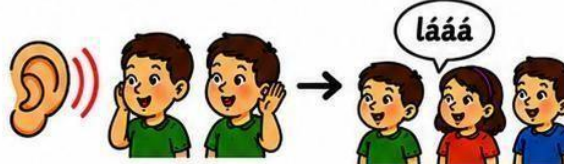
1. A pedagógus egy egyszerű szótagot énekel:

„lááá” (mély hangon)



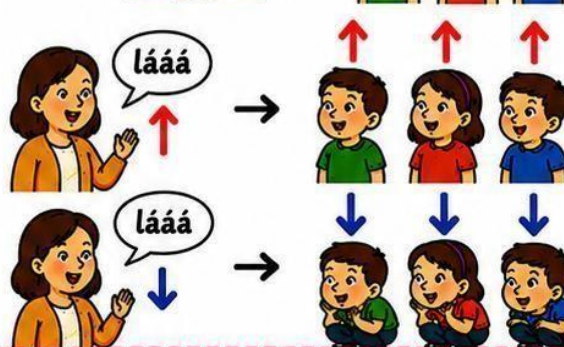
2. A gyerekek:

- figyelmesen hallgatják
- pontosan megismétlik (ugyanazon a hangmagasságon)



3. Folytasd változatokkal:

- „lá” magasabban (vékony hang)
- „lá” mélyebben (vastag hang)



Játékváltozatok

„Zenei visszhang”

- te énekled: „lá-lá”
- a gyerekek visszhangként ismétlik



„Fent vagy lent?”

Ha a hang:

- fent → a gyerekek lábujjhegyre állnak
- lent → a gyerekek leguggolnak



3. HÉT

a. Szerepjáték: „Az állatok készülődése télre”

1. A játék célja

- a téma bemutatása: „az állatok és a tél”
- a korábbi ismeretek aktiválása
- a szókincs és a szóbeli kifejezőkészség fejlesztése
- az érzelmi bevonódás és a figyelem fejlesztése



2. Műveleti célok

A játék végén a gyerekek képesek lesznek:

- felismerni az ismert állatokat (medve, sün, mókus, cinege, nyúl)
- elmondani, hogyan készülnek fel egyes állatok a télre
- megnevezni konkrét cselekvéseket (alszik, odúba vonul, raktároz, stb.)
- aktívan részt venni a csoportjátékban



3. Szükséges eszközök

- állatokat ábrázoló képek/kártyák
- plüssállatok vagy figurák (ha vannak)
- szabad mozgástér
- (opcionális) állathangokat vagy téli zenét tartalmazó felvételek



4. A gyerekek szervezése

- a gyerekek körben ülnek (szőnyegen vagy padokon)
- a pedagógus a kör közepén ül
- a tevékenységet a csoport egészével végzi



5. A játék menete (lépésről lépésre)

- A figyelemfelkeltés pillanata

A pedagógus elmesél egy rövid történetet:

„Eljött az ősz... lehullottak a levelek...
és az állatok készülődése télre.
De vajon mit csinál mindegyikük?”

- A játék bejelentése

„Egy játékot fogunk játszani, amelynek címe:
»Hogyan készülnek az állatok a télre?«”



◆ A szabályok magyarázata

- Megmutatok egy állatot vagy kimondom a nevét.
- Nektek:
 - meg kell mondanotok, mit csinál télen,
 - és el is kell játszaniotok azt.

◆ A játék

A pedagógus sorban bemutatja az állatokat:

	A medve →	A gyerekek mondják: „Téli álmot alszik.” Eljártsszák az alvást (összegömbölyödnek).	
	A mókus →	A gyerekek mondják: „Élelmet gyűjt.” Eljártsszák a mogyoró vagy makk gyűjtését.	
	A madarak →	A gyerekek mondják: „Melegebb vidékekre repülnek.” Kitárják a karjukat és „repülnek”.	
	A sün →	A gyerekek mondják: „Elbújik és alszik.” Összegömbölyödnek, mint egy labda.	
	A nyúl →	A gyerekek mondják: „Aktív marad.” Helyben ugrálnak.	

b. Játék a helyes légzés fejlesztésére

1. „Az álmos medve”

Cél:

- megnyugvás és ellazulás
- a légzés szabályozása (mély belégzés, lassú kilégzés)

1 A gyerekek leguggolnak.

2 Mélyen belélegeznek az orrukon keresztül (3–4 másodpercig).

3 Lassan kifújják a levegőt a szájukon (mintha sóhajtanának).

4 A végén „elalszanak” (néhány másodpercig mozdulatlanul maradnak).

Ismételjük 3–4 alkalommal.

2. „A mókus élelmet gyűjt”

Cél:

- a légzés szabályozása
- a légzés és a mozgás összehangolása



Menete:

„Mókusok vagyunk,
és makkot kell gyűjtenünk!”

- 1** Az asztalra papírgolyókat helyezünk (makkok)



- 2** A gyerekek finoman fújnak a szájukon keresztül.



- 3** A „makkot” egy „odúba” mozgatják (rajzolt körbe)



Szabály: lassan fújnak, nem hirtelen!

3. „A madarak melegebb vidékekre repülnek”

Cél:

- a légzés ritmusának fejlesztése
- a mozgás és a légzés összehangolása



Menete:

„Madarak vagyunk,
akik repülnek...”

- 1** Belégzés az orron keresztül → a karokat felemeljük (szárnyak)



- 2** Kilégzés a szájon keresztül → a karokat leengedjük



- 3** A mozgás lassú és egyenletes



Többször ismételjük, mintha repülnénk.

4. „A sün a levelek között”

Cél:

- szabályozott kilégzés
- koncentráció fejlesztése



Menete:

„A sün levelekből
készíti a fekhelyét...”

- 1** A gyerekek „leveleket” kapnak (könnyű papírdarabokat)



- 2** Belégzés az orron keresztül



- 3** Finoman ráfújnak a levelekre, hogy megmozduljanak



5. „Nyúl a hidegben”

Cél:

- a belégzés és kilégzés különböztetése
- a levegő kiáramlásának szabályozása



Menete:

„Hideg van! A nyúl bundát kapott...”

1 Belégzés az orron keresztül



2 Kilégzés a szájon keresztül: „fúúú...” (hosszú és hideg)



3 Megpróbálja a kezét a levegő elé tartva érezni a hideget



Ajánlások:

- minden játék időtartama: 2–3 perc
- váltogassuk az aktív és a pihentető játékokat
- használjunk rövid történeteket a figyelem fenntartására
- kerüljük a túl erős fújást (fontos az ellenőrzés)



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére „Az állatok téli ritmusa”

Cél:

- a ritmusérzék fejlesztése
- a mozgás és a zene összehangolása
- a ritmus összekapcsolása természetes cselekvésekkel



Feladatok:

A gyerekek képesek lesznek:

- egyszerű ritmusokat visszaadni (ütéssel, tapssal, kopogással)
- egy állat mozgását ritmusra társítani
- aktívan részt venni a csoportos játékban

Szervezés:

- a gyerekek körben ülnek
- a pedagógus vezeti a játékot



A medve
(erős dobogás)



A sün
(halk kopogás)



A mókus
(gyors taps)



A madarak
(rövid hangok)



A nyulak
(könnyű ugrás)





Menete:
1. Bevezetés

„Minden állatnak megvan a maga ritmusa, amikor a télre készül. Fedezzük fel együtt!”





A medve (lassú – álmos)

Ritmus:

BUM... (szünet)... BUM... (szünet)

- a gyerekek lassan tapsolnak vagy a térdükre ütnek
- mondhatják: „alszik...”



A mókus (gyors – nyüzsgő)

Ritmus:

tap-tap-tap / tap-tap-tap

- gyorsan tapsolnak
- mondják: „gyűjtsd, gyűjtsd!”



A madarak (könnyed – röpködő)

Ritmus:

tááá – ta / tááá – ta

- a karjukat szárnyként mozgatják
- finoman tapsolnak



A sün (kicsi és ritka)

Ritmus:

tap... tap...

- finoman kopogtatnak az ujjakkal
- összegömbölyödnek



A nyúl (szökdelő)

Ritmus:

hop-hop / hop-hop

- helyben ugrálnak
- minden „hop”-ra tapsolnak



Tipp:

Használhatod:

- kis dobokat
- ritmusbotokat
- vagy csak a testet (taps, lépések)



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére „Az állatok hangja”

Cél:

- a zenei hallás fejlesztése
- a helyes intonáció kialakítása
- a hangok megkülönböztetése (magas–mély, hangos–halk)



Feladatok

A gyerekek képesek lesznek:

- helyesen visszaadni hangokat és rövid dallamintákat
- megkülönböztetni a mély és magas hangokat
- csoportban énekelni a minta alapján

Szervezés

- a gyerekek félkörben ülnek
- a pedagógus vezeti a játékot



Menete:

1. Bevezetés (mese)

„Az állatok a télre készülnek,
de mindegyiknek más a hangja.
Hallgassuk meg őket, és utánozzuk őket!”



2. Hangképző bemelegítő gyakorlat

- „mmm” (csukott ajkakkal)
- „úúúúú” (hosszú, meleg hang)
- „pi-pi-pi” (rövid, magas hangok)



NOVEMBER

1. HÉT

a. Ráhangelő játék:

„Az óra kis manója”: egy zenei mozgásos és utánzáson alapuló tevékenység, amely Joseph Haydn – „Az évszakok” című, D-dúr (Re major), Andante tételének egy részletére épül. A zene szabályos és lágy karakterű, ezért segíti a gyermekeket abban, hogy könnyen összehangolják mozgásukat.



<https://www.youtube.com/watch?v=jN8sVOCPXr8>



Hogyan játsszuk?

- A gyerekek álljanak körbe vagy egy nyitott térben, úgy hogy lássanak egymásra.
- Egy gyermek legyen az óra kis manója (a játék vezetője).
- Ő álljon a csoport elé, és kezdjen el:
 - egyszerű mozdulatokat (például: kézemelés, lábnyújtás, könnyű lépések, karlendítés);
 - ritmikus mozdulatokat, amelyek illeszkednek a zenéhez.
- A többi gyerek:
 - figyeljen az „óra kis manóra”;
 - pontosan utánozza a mozdulatait;
 - próbálja a zenéhez igazítani mozgását.

A szerepek cseréje

- Egy zenei szakasz végén (például amikor a zene megáll vagy változik) a vezető lehetőséget ad egy másik gyermeknek a vezetésre.
- Ez a gyermek lesz az új -óra kis manója.
- Az új vezető:
 - saját mozdulatokat talál ki;
 - figyeli a csoportot;
 - vezeti a többiek mozgását.
- A vezető szerepe körbe-körbe vándorol, így minden gyermek kipróbálhatja magát és lehetőséget kap a játék vezetésére.



b. Zenei képességek fejlesztő játékok

Légzőgyakorlatok – „Hú! Fújjuk el a buborékot!”

Cél:

A helyes légzés és a levegő áramlásának a fejlesztése beszéd és ének közben.

Menete:

- A gyerekek álljanak egyenesen, válluk legyen laza.
- Belégzéskor lassan szívják be a levegőt az orrukon át.
- Kilégzéskor lassan fújják ki a levegőt a szájukon át, mondva: **i-u-i**.
- A gyakorlatot ismételjék 4–5 alkalommal, lassú és nyugodt ritmusban.

Javaslatok:

- A légzés legyen egyenletes, erőlködés nélkül.
- A pedagógus mutassa be a gyakorlatot.
- Átalakítható játékká („fújjuk el a vitorlát”).



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére – „A test ritmusa”

Cél:

A ritmusérzék és a mozgások összehangolásának fejlesztése.

Menete:

- A gyerekek a saját testüket használják hangszerként.
- Változatos ritmusokat hajtanak végre a pedagógus irányítása szerint:
 - tapsolj a tenyereddel,
 - csapj a combodra,
 - koppints a térdedre,
 - lépj helyben (lassú–gyors),
 - kopogj az ujjaddal vagy dobban a lábaddal.
- A ritmus lehet:
 - lassú → közepes → gyors
- Lehetnek rövid „ritmus mondatok”, amelyeket a gyerekek ismételnek.

Változat:

- Egy gyerek lesz „a ritmus vezetője”,
- tántorít pedig:
- Ösztönözzé az összes gyerek részvételét.
- A tevékenység legyen energikus és játékos.

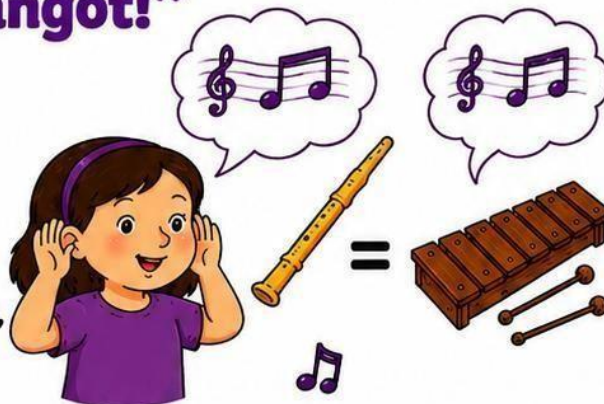


d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére „Ismerd fel a hangot!”

1. változat

A gyerekek ugyanazt a dallamot hallgatják meg, amelyet két különböző hangszeren játszanak.

Felismerik, hogy ugyanaz a dallam szól, de más hangszínen.



2. változat

- A gyermek háttal áll a pedagógusnak.
- A pedagógus egy hangot ad ki (hanggal vagy egy tárgy/hangszer segítségével).
- A gyermek figyelmesen meghallgatja, majd pontosan visszaadja ugyanazt a hangot.



2. HÉT

a. Ráhangolódási játék

„Kövesd a dalt!” – zenei játék



https://www.youtube.com/watch?v=ylTjpj1j_To

A pedagógus képeket oszt ki a gyerekeknek, amelyek a dal elemeit ábrázolják (pl.: sárga levelek, dió stb.). Amíg a dalt hallgatják vagy éneklik, a gyerekek felemelik a megfelelő képet, amikor meghallják a hozzá tartozó szövegrészt.

Példa:

„Sárgul már a falevél...”

→ a gyermek felemeli a sárga levelet ábrázoló képet.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: Légzőgyakorlatok és hangadás – „Hangok fújása”

Cél:

A helyes légzés fejlesztése és a hangok helyes kibocsátásának gyakorlása.

Feladatok:

- A gyerekek mély levegőt vesznek az orrukon át.
- Kilégzéskor hosszan kiejtenek egy hangot: „aaaaa”, „eeeeee”, „ooooo”.
- Ugyanekkor megpróbálnak fújni egy könnyű tárgyat (pl. tollat vagy egy könnyű dobozt).
- A pedagógus jelére változtatják a légzés és a hangok hosszát és intenzitását: „a, a, a...”
- A játék különböző hangok használatával történik.

Módszertani javaslatok:

- Kövessük a lassú és ellenőrzött légzést.
- Tiszta és világos kiejtést gyakoroljunk.
- A légzésnek lassúnak és összehangoltnak kell lennie.
- A pedagógus nyújthat mintát és fenntarthatja az aktivitás ritmusát.

Változat:

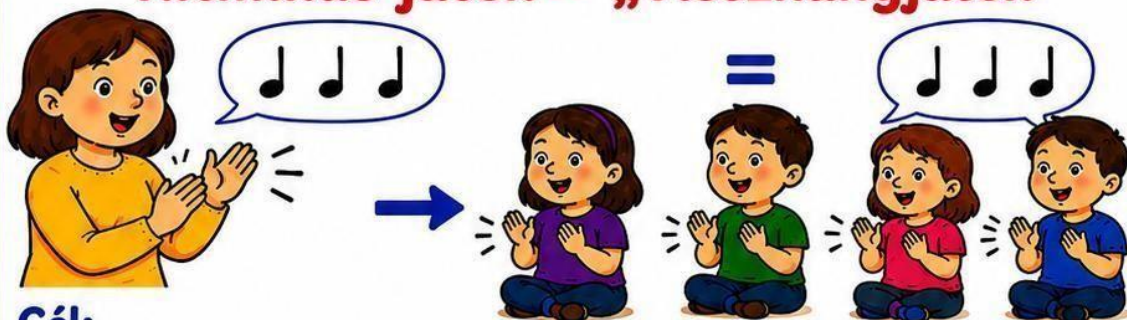
A hangokat érzelmekkel is társíthatjuk:

- „aaaaa” – meglepetés 😲
- „ooooo” – csodálat 😲
- „iiiiii” – öröm 😊



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Ritmikus játék – „Visszhangjáték”



Cél:

A ritmusérzék, a figyelem és a másolási képesség fejlesztése.

Feladatok:

- A pedagógus (vagy egy gyermek) egyszerű ritmust tapsol.
- A gyerekek figyelmesen meghallgatják, majd pontosan visszaismétlik a ritmust, mintha visszhangoznának.
- A ritmust lehet így is megvalósítani:
 - tapsolj a tenyereddel
 - csapj a combodra
 - kopogj az ujjaiddal vagy dobants a lábaddal
- Először egy-egy testrészt használunk, azután kombináljuk (pl. tenyér + láb).
- A ritmusok egyre változatosabbá válnak.

Módszertani javaslatok:

- Kezdjünk egyszerű és lassú ritmusokkal.
- Minden modelt ismételjünk 2–3 alkalommal.
- Ügyeljünk a gyermekek szinkronizálására.
- Bátorítsuk minden gyermek aktív részvételét.

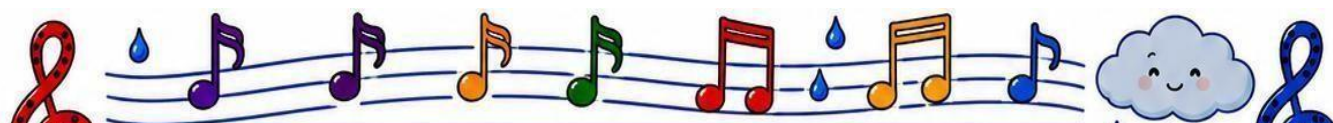
Változat:

- Egy gyermek lesz a „ritmusvezető”.
- A ritmusokat hangokkal is kísérhetjük (pl. „ta-ta-tum”).



Példák egyszerű ritmusokra:





d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

Ess eső, ess

 https://www.youtube.com/watch?v=_H58K5lvs-E

Zenei játék – „Váltakozó játék”

Cél:
A ritmusérzék, a figyelem és a zenei kifejezőkészség fejlesztése, valamint a változatosság iránti képesség erősítése.

Feladatok:

- A gyerekek egy ismert dalt énekelnek. (pl.: „Ess eső, ess”).
- Minden versszakot más módon valósítanak meg:
 - 1. versszak – éneklük
 - 2. versszak – csak tapsolják a ritmust (tenyérrel)
 - 3. versszak – csak mondják a szöveget (recitálják)
 - 4. versszak – egyszerre éneklük és tapsolják a ritmust.
- A tevékenység ismétlődik, megtartva a sorrendet vagy megváltoztatva azt.

Módszertani javaslatok:

- Használjunk egyszerű és jól ismert dalt.
- A pedagógus kínáljon modellt az elkezdés előtt.
- Tartsunk olyan tempót, ami megfelel a gyerekek életkorának.
- Bátorítsuk a gyerekek aktív részvételét és kifejezőkészségét.

Változat:

- Beiktatunk keveréseket (pl.: ritmuslépés, ritmusugrás).
- A gyerekek választhatják a megvalósítás módját minden versszakhoz.
- Figyelemjátékot alakítunk át: a módosítás a jelle történik.



ÉNEKELJÜK



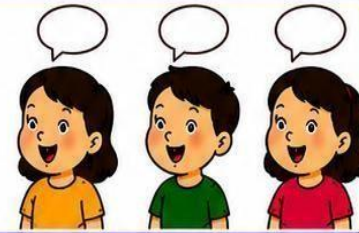


CSAK TAPSOLJUK A RITMUST





CSAK MONDJUK A SZÖVEGET





ÉNEKELJÜK ÉS TAPSOLJUK EGYSZERRE









3. HÉT



a. Ráhangolódási játék

Bemutakozó zenei játék – „Ki vagyok én?”

Cél:

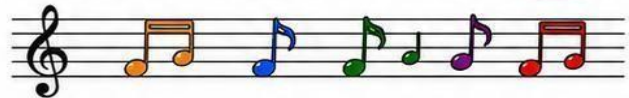
A verbális és zenei önkifejezés, a képzelőerő és az önbizalom fejlesztése.

Menete:

- Minden gyermek kiválaszt egy kékzabot, amely egy állatot ábrázol.
- Sorban bemutatkoznak a választott szereplő nevében, például:
„**En vagyok a kedves cica.**”
- A pedagógus irányításával a gyerekek utánozzák az állatra jellemző hangokat:
 - „**miaú-miaú**”
 - „**vau-vau**”
 - „**háp-háp**”
- A hangokat egy rövid dallamba vagy egyszerű énekbe építik be.

Módszertani javaslatok:

- Bátorítsuk a szabad és kreatív önkifejezést.
- A pedagógus mutasson világos példát.
- Teremtsünk oldott, játékos légkört.
- Bátorítsuk minden gyermek részvételét.



Változat:

- A gyerekek az állatra jellemző mozgásokat is hozzáadhatják.
- A játék átalakítható találós játékká („Ki lehet?”).
- Az állatok között „zenei párbeszéd” is kialakulhat.



b. Játék a zenei készségek fejlesztésére

Beszéd- és légzőgyakorlat – „A magánhangzók beszélnek”

Cél:

A helyes légzés, a tiszta artikuláció és a szavak szerkezetének tudatosítása.

Menete:

- A gyerekek kiválasztanak egy köszönést vagy rövid mondatot (pl. „Jó napot!”).
- A pedagógus segítségével elhagyják a mássalhangzókat, és egyetlen kilégzéssel csak a magánhangzókat mondják:
→ „**ó a-o**”
- A gyakorlatot más egyszerű mondatokkal is folytatják, a gyerekek tapasztalataihoz kapcsolódva:
 - az időjárásról
 - a ruházatról
 - a mindennapi tevékenységekről



További példák:





Módszertani javaslatok:

- Törekedjünk a magánhangzók tiszta és hosszan kitartott ejtésére.
- A légzés legyen nyugodt és szabályozott.
- A pedagógus mutasson helyes mintát.
- Bátorítsuk az aktív és játékos részvételt.



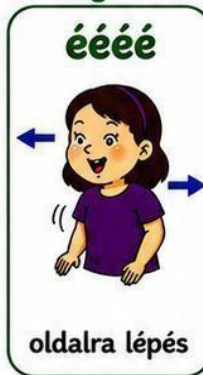
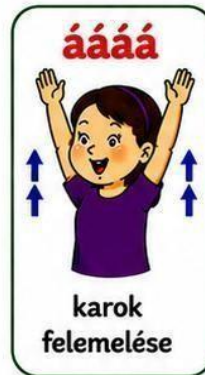
Változat

- Változtassuk a hangerőt: suttogva vagy hangosan.
- Kapcsoljuk össze a magánhangzókat mozgásokkal (karkiemelés, ringatózás).
- A gyerekek találják ki az eredeti mondatot.

Hangerő-változatok



A magánhangzók összekapcsolása mozgásokkal



Találd ki az eredeti mondatot!



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Ritmusjáték – „Válaszok”

Cél

A ritmusérzék, a figyelem és a gyors reagálási képesség fejlesztése.

Menete

- A pedagógus egy egyszerű ritmust tapsol.
- A gyerekek figyelmesen meghallgatják, majd pontosan visszatapsolják.
- A válasz történhet:
 - tapsolással
 - dobantással
 - testhangokkal (térd, comb)
- A játék egyre változatosabb ritmusokkal folytatódik.



Különböző válaszok

Pedagógus:

tapsol



Gyerekek:

dobantással



Ritmuskód

♪ = ugrás



♪ = taps





Módszertani javaslatok:

- Törekedjünk egyszerű és tiszta ritmusokkal indítani.
- Adjunk időt a meghallgatásra a válasz előtt.
- Törekedjünk az összehangoltságra és a helyes kivitelezésre.
- Vonjuk be aktívan és motiváljuk a gyermekeket.

c. RITMUSJÁTÉK – „VÁLASZOK”



Változat:

- A gyerekek különböző módon válaszolnak (pl.: a pedagógus tapsol, a gyerekek tapsolnak vagy dobbannak).
- Alkalmazzunk egy „kódot”:
 - 1 ütés = taps
 - 2 ütés = taps a tenyéren
- Egy gyermek is lehet a játék vezetője.

Különböző válaszok

tapsolással



dobbantással



testhangokkal
(térd, comb)



Ritmuskód

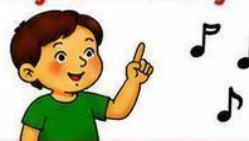


= ugrás



= taps

A játék vezetője



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére:

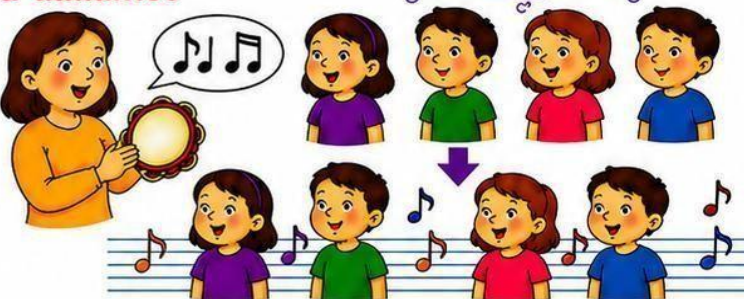
Zenei játék – „Találd ki a dallamot”

Cél:

A zenei hallás, a memóriakészség és a dallamfelismerő képesség fejlesztése.

Menete:

- A pedagógus elénekkel vagy eljátszik egy ismert dallamot egy hangszeren.
- A gyerekek figyelmesen meghallgatják és megpróbálják felismerni a dallamot.
- Felismerés után a címét vagy az első sorát mondják meg, illetve ők is eléneklik.
- Az egész csoport együtt énekl el a dallamot.



