

ÖSSZEFOGLALÁS II. JÓZSEF ÚTON ISTENNEL

Gyülekezeti óraszám: 1. Egyházi iskolák óraszama: 1.

ÓRAVÁZLAT-JAVASLAT

Fő hangsúly: József történeteinek keresztül az Isten útján járás témájának az elmélyítése.

Értelmi cél: József történeteinek keresztül az Isten útján járás témájának az elmélyítése.

Érzelmi cél: Megerősítés abban, hogy az Isten útján járni jó.

Pragmatikus cél: Bátorítás arra, hogy a hittanos Józsefhez hasonlóan akarjon járni Isten útján.

Óra fő része	Javaslatok	Módszertani javaslatok, Taneszköz
Motiváció, ráhangolódás, előzetes ismeretek aktiválása	<p>Játék: A hittanoktató a munkáltató tankönyv 1. feladatának a képeit fénymásolja, és egyenlő darabra vágja egyenként mind az ötöt, majd borítékba teszi. A gyerekeket csoportra bontja, majd minden csoport kap egy-egy borítékot. A gyerekek feladata:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kirakni a képet a puzzle-darabokból. 2. A képet felragasztani egy lapra. 3. A csoport a képen látható jelenetet némajátékkal előadja úgy, hogy a többiek kitalálják, hogy József életének melyik eseményét ábrázolják. A kitalált kép felkerül a táblára. 4. Ha sikerült minden képet sikerült összerakni és jelenetet kitalálni, akkor a táblára felrakott képeket közösen időrendi sorrendbe rakjuk, majd elmeséljük a történetet. Kiegészítésként megoldhatjuk az 1. feladatot. 	<p>Közös játék</p> <p>1. f.</p> <p>beszélgetés, csoportmunka</p>
Feldolgozási javaslat	<p>Kapcsolódó feladatok: 2-3-4. f. A feladatoknak ellenőrző szerepe van.</p>	
Énekjavaslat	A történet során tanult énekek ismétlése.	Tankönyv énekgyűjteménye

INSTRUKCIÓK A MUNKÁLTATÓ TANKÖNYV FELADATAIHOZ

4. f. megoldása:

József egyiptomi gazdájának a neve.

Ennivaló, más szóval.

Ennyi álmot látott a fáraó.

A fáraó egyik álmában ebből hét is van.

	P	O	T	I	F	Á	R
	E	L	E	D	E	L	
K	E	T	T	Ó			
	K	A	L	Á	S	Z	

József megfejtette.

Benjámín zsákjában találták.

Ők azok, akik kikutatják az ellenség országát.

	Á	L	O	M	
	P	O	H	Á	R
K	É	M	E	K	

TOVÁBBI ÖTLETEK

1. Játék: Ki vagyok? (ismétléshez)

Öntapadó matricákra írjuk fel a bibliai szereplők nevét egyesével. Mindenki kap egy nevet, de nem nézheti meg. (A matricákat a gyerekek a homlokukra is ragaszthatják.)

Minden gyerek hátára egy öntapadó matricát ragasztunk, amelyen egy bibliai szereplő neve szerepel József történetéből. Nagy csoportlétszám esetben korábbi történetek szereplőinek a nevét is felírhatjuk. A feladat kitalálni, hogy „Ki vagyok?” Olyan kérdéseket tegyenek fel, amire vagy igennel, vagy nemmel lehet felelni. Pl: Férfi vagyok? Gazdag vagyok? József testvére vagyok? stb.

2. Játék: Igaz-hamis!

Kijelöljük a teremben, hogy hova kell futniuk a gyerekeknek, ha igaz állítást mondunk, és hova, ha hamis állítást mondunk. (Lehet azt is kérni, hogy taps után egyszerre kezdjenek el futni.)

3. Játék: Nyerő kocka

Készítsünk egy nagy dobókockát. Minden oldalra írjunk fel egy-egy kérdőszót. Egyik oldalon az áll: Nyeremény. (vigyünk magunkkal apróságokat az órára, amit odaadhatunk nyereményként)

- Ki?
- Mit?
- Hol?
- Hogyan?
- Miért?
- Nyeremény!

Egy önként jelentkező dob. A dobott kérdőszóval kell megfogalmaznia egy kérdést, amire a többiek válaszolnak. Aki jól felel, az dobhat ezután. Ha valaki nyereményt dob, megkapja a nyereményt, eldöntheti, hogy ki dobhat legközelebb.