
**ATÁMOP-3.1.4/08/2-2008-0072 „Kompetencia alapú oktatás fejlesztése
Nyíregyházán” pályázat keretében készített
intézményi innovációs fejlesztés**

**MOZGÁS-JÁTÉK-KÉPESSÉGFEJLESZTÉS
képesztő program**

Készült: Móra Ferenc Általános Iskola 033425
Nyíregyháza

*A játék
„Az különös.
Gömbölyű és gyönyörű,
csodaszép és csodajó,
nyitható és csukható,
gomb és gömb és gyöngy, gyűrű.
Bűvös kulcs és gyertya lángja,
színes árnyék, ördöglámpa.”
(Kosztolányi Dezső)*

1. AJÁNLÁS

Játszani valamennyien szeretünk, különösen igaz ez a gyerekekre. Lételemük a mozgás, az együttes tevékenység, az együtt gondolkodás. Azonnal megtalálják ennek lehetőségét a szabadban és zárt térben egyaránt. Erre az alapvető igényükre építettünk e játékgyűjtemény összeállításával, az ismert, régi, sokat játszott és újabb játékok tárházával.

Miért ajánljuk?

A játéktevékenységgel örömet szerzünk tanítványainknak, és ezt az örömforrást használhatjuk fel tanításunk során. A játék számos, jótékony hatását ismerjük, ezek és tanítványaink fejlesztésének lehetőségei szolgálták gyűjteményünk alapját. A sikeres iskolai teljesítményhez szükséges részképességeket, az esetleges képességhiány/okat leghatékonyabban játékkal fejleszthetjük. A játékszituációban a gyermek érdeklődése, teljesítménye, aktivitása is nagyobb. Könnyebben válnak motiválhatóvá általuk.

A játékok alkalmasak lazításra, feszültségoldásra, továbbá a csoportépítést, közösségfejlesztést is szolgálják. Játékainkat a tanítási órákon, a mindennapos testmozgás keretében és szabadidőben többnyire eszköz nélkül is egyaránt alkalmazhatjuk. Játshatóak szobában és szabadterén, csupán vállalkozó kedvű tanítókat, s a játékokra mindig kész gyermekeket igényelnek.

Gyűjteményünk olyan játékokat tartalmaz, melyek játszva fejlesztik az eredményes tanuláshoz szükséges különböző kognitív, megismerő képességeket – az érzékelés-észlelést, a figyelmet, az emlékezetet, a gondolkodást – és a szociális képességet. Ezek a képességek egymásra épülnek a fejlesztés során. A mozgás – mely a képességfejlesztés alapjául szolgál – és a kommunikáció a legtöbb játékot áthatja, így külön területként nem jelenítettük meg.

A játékokat az általuk fejlesztett – fentebb felsorolt – képességek szerint öt területre bontottuk le. Az egyes csoportokon belül további részterületeket alkottunk, melyeket a játékcsoportok elé helyezett táblázatok mutatnak.

2. ÉRZÉKELÉS, ÉSZLELÉS

Kezdetben a kisgyermek mindent megérint, megkóstol, csillapíthatatlan a megismerés utáni vágya. Mozgással, játékkal szerez információkat a világról. A játék közben végzett manipuláció során ismeri meg környezetét. Érzékel, észlel, tapasztal, utánoz, mintát követ, készségek képességek fejlődnek ki. Megtanul idomulni környezetéhez, illetve környezetét alakítani önmagához. Eközben aktív kapcsolatba kerül az őt körülvevő emberekkel, képessé válik az együttműködésre, kommunikációra. Ennek során válik képessé arra, hogy gondolatait közölje, illetve másokét egyre pontosabban megértse. A gondolatok cseréje közben megkezdődik a több szempontú gondolkodás kialakulása. Ez a folyamat szoros kapcsolatban van értelmi fejlődésével. Ahhoz, hogy egy gyermek iskolaéretté váljon, ezeken a fejlődési folyamatokon is végig kell mennie.

Az érzékelés, és az észlelés szoros kapcsolatban áll egymással.

Az érzékelés a külvilág ingereinek felfogása az érzékszerveink, illetve érzékelő sejtjeink (receptor sejtek) segítségével.