A játék folytatása:

- Egyen gyermek kitalál egy ismert dallamot.
- A többiek megpróbálják kitalálni.
- Felismerés után mindenki együtt énekl el.



Módszertani javaslatok:

- Olyan egyszerű és ismert dallamokat válasszunk, amelyeket a gyerekek jól ismernek.
- Kezdjük rövid dallamrészletekkel.
- Bátorítsuk a figyelmes hallgatást és az azonnali válaszadást.
- Teremtünk oldott, biztonságos és motiváló légkört.

Változat:

- Csak a dallam elejét énekeljük el.
- Csak a ritmust használjuk (dallam nélküli).
- A gyerekek kitalálnak egy dallamot, és eléneklik vagy eljátszák.



4. HÉT

a. Ráhangolódási játék

Zenei játék – „Keresd meg anyukádat!”

Cél:

A hallásfigyelem, a tájékozódási képesség és a koncentráció fejlesztése a hangok alapján.

Menete:

- A gyerekek két csoportra oszlanak: „anyukák” és „állatok”.
- Minden „anyuka” választ egy állatot, és annak hangját utánozza (pl.: „miau”, „vau”, „csip-csip”).
- A „kicsik” bekötött szemmel vagy lehunytt szemmel hallgatnak, és megpróbálják megtalálni, melyik „anyuka” hívja őket, csak a hang alapján.
- Amikor kitalálták, szerepet cserélnek.



Módszertani javaslatok:

- Magyarazzuk el világosan a szabályokat indulás előtt.
- Biztosítsuk a gyerekek biztonságát mozgás közben.
- Kezdjük kevés állattal, majd növeljük a nehézséget.
- Ösztönözzük az aktív figyelmet és a tájékozódást a térben.



Változat:

- Több különböző állathangot adhatunk ki egyszerre, hogy növeljük a nehézségi szintet.
- Használhatunk és megszólaltathatunk hangszereket állathangok helyett.
- A gyerekek lassan, biztos útvonalon közelednek.



b. Játék a zenei készségek fejlesztésére

Légző- és énekgyakorlat – „Az oroszlán”

Cél:

A helyes légzés, a hangképzés és a hangerő szabályozásának fejlesztése.

Menete:

- A gyerekek mélyet lélegeznek be az orrukon.
- Kilégzéskor utánozzák az oroszlán üvöltését, először halk, mély hangon,





Módszertani javaslatok:

- Helyezzünk hangsúlyt a mély és lassú lézésre.
- A hangokat tisztán és kitartottan kell megszólaltatni.
- Kerüljük a hang erőltetését.
- A pedagógus játékos és kifejező mintát mutat.



Változat:

- Álmos oroszlán (halk hang) és mérges oroszlán (erős hang).



- Mozdulatok is kapcsolhatók hozzá (a karok nyújtása, mint az „oroszlán mancsai”).



- Más állatokkal is kombinálható (medve, farkas).

c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Ritmus- és lüktetésgyakorlat – „Próbáljuk meg együtt!”

Cél:

A ritmusérzék, a koordináció és a lüktetés (metrum) és ritmus közötti különbség felismerésének fejlesztése.

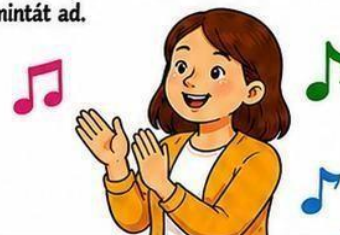
Játék menete:

- A pedagógus elmagyarázza és bemutatja a különbséget:
 - lüktetés (metrum) = egyenletes ütések (mint a szívverés)
 - ritmus = a hangok elrendezése a dalban vagy versben
- A gyerekek egyszerre végzik:
 - lüktetés – egyenletes taps
 - ritmus – megjelenítése:
 - térdre ütésekkel
 - lépésekkel
 - testmozgásokkal
- Egyszerű, ismert dalokat vagy mondókákat használunk.



Módszertani javaslatok:

- Külön gyakoroljuk:
 - először a lüktetést,
 - majd a ritmust.
- Fokozatosan kapcsoljuk össze a kettőt.
- Kezdetben lassú tempót alkalmazzunk.
- A pedagógus világos és következetes mintát ad.





Változat:

- Az egyik csoport a lüktetést (metrum) játssza, a másik csoport a ritmust.
- A szerepek felcserélődnek a csoportok között.
- Hangszereket használunk (csengettyű a lüktetéshez, dob a ritmushoz).



csengő = lüktetés (metrum)



A CSOPORT – LÜKTETÉS (METRUM)



a lüktetést játssza



B CSOPORT – RITMUS



a ritmust játssza



dob = ritmus



d. Hallásfigyelem-fejlesztő játék

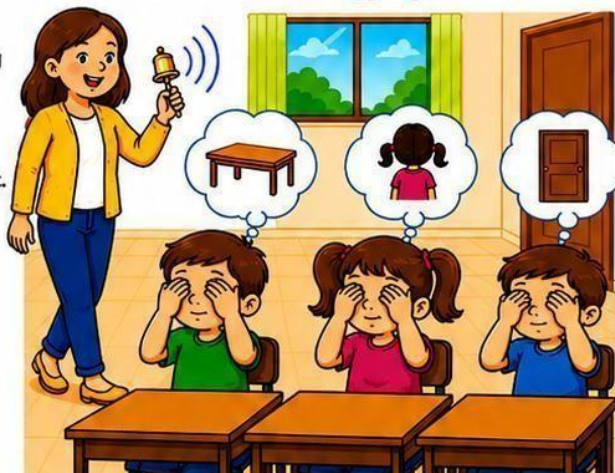
Hallásérzékelés és tájékozódás a térben – „Figyelj!”

Cél:

A hallásfejlesztés, a figyelem és a tájékozódási képesség fejlesztése a hangok iránya alapján.

Játék menete:

- A gyerekek becsukják a szemüket vagy bekötik a szemüket.
- A pedagógus megmozgatja a ritmushangszert (csengő, dob, maracas).
- A gyerekek megpróbálják megállapítani, honnan hallják a hangot.
- A gyerekek megmondják, mit hallottak:
 - „messziről jövő hang”
 - „a hátam mögül”
 - „a bal oldalamról”
- A játékot többször ismétljük, változtatva a helyzetet.



A játék folytatása:

- Egyre több hangszert használunk.
- A gyerekek határozzák meg:
 - a hangszert
 - a helyet, ahonnan a hang jön



Módszertani javaslatok:

- Biztosítsunk csendes környezetet.
- Kezdjük rövid távolságokkal és egyértelmű helyzetekkel.
- A feladat fokozatosan nehezedjen.
- Adjuk meg a helyes észlelésre vonatkozó visszajelzést és dicséretet.



Változat:

- Egy gyermek hangot ad ki, a többiek becsukják a szemüket.
- A gyerekek megmutatják az irányt (előlről – hátulról – balról – jobbról).
- Különböző hangokkal is lehet játszani (csengő, dob, lépések, beszéd).





DECEMBER 1. HÉT



a. Befogadó játék

Kreatív tevékenység – „Hangok a képzeletben”

Cél:

A hallási képzelet, a kreativitás és a hangkifejező képesség fejlesztése.

Feladatok:

- A pedagógus bemutat képeket (fotókat vagy rajzokat).
- Megbeszéljük: „Mit látok a képen? Milyen hangokat hallhatok?”
- A gyerekek kitalálják és utánozzák a hozzáillő hangokat:
 - autók
 - lépések
 - szél
 - eső
 - levegő
- A hangokat meg lehet valósítani:
 - énekkel
 - testmozdulatokkal
 - egyszerű hangszerekkel



Elmélyítés:

- Használjunk részletgazdagabb képeket.
- A gyerekek találjanak ki hangokat és meséljenek róluk.
- Készíthetünk közösen egy „hangos képet”.



Módszertani javaslatok:

- Bátorítsuk a kreatív, szabad válaszokat, ne javítsuk azokat.
- Ösztönözzük a szabad kifejezést és a gyerekek aktív részvételét.
- Helyezzünk hangsúlyt a hallgatásra és az együttműködésre.
- Teremtünk nyugodt és játékos légkört.



Változat:

- A gyerekek csak a hallott hangok után képzelnek el valamit.
- A csoportok felváltva találnak ki egy hangot (minden csoport egy hangot).
- Kombinálható mozgással és dramatizálással.





b. Játék a zenei képességek fejlesztésére:

A dupla ütem lüktetésének visszaadása alternáló mozgásokkal

A dupla ütem lüktetése egy ritmus két időarányát jelöli (1-2, 1-2), sokféle dalban vagy egyszerű mozgásban megjelenhet. Ez az egyik legkönnyebb módja a ritmikus struktúrák megértése a gyermekek számára.



Hogyan végezzük a tevékenységet:

A gyerekek váltakozó mozdulatokat végeznek, például:

- 1: taps a combra
- 2: taps a tenyérrel
- majd így is lehet:
- 1: lábütögetés
- 2: taps a tenyérrel



1



2

Ezeket folyamatos ütemben ismételjük, ugyanabban a tempóban.



1



2

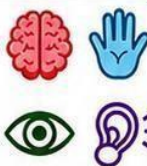
Mondóka:

Hó, hó, hóember,
Hó, hó, hull a hó,
Hóból lesz a hógolyó.
Hógolyóból hóember,
A fejére kalap kell.
Répa orr és gomb szemek,
A hóember így kerek.



Előnyök:

- a ritmusérzék fejlesztése (a szabályos ütések belső érzékelése)
- a motoros koordináció fejlesztése
- a figyelem és a koncentráció serkentése
- segítséget nyújt a mozgások szinkronizálásában egy auditív mintával



A gyakorlat változtatható:

- Változtassuk meg a mozgások sorrendjét (tenyér → comb → láb)
- Növeljük fokozatosan a tempót
- Vezessünk be háttérzenét
- Hagyjuk, hogy a gyerekek saját mozgatsorokat találjanak ki
- Alakítsuk át a gyakorlatot imitációs játékká („csinálj úgy, ahogy én”)



Gyakorlati javaslat:

Kezdjük lassan, számolva hangosan: „1-2”, majd számolás nélkül, csak tartsuk meg az ütemet.



taps
a tenyérrel

1 - 2



taps
a combra

1 - 2



lábütögetés

1 - 2

ISMÉTELJÜK FOLYAMATOSAN,
UGYANABBAN A TEMPÓBAN!



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére „Ritmuslánc”

A „Ritmuslánc” tevékenység egyszerű, de nagyon hatékony a csoportmunkában és a hallási, valamint tapintási észlelés fejlesztésében.



Hogyan szervezzük:

- A gyerekek körben ülnek (egyikük a kör végén).
- Az első gyermek (vagy a pedagógus) egyszerű ritmust alkot (pl. taps-taps-szünet-taps).
- A ritmus továbbadódik úgy, hogy minden gyermek ugyanazt a ritmust ismétli.
- Az utolsó gyermek újra kezdi a ritmust (tapsokkal, hanggal vagy egyszerű hangszerekkel).

Ritmus példa:

taps – taps – szünet – taps



taps



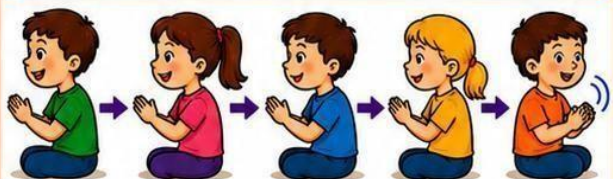
taps



szünet

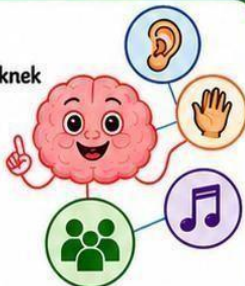


taps



Fejlesztett területek:

- figyelem és koncentráció – a gyerekeknek figyelniük kell a részletekre
- auditív és taktilis memória
- ritmusérzék
- együttműködés a csoportban



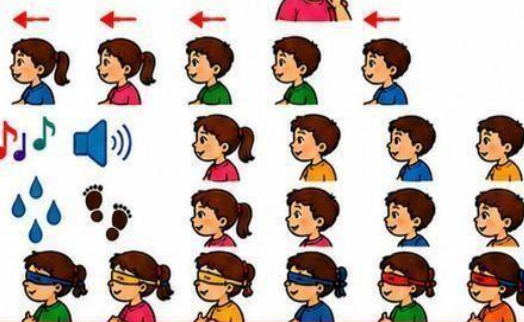
Fontos szabályok:

- A tapsok legyenek egyenletesek és tiszták (a kényelem és a pontosság érdekében).
- A ritmus eleinte legyen rövid, majd fokozatosan bővítsük.
- Arra törekedjünk, hogy ne befolyásoljuk egymás észlelését.



Játékvariációk:

- A mozgás irányának változtatása (a ritmus haladhat előre vagy visszafelé).
- Zene kíséret használata (a gyerekek nem hagyhatják figyelmen kívül).
- Tematikus ritmusok (pl. „esőcseppek”, „eső után lépések”).
- Szem bekötése (a tapintási észlelés kiemelése).



Gyakorlati javaslat:



Minden kör után hasonlítsuk össze a kezdeti ritmust a végsővel – a gyerekek figyeljék meg a különbségeket, és egyre jobban figyeljenek egymásra.

Kezdeti ritmus



Végső ritmus





d. Játék a hallás fejlesztésére „Kik a testvérek?”

A „Kik a testvérek?” egy kiváló zenei játék a hallás fejlesztésére és a hangszerek felismerésére (az adott hangszerre jellemző hangszín). Világos ötleteket nyújt a játék megszervezéséhez, amelyeket könnyen alkalmazhatsz.



Hogyan kell játszani?

- A gyerekek körben ülnek, mindegyikükönél van egy hangszer (pl. dob, kis dob, rumbatök stb.).
- Vannak azonos hangszerek (mindenből két gyereknek van).
- A felnőtt megszólaltat egy hangszert.
- A gyermek, aki hallja a hangszerének hangját, ritmikus jelet ad (pl. ráüt a hangszerére).
- Az a gyermek, aki ugyanazt a hangszert („testvérhangszer”) hallotta, válaszol: ismét szólaltatja meg a hangszerét, és együtt folytatják a ritmust.



Példák a használható hangszerekre:



dob



zenei háromszög



rumbatök



ritmustojás
(vagy shaker)



ritmusrúd



kis dob



csengők



Mit fejleszt ez a tevékenység?

- a zenei hallást (a hangszer hangjának felismerését)
- a figyelmet és összpontosítást
- a hallási memóriát
- a ritmusérzéklet
- a gyors reakciót a hangingerre



A játék változatai:

- Érzelmekkel – különböző érzelmekkel szól a felnőtt
- Ütemmel – a gyerekek nem azonnal válaszolnak
- Utánzás vs. alkotás – a válasz után a gyerekek maguk is kitalálnak ritmust
- Egyre összetettebb ritmusok – haladó gyerekeknek



Gyakorlati javaslatok:

- Kezdd nagyon egyszerű ritmusokkal (2–3 ütés).
- Ismételd meg a játék előtt a hangszerek hangját, hogy a gyerekek megismerkedjenek velük.
- Bátorítsd a gyerekeket, hogy figyeljenek egymásra, mielőtt válaszoljanak.
- Dicsérd a helyes felismerést, ne csak a gyors ritmust!



2. HÉT



a. Mozgásos játék

„Antanténusz, szó-rakaténusz”

egy nagyon jó játék a figyelem fejlesztésére, amely ritmus, gyors reakció és szóbeli kapcsolódás elemeit ötvözi.



Hogyan kell játszani?

- A gyerekek körben ülnek.
- Egy gyerek kezdi a mondókát és egy mozdulattal (pl. taps, dobolás stb.).
- Mindenki sorban megismétli a mondókát és hozzáad egy szót.
- A következő játékos ugyanúgy tesz: megismétli az összes korábbi szót és hozzáad egy újat.
- Ha valaki elfelejti a sorrendet vagy hibázik, kiesik a játékból, és a kör folytatódik.
- A játék addig megy, amíg csak egy játékos marad.

Antanténusz, szó-rakaténusz,
szóraka-tiki-taka, alá-balá,
bim-bam-bumm!

A vezető mondja
a mondókát

A gyerekek
sorban ismétlik és
új szót adnak
hozzá



Példák a gyerekek által választható hangszerekre:



dob



zenei háromszög



rumbatók



xilofon



kis dob



csengő



ritmusrúd



Mit fejleszt a játék?

- a figyelem elosztását (egyszerre több dologra)
- a rövid távú memóriát (a szavak sorrendjének megjegyzése)
- a reakciógyorsaságot
- a koncentrációt
- a ritmusérzékét és a szinkronizációt



A játék változatai:

- Előre és visszafelé mondás (szavak fordított sorrendben)
- Sebességnövelés (kihívás a gyorsaságért)
- Mozdulatokkal (a szavak és a mozgás együtt)
- Más kategóriák:
 - állatok (kutya, macska, elefánt)
 - virágok (tulipán, rózsza)
 - ételek (pizza, alma)
- Kieséses verseny (aki hibázik, kiesik)



Gyakorlati javaslatok:

- Ismertesd meg a játékot – kezdj rövid körökkel!
- Tartsd egyenletes tempóban a játékot!
- Figyelem fejlesztése – figyeld meg, hogyan emlékeznek a gyerekek!
- Bátorítsd a figyelmet, de ne feledd: a játék öröm forrása!





b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: „Lélegezz okosan!”

A „Lélegezz okosan!” gyakorlat nagyon hasznos a légzés tudatos fejlesztésére és a tiszta, jól artikulált beszéd kialakítására, ezért gyakran használják zenei nevelésben és logopédiai foglalkozásokon.



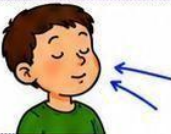
Hogyan játszunk?

- 1 A gyerekek kényelmesen ülnek (széken vagy a földön, egyenes háttal).

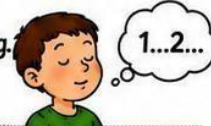


- Számlálás (1–5 / 1–10)
- A hét napjai
- Rövid versek
- Tárgyak vagy állatok nevei

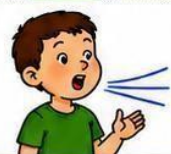
- 2 Mélyet lélegeznek az orrukon át.



- 3 Visszatartják a levegőt 1–2 másodpercig.



- 4 Lassan kifújják a levegőt, miközben egy egyszerű szöveget mondanak ki hangosan, anélkül, hogy erőltetnék.



Példák szövegekre:

- 1, 2, 3, 4, 5
- Hétfő, kedd, szerda, csütörtök, péntek, szombat, vasárnap
- Süt a nap az égen,
Fúj a szél a réten,
Szép nap ez, szép nap ez,
Játszunk együtt, gyerekek!
- alma, szék, könyv, zsírkréta,
ház, hal, macska, elefánt

Mit fejleszt?

- helyes légzést (a levegő irányítása beszéd közben)
- beszédritmust és tiszta artikulációt
- összpontosító képességet
- hangkontrollt
- a versmondás és éneklés felkészültségét



Gyakorlatok változatai:

- „Ki bírja tovább?” – ki tudja a legtöbb szót kimondani egyetlen kifújással
- Dallamos mondókák – egy egyszerű dallamra énekelve
- Lassú beszéd vs. gyors beszéd – a ritmus szabályozása
- Érzelemmel – vidáman, szomorúan, dühösen, meglepetten
- Tükör előtt – egy mély levegő, arcizmok megfigyelése és a tiszta kiejtés ellenőrzése



Gyakorlati javaslatok:

- Kezdd nagyon rövid szövegekkel!
- Kerüld az erőltetett kifújást – a gyakorlatnak kényelmesnek kell lennie!
- Tartsd meg a tiszta, érthető beszédet, ne sietted!
- Ismételd naponta röviden, rövid foglalkozásokban (2–5 perc).



1, 2, 3,
4, 5...



RÖVID, RITMIKUS ÉS KÖNNYEN MONDHATÓ SZÖVEGEK

KÖNNYŰ SZINT (LÉGZÉS + KONTROLL)

✓ az induláshoz, a levegővétel és a hangadás gyakorlására

1 Számoljunk együtt

Egy, kettő, három már,
Négy és öt is ide jár.
Vegyünk levegőt nagyot,
Mondjuk szépen
ezt a szót.....



1, 2,
3, 4, 5

2 A hét napjai

Hétfő, kedd és szerda vár,
Csütörtök is sorba áll.
Péntek, szombat gyorsan jár,
Vasárnap is visszavár.



3 Állatok

Cica, kutya, kiskacsa,
Borjú ballag utána.
Mind a négyen
itt vannak,
Vidám hangot
hallatnak.



4 Rövid versek

Süt a nap az ég felett,
Arany fénye rám nevet.
Szép nap ez,
szép nap ez,
Játszunk együtt,
gyerekek!



KÖZEPES SZINT (TISZTA BESZÉD + RITMUS)

✓ a tiszta artikuláció és a ritmusérzék fejlesztésére

5 Játékos ritmus

Fúj a szél a fák alatt,
Táncot jár a friss avar.
Hull a levél csendesen,
Lengedezik kedvesen.



6 Egyszerű dikció

Sárga csibe kinn a réten,
Eső cseppen lágyan, szépen.
Csipeget és vígan jár,
Nappfény várja, napsugár.



7 Bővített számolás

Egy, kettő, három, négy,
Öt, hat, hét és nyolc még.
Számoljunk most
vidáman,
Együtt, szépen,
sorjában!

1 2 3 4 5
6 7 8

8 Ritmusos vers

Dob pereg: bum-bum-bum,
Vidám dal száll az úton.
Énekelünk jókedvvel,
Tapsolunk is
örömmel.



NEHÉZ SZINT (DIKCIÓ + GYORSASÁG)

✓ nagyobb kihívás a haladó gyerekeknek

9 P-B hangok

Baba veri bent a dobot,
Bibi közben
dalt dudorog.
Pattog, pörög
a sok szó,
Mondjuk szépen,
az a jó!



10 S-SZ hangok

Hat kis egér
szalmaszálon,
Surran csendben
a padláson.
Szaladgálnak,
játszanak,
Halkan-halkan
kacagnak.



11 Gyors ritmus

Kecske lépked kövön át,
Koppan lába, hallod már?
Patája köhöz odakopp,
Kopp-kopp-kopp
és most már hopp!



12 Összetett dikció

Kacsa lépked
kerék mellett,
Kerék gurul egyre
messzebb.
Kacsa nézi,
merre jár,
Vígan úszik
azután.



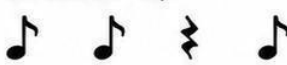


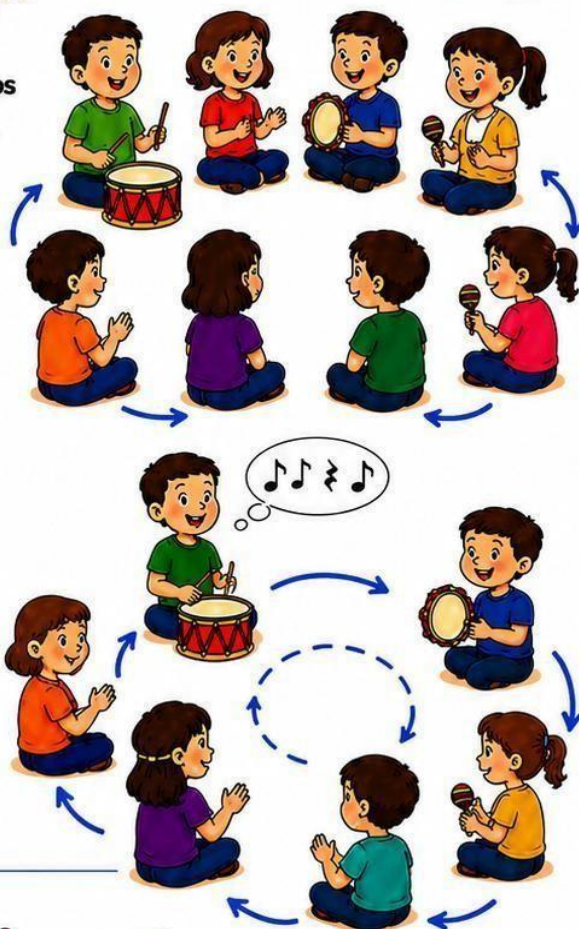
c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„Ritmusváltó”

A „Ritmusváltó” kiváló zenei játék a csoportos munkához, mert fejleszti az aktív figyelmet, a ritmusmemóriát és a gyors reagálást játékos formában.

HOGY ZAJLIK A JÁTÉK?

- 1 A gyerekek körben ülnek.
- 2 Egy vezető (gyerek vagy felnőtt) egyenletes löktetést ad (pl. rendszeresen üti a dobot).
- 3 A vezető egy rövid ritmust játszik (pl.: tá-tá-szünet-tá).

- 4 Egy-két ismétlés után a hangszert továbbadja a jobb oldalon ülő gyermeknek. → →
- 5 A következő gyermek:
 - megismétli a ritmust (egyszerű változat), vagy
 - új ritmust talál ki (kreatív változat).
- 6 A játék folytatódik, a hangszer körbejár a körben.



ALKALMAS HANGSZEREK



dob



tamburin



rumbatök



zenei háromszög



ritmusrúd

MIT FEJLESZT?

- a ritmusérzékét és az egyenletes löktetés megtartását
- a hallási figyelmet
- a ritmusmemóriát
- a koordinációt
- a zenei önkifejezés magabiztosságát



JÁTÉKVÁLTOZATOK

- Csak ismétlés – minden gyermek pontosan visszajátssza a kapott ritmust.
- Kreatív változat – minden gyermek hozzáad vagy módosít egy ritmuselemet.
- Változó tempó – a vezető gyorsítja vagy lassítja a tempót.
- Csukott szemmel – a hangsúly a figyelmes hallgatáson van.
- Ritmuslánc – minden gyermek hozzáad egy ütemet, így a ritmus egyre hosszabb lesz.



GYAKORLATI JAVASLATOK

- Kezdd nagyon egyszerű ritmusokkal (2–4 ütés).
- Tarts egyenletes és jól követhető tempót.
- Bátorítsd a gyerekeket, hogy figyelmesen hallgassák végig egymást.
- Kerüld a hirtelen javítást – inkább mutasd meg újra a mintát.
- Dicsérd a pontosságot és a kreativitást egyaránt.





d. Játék a hallás fejlesztésére „Rejtett dallam”

Nagyon értékes zenei gyakorlat, amely segít a gyerekeknek, hogy a külső zenéből belső zenehallgatás alakuljon ki bennük (vagyis a „zenét a fülükkel a fejükben hallják”).

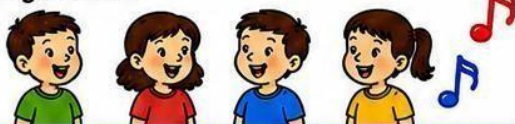


Hogyan zajlik a játék?

- 1 A gyerekek kiválasztanak egy ismert dalt (egyszerű és jól rögzült).
Pl.: „Hóembernek se keze, se lába”
- 2 Közösén eléneklik, figyelve az egyenletes és állandó tempóra.

- 3 A vezető kézzel (pl. felemelt kéz) ad egy jelet.
- 4 Ekkor a gyerekek:
 - abbahagyják az éneklést
 - magukban folytatják a dallamot
- 5 A végén a vezető másik jelzéssel (pl. taps) lezárja az időt.

- 6 Új jelzésre a gyerekek újra együtt éneklük a dalt, pontosan onnan folytatva, ahol megszakadt.



Mit fejleszt?

- zenei memóriát 
- belső hallást (képzeleti hallás) 
- ritmusérzéklet és a tempóérzéklet 
- figyelmet és összpontosítást 
- gyors reagálást az jelzésekre 

Miért fontos ez a pillanat?

A jelzés utáni belső dallamfolytatás segít a gyerekeknek abban, hogy:

- nagyon figyeljenek a dallam felépítésére 
- gyorsan reagáljanak 
- folyamatosan és pontosan folytassák akkor is, ha nincs külső hang 



Gyakorlati javaslat: Válasszunk rövid, ismerős dallamokat, ismételjük meg a játékot, és változtassuk a jelzés pillanatát, hogy hatékonyan fejlesszük a belső hallást.





3. HÉT

a. Ráhangelő játék

„Milyen hangokat ismersz fel a természet hangjai közül?”



Ez egy nagyon jó zenehallgatási tevékenység, amely fejleszti a képzelőerőt és az aktív figyelmet, különösen, ha a **Mozart: Játékszimfónia (I. tétel)** című művet hallgatják meg.



Hogyan zajlik a tevékenység?

- A gyerekek kényelmesen elhelyezkednek, és meghallgatnak egy zenei részletet.
- Arra kérjük őket, hogy figyeljenek olyan hangokra, amelyek a természetre emlékeztetik őket.
- A zene meghallgatása után minden gyermek elmondja:
 - mit „hallott”,
 - mit képzelt el.
- A válaszokat csoportosíthatjuk kategóriák szerint (víz, levegő, állatok stb.).

Mit fejleszt?

- hallási figyelem
- képzelőerő és kreativitás
- hang és kép társítása
- szóbeli kifejezőkészség
- zenei érzékenység



Beszélgetést segítő kérdések

- Milyen hangokat ismertél fel?
- Melyik természeti jelenséghez kapcsolnád ezeket a hangokat?
- Milyen időjárást idézett fel benned a zene? (napos idő, eső, vihar)
- Hallottál állatokat vagy a természet mozgásait a zenében?



Tevékenységváltozatok

- Rajz a zene alapján – a gyerekek lerajzolják, amit hallottak.
- Utánzás – hanggal vagy mozdulatokkal utánozzák a hallott hangokat.
- Találd ki a hangot! – a pedagógus több lehetőséget kínál fel.
- Összehasonlító zenehallgatás – több zenei részlet összehasonlítása.



Gyakorlati javaslatok

- Hallgassátok meg a részletet 2–3 alkalommal.
- Nincsenek rossz válaszok – a hangsúly a személyes értelmezésen van.
- Bátorítsd a gyerekeket egyszerű, de világos megfogalmazásokra.
- Kapcsold a válaszokat valós élményekhez: „Hallottál már ilyet a szabadban?”



Ajánlott zenei részlet:
Mozart – Játékszimfónia
(Kindersinfonie)





b. JÁTÉK A ZENEI KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉRE: „HANGVÁLTÓ 2”

Ez egy kiváló gyakorlat a légzés szabályozására és a hang folyamatosságának fejlesztésére egy csoportban.

HOGYAN ZAJLIK?

- 1 A gyerekek körben ülnek.
- 2 Egy gyermek folyamatos hangot ad ki (pl.: „áááá”, „óóóó”, „ssss”), ameddig a levegője tart.
- 3 Mielőtt befejezné a hangadást, megérinti a jobb oldali térd vállát.
- 4 A következő gyermek azonnal átveszi a hangot, szünet nélkül.
- 5 A hang így körbejár a körben, mint egy folyamatos hangfonal.



MIT FEJLESZT?

- szabályozott légzés
- a hang kitartását (hangképzést)
- figyelmet és összehangolódást
- együttműködést a csoportban
- időzítést (a megfelelő belépés pillanatát)

JÁTÉKVÁLTOZATOK

- Különböző hangok – minden gyermek más magánhangzót használ (á – e – i – o – u)
- Természet hangjai – szél („ssss”), méhecske („zzzz”)
- Különböző hangmagasságok – mély és magas hangok
- Két kör egyszerre – nehezített változat
- Csukott szemmel – a hallásra és a reakcióra helyeződik a hangsúly

GYAKORLATI JAVASLATOK

- Bátorítsd a gyerekeket, hogy ne erőltessék a légzést.
- Előtte gyakoroljátok a helyes orron át történő belégzést.
- Válassz természetes, nyugodt tempót.
- A folyamatosságot dicsérd, ne azt, ki tudja legtovább tartani a hangot.
- Ha megszakad a hanglánc, kezdjétek újra nyugodtan.



c. JÁTÉK A RITMUSÉRZÉK FEJLESZTÉSÉRE: „MAKACS RITMUS”

Ez egy nagyon hasznos zenei tevékenység, amely játékos módon vezeti be az ostinato (állandóan ismétlődő ritmusképlet) fogalmát.

HOGYAN ZAJLIK?

- 1 A gyerekek elmondanak egy verset vagy elénekelnek egy ismert dalt.
- 2 Minden sor után ugyanazt a ritmust ismétlik:



- 3 A ritmust lehet kísérni:
 - tapssal
 - ütőhangszerekkel
 - lépésekkel vagy dobantással

MINTA:

Napocska, napocska, nézz le ránk,
Lássuk már, lássuk már arany sugarát!



AJÁNLOTT ZENEI RÉSZLET:
Mozart – Játékszimfónia
(Kindersinfonie)





Mit fejleszt?

- ritmusérzék (egy állandó ritmusminta fenntartása)
- megosztott figyelmet (szöveg + ritmus egyszerre)
- összehangolódást (hang + mozgás)
- tempóérzék
- a zenei struktúra megértését



Játékváltozatok

- Különböző csoportok – egy csoport verset mond, a másik ritmust játszik
- A ritmus változtatása – néhány ismétlés után
- Mozgással – a ritmushoz lépésekkel vonulnak körbe
- Fokozatos nehezítés – minden gyermek hozzáad egy új elemet
- Különböző hangszerek – minden gyermek más hangszeren játszik



Gyakorlati javaslatok

- Kezdd szöveg nélkül – csak a ritmussal, amíg stabil nem lesz
- Válassz rövid és egyszerű szövegeket
- Tarts állandó tempót
- Ismételd sokszor a rögzítéshez
- Ügyelj az összehangolódásra, ne a tökéletességre



„Testünk, mint hangszer –
Clap sound”



https://www.youtube.com/watch?v=H1rFDZ5Lf3I&list=RDH1rFDZ5Lf3I&start_radio=1

d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére „A dallamvonat”

Ez egy nagyon vonzó zenei játék a gyerekek számára,
mert ötvözi a hallás fejlesztését a mozgással és a csapatmunkával.





HOGY ZAJLIK A JÁTÉK?

- 1 A gyerekek kisebb csoportokban (4–6 fő) vagy szétszórta helyezkednek el a térben.
- 2 A játék vezetője (pedagógus vagy gyermek) eldúdol vagy elénekel egy részletet egy ismert dalból.
- 3 Azok a gyerekek, akik felismerik a dallamot:
 - odamennek a vezetőhöz,
 - „vonatot” alkotnak (egymás vállát fogják vagy sorba állnak),
 - együtt kezdik énekelni a dallamot.
- 4 Ahogy újabb gyerekek felismerik a dallamot, csatlakoznak a vonathoz.



MIT FEJLESZT?

- hallási figyelmet
- zenei memóriát
- a dallamok felismerését
- együttműködést a csoportban
- a mozgás és a zene összehangolását



JÁTÉKVÁLTOZATOK

- Rövidebb vagy hosszabb dallamrészletek – a nehézségi szint igazításához
- Különböző tempók – gyorsabban vagy lassabban
- Csak dúdolás (szöveg nélkül) – nehezebb változat
- Több vonat egyszerre – nagyobb csoportok számára
- Tematikus dallamok (évszakok, állatok, ünnepek)



GYAKORLATI JAVASLATOK

- Válassz a gyerekek számára jól ismert dalokat.
- Kezdd rövid, könnyen felismerhető dallamrészletekkel.
- Bátorítsd a félénkebb gyerekeket is a csatlakozásra, nyomás nélkül.
- Váltogassátok a vezető szerepét.
- Tarts fenn vidám és játékos légkört.





JANUÁR • 1. HÉT

a. Szabad játék:

Zenei játék – „Kipp-kopp”



Cél:

A hallási figyelem, a hallás fejlődése, a figyelem és a válaszkészség, a hangok felismerése és megkülönböztetése fejlesztése.



Menete:

- A gyerekek körben ülnek, széken vagy a földön.
- Egy gyermek közepén ül, bekötött szemmel.
- A többiek halkán, óvatosan mozognak, majd megállnak.
- A középső gyermek azt mondja: „kipp”.
- A többiek válaszolnak: „kopp”, de halk hangon (kissé erősítve, ha kell).
- A középső gyermek bekötött szemmel meghallgatja, ki válaszolt, és csak hang alapján próbálja kitalálni, ki az.



Szabályok:

- A gyerekek csendben ülnek, hogy könnyű legyen hallgatni.
- A hangot lehet változtatni, de maradjon tiszta.
- Mindenki tisztelettel bánt egymással.



Módszertani javaslatok:

- Biztosítsd a gyermek számára a biztonságérzetet.
- Bátorítsd minden gyermek részvételét.
- Teremts nyugodt és oldott légkört.
- Indítsd el módosítás nélkül, majd növel a nehézségi szintet.



Változatok:

- Használj rövid mondatokat a „kipp-kopp” helyett.
- A gyerekek válaszolhatnak ritmussal vagy kopogással.
- Több válaszlehetőséget is beiktathatsz a játék nehezítésére.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére:

Zenei játék – „Papagáj játéka”



Cél:

A hallási figyelem, a memória, a dikció és a koordináció fejlesztése.



Menete:

- A gyerekek körben ülnek.
- A játékvezető (pedagógus) elmond egy szótag-sorozatot egy gyermeknek.
- Ugyanabban az időben a gyermek továbbadja egy másiknak, például:

la - li - le - lo

- A gyermek átveszi, majd pontosan ugyanúgy ismételteti tovább a szótagokat, egyetlen lélegzettel.
- A játék addig folytatódik, amíg mindenki sorra nem kerül.





Módszertani javaslatok:

- Kezdd rövid és egyszerű szótagokkal.
- Fokozatosan növelj a nehézséget (több szótag).
- Ügyelj a helyes és tiszta kiejtésre.
- Bátoríts gyors és figyelmes válaszokra.



✓ Fejleszti:

- a hallási memóriát
- a dikciót
- a figyelem összpontosítását
- a mozgás összehangolását a beszéddel

★ Változatok:

- Használd:
 - valódi tárgyakat
 - ritmusokat (pl.: „ta-ta-tum”)
- A gyerekek találjanak ki saját ritmussorokat.
- Adj hozzá mozdulatokat (pl.: tapsolás a tenyereken a válasz előtt).



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Csoportos ritmusjáték – „A poharak dobolása”



Cél:

A ritmusérzék, a koordináció és az együttműködés fejlesztése.



Hogyan zajlik?

- A gyerekek körben ülnek, széken vagy a földön.
- Minden vezető előtt egy műanyag pohár áll, egy-egy gyerek előtt pedig ugyanolyan pohár, a szájuk felfelé fordítva.
- Minden gyerek megkapja a poharát.
- A vezető egy rövid ritmust játszik (pl.: ta-ta-ti-ti-ta).
- Közben:
 - a gyerekek tapsolják a ritmust (tenyérrel vagy hanggal)
 - a poharakot egymásnak adják tovább,



Módszertani javaslatok:

- Kezdd egyszerű és lassú ritmusokkal.
- Válaszd el a lépéseket:
 - ritmus
 - a poharak továbbadása
- Lépésenként kombináld a két tevékenységet.





Változatok:

- Változtassuk a mozgás irányát (jobb-bal).
- Változtassunk a szünetek beiktatásával (szünet a ritmusban).
- A gyerekek hozzanak létre saját ritmusokat.
- A feladatokat végezzük csapatban.

Előnyök:

- fejleszti a kéz-ritmus koordinációt
- serkenti a figyelmet és a koncentrációt
- bátorítja az együttműködést
- erősíti a ritmusérzékét

Módszertani javaslatok:

- Válasszunk zenei részleteket világos dinamikai kontrasztokkal.
- Magyarázzuk el és mutassuk be, hogyan kell jelezni az intenzitásváltozásokat a hallás előtt.
- Bátorítsuk a spontán és kifejező reakciókat.
- Ismételjük a gyakorlatot a rögzítéshez.

Változatok:

- A gyerekek legyenek „karmesterek”, és jelezzék az intenzitást.
- Használjunk hangszereket (a gyerekek énekelnek/tapsolnak).
- Kombináljuk ritmikus járással (nagy lépések vs. kis lépések).

Előnyök:

d. Játék az aktív hallás fejlesztésére – „Forte – piano” gyakorlat



Cél:

A hallási figyelem és a zenei dinamikai érzékelés (forte–piano) fejlesztése.



Megvalósítás:

- A gyerekek egy zenei részletet vagy rövid részleteket hallgatnak.
- A feladathoz az alábbiak közül választhatunk:
 - forte (erősen) – például: nagy járművek, nagy mozgások
 - piano (halkán) – megfelelő mozdulatok, kis mozgások
- Használhatunk képi vagy szóbeli javaslatokat:
 - nap = forte
 - csend = piano
 - teherautó = forte
 - bicikli = piano
- A gyerekek reagálhatnak úgy, hogy:
 - nagy mozgásokat végeznek (forte)
 - kis mozgásokat végeznek (piano)
 - a térben mozognak az intenzitás változásaihoz igazodva



2. HÉT

a. Rahangolódó játék: Vidám szánkózás

Wolfgang Amadeus Mozart –
Szánkózás

Leírás:

A gyerekek elképzelik, hogy „szánkóznak”, és a mese szerint hajtják végre a tevékenységet hanghatásokkal és képzeletbeli akadályok kikerülésével.



A játék menete:

- A kezdetekor a „szánkó elindul” – a gyerekek utánozzák az elindulást.
- Útközben „kanyar” jön – a gyerekek testükkel kanyarodnak, mintha irányt váltanának.
- Egy dombhoz érve – a gyerekek hátra dőlnek, mintha emelkednének.
- Lejtőhöz érve – a gyerekek előre dőlnek, mintha gyorsan lecsúsznának.
- Megállnak egy jobb és egy bal kanyarban a testük fordításával.
- A végén „a szánkó megáll”, a gyerekek pedig leszállnak.



A tevékenység célja:

- ✓ a mozgáskoordináció fejlesztése
- ✓ a figyelem összpontosítása
- ✓ a reakcióképesség kialakítása a hallott ingerekre



Szükséges eszközök:

- zenei alap
- esetleges hanghatások (csengő, ostorcsapás)



b. Zenei játék a zenei képességek fejlesztésére:
Zenei gyakorlat: „Melodikus vonalak” (glisszandó)
 – énekes és hallás utáni felfedező gyakorlat

Leírás:
 A gyermekek különböző típusú vonalakat figyelnek meg (vízszintes, hullámzó, pontozott, emelkedő, süllyedő stb.), és a „pályán” a hangjukkal követik azokat, folyamatos glisszandóval (a hangok közötti folyamatos átcsúsztatással).

A tevékenység feladatai:

- A pedagógus egyszerű vonalakat mutat meg.
- A gyermekek vizuálisan követik a vonalat és énekkel reagálnak rá.

Példák:

- vízszintes vonal → állandó hang (azonos magasságban)
- emelkedő vonal → a hang felfelé halad
- süllyedő vonal → a hang lefelé halad
- hullámzó vonal → a hang hol fel, hol le mozog
- pontozott vonal → rövid hangok sorrendje





A TEVÉKENYSÉG CÉLJA:

- a zenei hallás fejlesztése
- a hangmagasság tudatosítása
- a hangkontroll gyakorlása
- a képzelőerő és a kifejezőkészség ösztönzése

A ZENEI TÉRKÉP

a zene aktív hallgatását segítő módszer, amelyben a zenei elemeket szimbólumok, képek vagy szemléltető rajzok jelenítik meg. Ez helyettesíti a hagyományos kottát, és a gyermekek számára sokkal könnyebben érthető és követhető.

A zenei térkép használata során a gyermekek vizuálisan követik a zene alakulását, és a képek segítségével „olvassák” azt. Ezáltal jobban megértik a zenei mű szerkezetét, az egyes részek sorrendjét és annak kifejező jellegét.

SZEREPE ÉS ELŐNYEI:

- fejleszti az aktív zenehallgatás képességét
- segíti a zenei szerkezet megértését
- fejleszti a figyelmet és a hallási memóriát
- ösztönzi a hang és a kép összekapcsolását
- támogatja a kreatív önkifejezést

PÉLDÁK A MEGJELENÍTÉSRE:

- vonalak a dallam alakulásának szemléltetésére
- különböző színek a zenei szakaszok jelölésére
- szimbólumok a hangszerek vagy a hangerő jelzésére
- szemléltető képek a zene karakterének bemutatására

PÉLDÁK A MEGJELENÍTÉSRE:

EGYSZERŰ ZENEI TÉRKÉPEK:

- https://www.youtube.com/watch?v=KaDajC_fq44
- <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=q-3dlEeyDuk#bottom-sheet>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vUgn5SPRoeU>

A tevékenység fejleszti a hangkontrollt, a hangmagasság érzékelését, valamint a kép és a hang közötti kapcsolat felismerését.



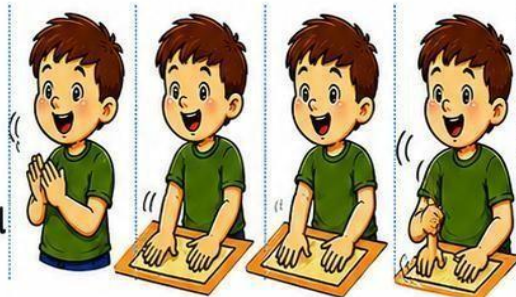
A tevékenység menete:

- Minden gyermek kap egy színes lapot.
- Elhangzik egy dallam.
- A pedagógus egy egyszerű ritmust mutat.
- A gyermekek utánozzák a ritmust, a zenével együtt.
- A ritmusok a zenei részekhez igazodva változnak.



A ritmus megjelenítésének módjai:

- tapsolás tenyérrrel
- ütés az asztalra
- ütés a tenyerünkkel
- ütögetés az ujjakkal (finom ritmus)



A tevékenység célja:

- a ritmusérzék fejlesztése
- a mozgások összehangolásának erősítése
- a figyelem fejlesztése
- a reakciók fejlesztése a zenei változásokra



Módszertani javaslatok:

- kezdjünk nagyon egyszerű ritmusokkal (lassú → gyors)
- változtassuk a pedagógus szerepét (a gyermekek is javasolhatnak ritmusokat)
- használjunk zenei kontrasztokat (nehéz/könnyű, gyors/lassú)



d. Játék a zenei hallás fejlesztésére: „Honnan jön a hang? Milyen hangszeren játszik?” –

hallás utáni felismerő játék

Leírás:

A gyermekek körben ülnek, mindegyikük kezében egy ütőhangszer van, és felváltva megszólaltatnak egy előre megbeszélt ritmikus motívumot.

Egy gyermek bekötött szemmel ül a kör közepén, és feladata, hogy felismerje, melyik hangszeren szólalt meg.



A tevékenység menete:

- Minden gyermek kap egy ütőhangszert.
- Megegyeznek egy közös ritmikus motívumban.
- Egy gyermek bekötött szemmel ül a kör közepén.
- A körben ülő gyermekek felváltva megszólaltatják a motívumot.
- A közepén ülő gyermek megmondja, melyik hangszeren szólalt meg.
- A közepén ülő gyermek kitalálja, vagy (opcionálisan) elénekli, melyik hangszer szólalt meg.



A tevékenység célja:

- a hallási figyelem fejlesztése
- a zenei hallás kialakítása
- a helymeghatározó képesség gyakorlása
- különböző hangszínek felismerésének gyakorlása
- a figyelem és a koncentráció fejlesztése



Módszertani javaslatok:

- Kezdünk nagyon különböző hangszerekkel (pl.: dob, csörgő, tamburin).
- Később növeljük a nehézséget hasonlóbb hangszínű hangszerekkel.
- Játsszunk változatokkal is: a körben ülők ne mindig ugyanazt a motívumot játsszák.
- Gyakran cseréljük a közepén ülő gyermeket, hogy mindenkinek legyen lehetősége kipróbálni.



3. HÉT

a. Szabadon választott játék:

Kreatív zenei játék – Bedřich Smetana: „A Moldva”



A tér előkészítése:

Rendezzük úgy be a termet, hogy az egy folyópartot idézzon. Használjunk kék szöveteket, fehér köveket, nádat és növényeket, amelyeket a padlóra helyezünk.

A hangulatot finom fényekkel vagy vízcsofogást idéző hangokkal tehetjük teljessé.



A játék leírása:

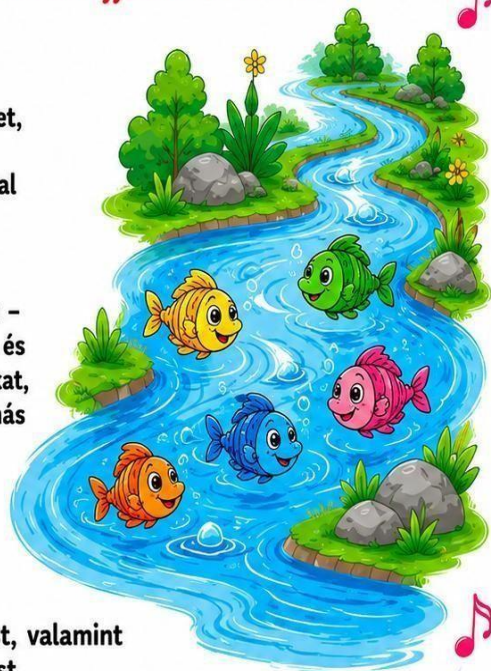
A gyerekek a folyó „lakóivá” válnak. A zenei részletet hallgatva – Vltava (A Moldva) – szabadon mozognak a térben, gesztusokkal és tánccal fejezik ki a történet képzeletbeli eseményeit: a kis forrásokat, a folyó növekedését, a csendes vizek szépségét, találkozást más emberekkel, vagy a folyó kalandját a természetben.

A pedagógus segíthet a képzeletbeli játék terelésében kérdésekkel:

- „Hogyan lesz egy kis patakból hatalmas folyó?”
- „Mi történik, amikor a folyó egyre gyorsabban folyik?”
- „Hogyan táncol a víz a zenére?”



Ezzel a játékkal fejleszthetjük a képzeletet és a kreativitást, valamint a zenei érzékenységet, a tájékozódást és az együttműködést.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: Egyszerű zenei térképek olvasása (megerősítés)

<https://www.youtube.com/watch?v=1NLROVC6c-o>



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére: „Váltakozó válaszok”

Leírás:

A gyermekek két csoportra oszlanak, mindegyik csoport más ritmushangszert kap (például: csörgő és dob).

A tevékenység zenei párbeszéd formájában zajlik: az egyik csoport egy ritmikai motívumot játszik, a másik pedig annak utánzásával válaszol.

1. CSOPORT



2. CSOPORT



A tevékenység menete:

- 🎵 Válasszunk egy ismert dalt vagy mondókát.
- 🎵 A gyermekek két csoportra oszlanak, és különböző hangszereket kapnak.
- 🎵 Az első csoport egy egyszerű ritmikai motívumot játszik.
- 🎵 A második csoport ugyanazzal a ritmussal válaszol.
- 🎵 A játék felváltva folytatódik (1. csoport → 2. csoport), megtartva a tempót és a szinkront.



A tevékenység célja:

- a ritmusérzék fejlesztése
- a csoportos együttműködés gyakorlása
- a figyelem és az utánzóképeség fejlesztése
- a zenei párbeszéd készségének kialakítása



Módszertani javaslatok:

- kezdjük nagyon egyszerű ritmikai motívumokkal
- cseréljük fel a csoportok szerepét (ki kezd)
- engedjük meg a gyermekeknek, hogy saját ritmusokat alkossanak
- bevezethetünk változatokat (hangosabb–halkabb, gyorsabb–lassabb)



3. HÉT

d. Játék az zenei hallás fejlesztésére:

 <https://www.youtube.com/watch?v=o3Gppgc-vXk> (Háziállatok hangjai)

Kinek a hangja lehet? – hallás utáni azonosító játék és vizuális társítás

Leírás:

A gyermekek különböző hangokat hallanak (pl. állatok, tárgyak vagy természeti jelenségek), és kiválasztják a megfelelő képet, amely az adott hanghoz tartozik (pl.: kutya – ugat).

A tevékenység menete:

- Az óvodapedagógus lejátszik egy hangfelvételt, majd megjeleníti a hozzá tartozó képet.
- A gyermekek meghallgatnak egy hangot.
- Kiválasztják és megmutatják a megfelelő képet.
- A játék folytatódik még több példával.



A tevékenység célja:

- a hallás utáni figyelem fejlesztése
- a hang-kép társítás gyakorlása
- a memória és a koncentráció fejlesztése
- a környezet hangjainak tudatosítása



Módszertani javaslatok:

- kezdjük könnyen felismerhető hangokkal (állatok)
- fokozatosan nehezítsük (környezet hangjai)
- alakítsuk át játékká csapatokban
- engedjük, hogy a gyermekek maguk is készítsenek és felismerjenek hangokat

4. HÉT

a. Mozgásos játék:

„Találd ki a dalt!”

- A gyermekek szabadon mozognak a térben (járnak vagy futnak).
- A játékvezető (óvodapedagógus vagy egy gyermek) énekel egy dalt a csoportnak.
- A gyermekek felismerik a dalt, és megállnak.
- A játék folytatódik, minden gyermek sorra kerül.
- A végén „vonatot” alkotunk az összes gyermekkel.



Mit fejleszt ez a játék?

- a figyelem és az aktív hallgatás képessége
- a dalok felismerése
- a mozgás összehangolása
- a csoporton belüli szocializáció



Ötletek a játék még izgalmasabbá tételéhez

- alakítsuk át játékká csapatokban
- Változatok:
 - klasszikus dalok



A tevékenység leírása:

-

A tevékenység fejleszti:

- a kéz–szem koordinációt
- a figyelmet és a reakcióképességet
- az önfegyelmet és az eszközök helyes használatát
- a ritmusérzéket és a zenei szinkronizációt

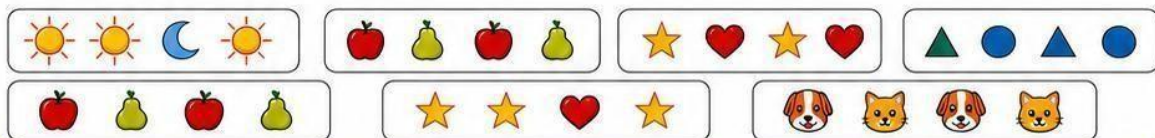
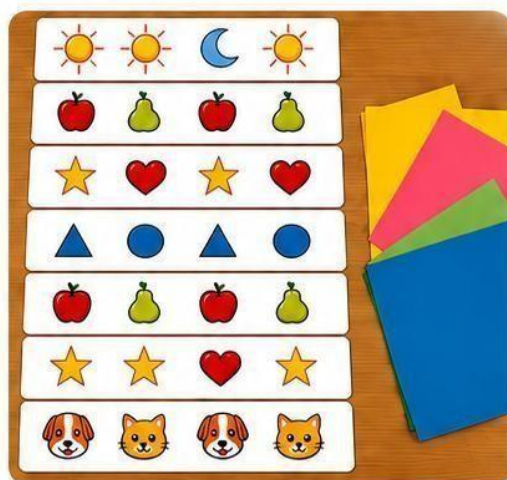
- Jel váltása ritmushangszerekkel
(lassú – gyors)
- Kölvesd a tanárt! – a gyerekek együtt végzik a mozdulatokat.
- Gyerek – vezető – egy gyerek vezeti,
a többiek követik
- Ki a legügyesebb? – ki tudja a legpontosabban végrehajtani a mozdulatokat

A „Ritmusjáték” egy nagyon vonzó vizuális tevékenység a gyerekek számára, amelyben képzeletbeli ritmusokat alkotnak tárgyak vagy hangok helyett.

Szükséges eszközök:

- képkártyák egyszerű ábrákkal (pl.: nap, virág, alma, körte, csillag, szív, háromszög, stb.)
- színes kartonok
- olló / ragasztó (opcionális)

Minden kép egy „ritmusjele” lehet.





d. Játék a hallás fejlesztésére

„Melyik hangszer szól?”

Eszközök:

- különböző ritmushangszerek (pl.: tamburin, triangulum, rumbatök, dob)
- elegendő hely a játék lebonyolításához

A játék menete:

1. A gyermekek először megismerkednek a hangszerekkel és azok nevével.
2. Egy gyermek háttal áll a társainak vagy becsukja a szemét.
3. Az óvodapedagógus vagy egy másik gyermek megszólaltat egy hangszert.
4. A gyermeknek fel kell ismernie és meg kell neveznie a hallott hangszert.
5. A játék folytatható:
 - egyenként megszólaltatott hangszerekkel;
 - párokban;
 - vagy több hangszer egyidejű megszólaltatásával, nehezített változatként.

Ajánlások:

- Kezdjük egymástól jól megkülönböztethető hangú hangszerekkel.
- A nehézségi szintet fokozatosan növeljük.
- Minden gyermek kapjon lehetőséget a hangszerek megszólaltatására.



Változatok:

- a gyermekek mutassák meg a hallott hangszer képét;
- használjunk paravánt;
- a gyermekek tapsolják vissza a felismert ritmust;
- csapatjáték formájában is játszható.

Fejlesztési célok:

- a zenei hallás fejlesztése;
- a hallási megkülönböztetés fejlesztése;
- a figyelem és a koordináció fejlesztése;
- a hangszerek hangszínének felismerése;
- a hallási memória fejlesztése.



a. Ismerkedő játék

„Éneklő léggömbök” – zenei fantáziajáték

Eszközök:

- minden gyermek számára egy léggömb
- szabad mozgástér

A játék menete:

1. Minden gyermek kap egy léggömböt, amelyet a felnőtt segítségével felfúj.
2. A gyermekek finoman feldobják a léggömböt, és figyelik annak útját.
3. Miközben a léggömb emelkedik és süllyed, a gyermekek hangokat adnak ki:
 - „uuuuu” – amikor a léggömb emelkedik;
 - „aaaaa” vagy „ooooo” – amikor süllyed.
4. A léggömböt ezután egy társuknak dobják, és újra követik annak útját hangokkal és mozdulatokkal.

Változatok:

- mély és magas hangok használata;
- a mozgás lassítása kézmozdulatokkal;
- páros játék;
- lassú vagy gyors zene használata;
- irányváltások: fel-le, balra-jobbra.

Fejlesztési célok:

- a zenei hallás fejlesztése;
- a mozgás és a hang összehangolása;
- a légzés szabályozása;
- a képzelet és a kreativitás fejlesztése;
- a térbeli tájékozódás;
- a figyelem és az együttműködés fejlesztése.

Ajánlások:

- a léggömbök legyenek megfelelően felfújva, de biztonságosak a gyermekek számára;
- a játék jól szellőző helyiségben történjen;
- a játék az életkornak megfelelően ritmusban és összetettségben módosítható.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére

Játékok a szavak hangsúlyozásával

Eszközök:

- nem igényel különleges eszközöket;
- opcionálisan képek használhatók az évszakok, a hét napjai vagy a napszakok szemléltetésére.



HÉTFŐ

KEDD

SZERDA

CSÜTÖRTÖK

PÉNTEK

SZOMBAT

VASÁRNAP

A játék menete

A gyermekek egyenletes ritmusban mondanak szósorokat, és a hangsúlyt különböző módokon emelik ki:

- hangosabb hanggal;
- halkabb hanggal;
- suttogással;
- tapssal vagy lépésekkel.

A hangsúlynak jól érzékelhetőnek kell lennie.



Játékpéldák

2/4-es játék

A gyermekek egymás után mondják:

- hétfő, kedd, szerda, csütörtök, péntek...
- egy, kettő, három, négy...

Váltakozva:

- hangosan – halkán;
- tisztán – suttogva;
- hangsúlyosan – hangsúlytalanul.

Példa:

HÉTFŐ – kedd – SZERDA – csütörtök

3/4-es játék

Háromtagú hangsúlycsoportokat használunk:

- tavas, nyár, ősz, tél
- tavas, nyár, ősz...

A hangsúly a csoport első szavára eshet.

Példa:

TAVASZ – nyár – ősz

4/4-es játék

A gyermekek mondják:

- reggel, délelőtt, este, éjszaka
- reggel, délelőtt, este, éjszaka...

A hangsúly négyes lüktetést követ.

Példa:

REGGEL – délelőtt – este – éjszaka

Változatok



kísérés lépésekkel vagy tapssal;



gyors vagy lassú mondás;



képek használata;



csoportjáték;



a hangsúly helyének változtatása játék közben.

Fejlesztési célok



a ritmusérzék fejlesztése;



a beszéd és mozgás összehangolása;



a hallási figyelem fejlesztése;



tiszta kiejtés;



sorrendiség és emlékezet fejlesztése;



a hangerő szabályozása.

c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére „Tükörjáték”

Szervezés

- páros játék;
- a gyermekek egymással szemben állnak vagy ülnek.

Eszközök

- opcionálisan: dob, ritmusbotok, tamburin;
- eszközök nélkül is játszható, csak testmozgásokkal.

A játék menete

1. Az egyik gyermek a „tükör”, a másik vezeti a játékot.
2. A vezető különböző ritmikus mozgásokat végez:
 - tapsol;
 - dobant;
 - kézmozdulatokat végez;
 - finoman megüt egy dobot vagy más hangszert.
3. A „tükörmek” a lehető legpontosabban és leggyorsabban kell utánózni a látott mozgásokat.
4. Egy idő után a gyermekek szerepet cserélnek.



Ajánlások

- egyszerű mozdulatokkal kezdjük;
- a ritmus fokozatosan nehezedjen;
- az óvodapedagógus először bemutathatja a feladatot;
- a játék vidám, oldott légkörben történjen.

Változatok

- arckifejezések utánzása;
- lassú és gyors mozgások;
- játék zenére;
- összetettebb ritmussorok utánzása;
- a vezető mozgásokat és hangokat is kombinálhat.

Fejlesztési célok

- a figyelem és a koncentráció fejlesztése;
- a mozgáskoordináció fejlesztése;
- a ritmusérzék fejlesztése;
- térbeli tájékozódás;
- az utánzóképeség fejlesztése;
- együttműködés és kommunikáció a gyermekek között.



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére „Kérdés és válasz”

Szervezés

- frontális vagy egyéni tevékenység;
- az óvodapedagógus és a gyermekek énekelve beszélgetnek.

Eszközök

- nem szükséges külön eszköz;
- opcionálisan ritmushangszerek a kísérethez.

A játék menete

1. Az óvodapedagógus egy egyszerű dallamon elénekel egy kérdést.
2. A gyermek énekelve válaszol saját dallammal.
3. A játék több gyermek bevonásával folytatódik.



Példák

Óvodapedagógus:

- „Milyen színű a nadrágod?”

Gyermek:

- „Az én nadrágom kék.”

További példák:

- „Milyen színű a pólód?” „A pólóm piros.”
- „Mit ettél ma?” „Levest ettem.”

Változatok

- kérdések ruhákról, színekről, állatokról, családról, évszakokról;
- egyéni vagy csoportos válaszadás;
- kíséret tapsal;
- az ének hangerőjének vagy tempójának változtatása;
- a gyermekek is feltehetnek kérdéseket egymásnak.

Fejlesztési célok

- a zenei hallás fejlesztése;
- a nyelvi kifejezőképesség fejlesztése;
- teljes mondatok alkotása;
- a hallási memória fejlesztése;
- a kommunikáció és az önbizalom erősítése;
- a hang és a ritmus összehangolása.

Ajánlások

- egyszerű, ismétlődő dallamokat használjunk;
- bátorítsuk a gyermekeket a világos, teljes válaszokra;
- a tevékenység legyen vidám és kötetlen.

2. HÉT

a. Ismerkedő játék

„Kék Duna keringő – zenei játék szalagokkal”

Eszközök

- Páros játék;
- minden gyermek számára egy kék szalag;
- szabad mozgástér;
- Johann Strauss II.: „Kék Duna keringő” című művéből egy részlet.



A tevékenység menete

1. A gyermekek meghallgatják a zene részletét, és megfigyelik annak hangulatát, tempóját.
2. Minden gyermek kap egy kék szalagot.
3. Zenehallgatás közben a gyermekek:
 - hullámzó mozdulatokkal mozgatják a szalagot;
 - körkörös, egyenes vagy forgó mozdulatokat végeznek;
 - követik a zene ritmusát és dinamikáját.
4. A mozdulatoknak összhangban kell lenniük a zenével, és a víz áramlását kell kifejezniük.

Páros játék

- mindenki saját szalaggal dolgozik;
- szinkron mozgások végzése:
 - körök;
 - nyolcasok;
 - hullámok és ívek;
 - különböző szalaghajtások.



Fejlesztési célok

- a zenei érzékenység fejlesztése;
- szabad önkifejezés mozgással;
- a mozgás és a zene összehangolása;
- a képzelet fejlesztése;
- térbeli tájékozódás;
- együttműködés párokban.

Ajánlások

- használjunk rövid zenei részletet;
- az óvodapedagógus bemutathatja a mozdulatokat;
- a gyermekek szabadon és kreatívan fejzhessék ki magukat;
- a tevékenység legyen nyugodt, és élvezetes.

Hallgasd meg itt!



<https://www.youtube.com/watch?v=FjNGyZcMV8>

b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: „Hangsúlyos játék”

Szervezés

- a gyermekek körben ülnek;
- ritmikus csoportjáték.

Eszközök

- nincs szükség eszközökre;
- opcionálisan ritmushangszerek.



A játék menete

1. Egy gyermek erősebb tapssal kezdi a játékot.
2. A jobb oldalán ülő gyermek halkabb tapssal folytatja.
3. A játék váltakozva folytatódik:
 - hangos – halk;
 - hangsúlyos – hangsúlytalan.
4. A gyermekek figyeljenek a hangerő változására és a ritmus megtartására.

1. változat

- egy hangos taps;
- egy halk taps.

Példa:

PAM – pam – **PAM** – pam

2. változat

- egy hangos taps;
- két halk taps.

Példa:

PAM – pam – pam | **PAM** – pam – pam

3. változat

- lépések, tapsok vagy ritmushangszerek használata;
- a játék sebességének változtatása;
- a játékvezető határozza meg a ritmusmintát.

Fejlesztési célok

- a ritmusérzék fejlesztése;
- a hangerőkülönbségek érzékelése;
- a mozgások összehangolása;
- a figyelem és a koncentráció fejlesztése;
- a közösségi tevékenységbe való bekapcsolódás.

Ajánlások

- egyszerű ritmusokkal kezdjük;
- az óvodapedagógus mutassa be a különbséget a hangos és a halk taps között;
- a játék fokozatosan nehezedhet összetettebb ritmusokkal.

c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére „Ritmuskígyó”

Szervezés

- csoportjáték;
- a gyermekek körben ülnek vagy sorban.

Eszközök

- opcionálisan ritmushangszerek: dob, tamburin, dobverő.



A játék menete

1. Az első gyermek egy rövid ritmust tapsol vagy mond.

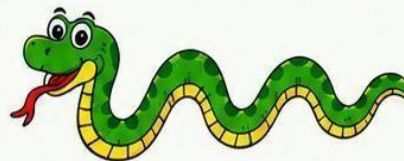
Példa:

- „Tá Ti-Ti”
- egy erős taps + két gyors taps.

2. A következő gyermek megismétli a hallott ritmust.
3. Minden ismétlésnél új, rövid ritmus következik.
4. A játék folytatódik, minden gyermek egymás után megismétli a „ritmuskígyó”-t, és hozzáad egy új részt.

Példák

- Gyermek 1.: „Tá Ti-Ti”
- Gyermek 2.: „Tá Ti-Ti | Tá”
- Gyermek 3.: „Tá Ti-Ti | Tá | Ti-Ti”
- stb.



Változatok

- Ritmusok készítése:
 - tapsokkal;
 - ütésekkel a combon;
 - ritmushangszerekkel;
 - ritmikus szótagokkal.



Fejlesztési célok

- a hallási memória fejlesztése;
- a ritmusérzék fejlesztése;
- a figyelem és a koncentráció fejlesztése;
- a hallás–mozgás koordinációja;
- a ritmikus kreativitás és improvizáció fejlesztése;
- együttműködés a csoportban.

Ajánlások

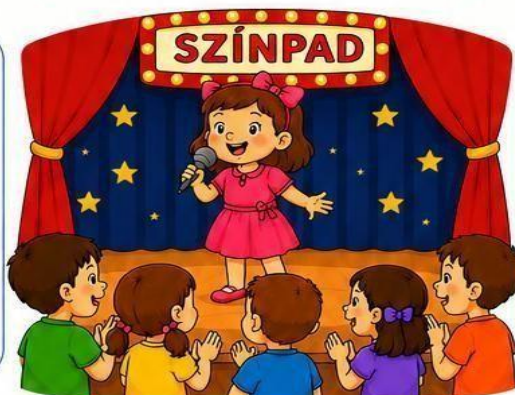
- egyszerű ritmusokkal kezdjük;
- a pedagógus mutassa be a helyes ismétlést;
- a „ritmuskígyó” hossza a gyermekek életkorához és képességeihez igazodjon;
- tartsunk kellemes, nyugodt és vidám légkört.



d. Játék a hangszín és intonáció fejlesztésére „Belépés a művész világába”

Szervezés

- egyéni vagy páros tevékenységek;
- a „színpad” egy kis terület kialakítása az osztályban.



Eszközök

- mikrofon (valódi vagy improvizált);
- opcionális: zenei aláfestés;
- telefon/tablet felvételhez (audio-videó).

A játék menete

1. Kialakítjuk a színpadot (egy kijelölt területet az osztályban).
2. Minden gyermek sorban „művésszé” válik.
3. A gyermek a mikrofonhoz lép, és meghívást kap arra, hogy énekeljen vagy verssel, ismert dallammal mutakozzon be.
4. A többi gyermek „közönségként” figyelmesen hallgat.
5. A bemutatót rögzíthető audio- vagy videófelvételként.

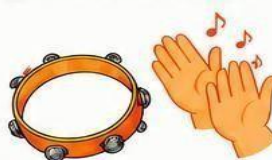
A tevékenység célja

- a felvételek megtekintésével önkéntes visszajelzések adhatók;
- a gyermek saját fejlődésének megfigyelése;
- a pozitív megerősítés és az önbizalom növelése.



Variációk

- egyénileg vagy duettben énekelnek;
- előadás jelenetekkel kísérve;
- ritmikus kíséret (taps, egyszerű hangszerek).



- egy dal kiválasztása a gyermekektől;
- „meglepetés művész” szerepe az óvónőtől.



Fejlesztési célok

- zenei kifejezőkészség fejlesztése;
- önbizalom növelése;
- a hangszín fejlesztése;
- kreativitás ösztönzése;
- a testbeszéd és kifejezőerő fejlesztése;
- színpadi jelenlét gyakorlása.



Ajánlások

- nyugodt és támogató légkör megteremtése;
- minden gyermek biztatása a részvételre;
- a hangsúly ne a tökéletességen, hanem a kifejezésen legyen;
- a visszajelzés mindig pozitív és motiváló legyen.



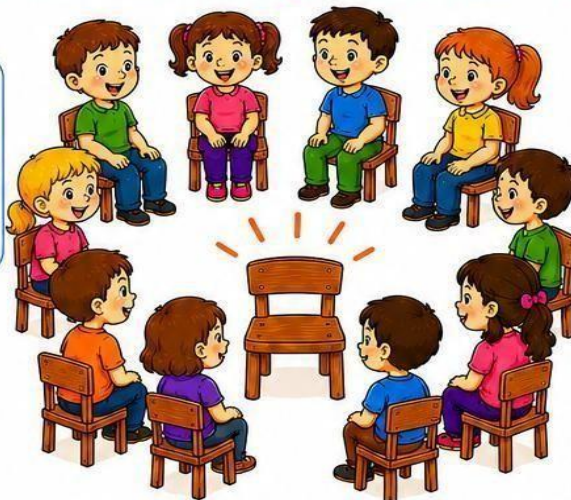
3. HÉT

a. SZÉKFOGLALÓ JÁTÉK

„VAN EGY HELY MELLETTEM, GYERE DÁVID FOGLALD EL!”

A JÁTÉK TÍPUSA

- ismerkedős és kapcsolatteremtő játék;
- figyelmet és gyors reakciót fejlesztő játék.



SZERVEZÉS

- a gyerekek körben ülnek a székeken;
- egy szék üresen marad.

ESZKÖZÖK

- székek (egy szék üresen);
- elegendő hely a székek mozgathatóságához.

A JÁTÉK MENETE

1. A gyerekek körben ülnek, egy szék üres marad.
2. A mondóka elhangzik: „Van egy hely mellettem, gyere Dávid foglald el!” rész után kezdődik a játék.
3. A mondóka így szól:
 - „Van egy hely mellettem, gyere Dávid foglald el!”
4. A megszólított gyerek feláll, és megpróbál az üres székre leülni.
5. Akinek a mondóka ért, feláll, és egy másik gyerek próbál a székére ülni, a játék folytatódik.

PÉLDA

- „Van egy hely mellettem, gyere Dávid foglald el!”
- Dávid feláll, és a játék folytatódik.

ALAPSZABÁLY

- akihez a mondóka szól (akinek a neve hangzik el), annak muszáj felállnia.

VÁLTOZATOK

- a mondóka megváltoztatása: „Van egy hely mellettem, gyere, ... (név) foglald el!”
- csak a keresztnév használata;
- gyorsabb játék vezetése.
- ritmus hozzáadása (pl. tapssal, csipogással);
- témák szerinti játék (állatok, színek, gyümölcsök nevével).



FEJLESZTÉSI CÉLOK

- a figyelem és a gyors reakció fejlesztése;
- a gyerekek közötti ismerkedés;
- kapcsolatok kialakítása;
- a memória fejlesztése (nevek megjegyzése);
- a térbeli tájékozódás és koordináció;
- a csoportba való beilleszkedés;
- a játék szabályainak tiszteletben tartása.



AJÁNLÁSOK

- a szabályokat egyszerűen és világosan magyarázzuk el;
- először lassabb tempóval kezdjük;
- a pedagógus avatkozhat be a félénk gyerekek bátorítására;
- tartsunk nyugodt és barátságos légkört.





b. Játék a zenei képességek fejlesztésére:

„Metronóm”





A tevékenység típusa

- oktatási tevékenységek ritmikus és hallás utáni;
- az időérzék fejlesztése.

Eszközök

- metronóm (fizikai vagy digitális alkalmazás);
- hely a mozgáshoz.



A tevékenységek leírása

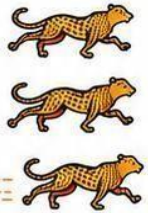
1. A metronóm megfigyelése

- a gyerekek megfigyelik a metronóm mozgását;
- megbeszéljük, hogy a mozgás egyenletes-e (állandó, szabályos);
- a „ketyegés” ötletének érzékeltetése.



2. Az időérzék felfedezése

- a pedagógus megváltoztatja a metronóm sebességét:
 - lassú;
 - közepes;
 - gyors.
- a gyerekek észlelik a különbségeket, de megtartják az egyenletes ritmust.



3. Mozgás kísérése

A gyerekek szinkronizálják a metronóm mozgását egyszerű mozdulatokkal, például:

- lépések dobolása;
- fejbiccentés;
- tapsolás a térden/kezecsapás;
- kezek ütögetése a combon.



4. Ritmus állandó tempónál

- a metronóm beállítása 80 BPM-re;
- a gyerekek mondanak vagy énekelnek egy ismert dalt, tiszteletben tartva a ritmust.

80
BPM

5. Alkalmazkodás különböző tempókhoz

- egy másik tempó beállítása:
 - lassú;
 - közepes;
 - gyors;
- a gyerekek mozgásukat és beszédüket a metronóm ritmusához igazítják.





- rövid versek mondása;

A tevékenységek példái



- egyszerű dalok éneklése;



- ritmikus képletek („ta-ti-ti”, „pam-pam”).

A tevékenységek céljai

- a ritmusérzék és az időérzék fejlesztése;
- a mozgás és ritmus összehangolása;
- a hallás utáni figyelem fejlesztése;
- az önkontroll a belső ritmusban;
- a tempóváltozásokhoz való alkalmazkodás;
- a ritmikus memória fejlesztése.

Ajánlások

- középtempóval kezdjük;
- az utasítások legyenek egyszerűek és világosak;
- biztosítsák az aktív részvételt;
- a nehézséget fokozatosan növeljük, a csoport képességeinek megfelelően.

c. Játék a ritmikus érzék fejlesztésére



Ritmikai gyakorlatok egy videó megtekintése alapján



<https://www.youtube.com/watch?v=RsQZX7Hhqug>

Ezeket a gyakorlatokat videók segítségével végezzük el a ritmus elsajátításához, segítve a gyereket abban, hogy „lássa” is a zenét.

Nagyon hasznosak a figyelem, a vizuális memória és a ritmikus érzék fejlesztéséhez.



Hogyan dolgozzunk?



1. Nézd meg a videót!

Figyelj a videóban látható ritmusra.



2. Hallgasd meg a ritmust!

Figyelj, és gondold át a lépéseket.



3. Végezd el a ritmust!

Ütöges **ujjakkal** a videóban látott ritmushangszereket.



4. Ismételd és növel a nehézséget!

Kezdd egyszerű ritmusokkal, majd lépj tovább a bonyolultabbakra.



5. Játssz és élvezd!

A ritmus könnyebb, ha együtt játszunk!

d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére



Hangoskönyv –

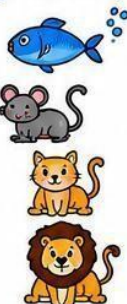
„Ugyanaz a dallam, különböző módokon”



Egy ismert dallamot különböző módokon adunk elő.
Minden jellemzőhöz egy-egy „segítő kép” tartozik,
amely megkönnyíti a megértést.

1. Hangerő (milyen hangosan szól)

- Hal – nagyon halkan
- Egér – halkan
- Cica – közepes hangerővel
- Oroszlán – hangosan



2. Hangmagasság (a hang magas vagy mély)

- Tengeralattjáró – mély hang
- Autó – közepes hangmagasság
- Repülőgép – magas hang
- Űrrakéta – nagyon magas hang



3. Tempó (a dallam sebessége)

- Csiga – lassú
- Kutya – közepes tempó
- Gepárd – gyors



Feladatlap gyermekek számára

Tevékenység: „Hogyan változik a zene?”

Utasítás: Hallgasd meg ugyanazt a dallamot, és változtasd meg az előadásmódját!

Hangerő

- Hal – nagyon halkan
- Egér – halkan
- Cica – közepes hangerővel
- Oroszlán – hangosan

Feladat:

Milyen a dallam, amikor
„oroszlánként” énekeljük?
És amikor „egérként”?

.....

Hangmagasság

- Tengeralattjáró – mély hang
- Autó – közepes hangmagasság
- Repülőgép – magas hang
- Űrrakéta – nagyon magas hang

Feladat:

Mondd el, hogyan változik a dallam!

.....
.....

Tempó

- Csiga – lassú
- Kutya – közepes tempó
- Gepárd – gyors

Feladat:

Tapsold el a ritmust!

.....
.....



MÁRCIUS

1. HÉT

a. Ismerkedő játék

„Meddig hallod?” játék

A „Meddig hallod?” játék egyszerű, mégis hatékony tevékenység a hallási figyelem és a koncentráció fejlesztésére.



Hogyan zajlik?

Egy felnőtt (óvodapedagógus vagy szülő) hangot ad egy hangszer segítségével – például hangtállal, csengővel vagy szélcsengővel. A gyermekek csendben ülnek, becsukják a szemüket, és figyelmesen hallgatják a hangot.



Feladatuk

Emeljék fel a kezüket pontosan abban a pillanatban, amikor már nem hallják a hangot.



Mit fejleszt?

- figyelmet és koncentrációt;
- hallási megkülönböztetést (a finom hangok érzékelését);
- önkontrollt és belső nyugalmat;
- tűrelmet.



Hasznos javaslatok

- Kezdd erősebb és hosszabb hangokkal, majd fokozatosan térj át a halkabb, finomabb hangokra.
- Ismételjétek meg a gyakorlatot 2–3 alkalommal a fejlődés érdekében.
- A tevékenységből játék is lehet: „Ki figyel a legjobban?”



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére

„Fújd fel a lufit!”

A „Fújd fel a lufit!” játék kiváló módszer arra, hogy a gyermekek játékos formában megtanulják a légzésük szabályozását.



Hogyan zajlik?

A gyermekek elképzelik, hogy egy lufi van előttük (vagy használhatnak valódi lufit is).



A gyakorlat lépései

- Vegyél mély levegőt az orrodon keresztül (mintha felfújnád a lufit).
- Tartsd bent a levegőt, és számolj lassan ötig.
- Fújd ki lassan a levegőt a szádon keresztül, mintha a lufit fújnád (szintén ötig számolva).



Fontos tudnivalók

- A légzés legyen lassú és kontrollált.
- A vállak maradjanak lazák.
- A gyakorlat 3–5 alkalommal ismételhető.



Mit fejleszt?

- a légzés szabályozását;
- a relaxációt és a feszültség csökkentését;
- a figyelmet és a testtudatot;
- a megnyugvás képességét.



Játékváltozat

Mondhatod például:

- „Ki tudja a legnagyobb lufit felfújni?”
- „Nézzük meg, ki tudja a leglassabban felfújni a lufit!”



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Ritmusjáték: „A test zenekara”

Szervezés

- A gyermekek körben vagy a padokban ülnek.
- A pedagógus a „karmester”.
- A ritmust fokozatosan, utánzással tanulják meg.



Mozgássor

Folyamatosan ismételjük:

- 1 Taps
- 2 Combütés
- 3 Taps
- 4 Ujjcsettintés
- 5 Lábdobbanás

Ritmus: TA - TA - TA - TA

Mondóka és mozgás (összehangolva)

Mondjátok és végezzétek együtt:

- | | | |
|--|------------------------|-----------------|
| | Tapsolj kettőt, | (taps) |
| | Combod pendül, | (combütés) |
| | Szól a testünk, | (taps) |
| | Csett-csett, csengünk! | (ujjcsettintés) |
| | Dobban lábunk, | (lábdobbanás) |
| | Szóljon dalunk! | (taps) |

1. szakasz – Tanulás

- A pedagógus mondja és bemutatja.
- A gyermekek részenként ismétlik.



2. szakasz – Ismétlés

- A teljes ritmust 3–4 alkalommal ismételjük.
- Ugyanazt a tempót tartjuk.



3. szakasz – Játékos variációk

Hangerő változtatása

- halk (suttogva + finom mozdulatok)
- hangos (nagy energiával)



Tempó változtatása

- lassú
- ↓
- közepes
- ↓
- gyors



Gyermek-karmester

- egy gyermek vezeti a ritmust

STOP-játék



- amikor elhangzik a „STOP”, mindenki megdermed



Fejlesztési célok

- ✓ mozgáskoordináció
- ✓ ritmusérzék
- ✓ figyelem és gyors reagálás
- ✓ együttműködés



Gyakorlati tanács

Kezdd lassan és érthetően! Ha a ritmus „szétesik”, térjete vissza a: **taps + combütés** ritmusképlethez, és fokozatosan építsétek fel újra.

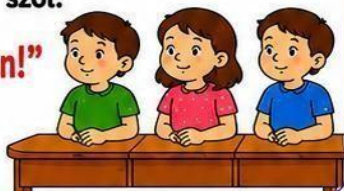


d. Játék a hallás fejlesztésére

Hallásfejlesztő játék: „Hangok a csendben”

Szervezés

- A gyermekek csendben ülnek (a padban vagy nyitott ablak mellett).
- 1–2 percig teljes csendet tartunk.
- A pedagógus így szól:
„Figyeljünk nagyon!”

1. szakasz – Hallgatás

A gyermekek figyelik a környezet hangjait:

- autók 
- madarak 
- szél 
- emberek hangja 
- duda, léptek, ajtócsukódás stb. 

Szabály: Nem beszélünk, csak figyelünk!

2. szakasz – Azonosítás

„Milyen hangokat hallottatok?”

A gyermekek sorban válaszolnak:

- „Hallottam egy autót.” 
- „Hallottam madarakat.” 
- „Hallottam a szelet.” 

3. szakasz – Összehasonlítás és csoportosítás

Írjátok fel a táblára, vagy mondjátok el a szempontokat!

 Kellemes - madárcsicsergés  - szél zúgása 	 Kellemetlen - duda  - erős zaj 
 Halkabb - falevelek susogása  - lépések 	 Hangosabb - autók  - kiabálás 
 Rövid - duda  - kopogás az ajtón 	 Hosszú - szél zúgása  - folyamatos forgalmi zaj 

4. szakasz – Interaktív játék

Változat: „Emeld fel a kezed, ha...”

- Emeld fel a kezed, ha kellemes hangot hallottál!
- Emeld fel a kezed, ha hangos hangot hallottál!



Tanács

Ha odakint kevés hang hallható, használhattok:

- a pedagógus által keltett hangokat; 
- a tanteremben található tárgyakat (pad, füzet, ceruza stb.). 

Fejlesztési célok

- ✓ a hallási figyelem fejlesztése
- ✓ a környezet hangjainak felismerése
- ✓ a szókincs bővítése
- ✓ az összehasonlítás és csoportosítás képességének fejlesztése



2. HÉT

a. Ismerkedő játék

Zenei játék: „Hogy hívják a társamat?”

Felhasznált zene: **Wolfgang Amadeus Mozart: Rondo Alla Turca (Török induló)**
– lendületes ritmus, könnyen követhető a gyermekek számára

Szervezés

- A gyermekek szabadon helyezkednek el a teremben.
- Elegendő hely áll rendelkezésre a mozgáshoz.
- Az óvodapedagógus irányítja a zenét (indítás/leállítás).



1. szakasz – Mozgás zenére

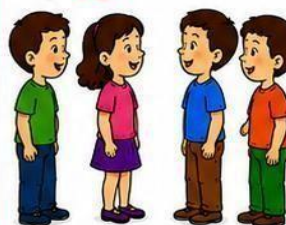


- A gyermekek sétálnak a teremben.
- Mozgásukat a zene ritmusához igazítják.
- Nem lökdösődnek, nem futnak.



Szabály: Szabadon és figyelmesen mozgunk.

2. szakasz – A zene megáll



- Az óvodapedagógus hirtelen leállítja a zenét.
- A gyermekek azonnal megállnak.
- A hozzájuk legközelebb álló társ felé fordulnak.



Szabály: Csendben és figyelmesen állunk!

3. szakasz – Párbeszéd

A gyermekek mondják:

– **Hogy hívnak téged?**

A társ válaszol:

– **Engem ...-nak hívnak.**

Ezután az első gyermek mondja:

– **Én ... vagyok.
Örülök, hogy megismertelek!**



4. szakasz – Újrakezdés

- A zene újra elindul.
- A gyermekek ismét mozognak.
- A játék új társakkal folytatódik.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: Légzőgyakorlat: „Rálépünk a kígyó farkára”

Cél



- a légzés szabályozása;
- a légzés és a hang összehangolása;
- relaxáció és koncentráció.



Szervezés

- A gyermekek körben ülnek vagy szabadon helyezkednek el.
- A pedagógus elmagyarázza és bemutatja a játékot.



A játék története

„Nyugodt kis kígyók vagyunk...
de ha valaki rálép a farkunkra,
hangosan sziszegünk!”



Játék eljátszása

A pedagógus mondja:

„Vigyázat! Rálépünk a kígyó farkára!”

- A gyermekek belélegeznek.
- Ezután kilélegeznek:
Ssssz.....
(mintha a kígyó sziszegne).



Alapgyakorlat

1 Belégzés

- lassan és mélyen az orron keresztül.



2 Kilégzés hanggal

- kifújuk a levegőt, miközben ezt mondjuk: Ssssz..... mint egy kígyó.



Gyakorlatváltozatok

1 Rövid légzések („szaggatott”)

„Sz-sz-sz-sz-sz”
(kis szakaszokban kifújva)

- segíti a levegő szabályozását.



2 Hosszú kilégzés

„Sssszzzzzzz.....”

amíg elfogy a levegő.

- fejleszti a mély légzést.



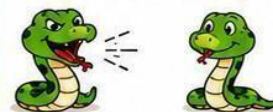
3 Hangerő változtatása

- halk sziszegés 😊
- hangos sziszegés 😊



4 Mérges kígyó és nyugodt kígyó

- Mérges kígyó → erősebb hang
- Nyugodt kígyó → halkabb, finom hang



Kiegészítő játék



„Ki tud a legtovább sziszegni?”

- versengés nélkül, játékos kihívásként.



Előnyök

- ♥ fejleszti a helyes légzést a beszédhez és az énekléshez
- ♥ javítja a koncentrációt
- ♥ segíti az ellazulást
- ♥ előkészíti a hangot a zenei tevékenységekhez



Tanács

Ne erőltessük, hogy a gyermekek túl sokáig bent tartsák a levegőt!
A fontos: a **szabályozás**, nem az időtartam.



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Zenei játék: „Dallam mozgással – szavak nélkül”

Mi az a „szöveg nélküli dallam”?

Ez egy olyan „dal”, amely nem valódi szavakat, hanem egyszerű szótagokat használ:

du ra la ta

A gyermekek figyelme a következőkre összpontosul:

- ritmus
- dallam
- mozgás

Szervezés

- A gyermekek félkörben vagy a padokban ülnek.
- A pedagógus kiválaszt egy ismert dallamot (a szöveg elmondása nélkül).



1. szakasz – Éneklés „Du” szótaggal

A dallamot csak ezzel a szótaggal énekeljük:

„Du – Du – Du”

- ✓ szöveg nélkül
- ✓ csak a dallamra figyelve



2. szakasz – Szótagcsere

- „Ra – Ra – Ra”
- „La – La – La”
- „Ta – Ta – Ta”



A gyermekek megfigyelik, hogyan változik a hangzás.

3. szakasz – Mozgás hozzáadása

Példák:

- „Du – Du” → tapsolunk
- „Ra – Ra” → jobbra-balra ringatjuk a karunkat
- „La – La” → magasba emeljük a kezünket
- „Ta – Ta” → dobantunk a lábunkkal



Interaktív játék

1. változat – „Utánózd a pedagógust!”

- A pedagógus megváltoztatja a szótagot és a mozgást.
- A gyermekek gyorsan utánózzák.



2. változat – „Váltás vezető!”

- Egy gyermek vezeti a játékot.
- Ő választja ki a szótagot és a mozgást.



3. változat – „Meglepetésváltás”

- A pedagógus azt mondja: „Váltás!”
- A szótag és a mozgás azonnal megváltozik.



Fejlesztési célok

- ★ a zenei hallás fejlesztése
- ★ a hang és mozgás összehangolása
- ★ figyelem és gyors reagálás
- ★ kreativitás



Gyakorlati tanács

Válassz egyszerű és jól ismert dallamokat! (például lassabb gyermekdalokat a játék elején)



d. Játék a hallás fejlesztésére

Zenei játék: „Az óriás és a törpe”

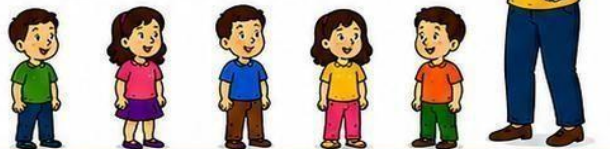
Cél

- a hangok megkülönböztetése:
 - hangos / halk
 - magas / mély
- a gyors reakció és a figyelem fejlesztése



Szervezés

- A gyermekek egymástól kissé távolabb állnak.
- A pedagógus hangokat ad (hanggal vagy hangszerral).



1. szakasz – A szabályok ismertetése

Mondd a gyermekeknek:



„Ha magas hangot hallotok, váljatok **TÖRPÉVÉ!**”



„Ha mély hangot hallotok, váljatok **ÓRIÁSSÁ!**”



„Ha a hang **hangos**, nagy mozdulatokat végezzetek!”



„Ha a hang **halk**, kis mozdulatokat végezzetek!”

A pedagógus különböző hangokat ad

Példák:

- vékony hang → „**pííí!**” (magas)
- mély hang → „**búúú!**” (mély)
- erős hang → **hangos**
- finom hang → **halk**

A gyermekek reagálnak

ÓRIÁS

→ felemelik a karjukat



TÖRPE

→ leguggolnak



HANGOS

→ nagy, lendületes mozdulatok



HALK

→ apró, lassú mozdulatok



Játékváltozatok

1. Kombinációk

- magas + hangos → **TÖRPE** + nagy mozdulatok
- mély + halk → **ÓRIÁS** + kis mozdulatok



2. Hangszerral

- dob
- csengő
- triangulum



A pedagógus változtatja a hangerőt és a hangmagasságot.

3. Gyermekkarmester

- egy gyermek adja a hangokat
- a többiek reagálnak



4. STOP-játék

- amikor elhangzik a „STOP!”, mindenki mozdulatlanra dermed

STOP!



Fejlesztési célok

- a zenei hallás fejlesztése
- a hang és mozgás összehangolása
- figyelem és gyors reagálás
- a zenei ellentétek megértése



Tanács

Kezdetben:

- külön gyakoroljátok a magas–mély hangokat;
- majd a hangos–halk hangokat;
- a kettőt csak ezután kapcsoljátok össze.



3. HÉT

a. Ismerkedő játék

Zenei játék: „A tyúkok és a kakas”



Zene

Részlet a Camille Saint-Saëns:

Az állatok farsangja – Tyúkok és kakasok című művéből.

Vidám, gyors zene, amely rövid, kapkodó mozgásokat idéz fel.



<https://www.youtube.com/watch?v=Q1WRLWC90Tc>



Cél

- a zenei hallás fejlesztése;
- a zene karakterének felismerése;
- önkifejezés mozgáson keresztül.



Szervezés

- A gyermekek félkörben ülnek vagy szabadon helyezkednek el a teremben.
- Legyen elegendő hely a mozgáshoz.



1. szakasz – Hallgatás

- Hallgassátok meg a zenerészletet magyarázat nélkül.

Kérdés:

„Szerinted melyik állat rejtőzik a zenében?”



2. szakasz – Találgatás

A gyermekek válaszolhatnak:

- „Tyúk.”
- „Kakas.”



Rövid beszélgetés

- Gyors a zene?
- Olyan, mintha „csipegetne”?
- Izgatott, kapkodó hangzású?



3. szakasz – Utánzás zenére

Indítsátok el újra a zenét!

Tyúkok

- apró, gyors lépések;
- „csipegetnek” (ismétlődő lehajlások);
- kapkodó mozgások.



Kakas

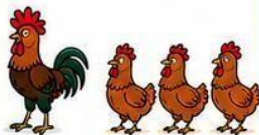
- büszke járás;
- mellkas előre;
- felemeli a „szárnyait” (karjait);
- akár kukorékolhat is: „Kukurikú!”



Játékváltozatok

1. Szerepek

- egy gyermek a kakas;
- a többiek a tyúkok.



2. Gyors scere

Amikor a zene megáll:

„Csere!”

- a tyúkok kakassá válnak;
- a kakas tyúkká válik.



3. Kis jelenet

- „A tyúkok eleséget keresnek.”
- „A kakas hívja őket.”



4. STOP-játék

Amikor elhangzik a „STOP!”, mindenki mozdulatlanra dermed.



Fejlesztési célok

- ★ a zene karakterének felismerése (gyors, játékos)
- ★ mozgás és zene összehangolása
- ★ testi kifejezőképesség fejlesztése
- ★ a képzelőerő fejlesztése



Tanács

Bátorítsd a gyermekeket a mozgások eltúlzására!

- apró, gyors mozdulatok = tyúk
- nagyobb, büszke mozdulatok = kakas



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére

Légzőjáték: „A lufiember”

Cél

- a légzés szabályozása;
- a belégzés és kilégzés összehangolása;
- testtudat és relaxáció fejlesztése.



Szervezés

- A gyermekek párokban dolgoznak.
- Az egyik gyermek a „lufiember”.
- A másik a „pumpa”.



A játék menete

1. szakasz – Előkészület

A lufiember

- leguggol;
- ellazítja a testét.



A pompa

- mellé áll vagy ül;
- készen áll, hogy „felfújja a lufit”.



2. szakasz – Felfújás

A pompa

- egyszer mélyen belélegez;
- majd szakaszosan fújja ki a levegőt: „Sz-sz-sz-sz-sz...” (mintha pumpálna)

Sz-sz-sz...

A lufiember

- fokozatosan felegyenesedik;
- „felfúvódik” (a mellkasa kitágul);
- bent tartja a levegőt.



3. szakasz – Tele lufi

- a gyermek teljesen „felfújódott”;
- egyenesen áll;
- „fesz, mint egy lufi”.



4. szakasz – Leeresztés

A pedagógus mondja:

„Kirepült a dugó!”

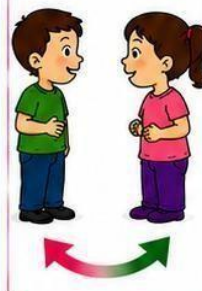
A lufiember

- kilélegez: „Sssssz.....”
- lassan visszaereszkedik;
- visszatér a guggoló helyzetbe.



5. szakasz – Szerepcseré

- a gyermekek szerepet cserélnek.



Játékváltozatok

1. Gyors és lassú pumpálás

A pompa lehet:

- gyors;
- lassú.



2. Nagy és kis lufi

Nagy lufi

- hosszú kilégzés: „Ssssszzzzzz.....”



Kis lufi

- rövid kilégzés: „Sssz...”



3. Lyukas lufi

- lassan ereszt ki a levegőt: „Ssss... sss... sss...”



Előnyök

- ♥ fejleszt a helyes légzést
- ♥ segíti a levegő szabályozását beszédhez és énekléshez
- ♥ ellazítja a testet
- ♥ ösztönzi az együttműködést



Fontos tanács



Ne hagyd, hogy a gyermekek túl sokáig visszatartsák a levegőt!

A hangsúly a játékon és a szabályozott légzésen legyen, ne a teljesítményen!



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Mesés játék: „A hegy visszhangja”

Cél

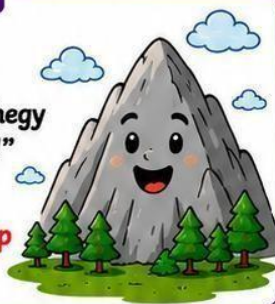
- a zenei hallás fejlesztése;
- az ellentétek felismerése (hangos-halk, gyors-lassú);
- figyelem és gyors reagálás fejlesztése.



A történet

„Egy csendes völgyben áll egy varázslatos hegy... Minden hang eljut hozzá... és a hegy különleges visszhanggal válaszol!”

„De figyelem! A visszhang nem pontosan ismételi, hanem másképp válaszol!”



Szervezés

A gyermekek két csoportra oszlanak:

UTAZÓK

(ők küldik a hangot)



HEGY

(ők adják a visszhangot)



1. szakasz – A hang elküldése

Az „utazók” egyszerű ritmust játszanak:

- taps
- combütés
- lábdobbanás



2. szakasz – A hegy visszhangja

A „hegy” ugyanazzal a ritmussal válaszol, de megváltoztatva.

A visszhang szabályai

- ha a hang **hangos** → a válasz **halk**
- ha a hang **halk** → a válasz **hangos**
- ha a hang **gyors** → a válasz **lassú**
- ha a hang **lassú** → a válasz **gyors**

3. szakasz – A történet folytatódik

A pedagógus mondja:

„Az utazók a hegynek kiáltanak...”



„A hegy válaszol...”



Játékváltozatok

1. Titokzatos visszhang

- a válasz késleltetve érkezik (2 másodperc múlva).

1... 2...



2. Hangos visszhang

- taps helyett szótagokkal válaszolunk: „la-la-la” vagy „ta-ta-ta”

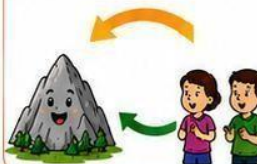
la-la-la...

ta-ta-ta...



3. Szerepcseré

- a hegy lesz az utazó
- az utazó lesz a hegy



4. „A hegy elalszik”

Amikor elhangzik:

STOP!

senki sem válaszol.



Fejlesztési célok

- ★ fejleszti a ritmusérzékét, a hallást és a hallási memóriát
- ★ segíti a zenei ellentétek megértését
- ★ ösztönzi a képzelőerőt
- ★ fejleszti az együttműködést



Tanács

Használj mesélő hangszínt:

- „A hegy nagyon halkán válaszol...”
- „Most nagyon hangosan válaszol!”



d. Játék a hallás és intonáció fejlesztésére

Zenei játék: „Énekel vagy beszél?”

Cél

- a beszéd és az éneklés közötti különbség felismerése;
- a zenei hallás fejlesztése;
- a hang kontrollálása (intonáció);
- szabad önkifejezés.



Szervezés

- A gyermekek félkörben ülnek.
- A pedagógus bemutatja a játékot.



1. szakasz – Hangmagasság megismerése

- Válassz a gyermekek számára kényelmes hangmagasságot.

Mondj valami egyszerűt:

Beszélve:

„Jó reggelt!”



Énekelve:

„Jóóó reggelt!”



- A gyermekek megfigyelik a különbséget.

2. szakasz – Felismerés

A pedagógus különböző mondatokat mond:

- néhányat beszélve;
- néhányat énekelve.

A gyermekek válaszolnak:

„Énekel!”

„Beszél!”



3. szakasz – Bemutakozás énekelve

Minden gyermek mondja:

„Én Anna vagyok.”



„Én Máté vagyok.”



4. szakasz – Énekelte beszélgetés

A pedagógus kérdezi:

- „Milyen az idő?”
- „Mit ettél?”
- „Mivel játszottál?”

A gyermekek énekelve válaszolnak egy saját dallamra.



5. szakasz – Énekelte vers

- Válasszatok egy ismert verset.
- „Alakítsátok át” dallá.
- Minden gyermek más dallamot használhat.



Játékváltozatok

1. Gyors váltás

A pedagógus mondja:

„Most beszélünk!”

„Most énekelünk!”



2. Hangdetektív

- Egy gyermek a „detektív”.
- Megállapítja, hogy beszédet vagy éneket hallott.

Válasz:

„Énekel!”

„Beszél!”



3. Emeljük a hangmagasságot

Ugyanazt a mondatot ismételjük:

- normál hangon;
- kicsit magasabban;
- még magasabban.



Előnyök

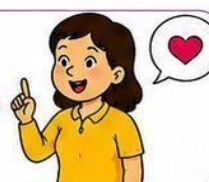
- ♥ fejleszti a zenei hallást és az intonációt
- ♥ előkészíti a hangot az énekléshez
- ♥ serkenti a kreativitást
- ♥ növeli az önbizalmat a megszólalásban



Tanács

Ne javítsd túl szigorúan!

A fontos az, hogy merjen énekelni, ne az, hogy tökéletes legyen!



4. HÉT

a. Ismerkedő játék

Zenei játékok: „Az oroszlánkirály”

Zene

„Az oroszlán” – részlet a Camille Saint-Saëns:
Az állatok farsangja című műből.

„Az oroszlán királyi indulója” – erőteljes,
méltóságteljes, ünnepélyes zene.



<https://www.youtube.com/watch?v=E4CATvZ188>

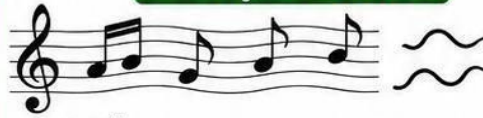


Cél

- a mély hangok felismerése;
- az erőteljes, királyi karakter érzékelése;
- lassú, magabiztos ritmus megélése;
- kiváló játék a zenei hallás és a kifejező mozgás fejlesztésére.



Mit fejez ki a zene?



- erő
- méltóság
- büszkeség
- nyugalom
- királyi tartás



1. játék – „Az oroszlán járása”

Hogyan játsszuk?

- A gyermekek meghallgatják a zenét.
- Oroszlánná változnak.

Mozgások

- nagy, nehéz lépések;
- lassú járás;
- mellkas előre (büszkén).

Fejlesztí

- a ritmusérzék;
- a mozgás és zene összehangolását.



2. játék – „Mikor üvölt az oroszlán?”

Hogyan játsszuk?

- A pedagógus időnként megállítja a zenét.
- A gyermekek felkiáltanak:

OÁÁÁOU!



– csak akkor, amikor megfelelőnek érzik a pillanatot (erőteljes zenei rész).

Fejlesztí

- a hallási figyelmet;
- a hangerőre való reagálást.



3. játék – „Az oroszlán és a kis állatok”

Hogyan játsszuk?

- egy gyermek az oroszlán;
- a többiek kis állatok.

Amikor a zene mély és erőteljes:

- megjelenik az oroszlán
- mindenki nagy lesz

Amikor a zene könnyedebb vagy szünet következik:

- a kis állatok előbújnak
- leguggolnak és mozognak

Fejlesztí

- a zenei ellentétek felismerését;
- a gyors reakciót.



4. játék – „A király parancsol”

Hogyan játsszuk?

- Egy gyermek az Oroszlánkirály.
- Énekelve vagy ritmizálva utasításokat ad.

Példák

„Az oroszlán mondja: indulj!”

„Az oroszlán mondja: állj meg!”

A gyermekek csak a helyes utasításokat hajtják végre.

Fejlesztí

- a figyelmet;
- az önfegyelmet;
- a szabálykövetést.



5. játék – „Az oroszlán hangja”

Hogyan játsszuk?

A gyermekek kimondják:

„oroszlán” vagy „oáááou!”

- mély hangon;
- hangosan;
- miközben a zenét utánozzák.

Fejlesztí

- a hangképzést;
- a magas és mély hangok megkülönböztetését.



Előnyök

- ♥ fejlesztí a zenei hallást és az intonációt
- ♥ előkészíti a hangot az énekléshez
- ♥ ösztönzi a kreativitást
- ♥ növeli az önbizalmat a kifejezésben



Tanács

A játék előtt kérdezd meg a gyermekeket:

- „Vidám vagy komoly ez a zene?”
- „Nagy vagy kicsi állatra emlékeztet?”
- „Segít a zene elképzelni az oroszlánt?”



4. HÉT

b. Játék a zenei képességek fejlesztésére

Zenei játék: „Az erdei jelzőlámpa”

Cél

- a zenei képességek fejlesztése (ritmus, tempó, hangerő);
- figyelem és gyors reagálás fejlesztése;
- mozgás és zene összehangolása.

A történet

„A varázserdőben az állatok zenére mozognak... de különleges szabályokat kell követniük. Nagyon figyelmesnek kell lenniük, hogy ne zavarjuk meg őket!”

Szervezés

- A gyermekek szabadon helyezkednek el a teremben.
- A pedagógus utasításokat ad vagy zenét használ.

A játék szabályai

A NYUSZI – gyors mozgás

- könnyű, gyors ugrások;
- energikus mozgás;

→ a gyors tempóhoz kapcsolódik.

A MEDVE – lassú mozgás

- nagy, nehéz lépések;
- lassú mozgás;

→ a lassú tempóhoz kapcsolódik.

A BAGOLY – STOP és csend

- a gyermekek mozdulatlanul állnak;
- teljes csend;

→ fejleszti az önkontrollt és a figyelmet.

A MÓKUS – könnyed mozgás

- apró, gyors mozgások;
- „mogyorót gyűjt”;

→ a halk hangerőhöz kapcsolódik.

Hogyan játsszuk?

A pedagógus mondja:

„Jön a medve!”

A gyermekek azonnal megváltoztatják a mozgásukat.

Zene is használható:

- gyors zene → nyuszi
- lassú zene → medve

Játékváltozatok

1. Meglepetésváltás

- gyors állatcseré;
- a gyermekek azonnal alkalmazkodnak.

2. Gyermekvezető

- egy gyermek választja ki az állatot;
- a többiek utánozzák.

3. Hangokkal

Utánozzuk az állatok hangját:

- nyuszi: „hup-hup!”
- medve: „brumm-brumm!”
- bagoly: „uhu-hú!”
- mókus: „cipp-cipp!”

4. „Az erdő elalszik”

Amikor elhangzik:

„STOP!”

mindenki mozdulatlaná dermed.

Előnyök

- ✓ megtanítja a tempó felismerését (gyors-lassú)
- ✓ megtanítja a hangerő különbségeit (hangos-halk)
- ✓ fejleszti a hallási figyelmet
- ✓ ösztönzi a képzelőerőt

Tanács

Játsszátok túl a szerepeket!

- a medve nagyon lassú
- a nyuszi nagyon gyors
- a bagoly teljesen mozdulatlan
- a mókus nagyon fürge

c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

Ritmusjáték: „Kié ez a név?”

Cél

- a ritmusérzék fejlesztése
- a szótagok tudatosítása
- a társak neveinek felismerése
- a hang és mozgás összehangolása



Szervezés

- A gyermekek körben ülnek.
- Mindenki aktívan részt vesz.



Mit csinálunk?

Saját neveinket használjuk arra, hogy megtanuljuk a ritmust és jobban megismerjük egymást.



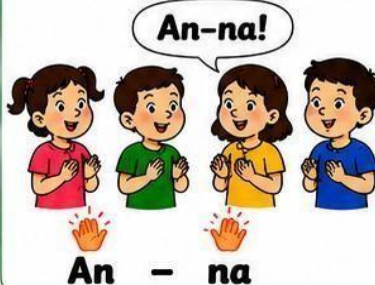
1. szakasz – A nevem ritmusban

- Minden gyermek kimondja a nevét.
- Közben a szótagokra tapsol.



2. szakasz – Együtt ismétljük

A csoport megismétli a gyermek nevét, mint egy „ritmusvisszhangot”.

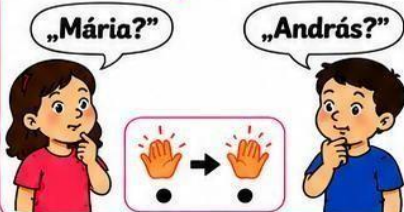


3. szakasz – Találd ki a nevet!

Hogyan játsszuk?

- Egy gyermek letapsolja a nevének ritmusát.
- A nevet nem mondja ki.

A többiek találgatnak:



Játékváltozatok

1. Hangosan – halkán

A nevet mondjuk:

- hangosan

AN-NA!



- halkán

an-na...



2. Gyorsan – lassan

Ugyanaz a név:

- gyorsan



- lassan



3. A nevek karmestere

- Egy gyermek vezeti a ritmust.
- A többiek ismétlik.



4. Énekelt név

A nevet egy egyszerű dallamra énekeltük:



Előnyök

- fejleszti a ritmusérzékét és a zenei hallást
- segíti a szótagok felismerését
- erősíti a csoportkapcsolatokat
- növeli a gyermekek önbizalmát



Tanács

Kezdd egyszerű, kéttagú nevekkal, majd fokozatosan térj át a hosszabb nevekre.

A ritmust más témákkal is gyakorolhatjátok:

- állatok
- tárgyak
- gyümölcsök



A ritmus segít egymásra figyelni és igazi közösséggé válni.

d. Játék a hallás fejlesztésére

Játék: „A figyelmes őzike”

Történet

„Egy őzike
csendben pihen
az erdőben...
de minden neszre
nagyon figyel!”



Szervezés

- egy gyermek az őzike (háttal ül a többieknek);
- egy másik gyermek megpróbál halkán közeledni hozzá.



A játék menete

A közeledő gyermek

- nagyon lassan közelít;
- zaj nélkül mozog.



Ha az őzike meghallja

→ „elszalad”
(megfordul)



Ha nem hallja meg

→ a gyermek megérintheti,
és helyet cserélnek.



Változatok

1. Több közeledő gyermek

2–3 gyermek próbál egyszerre közeledni.



2. Nehezített változat

Az őzike csukott szemmel figyel; csak a hallására hagyatkozhat.



3. Időre

A közeledő gyermeknek 10 másodperc alatt kell elérnie az őzikét.



Előnyök

- ✓ fejleszti a finom hallást
- ✓ segíti a testmozgás kontrollját
- ✓ növeli a koncentrációt
- ✓ megtanít az aktív csendre



Tanács

Bátorítsd a gyermekeket:

- lábujjhegyen járni;
- lassan mozogni;
- a csendet játékként megélni, ne kötelezettségként.



A csend segít jobban figyelni és pontosabban hallani!



ÁPRILIS – 1. HÉT

a. Ismerkedő játék

„Kinyílnak a virágok” – kreatív zenei játék

Zenei aláfestés



Virágkeringő
a Diótörő
balettéből

Pjotr Iljics
Csajkovszkij



<https://www.youtube.com/watch?v=bqREVWydK4>

Célok



a mozgásos önkifejezés
fejlesztése



a képzelet serkentése



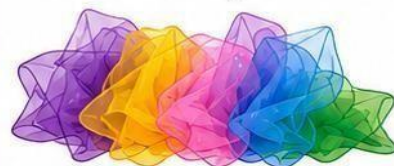
a mozgás és a zene
összehangolása



ellazulás és érzelmi átélés

Eszközök

- fátylak, sálak vagy
színes szalagok



A játék menete

1 Bevezetés

(rövid történet)

A pedagógus így szól
a gyermekekhez:

„Kis magok vagyunk,
mélyen a földben alszunk...

A nap felkel, és
felébredt bennünket.”



2 Átváltozás

- A gyermekek leguggolnak
(magocskák).
- Választanak egy fátylat.
- Virággá változnak.



3 A virágok kinyílnak

- lassú emelkedés;
- nyújtózkodás;
- a karok (a fátlyollal)
szirmokként kinyílnak.



4 A virágok öröme

- finom ringatózás
jobbra-balra;
- lassú forgások;
- szabad, lágy
mozgások a zene
ritmusára.



5 Befejezés

- A virágok „elfáradnak”
és becsukódnak.
- Lassan visszatérnek
a kiinduló helyzetbe.



Módszertani javaslatok



Bátorítsd a szabad mozgást, túlzott javítás nélkül.



Variálhatod:

- kis vagy nagy virágok;
- erős vagy gyenge szél.



Páros vagy csoportos formában is játszható:
„virágoskert” kialakításával.



♥ A csend segít jobban figyelni és pontosabban hallani! 😊



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: „A virágok beszélnek”



Cél

- a hangok helyes kiejtésének gyakorlása és fejlesztése;
- a tiszta beszéd fejlesztése;
- a beszéd és a mozgás összehangolása.



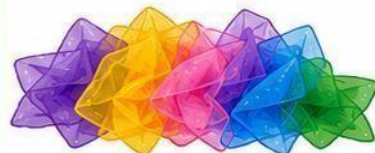
Történet

„Egy varázskertben a virágok nemcsak táncolnak... hanem beszélnek is! Minden virág szépen és érthetően beszél, hogy a többi virág is megértse.”



Eszközök

- fátylak, sálak vagy színes szalagok



A játék menete

1 Átváltozás

A gyermekek virággá változnak (fátyollal vagy sállal).



2 A virágok suttognak (bemelegítés)

A pedagógus szótagokat vagy hangokat mond, a gyermekek pedig halkán ismétlik:

- sa-sa-sa
- ma-ma-ma
- la-la-la

Mozgás: finom ringatózás.



3 A virágok tisztán beszélnek

A gyermekek lassan és tisztán ismétlik:

- nap-ocs-ka
- vi-rág
- lu-mi-ná

Minden szótagot hangsúlyoznak.

Mozgás: minden szótagra kitarják a karjukat.



4 A virágok visszhangja

A pedagógus mond egy szót, a gyermekek visszhangként ismétlik:

- virág → virág
- napocska → napocska

Változat:

- halkán / hangosan
- lassan / gyorsabban



5 A mesélő virág (választható)

Minden gyermek mond egy szót vagy rövid mondatot:

„Én egy piros virág vagyok.”

„Szeretem a napsütést.”



Gyakorolható hangok

S, SZ:

- szél
- szivárvány



R:

- rózsza
- virág



L:

- lilium
- levél



Mit fejleszt?

- ✓ a hangok helyes kiejtését
- ✓ a beszéd ritmusát
- ✓ az önbizalmat a megszólalásban
- ✓ a hallási figyelmet



Tanács a pedagógusnak

Bátoríts minden gyermeket!

Érezze úgy, hogy a megszólalása ugyanolyan szép és fontos, mint egy virág a kertben.



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A virágok felébrednek”

ritmusgyakorlatok 1-2-3-ra

(irányított változat)

1. A magok (kiinduló helyzet)

A gyerekek guggolnak.

Ismételjük 2-3 alkalommal:

- 1 - felemeljük a fejünket
- 2 - enyhén felemeljük a vállunkat
- 3 - egy kicsit kinyújtózunk



2. A virág kinyílik

- 1 - felemeljük az egyik karunkat (szirom)
- 2 - felemeljük a másik karunkat is
- 3 - szélesen kitarjuk a karunkat
(Lassan ismételjük, zenére.)



3. A virág ringatózik

- 1 - enyhén balra hajolunk
- 2 - visszatérünk középre
- 3 - jobbra hajolunk



4. Forgás

- 1-3 - egy lassú, teljes fordulat
(Kétszer ismételjük.)



5. A virág a szélben

- 1 - felemeljük a karunkat
- 2 - lassan leengedjük
- 3 - szabadon mozgatjuk (a fátyol „repül”)



6. A virág bezárul

- 1 - a karunkat a testünkhöz húzzuk
- 2 - lehajolunk
- 3 - visszaguggolunk



Javaslatok

- Az elején mondd lassan és érthetően: „1-2-3”.
- Ezután csak a zene szóljon, és a gyerekek kövessék a ritmust.
- Változtathatod a tempót: lassan - gyorsabban.

d. Játék a hallás fejlesztésére

„A virágok suttogása” – zenei játék

(piano – forte)

Fogalom

Egy egyszerű játék, amelynek segítségével a gyerekek megtanulják a különbséget a halk (piano) és a hangos (forte) hangok között, virágok ihlette mozgások segítségével.

Rövid történet

Egy varázslatos kertben a virágok kétféleképpen beszélnek:

- néha suttognak (piano)
- máskor örömben kiáltanak (forte)



A játék menete

1 Kiinduló helyzet

A gyerekek guggolnak – „virágbimbók”.



2 Piano (halkan – suttogva)

A pedagógus halk zenét indít vagy halkan énekel.

A gyerekek:

- lassan felemelkednek
- apró, finom mozdulatokat végeznek
- gyengéden lengetik a fátlyat



Utasítás: „A virágok suttognak...”

3 Forte (hangosan – energikusan)

A zene erőteljesebbé válik.

A gyerekek:

- teljesen felegyenesednek
- szélesen kitarják a karjukat
- nagyobb, energikusabb mozdulatokat végeznek



Utasítás: „A virágok örömben kiáltanak!”

4 Váltakozás

A pedagógus váltogatja:

piano → forte → piano

A gyerekek mozgással azonnal reagálnak.



Játékváltozatok

- tapsolással (halkan/hangosan)
- zongorával vagy más hangszerrel (ha rendelkezésre áll)
- hirtelen megállással: „A virágok megfagytak!”



Mit fejleszt?

- a zenei hallást (a piano és forte közötti különbség felismerését)
- a figyelmet és a gyors reakciókészséget
- a mozgáskontrollt
- a kifejezőkészséget



Tanács a pedagógusnak

Kapcsold össze a zenét, a mozgást és a történetet, hogy a tanulás játékos és örömteli élménnyé váljon!



Hallgatunk a fülünkkel... érzünk a szívünkkel... örömmel mozgunk!



2. HÉT

a. Ismerkedő játék

Játék: „A repülő bogár világában”

Zenei aláfestés: „A dongó röpte” – Nyikolaj Rimszkij-Korszakov



Cél

- ✓ a hallási figyelem fejlesztése
- ✓ a gyors tempó érzékelése
- ✓ a képzelet fejlesztése zenehallgatás által
- ✓ vonzó, motiváló tanulási környezet kialakítása



A játék kerete

A pedagógus a termet kertté alakítja:

- ✿ a gyerekek virágokká válnak (színes kendőkkel)
- ✿ egy vagy több gyermek lesz a repülő bogár
- ✿ a többiek a „virágok”, amelyek várják a látogatót

A bevezetéshez használható hangulatvilágítás vagy természetes hangok.



A játék menete

1. Bevezetés (történet)

„Egy csendes kertben a virágok mozdulatlanul állnak...
...de egyszer csak egy zümmögést hallani...”



2. Zenehallgatás – első meghallgatás

A gyerekek mozgás nélkül hallgatják a zenét.

Kérdések:

- Lassú vagy gyors a zene?
- Mit gondoltok, mi történik?



3. Maga a játék

A zene újraindul.

A bogár (a gyors zenére):

- gyorsan mozog a teremben
- „röpköd” a virágok között

A virágok:

- a helyükön maradnak vagy finoman mozognak
- reagálnak, amikor a „bogár” elhalad mellettük



4. Szerepcsere

Több gyermek is egymás után lehet „bogár”.



5. Befejezés

A zene megáll → minden „rovar” megáll és „elalszik”.



Változatok

- ✿ több bogár egyszerre (nagyobb mozgásigény esetén)
- ✿ „fáradt bogár” – a végén lassabb mozgás
- ✿ hangutánczással kombinálva: „bzzz”



Mit fejleszt?



a gyors tempó felismerését



a figyelmet és a zenére adott reakciót



a képzeletet és a szerepjátékot



a mozgás-koordinációt



b. Játék a zenei készségek fejlesztésére

„Rovarok a virágoskertben”

Cél

- ✓ a helyes légzés kialakítása (belégzés orron át, kilégzés szájon át)
- ✓ a kifújás szabályozása
- ✓ a tiszta beszéd és az éneklés előkészítése



Történet

Egy rovarokkal teli virágoskertben minden kis élőlény másképp lélegzik és mozog...



A játék menete

1 Nyugodt pillangók

- Belégzés az orron keresztül (karok emelése)
- Kilégzés a szájon keresztül (a karokat lassan leengedjük)

„A pillangók könnyedén repülnek...”



2 Szorgos méhecskék

- Belégzés az orron keresztül
- Hosszú kilégzés a szájon át: „bzzzzz...”

A cél a hosszú és szabályozott hang kiadása.



3 Játékos katicabogarak

- Belégzés az orron keresztül
- Kilégzés rövid fújásokkal: „puf-puf-puf”

A rövid kilégzések szabályozásának gyakorlása.



4 Repülő pityang

- A gyerekek egy pityangot vagy pihét fújnak (képzeletben vagy valóságosan)
- Hosszú, egyenletes kilégzés.



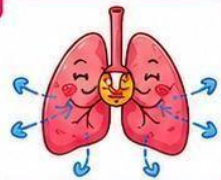
Egyszerű szabályok

- ✓ mindig az orron keresztül lélegzünk be
- ✓ nem emeljük túl magasra a vállunkat
- ✓ lassan és szabályozottan fújjuk ki a levegőt



Mit fejleszt?

- ✓ a helyes légzést a beszédhez és az énekléshez
- ✓ a tüdőkapacitást
- ✓ a légáram szabályozását
- ✓ a koncentrációt és a relaxációt



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A rovarok ritmusa”

– ritmusjáték gyerekeknek

Cél

- ✓ a ritmusérzék fejlesztése
- ✓ a mozgások összehangolása a zenével
- ✓ a hallási figyelem és memória fejlesztése

Történet

Egy virágoskertben a rovarok nem csak repülnek... mindegyiknek saját ritmusa van!

1 Bemelegítés – „Hallgassuk a rovarokat!”

A pedagógus egy egyszerű ritmust üt a tenyerén.

A gyerekek figyelnek és megismétlik.



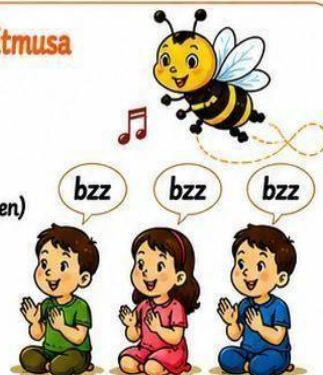
2 A méhecske ritmusa

Minta:



ta – ta – ta,
(egyenletes ütés a tenyérén)

A gyerekek mondják:
bzz – bzz – bzz”
és ütik a ritmust.



3 A katica ritmusa

Minta:



A gyerekek:

- ütnék a tenyerükre
- tapsolnak a térdükre (szünet)
- újra ütnék a tenyerükre



4 A pillangó ritmusa

Minta:



ta – ti-ti – ta”
(két gyors ütés + egy lassú)

A gyerekek:

- ütnék a tenyerükre
- kétszer gyorsan a térdükre
- újra ütnék a tenyerükre



5 Felismerő játék

A pedagógus egy ritmust üt → a gyerekek mondják:
„Ez a méhecske / katica / pillangó ritmusa!”



Változatok

- különböző eszközök használata (töbe, rázata, csörgő)
- mozgás a térben (ritmus szerint járás)
- a gyerek lesz a „karmester”



Mit fejleszt?

- ✓ a ritmusérzékét és a zenei löktetést
- ✓ a ritmusminták megkülönböztetését
- ✓ a mozgások összehangolását
- ✓ a koncentrációt és a kifejezőkészséget

A légzés szabályai

- ★ figyelünk
- ★ helyesen tartjuk a ritmust
- ★ van türelmünk és örülünk a játéknak!



d. JÁTÉK A HALLÁS ÉS AZ INTONÁCIÓ FEJLESZTÉSÉRE

„HALLGASD MEG A ROVAROKAT!”

– JÁTÉK A HALLÁS FEJLESZTÉSÉRE

CÉL

- ✓ a zenei és fonematikus hallás fejlesztése
- ✓ a hangok megkülönböztetése (magasság, hangerő, időtartam)
- ✓ a hallási figyelem fejlesztése

TÖRTÉNET

Egy kertben a rovarok mind a saját nyelvükön „beszélnek”...

de figyelmesen kell hallgatnunk őket, hogy felismerjük őket.



1 „BECSUKJUK A SZEMÜNKET ÉS FIGYELÜNK”

- A gyerekek csendben ülnek, csukott szemmel.
- A pedagógus egy hangot ad ki.



2 ISMERD FEL A ROVART!

MÉH	hang: „bzzzzz” (hosszú, folyamatos)	bzzzzz...
KATICABOGÁR	hang: „tap–tap–tap” (halk koppantások)	tap tap tap
SÁSKA	ritmikus hang (pl. taps vagy hangszer hangja)	...

A GYEREKEK TALÁLJÁK KI: „MELYIK ROVAR EZ?”

3 MEGKÜLÖNBÖZTETŐ JÁTÉK

A PEDAGÓGUS VÁLTOZTATJA:

- hangos / halk
- hosszú / rövid
- gyors / lassú

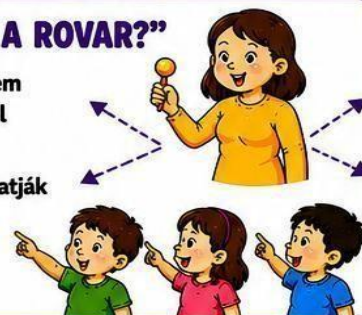


A GYEREKEK REAGÁLNAK:

- felemelik a kezüket hangos hang esetén
- leguggolnak halk hang esetén

4 „HOL VAN A ROVAR?”

- A pedagógus a terem különböző sarkaiból adja ki a hangot.
- A gyerekek megmutatják az irányt.
- Fejlődik a hallási tájékozódás.



5 UTÁNOZZUK A ROVAROKAT

- Egy gyermek egy rovar hangját utánozza, a többiek kitalálják, melyik rovaré.



JAVASLATOK

- használjunk hangszereket is (csengő, kis dob)
- kezdjük jól érzékelhető különbségekkel (hangos–halk)
- később térjünk át finomabb különbségekre
- legyünk kreatívak, és használjuk a rovarok világát!



MIT FEJLESZT?

- ✓ a zenei hallást és a figyelmet
- ✓ a hangok felismerését és megkülönböztetését
- ✓ a hang alapján történő térbeli tájékozódást
- ✓ a hallási memóriát

3. HÉT

a. Ismerkedő játék

„Ki vagyok én?” – zenei játék az állatok nyelvén

CÉL

- ✓ a zenei hallás és az intonáció fejlesztése
- ✓ a kiejtés gyakorlása hangutánzó szavakkal
- ✓ a kreativitás és az önkifejezés ösztönzése



A JÁTÉK LEÍRÁSA

A gyermekek állatmaszkot választanak vagy kapnak. Sorban minden gyermek bemutatkozik, majd az adott állat hangján „énekel”.



1 BEMUTATKOZÁS

A gyermek mondja:

„Játékos
cica vagyok!”



„Csintalan
liba vagyok!”

2 ÉNEKLÉS AZ ÁLLATOK NYELVÉN

A pedagógus irányításával a gyermek egy egyszerű dallamot énekel az adott állat hangjával:



KUTYA: „Ham-ham-ham”



MACSKA: „Miau-miau”



EGÉR: „cin-cin”



LIBA: „Gá-gá-gá”

Használható egy ismert dallam is (pl. egy egyszerű gyermekdal).



3 CSOPORTOS JÁTÉK

- Minden gyermek együtt énekel.
- Vagy a pedagógus „vezényel”:
 - csak a kutyák
 - csak a macskák
 - minden állat együtt



VÁLTOZATOK

- hangosan / halkán (dinamika)
- gyorsan / lassan (tempó)
- „Találd ki az állatot!” – egy gyermek énekel, a többiek felismerik az állatot.



MÓDSZERTANI JAVASLATOK

- ösztönözd a szabad önkifejezést, túlzott javítás nélkül
- válassz egyszerű, ismétlődő dallamokat
- vond be minden gyermeket, még a félénkebbeket is



MIT FEJLESZT?

- a zenei hallást és a ritmusérzékét
- a dikciót és a hanghasználatot
- az önbizalmat az önkifejezésben
- a figyelmet és a csoportban való reagálást





CÉL

- ✓ a magánhangzók helyes felismerése és kiejtése (A, E, I, O, U)
- ✓ a fonematikus hallás fejlesztése
- ✓ a beszéd és mozgás összehangolása



TÖRTÉNET

Az erdő állatai elfelejtettek beszélni... csak magánhangzókat használnak! A gyerekeknek segíteniük kell nekik, hogy helyesen „énekeljenek”.



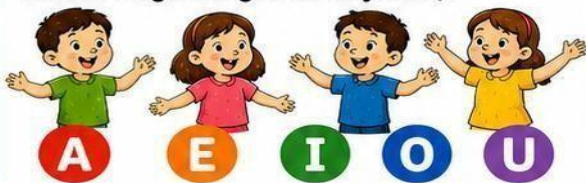
A JÁTÉK MENETE

1 BEMELEGÍTÉS – MAGÁNhangzók

A pedagógus tisztán mondja:

A - E - I - O - U

A gyerekek ismétlik hangosan és mozdulatokkal kísérik (a karok minden magánhangzónál kinyílnak).



2 ÁLLATOK ÉS MAGÁNhangzók

Minden állat egy magánhangzón „beszél”:

- Medve: „**A-A-A**” (mély hang)
- Nyuszi: „**I-I-I**” (vékony hang)
- Tehén: „**O-O-O**”
- Kismadár: „**E-E-E**”
- Farkas: „**U-U-U**”

A gyerekek ismétlik, és utánozzák az állatok mozgását.



3 ÉNEKELJÜK A MAGÁNhangzókat

Egy egyszerű dallamra a gyerekek csak magánhangzókat „énekelnek”.

„**A-A-A / E-E-E / I-I-I...**”

Lehet:

- egyenként
- csoportokban (minden csoport egy magánhangzó)



4 TALÁLD KI AZ ÁLLATOT!

A pedagógus mondja:

„**A-A-A**”

A gyerekek válaszolják:

„**A medve!**”



VÁLTOZATOK

- hangosan / halkán
- gyorsan / lassan
- magánhangzók kombinálása: „**A-E-I**”



MIT FEJLESZT?

- ✓ a magánhangzók helyes kiejtését
- ✓ a fonematikus hallást
- ✓ a hang irányítását
- ✓ a figyelmet és a hallási memóriát



c. Az állatok ritmusa - ritmusjáték gyerekeknek

CÉL

- ✓ a ritmusérzék fejlesztése
- ✓ a mozgás és a hang összehangolása
- ✓ a figyelem és a hallási memória fejlesztése

TÖRTÉNET

Egy vidám erdőben minden állatnak megvan a saját ritmusa.

A gyerekeknek meg kell hallgatniuk, és utánozniuk kell őket!



1 BEMELEGÍTÉS – HALLGASD MEG ÉS ISMÉTELD!

A pedagógus egy egyszerű ritmust tapsol a tenyerén. A gyerekek ismétlik.



2 A MEDVE RITMUSA (lassan és nehézkesen)

Minta:

bum – bum – szünet

A gyerekek:

- dobolnak az asztalon (lassan)
- mondják: „bum-bum”



3 A NYUSZI RITMUSA (gyorsan és könnyeden)

Minta:

ta-ta-ta-ta
(gyors taps)

A gyerekek:

- gyorsan tapsolnak a tenyerükön
- ugrálnak könnyeden



4 A LÓ RITMUSA

Minta:

ta – ta – ti-ti – ta

A gyerekek:

- dobolnak az asztalon, majd tapsolnak (lépések imitálása)



5 A MADÁR RITMUSA

Minta:

ti-ti – szünet – ti-ti

A gyerekek:

- gyorsan tapsolnak a tenyerükön
- csapkodnak a kezükkel, mint a szárnyak



6 TALÁLD KI, MELYIK ÁLLAT!

A pedagógus eljátszik egy ritmust, a gyerekek kitalálják és mondják: „Ez a medve / nyuszi / ló / madár!”



VÁLTOZATOK

- használhatunk hangszereket (dob, csörgő)
- a gyermek „vezényelhet”
- különböző ritmusok kombinálása (két állat egymás után)



MIT FEJLESZT?

- ✓ a ritmusérzék és a zenei lüktetést
- ✓ a ritmusminták felismerését és megkülönböztetését
- ✓ a koncentrációt és a figyelmet
- ✓ a testkifejezést
- ✓ a figyelmet és a csoportban való együttműködést a hallási memóriát



MIT TANULUNK?

Minden állatnak megvan a saját ritmusa!



d. Játék a zenei hallás és az intonáció fejlesztésére



Zenei skála gyermekeknek (Do-Re-Mi)

A zenei skála olyan, mint egy létra vagy egy hanghíd:
ahogy felmegyünk → a hangok magasabbak lesznek,
ahogy lemegyünk → a hangok mélyebbek lesznek.

Egyszerűsített skála

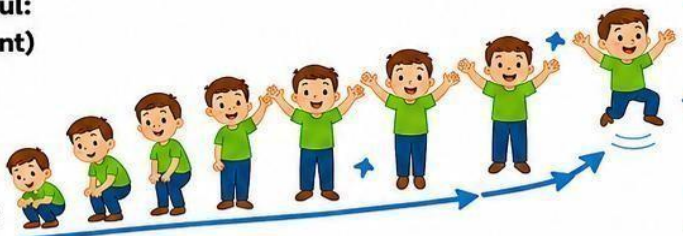
A gyerekek ismétlik:

Do – Re – Mi – Fa – Sol – La – Si – Do

Mozgásos gyakorlat

Minden hanghoz mozdulat társul:

- Do – leguggolunk (mélyen lent)
- Re – nagyon kicsit felállunk
- Mi – még feljebb állunk
- Fa – karokat széttárjuk
- Sol – kinyújtjuk a karokat
- La – felállunk a lábujjhegyre
- Si – karokat fel
- Do (magasabban) – kis ugrás



Énekléses gyakorlat

A pedagógus énekel, a gyerekek ismétlik:

- „Do – Re – Mi” (felmenet)
- „Mi – Re – Do” (le menet)

Használható szótag: „la-la-la”

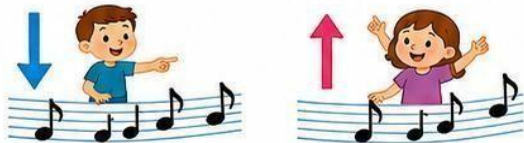


Játék: „Hol a hang?”

A pedagógus énekel egy hangot.

A gyerekek megmutatják:

- lefelé mutatnak = mély hang
- felfelé mutatnak = magas hang



Állatos változat

- Do – medve (mély)
- Mi – cica (közepes)
- Sol – madárka (magas)



Javaslatok

- használj gesztusokat (kéz-létra)
- ismételd 2–3 percig naponta
- ne javítsd túlzottan, inkább utánozzatással

Mit fejleszt?

- a zenei hallást
- az intonációt
- a tájékozódást a magasságban
- a hallási memóriát



4. TAVASZ-ÉBRESZTŐ



a. Bevezető játék

Zenei hallgatás: Claude Debussy – A kert esőben

<https://www.youtube.com/watch?v=IDaTsci252w>

Bevezető játék:

„Mi vagyunk a legszorgalmasabbak a kertben!”



Célok:

- a gyermekek figyelmének felkeltése és aktív részvételének kialakítása
- figyelem és reakciók fejlesztése a jelzésekre
- mozgások összehangolása
- képzelet és játékos kifejezőkészség fejlesztése



Mesélés:

„Eljött a tavasz! A kertben sok a munka, és mi vagyunk a legszorgalmasabbak! Öntözünk, ültetünk, gondoskodunk a virágokról, hogy szépek és erősek legyenek. Dolgozzunk együtt a kertben!”



Változatok:

A nevelő csak a tevékenységet mondja:
„Öntözzünk!” → a gyerekek locsolnak
„Ültessünk!” → más típusú mozgás
„Gondozzuk a virágokat!” →
finom, gyengéd mozdulatokkal
ápolják a növényeket
A gyerekek gyorsan reagálnak.



Befejezés:

A gyerekek kört alkotnak és együtt mondják:
„Eljött a tavasz, mi vagyunk a legszorgalmasabbak a kertben!”

A játék menete

1 Köszöntjük a kert lakóit

A nevelő mondja: „Jó reggelt, kedves kert lakói!
Készen álltok a játékra?”
A gyerekek válaszolnak: „Igen!” és integetnek.



2 Elültetjük a magokat

A nevelő: „Ültetünk magokat a földbe!”
A gyerekek:
• leguggolnak
• a mutatóujjukkal lyukat készítenek a földbe
• beletetik a magot



3 Megöntözzük a virágokat

A nevelő: „A virágoknak szükségük van vízre!”
A gyerekek:
• úgy tesznek, mintha locsolókannával locsolnának
• mondják: „csepp-csepp-csepp”



4 Nézzük, milyen szépek lettek!

A nevelő: „Milyen szép lett a kert!
Mi vagyunk a legszorgalmasabbak!”
A gyerekek:
• felegyenesednek
• szétnyitják a karjukat és mosolyognak



5 Tavaszi szél fúj

A nevelő: „Fúj a tavaszi szél!”
A gyerekek:
• jobbra-balra ringatóznak
• legyintik a karjukat



b. Szójáték a kertben

Célok:

- a helyes és tiszta kiejtés fejlesztése
- a légzés és a beszédritmus gyakorlása
- a szókincs gazdagítása ismétléssel és játékkal
- a hallás figyelmének fejlesztése

Történet:

„Tavasszal, a felkészülés idején, a kis kertbarátok elültetik a magokat, megöntözik őket és gondozzák a virágokat. De hogy jól tudjanak dolgozni, szépen és érthetően kell beszélniük!”



A játék menete

1. Bemelegítés

Ások, ások a kertben,
virág nyílik mellettem.



2. Nyelvtörők

1 Sári ássa a kertet,
Soma salátát vetett.



2 Hat mag vár a föld alatt,
a kisbogár arra szalad.



3 Csepp, csepp eső hull a földre,
szomjas füre zöld mezőre,
iszik a fa és a virág,
mosolyog az egész világ.



3. Variációk

- tapsolás tenyérrel
- ismétlés ritmusra
- mozdulattal kísérve (ásás, vetés, locsolás)



4. Mit fejleszt?

- kiejtés és a beszéd tisztasága
- légzés szabályozása
- hallás figyelme
- az önkifejezés fejlődése
- beszéd-mozgás összehangolása



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére „A kiskert ritmusa” – ritmusjáték

Célok:

- a ritmusérzék fejlesztése
- mozgás és hang összerendezése
- figyelem és hallás fejlesztése
- a ritmus társítása kerti tevékenységekkel



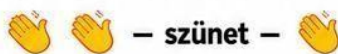
Történet:

„Eljött a tavasz, és a kiskertben sok a munka! Gondozzuk, ültessük, öntözzük, és közben figyeljünk rá: minden munkának megvan a maga ritmusa!”

A játékok bemutatása

1 Bemelegítés – „Hallgatok és ismétlek”

A pedagógus egy egyszerű ritmust tapsol:



A gyerekek ismétlik.



2 A lépések ritmusa

Minta:

DUM – DUM – szünet

A gyerekek:

- lépnek a helyükön (nehéz lépéssel)
- mondják a ritmust



3 Ültetés ritmusa

Minta:
ta – ta – ta

A gyerekek:

- kis magokat tesznek (képzletben)
- mondják a ritmust



4 Locsolás ritmusa

Minta:
ti-ti – ti-ti – szünet

A gyerekek:

- tenyerükkel locsolnak
- mondják a ritmust



5 Gyomlálás ritmusa

Minta:
ta – szünet – ta

A gyerekek:

- kihúzzák a gyomokat (képzletben)



6 Emlékezzünk vissza!

A pedagógus eljátszik egy ritmust.

A gyerekek azt mondják:

- „Ültetünk!”
- „Locsolunk!”
- „Gyomlálunk!”
- „Betakarítunk!”



★ Változatok

- különböző hangszerek használata (pl. dob, ritmarúd)
- a gyerek vezet „a kiskert igazgatójaként”
- két ritmus kombinálása



♥ Mit fejleszt?

- ritmusérzék és zenei lüktetés
- mozgás és ritmus kapcsolata
- figyelem és hallás
- reakció a ritmusváltásra
- testi kifejezőképesség

★ Befejezés:

Ültetünk és locsolunk
közben vígan dalolunk





CÉLOK

- a színek – hangok – (hangjegy) társítása
- a zenei hallás fejlesztése
- egy egyszerű dallam leolvasásának elindítása
- koordináció és figyelem



ESZKÖZÖK

- színes harangocskák (vagy bármilyen színes hangszer)
- színes lapok / vagy színes „dallamkártyák”

Társítási példa:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| ● piros → DO | ● világoskék → SZÓL |
| ● narancssárga → RE | ◆ sötétkék → LÁ |
| ● sárga → MI | ● lila → SZÍ |
| ● zöld → FA | |



A JÁTÉK MENETE



1. BEVEZETÉS

Mondd:

„Minden harangocska egy szín és egy hang!”

- mutasd meg az összes színt
- mondj/szólj egy hangot
- a gyerekek ismétlik



2. SZÍNEK FELISMERÉSE

- mutass egy színes lapot (pl.: ●)
- a gyerek a piros harangocskát szólaltatja meg

Változat:

- a te neved után mondják a színeket + a hangot



3. ELSŐ „DALLAM”

Helyezz el az asztalra vagy tarts a kezvedben egy színekből álló sorozatot:



A gyerekek:

- sorrendben „lejátszák”
- megszólaltatják a harangocskákat

Nagyon fontos:

- lassan haladj
- ismételd többször



4. A VEZÉNYLŐ

- te leszel a „vezénylő”
- mutasd meg a színeket egyenként

Utána:

- egy gyerek lesz a vezénylő



6. FIGYELMI JÁTÉK

Szabály:

- ha 2 színt mutatsz → 2 harangocskát szólaltatnak meg
- ha 1 színt mutatsz → csak egyet

Változat:

- gyorsan mutasd → gyors reakció

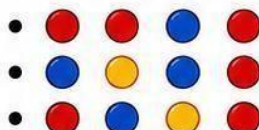


VÁLTOZATOK

- a gyerekek álljanak sorban → „harangzenekar”
- egy gyerek legyen a „karmester”
- két ritmus kombinálása



„DALLAMKÁRTYA” KEZDŐKNEK

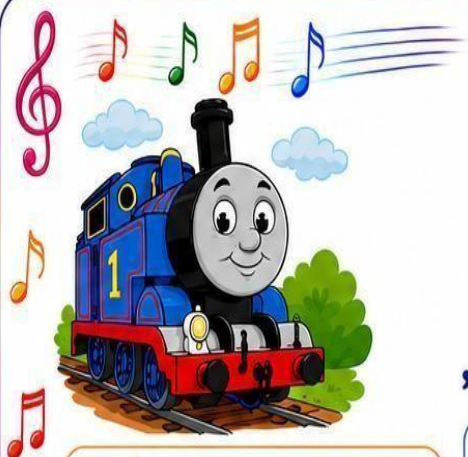


EREDMÉNYEK

A gyerekek:

- egyszerű vizuális olvasás útján közelítenek a zenéhez
- megtanulják, hogyan lehet a zenét „olvasni”
- fejlődik a figyelem és a csoportban való együttműködés





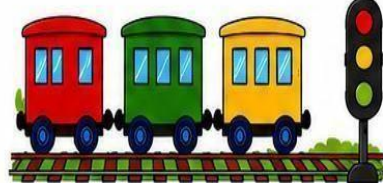
MÁJUS

1. HÉT



a. Szociális készségeket fejlesztő játék

„Thomas a gőzmozdony”



CÉLOK

- a csoportos együttműködés
- a képzelet fejlesztése
- a szabályok játékos megtanulása
- figyelem és koordináció



2. Játék – „Állomások tanulása”

Előkészület:

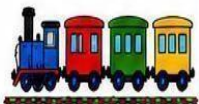
Helyezz „állomásokat” a teremben:

- Betűállomás
- Számállomás
- Zeneállomás



Feladat:

- A vonat megindul.
 - Ha egy állomáshoz érnek: „MEGÁLLJ!”
- A gyerekek megoldanak egy feladatot:
- mondj egy betűt
 - mondj egy számot
 - tapsolj egy ritmust



1. Játék – „A barátság vonata”

Hogyan játszunk:

- A gyerekek vonatot alkotnak (egymás mögé állnak).
- Az első gyerek „Thomas” (a mozdonyvezető).

Miközben haladnak, mondják:

Thomas vonata pöfög,
vidáman az úton zötyög.
Piros kocsi, kék kocsi,
integet a kis Jancsi.



Közben:

- minden gyerek sorban halad és bemutatkozik:

„Andrásnak” hívnak...
és a „piros” színű kocsi vagyok.

Segíts az odafigyelésben és az együttműködésben!



TIPPEK A SZOCIÁLIS KÉSZSÉGEKHEZ

- tartsd a játékokat rövidnek és dinamikusnak
- használj ismétlődéseket
- dicsérd minden részvételt („Szuper, kocsik!”)
- kerülj a versengést → hangsúlyozd az együttműködést



EREDMÉNYEK

A gyerekek:

- magabiztosabban érzik magukat a csoportban
- megtanulják, hogyan lehet a zenét „olvasni”
- fejlődik a figyelem és a csoportban való együttműködés





b. Játék a helyes beszéd fejlesztésére: A mássalhangzók kocsija

★ 1. Minden gyermek

- kap egy egyszerű mássalhangzót (M, S, T, P, B)

Amikor mondd: „Indul az M kocsi!”

→ a gyermek mondja: **M-M-M**



★ 2. „Találd ki a hangot!”

Te kiadsz egy hangot:

A gyermekek:

1. kitalálják a betűt: **S**
2. kiválasztják azt a gyermeket, akinél az adott betű van



★ 3. „A szavak vonata” (választható)

Mondd: „Az M vonat szavakat hoz!”

A gyermekek mondják:

M → „mama, mese”

S → „sapka, süni”



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

★ 1. „Indítsuk a vonatot!”

A gyermekek vonatot alkotnak (kéz a vállon).

Mondd:

„Mi vagyunk a zenélő vonat!”

Mindenki:

- körben halad
- ritmusosan mondja:

Sst-sst, pöf-pöf

→ bevezetted az alapritmust



★ 2. „A hangok vonata”

Minden gyermek kap egy hangot:

- „csatt-csatt”
- „sú-sú”
- „ziki-zak”

A vonat halad:

- mindenki sorban kimondja a saját hangját

→ fejleszti a ritmusérzékét és a figyelmet.





★ Minden gyermek:

- kap egy színt / harangocskát

Te mondd:

„Indul a **PIROS** kocsi!”

→ ● DO megszólal



★ Mini-gyakorlatok:

● ● ● → DO RE MI

● ● ● ● → DO MI FA DO

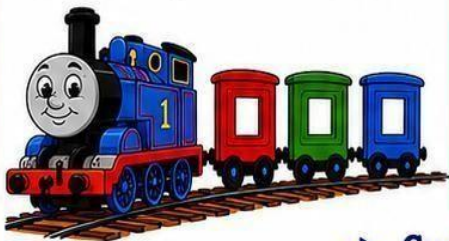
A gyermekek:

- sorban megszólaltatják a harangocskákat
- követik a színeket



🕒 „Zenei állomások”

A vonat megáll az állomásoknál:



● Ritmusállomás

- tapsolj: egy-kettő



● Színállomás

- mutasd a megfelelő színt



● Zeneállomás

- szólaltasd meg a harangocskát



→ Gyors állomásváltás! (dinamikusan) →

🚦 „A zenei jelzőlámpa”



● → megy + énekel

● → lassan halad

● → STOP (megdermed)

★ Befejezés – „A vonat koncertje”

Történet:

„Thomas vonata koncertet ad!”

- Te vezényled a színeket
- A gyermekek megszólaltatják a harangocskákat



💡 Fontos tanácsok

- használj rövid mondatokat
- ismételd ugyanazokat a mintákat
- bátorítsd a gyermekeket

🏆 Eredmények

A gyermekek:

- játék és mozgás közben tanulnak
- felismerik a színeket és a hangjegyeket
- fejlődik a ritmusérzékük és koordinációjuk
- könnyebben beilleszkednek a csoportba





2. HÉT



a. Ismerkedő játék „Csónak a vízen”



1. játék – „Szálljunk be a csónakba!”

Hogyan játsszuk?

- A gyermekek körben ülnek (a csónak).
- Egyenként „beszállnak”.

Mindenki mondja:

„Én ... vagyok,
és beszálok
a csónakba.”



➔ Segíti az ismerkedést és a bizalom kialakulását.

2. játék – „Evezzünk együtt!”

Játék menete:

- A gyermekek ülnek vagy állnak.
- Evező mozdulatokat végeznek.

Ritmikus utasítás:

- „Lassan evezünk...”
- „Gyorsan evezünk...”



➔ Fejleszti a ritmusérzékét és a koordinációt.

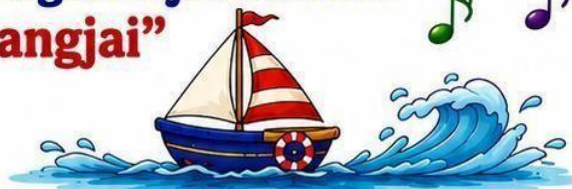


b. Játék a zenei készségek fejlesztésére

★ Cél

- a zenei hallás fejlesztése
- hang és ritmus összehangolása
- figyelem és reakciókészség fejlesztése

„A víz hangjai”



★ 1. szakasz – A hangok megtanulása (1-2 perc)

Mutasd meg és gyakoroljátok:



„csepp-csepp” → esőcseppek
(rövid, könnyű hang)



„sssss.....” → hullámok
(hosszú, lágy hang)



„úúú” → csónak
(folyamatos, mélyebb hang)

A gyermekek ismétlik utánad.

★ 2. szakasz – Hangok összekapcsolása (2 perc)

Mesélj egy „hangos történetet”:



„Esik az eső a vízre...”
→ gyermekek: **csepp-csepp**



„Jönnek a hullámok...”
→ gyermekek: **sssss.....**



„Megjelenik a csónak...”
→ gyermekek: **úúú**

Ismételjétek el 2-3 alkalommal ugyanebben a sorrendben.



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A hullámok ritmusa” (4–5 perc)



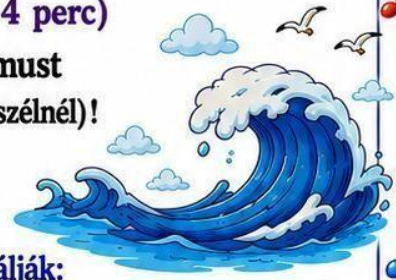
Példák:

- **lassú:** Sssss–Ssssss – Sssss
Sssss –  – Sssss
- **gyors:** Ssss–Ssss–Ssss
   
- **kombinált:** lassú + gyors
 Ssss –   
- **pontos ismétlés**



★ 4. játék: A hullámok ritmusa (3–4 perc)

Alkoss egy ritmust
(anélkül, hogy beszélnél)!



A gyerekek kitalálják:
„nyugodt tenger” vagy „vihar”?



nyugodt tenger



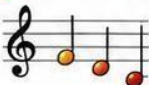
vihar



d. Játék a hallás fejlesztésére

„Hallgass és válaszolj”



- Te énekeled/mondod: MI–RÉ–DÓ 
- a gyerekek mutatják: 

★ A hangok vonata (3–4 perc)

- A gyerekek vonatot alkotva sorban állnak.
- Minden gyermek egy hangot képvisel.

- Ha a Do–Re–Mi hangokat énekeled, akkor a megnevezett gyerekek hozzád lépnek.
- Ha a többi hangot énekeled, ők is csatlakoznak.
- Így alakul ki a hangok vonata.



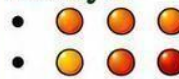
További ötletek

- találj ki a dal szövegét, ha „üres” szavak vannak benne
- találj ki egy „válaszszöveget”
- adjatok mozgást hozzá:
 - taps = kéz
 - lábdobogás = láb

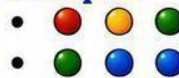


Színes „ritmusminták” példák

Könnyű:



Közepes:



Nehéz:



(az egész skála)



Mit tanulnak a gyerekek?

- teljes zenei skála
- színek és hangok – dallam kapcsolat
- zenei olvasás kezdete
- figyelem és együttműködés



3. HÉT

a. Ráhangelő játék "Szárnyaló repülő"



Célok

- a gyermekek figyelmének felkeltése
- a ritmusérzés és a koordináció fejlesztése
- zökkenőmentes átmenet a foglalkozásba
- pozitív, közösségi hangulat kialakítása

A játék menete

1 Beindítjuk a motort

Mondd: „Szálljunk be a repülőbe!”

vrrr...

A gyerekek: kitérítik a karjukat (szárnyak).

Indítsátok be a motort:

- „vrrr...” (lassan → gyorsan)
- fokozatosan erősödik a hang (mint egy valódi repülőnél)



2 Felszállás

Mondd: „A repülő gyorsul!”

- a gyerekek könnyedén futnak vagy gyorsan lépkednek

hang: „vrrrrrrrrr”

„FELSZÁLLUNK!”

- lábujjhegyre emelkednek
- karjukat magasba emelik



3 Nyugodt repülés

„Repülünk a felhők között...”

- lassú mozdulatok
- halkabb hang: „vrrr...”
- nyugodt légzés

→ segíti az összpontosításra való áttérést



4 Leszállás

„A repülő ereszkedik...”

- lassú mozdulatok
- a hang fokozatosan halkul: vrrr... vrr...

„Leszálltunk!”

- a gyerekek csendben leülnek



★ Előnyök a gyermekek számára

- ★ ellazulnak és örömmel vesznek részt
- ★ felkészülnek a tanulási tevékenységekre
- ★ fejlődik a ritmusérzésük és a koordinációjuk
- ★ pozitív módon vezetik le a fölösleges energiáikat
- ★ megtanulnak együttműködni a társaikkal



b. Játék a zenei készségek fejlesztésére

„A repülő hangjai”

Mássalhangzók gyakorlása játékosan:

- **V – V – V** (a motor hangja)
- **S – S – S** (a szél hangja)
- **F – F – F** (a levegő hangja)
- **R – R – R** (erős motorhang)

A gyerekek:

- tisztán és ritmusosan ismétlik
- mozgással is kísérhetik (karok mint szárnyak)



3. „A repülő szavakat hoz”

Mondd: „A repülő V betűvel kezdődő szavakat hoz!”

A gyerekek:

„váza, varjú, virág”

Más hangokkal:

- **S** → „sapka, sün”
- **F** → „fa, felhő”



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A repülés”

Mondd: „Lassan repülünk...”

- lassú mozdulatok
- folyamatos hang



Mondd: „Gyorsan repülünk!”

- gyors ritmus
- energikus mozgás



„Ritmikus turbulencia”

Mutass mintát:



vrr – szünet – vrr
... ..
vrr-vrr – szünet
... ..

A gyerekek: ismétlik a ritmust.

„STOP, repülő!”

Mondd: „A motor leállt!”

→ a gyerekek azonnal megállnak.

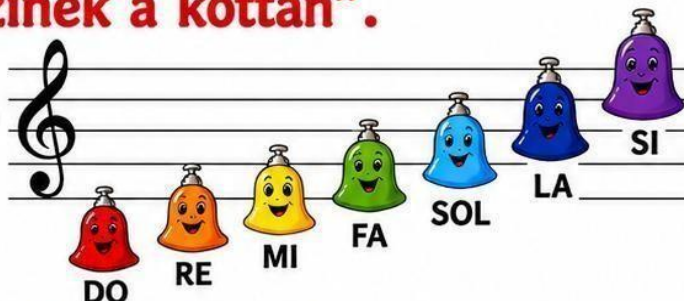


d. Játék a hangmagasság és a zenei intonáció fejlesztésére „Színek a kottán”.

1. változat:

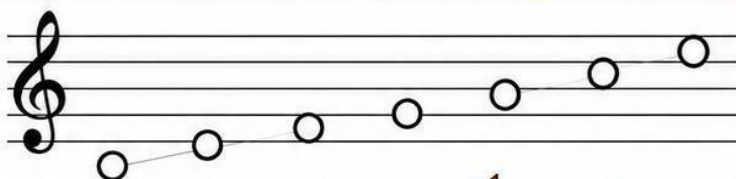
- Rajzolj egy öt vonalas kottát!
- Helyezd el a hangjegyeket a megfelelő vonalakra:
 - DO – az első segédvonalra (a kottavonalak alatt)
 - RE, MI, FA... felfelé sorban
- Színezd ki az egyes hangokat:

● DO | ● RE | ● MI | ● FA | ● SOL | ● LA | ● SI



2. változat:

- Adj hangjegyeket a vonalakra!
- Rajzolj kottanéveket (színezés nélkül)!



Útmutató:

- „Színezd ki a hangjegyeket a minta szerint!”



4. HÉT

a. Ráhangoló játék: Zenei hallás fejlesztése



<https://www.youtube.com/watch?v=c3LjvUzxm5E>

„Mit hallasz?”



b. Játék a zenei készségek fejlesztésére:

„Beszédcseppek”: játék a beszédritmus fejlesztésére

Célok

- a hangok tisztá ejtése
- a légzés kontrollálása
- a beszéd ritmusának fejlesztése
- a hang-ritmus koordináció fejlesztése



A játék menete



1 „A csepp mondja”

Mondd:

„Minden csepp szól egyet!”

Mondd egyszerűen:

- Kipp – kopp
- Csepp – csepp
- Kipp – kopp – kipp
- Csepp – csepp – csepp

A gyerekek:

- tisztán ismétlik
- ritmusban (mint a cseppek)



2 „Cseppeső szótagokkal”

Alkoss mintákat:

- PA – TA – PA
- SA – SA – TA
- PA – SA – TA

A gyerekek: pontosan ismétlik

- tenyérrel finoman koppinthatnak



3 „Szavak esője”

Mondd: „Szavak cseppekkel P-vel!”

A gyerekek: „papa, párna, patak”

Más hangokkal:

- S → „sapka, sárga”
- T → „tata, toboz”



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

„A vihar”

A játék menete

1 Csend a vihar előtt

Mondd:

„Nyugodt az égbolt...”

- a gyerekek mozdulatlanul ülnek
- nyugodt légzés



2 Az első esőcseppek

„Elkezd esni az eső...”

- ujjakkal: csepp... csepp...
- lassú, halk ritmus



3 Erősödik az eső

„Egyre jobban esik!”

- tenyérrel: csepp-csepp-csepp
- gyorsabb ritmus



4 Heves eső

„Szakad az eső!”

- ütögetés a térden
- erőteljes ritmus



5 A vihar

„Megérkezett a vihar!”

- lábbal dobogás
- taps + térdütés
- hangok: BUM! SSS!
- energikus mozgás



6 A vihar elcsendesedik

Fokozatosan halkítsd:

- láb → térd → taps → ujjak

Befejezés:

„Kisüt a nap...”

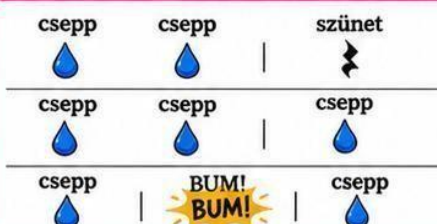
→ teljes csend



Ritmusváltozat (ismétlés)

Mutass mintát:

- csepp – csepp – szünet
- csepp – csepp – csepp
- csepp – BUM! – csepp



A gyerekek:

- pontosan megismétlik a ritmust.



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

1. változat: „Énekelj a vonalrendszeren!”

Példák:

C D E F G A H C

 Do Re Mi Fa Szol La Si Do

C D E F G A H C

 Do Mi Fa Do Szol Si Do Re

A gyerekek:

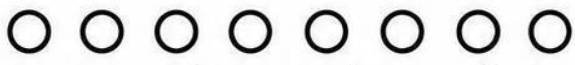
- követik a hangokat
- énekelnek / csengettyűket használnak



2. változat: „Ragaszd a megfelelő hangot!”

Tartalom:

- hangok és kijelölt helyek
- alul: színes körök (kivághatók)

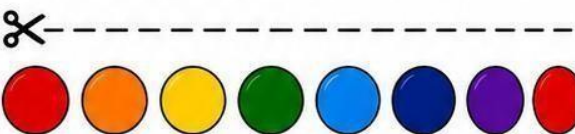
C D E F G A H C

 Do Re Mi Fa Szol La Si Do

Feladat:

- ragaszd a megfelelő színt a hangokhoz

Használd:

- nagy köröket
- élénk színeket
- kevés hangot egy oldalon



JÚNIUS

1. HÉT



a. Ráhangoló játék

Zenehallgatás – Vivaldi: „Nyár”

Célok

-  a zenei hallás fejlesztése
-  a zene hangulatainak felismerése
-  a képzelet fejlesztése
-  kapcsolat a zene és a természet között



Színkód a hangokhoz:

 Do  Re  Mi  Fa  Szol  La  Si  Do

A TEVÉKENYSÉGEK MENETE

1 Bevezetés

– Mondd el: „Hallgatunk egy nyári zenét... Hogyan képzeld el a nyarat, amikor hallod?”

A gyerekek válaszolnak:

- meleg
- csendes
- viharos



2 Meghallgatás

Hallgass meg egy részletet Vivaldi: „Nyár” című művéből!

A gyerekek:

- figyelmesen hallgatnak
- becsukhatják a szemüket



3 Beszélgetés

Egyszerű kérdések:

- „Milyen volt a zene: csendes vagy izgalmas?”
- „Mit hallottál?”
szél, vihar, napsütés



4 Mozgás zenére

Játsszátok el a zenét!

A gyerekek:

- ☀ lassú mozgás → napsütés
- 🌬 gyors mozgás → szél
- ⚡ energikus mozgás → vihar



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére: „A nyár légzése”

játék a relaxációra és a légzés tudatos irányítására

Célok

- 🎵 a légzés szabályozása
- 🎵 ellazulás és megnyugvás
- 🎵 a figyelem fejlesztése
- 🎵 felkészülés a tevékenységekre



A játék menete

1 „Belélegzem a meleg levegőt”

Mondd el: „Belélegzem a nyár meleg levegőjét...”

A gyerekek:

- mélyen belélegeznek az orron át
- felemelik a karjukat (akár a naphoz)



2 „Kifújom a meleg szelet”

Mondd el: „Kifújom a nyár meleg szelet...”

- lassan kifújnak a szájon át
- leengedik a karjukat
- hangot adnak: „fuuuu...”



3 „Megszagolom a virágokat”

Mondd el: „Megszagolok egy virágot...”

- mélyen beszippantanak
- számukra kedves illatot képzelnek el



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére: „A nyár ritmusa”

Célok

- 🎵 a ritmusérzék fejlesztése
- 🎵 mozgás és hang összehangolása
- 🎵 lassú/gyors, hosszú/rövid, erős/gyenge különbségek felismerése
- 🎵 kifejezés játék és képzelet segítségével



A játék menete

1 „A nap ritmust ver”

Mondd el: „A nap ritmust ad!”

A gyerekek:

- lassan tapsolnak a tenyérükkel
- ismétlik: „tam... tam...”



2 „A nyár hullámai”

Mondd el: „A tenger hullámai?”

- karokkal hullámokat mutatnak (köríveket)
- mondják: „ssss... ssss...”

Változtatás:
lassú → gyors



3 „A nyári szél”

Mondd el: „Fúj a szél...”

- mondják: „fuuuu...”
- lassú karlengtetés

Ezután: a szél erősödik →
ritmus gyorsul



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

Az intonáció fejlesztése – téma: „Nyár”

Célok



a helyes éneklés (fel- és lefelé)



a hangmagasság szabályozása (magas/alacsony)



a hangok magasságának megkülönböztetése



zenei kifejezés

1 „A nap felkel – a nap lemegy”

Mondd: „A nap felkel az égen.”

A gyerekek:

- felemelik a kezüket
- éneklük a nap „felkelésének” hangjait (pl. „la-la-la” felfelé)

„A nap lemegy.”

- leengedik a kezüket
- éneklük a hangokat lefelé ↓

– gyakorolja a hangok felfelé és lefelé haladó mozgását



2 „A hullámok énekelnek”

Éneklő hangok:

- halk hullám → lágy hang
- nagy hullám → mély hang



3 „A nyár madarai”

Hangolás:

- a kis madár → magas hang („cip-cip”)
- pihenés → lágy hang („uuu”)

– a regiszterek közti különbség felismerése



4 „A nyár visszhangja”

Te énekel: „la-la” (felfelé vagy lefelé)

A gyerekek pontosan visszaéneklük (visszhang).

Változatok:

- rövid / hosszú
- felfelé / lefelé



2. HÉT

a. Ráhangelő játék: „Kirándulás a hegyekbe”

Célok

- egy tematikus hangulat kialakítása
- a képzelet és a részvétel ösztönzése
- a gyerekek bevonása a tevékenységekbe

1 A helyszín előkészítése

A következőket használhatod:

- fenyőfák (kartonból vagy papírból)
- hegyek (rajzolt vagy papírból)
- sátor (szimbolikus)
- állatok (medve, róka, nyuszi)
- készítsetek egy „meserétet”!



2 Hangeffektusok (hangulatkeltés)

Hallgassátok meg a következő hangokat:

szél 🌬️, madarak 🐦, víz (patak) 💧

- a hangerő csökkenjen, hogy ne vonja el a figyelmet, hanem teremtsen megfelelő hangulatot.



3 A történet elkezdése

Mondd el: „Elindulunk nyaralni a hegyekbe!”

A gyerekek:

- „összepakolják a hátizsákjukat”
- elképzelik az útvonalat



4 Képzeletbeli útvonal

Menjetek végig az osztályban:

- „erdőn” (óvatosan)
- „patakon” (ugrálva)
- „hegyen” (mászva)

A gyerekek mozognak és felfedeznek: csigákat, leveleket, köveket stb.



b. Játék a zenei képességek fejlesztésére

1 „Az elvarázsolt hegyek manói”

Játékmenet:

- Üljetek körbe.
- Az első játékos elkezd egy „hegyi manó dallamot” ezzel a témával:

*Fenyő susog, szél dalol,
Hegytetőről visszhang szól.
Patak csobog, nap ragyog,
Kirándulni jaj, de jó!*

- A következő játékos megismétli és folytatja.

Változat:

- Ki tovább viszi → egy hangulati elemet ad hozzá (állathang, szél hangja 🐻, szél 🌬e, stb.)



2 „A hegyi vándor”

Játékmenet:

- Egy gyerek a „hegyi vándor”.
- Gyorsan elmond egy leírást:

*Láttam fenyőt, magas hegyet,
csillogó kis patakat,
A szél halkan mesét súgott,
s hallgattam egy rigót.*

- Tisztán és érthetően úgy kell beszélnie, hogy el ne akadjon.

Kihívás:

- A többiek gyorsan tegyenek fel kérdéseket, megpróbálva összezavarni a mondókázót.



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére



„A robbanó ritmus”

Így rendezzék el a játékot

- Körben vagy sorban (ideális 10–20 fő)
- Minimum 6 fő



Alapszabályok

1. Mindenki ugyanazt az egyszerű ritmust tapsolja:
👏 taps – 👏 taps – szünet – 👏 taps →
2. A ritmus folyamatosan megy (mint egy „motor” a játékban)



Célok

- egy tematikus hangulat kialakítása
- a képzelet és a részvétel ösztönzése
- a gyerekek bevonása



Változatok (válasszatok egyet vagy kombináljatok):

- számok (1, 2, 3....) 1 2 3
- állatok 🐻 🐱 🐰
- időjárás ☁️ ☀️ 🌧️
- szavak egy témában (pl.: hegyek, nyaralás) 🏔️

„Robbanás”

Ha valaki hibázik:

- felgyorsítjuk a ritmust
- megváltoztatjuk a kezdést
- megismétlünk egy szót

„ROBBANTS!” = egy kihívás:

- 5 másodperc csend 😬
- mond valami vicceset
- tegyél egy vicces hangot
- zárunk ki egy játékost a következő körre – érdekesebb lesz



Kihívások és sikerélmények

- kreativitás és figyelem fejlesztése
- ritmusérzék, hallás és beszédképesség erősítése
- együttműködés és jó hangulat megteremtése





d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

“A hegy visszhangja”

Célok



a zenei
hallás
fejlesztése



a helyes
intonáció
gyakorlása



a hallási
memória
fejlesztése



figyelem és
reakciókészség
fejlesztése

A játék menete

1 Bevezetés

Mondd:
„A hegyekben járunk... és halljuk a visszhangot!”
Mutasd be:



Lááá!



→



Lááá...
(visszhang)

A gyerekek:

- figyeljék meg a különbséget

2 Alapjáték – Visszhang

Te éneksz:



lá – lá



lá – lá



A gyerekek:

- pontosan megismétlik (mint a visszhang)

Változatok:

- magas / mély
- hangos / halk
- rövid / hosszú





Játékos változatok

„Visszhang-gyerek”




- egy gyermek vezeti a játékot
- a többiek ismétlik



„Eltűnő visszhang”



- néha nem ismétljük meg
- fokozott figyelmet igényel



„Vidám vagy szomorú visszhang”




- különböző érzelmekkel ismétljük meg



Tippek

- egyszerű mintákkal kezd
- használd gesztusokat (kéz a fülhöz)
- bátorítsd a gyerekeket, ne javítsd őket túl szigorúan



Eredmények

A gyerekek:

- hangokat és ritmusokat utánoznak
- pontosabban énekelnek
- fejlődik a hallási figyelmük
- fejlődik a hallási memóriájuk és reakciókészségük



Ötvözi a zenét és a beszédet.

A HEGYEK



130

2. HÉT

a. Ismerkedő játék



„Csendes reggel” – Zenehallgatás: Morning Mood

Edvard Grieg: Peer Gynt – Morning Mood

Mondhatod a gyerekeknek:
„Képzeljétek el, hogy a nap
lassan felkel... a madarak
énekelni kezdenek... és ti is
lassan felébredtek.”



Javasolt mozgások:

- Finoman nyújtózkodnak, mint ébredés után.
- Ásíthatnak (eltúlzottan, játékosan 😊).
- Megdörzsölik a szemüket.
- Lassan felállnak, mintha még nem akarnának kikelni az ágyból.



„Energikus ébredés” – Zenehallgatás Musszorgszkij: Egy kiállítás képei – A kijevi nagykapu



Mondhatod:

„Most képzeljétek el, hogy
hősként ébredtek fel!
A zene erőteljes és fenséges!”



Javasolt mozgások:

- Hirtelen felülnek az „ágyból”.
- Szélesen kitárják a karjukat, mint a hősök.
- Nagy, határozott léptekkel járnak.
- Köszönnék, mint a királyok vagy a lovagok.



b. JÁTÉK A ZENEI KÉPESSÉGEK FEJLESZTÉSÉRE:

JÁTÉK: „A TENGER ZENEKARA”

HOGYAN JÁTSSZUK:

- 1 CSAPATOKRA OSZTÁS** – a gyerekek 3–5 fős kis csoportokat alkotnak.
- 2 HANGSZERVÁLASZTÁS** – minden csapat válasszon egy „hangszert” az alábbiak közül:
 -  kagyló (pengetős hang)
 -  víz (csobogó hang)
 -  homok (sziszegő hang)
 -  hang (madarak vagy halak hangja)
- 3 RITMUSKÉSZÍTÉS** – minden csapat talál ki egy ritmust vagy rövid dallamot.
- 4 VEZÉNYLÉS** – egy gyermek vagy a tanár „dirigál”, és összehangolja az összes csapat játékát egy közös „tengeri szimfóniává”.
- 5 BEMUTATÓ** – minden csapat előadja a saját alkotását.

MILYEN KÉPESSÉGEKET FEJLESZT?

-  ritmusérzék
-  együttműködés a csapatban
-  kreativitás
-  aktív hallgatás
-  zenei kifejezőkészség



c. JÁTÉK A RITMUSÉRZÉK FEJLESZTÉSÉRE:

„A RITMUS CSATÁJA”

HOGYAN JÁTSSZUK:

- Az osztály csapatokra oszlik.
- Minden csapat kitalál egy saját ritmust.
- A csapatok „párbajoznak” egymással:
 - 1. csapat bemutatja a ritmust
 - 2. csapatnak tökéletesen vissza kell ismételnie

PONTSZÁM:

- +1 pont, ha a ritmus helyes
- +2 pont, ha tökéletesen az elsőre sikerül

EXTRA:
Lehet döntő fordulót tartani a legjobb csapatok között.

1. CSAPAT VS **2. CSAPAT**

★ **FEJLESZTI:**
kreativitást + hallást + csapatmunkát



d. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

„Zenei telefon”

Hogyan játsszuk?

- 1 A gyerekek egymás mögött sorban állnak.
- 2 Az első gyermek kap egy rövid dallamot (pl.: do-mi-szol).
- 3 Halkan elénekli a következő gyermeknek.
- 4 A dallam végighalad a soron.
- 5 Az utolsó gyermek hangosan elénekli.

do – mi – szol



A móka 😊

Általában a dallam útközben egy kicsit „elváltozik”, ami sok nevetést okoz. 😊

Fejlesztzi:

- finom hallást 🦻
- intonációt 🎵
- figyelmet 👁️

3. HÉT

a. Ismerkedő játék

„Ki az előadó?”



A játék leírása

Egy gyermek becsukja a szemét, miközben egy másik gyermek megszólal. Az első gyermeknek ki kell találnia, ki énekelt vagy adott hangot.

A játék menete

- 1 Egy gyermeket kiválasztunk, aki háttal áll vagy eltakarja a szemét.
- 2 Az óvodapedagógus kijelöl egy másik gyermeket, aki hangot hallat (pl.: „lááá”).
- 3 A gyermeknek fel kell ismernie a hangot.
- 4 Ha kitalálja, szerepet cserélnek.



b. JÁTÉK A ZENEI KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉRE

1 LÉGZŐGYAKORLAT: „FÚJJUK A FELHŐKET!”

CÉL:

- a helyes légzés fejlesztése
- a kilégzés szabályozása
- felkészítés az éneklésre

HOGYAN JÁTSSZUK?

Az óvodapedagógus mondja:

„Az égen puha felhők vannak...
fújjuk őket odébb!”

A gyerekek:

- mélyen belélegeznek az orronkon
- lassan kifújják a levegőt a szájukon: „ffffff...”
- kinyújtják a karjukat, mintha tolnák a felhőket

VÁLTOZAT:

- kis felhő → rövid kifújás
- nagy felhő → hosszú kifújás



2 GYAKORLAT: „A TENGHER HULLÁMAI”

CÉL:

- a légzés szabályozása
- a légzés és a mozgás összehangolása

HOGYAN JÁTSSZUK?

A gyerekek felemelik a karjukat.

KIS HULLÁM:

- belégzés → karok fel
- lassú kilégzés → „SSSSS...”

NAGY HULLÁM:

- mély belégzés
- hosszú kilégzés → „UUUUUU...”



3 JÁTÉK: „AZ ÓRIÁSLUFI”

HOGYAN JÁTSSZUK?

Az óvodapedagógus mondja:

„Fújjunk fel egy nagyon nagy lufit!”

A gyerekek:

- belélegeznek az orronkon
- 2–3 másodpercig bent tartják a levegőt
- lassan kifújják, mintha felfújnák a lufit

A VÉGÉN:

„Pukki!” → rövid, erőteljes kifújás



4 JÁTÉK: „REPÜLNEK A MÉHECSKÉK”

CÉL:

- légzés fejlesztése
- a hang kitartásának gyakorlása

A GYEREKEK:

- mélyen belélegeznek
- hosszan kilélegeznek: „BZZZZZZ...”

Ki tudja a legtovább kitartani a hangot?



5 JÁTÉK: „ELFÚJJUK A GYERTYÁKAT”

HOGYAN JÁTSSZUK?

EGY GYERTYA:

- rövid fújás

TÖBB GYERTYA:

- hosszú, szabályozott fújás



6 JÁTÉK: „A GŐZMOZDONY”

Az óvodapedagógus mondja:

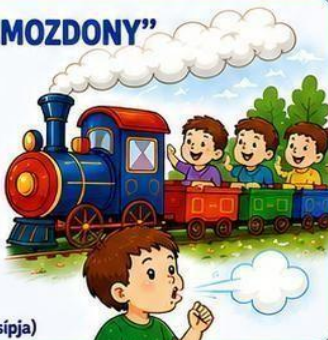
„A vonat elindul az állomásról!”

A gyerekek:

- mélyen belélegeznek
- ritmusosan fújják ki a levegőt: „S–S–S–S”

MAJD:

„FÚÚÚÚÚ!” (a mozdony sípja)



7 ZENEI JÁTÉK: „HALK SZÉL – ERŐS SZÉL”

A gyerekek utánozzák:

- halk szél → „SSSSS...” (halkan)
- erős szél → „SSSSS...” (hangosabban)

SEGÍT:

- ✓ a légzés szabályozásában
- ✓ a hangerő szabályozásában
- ✓ az intonációra és éneklésre való felkészítésben



c. Játék a ritmusérzék fejlesztésére

♫ ♪ = „Lépj a ritmusra!” = ♫ ♪

★ A tevékenység célja

A ritmusérzék és a mozgáskoordináció fejlesztése.

A játék leírása

Az óvodapedagógus tapsol vagy dobos játszik egy ritmust, a gyerekeknek pedig járniuk vagy lépegetniük kell a hallott ritmus szerint.



A játék menete

- 1 Az óvodapedagógus egy egyszerű, egyenletes ritmust játszik.
- 2 A gyerekek figyelmesen hallgatják.
- 3 Elindulnak a teremben, és a hallott ritmusra lépkednek.
- 4 A ritmus megváltozik (gyorsabb vagy lassabb lesz), a gyerekeknek pedig alkalmazkodniuk kell hozzá.

Változatok

- lábujjhegyen járás / sarokjárás a ritmusnak megfelelően
- megállás szünetnél (amikor a ritmus elhallgat)
- karmester (egy gyermek adja a ritmust)

Értékelés

Megfigyelhető, hogy a gyermekek mennyire tudják:

- megtartani a ritmust járás közben
- mozgásukat a ritmusváltozásokhoz igazítani
- összehangolni mozgásukat a többiekkel

b. Játék a hallás és az intonáció fejlesztésére

★ A tevékenység célja

A hallás fejlesztése a magas és mély hangok megkülönböztetésére.

A játék leírása

A gyerekek mozgással reagálnak a magas és mély hangokra.

A játék menete

- 1 Az óvodapedagógus egy hangot énekel:
▶ **magas hang** → a gyerekek felemelik a kezüket
▶ **mély hang** → a gyerekek lehajolnak
- 2 A hangok váltakoznak.
- 3 A gyerekeknek gyorsan és helyesen kell reagálniuk.











Megjegyzés a fényképek felhasználásáról

A jelen kiadványban szereplő fényképek az óvodában megvalósított nevelési és oktatási tevékenységek során készültek, és kizárólag pedagógiai, oktatási célból kerülnek felhasználásra.

A képek felhasználásához és közzétételéhez valamennyi érintett óvodai csoport gyermekének szülője vagy törvényes képviselője előzetesen írásbeli hozzájárulását adta, összhangban a személyes adatok védelméről szóló (EU) 2016/679 európai parlamenti és tanácsi rendelet (GDPR) előírásaival.

A hozzájárulás a GDPR 6. cikk (1) bekezdés a) pontja, valamint 7. cikke alapján került beszerzésre, amelyek kimondják, hogy a személyes adatok kezelése jogszerű, amennyiben az érintett személy, illetve kiskorú esetében annak törvényes képviselője önkéntes, konkrét, megfelelő tájékoztatáson alapuló és egyértelmű hozzájárulását adta.

A jelen kiadványban szereplő valamennyi fénykép a gyermekek magánélethez való jogának, emberi méltóságának és mindenek felett álló érdekének tiszteletben tartásával került kiválasztásra és felhasználásra, kizárólag a kiadványban bemutatott oktatási-nevelési tevékenységek szemléltetése céljából.