Érzéketi modalitások: látás, hallás, szaglás, ízlelés, bőrérzéklek: tapintás, hőmérséklet-érzékelés, fájdalomérzékelés, testérzéklek

Az észlelés az információk agykéregbe jutásával kezdődik. Az emberi elme az így nyert érzékleket összekapcsolja a tapasztalataival, így jön létre az észlelés, amely már pszichikai, intellektuális folyamat.

Az észlelés az ismeretszerzés első lépése, fontos szerepe van a tájékozódásban, fő funkciója a felismerés. Függs a figyelemtől, motivációtól, érdeklődéstől, absztrahálási képességtől is.

Az észlelés fejlesztésének területei és játéktípusai:

- **látás fejlesztése** pl. változtatós játékokkal
- **alaklátás, formaállandóság fejlesztése:** formaalakítás mozgással (járás, futás, mászás, ugrás) minták kirakása, sorminták rajzolása
- **mozgásos (kinesztetikus) észlelés fejlesztése:** hátunkra rajzolt formát kell mozgással ismételni, majd megnevezni (írásелеmek, számok, betűk, mértani formák, szavak stb.)
- **térbeli észlelési viszonyok fejlesztése:** jó eredmény érhető el a helycserés játékokkal.
- **hallási észlelés fejlesztése:** nagyon fontos feladatunk, mert a hiánya olvasástanulási problémát von maga után. Ilyen irányú játékok tanítása alkalmas a problémás gyerekek kiszűrésére. Ezek a játékok alkalmasak a keresztcsatornák fejlesztésére is.

- **tapintás fejlesztése** pl. bekötött szemmel tárgyak felismertetése
- **verbális fejlesztés:** minden játékban alapvetően szükséges a vele kapcsolatos szókészlet kialakítása.

Az érzékelés, észlelés fejlesztését szolgáló játékok tárházában rengeteg játék található. Sok helyhez kötött, rajzos játék, feladat illetve mozgásos játékok. Ebben a segédanyagban mozgásos játékokat gyűjtöttem és csoportosítottam aszerint, hogy hol játszhatók. Ennek megfelelően szobában, szabadban, és szobában, szabadban egyaránt játszható játékcsoportot hoztam létre.

2.1. ÉRZÉKELÉST, ÉSZLELÉST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

JÁTÉKOK		Fejlesztendő terület			
		Vizuális észlelés	Auditív észlelés	Kinesztetikus észlelés	Térbeli észlelés
1.	Kéztükrözés	x			
2.	Nyomozz!-Keress,találj,hallgass!	x			
3.	Árokmacska	x			
4.	Botmegközelítés	x			
5.	Rókahurok	x			
6.	Cowboy	x			
7.	Tolvajlépés	x			
8.	Borstörés	x			
9.	Csak fordítva	x			
10.	Kacsintós	x			
11.	Szemmérték -távolságbecslés	x			
12.	Baglyocska	x			
13.	Horgászás	x			
14.	Kacsintó-szaladó	x			
15.	Kakukkmadár		x		
16.	Ketyegő óra		x		
17.	Szellemkopogtató		x		
18.	Szélkakas		x		
19.	Gyorstávirat		x		
20.	Szembekötő fülelő		x		
21.	Húgomasszony ki vagyok?		x		
22.	Csörgőkígyók		x		
23.	Dúdoló, avagy tárgykeresés hang után		x		
24.	Hol vagy Jancsi?		x		
25.	Csavaros tetők			x	
26.	Gumiember			x	
27.	Mi van a kosárban?			x	
28.	Gyönggyűjtés			x	
29.	Fej, vagy írás			x	
30.	Vöröspecsenye			x	
31.	Körbelabda			x	
32.	Gesztenyeszedés			x	
33.	Hess ki a rétről!				x
34.	Hatos futás				x
35.	A galambom nem piszkos (boszorkány játék)				x
36.	Kötéltáncos				x
37.	Kendőrablás				x
38.	Ki lesz az első?				x
39.	Ki gyűjt többet?				x
40.	Fókák				x
41.	Fecskék				x
42.	Találd meg a párodát!				x
43.	Ki emeli fel hamarabb a zászlót?				x

2.1.1. VIZUÁLIS ÉSZLELÉST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

1. Kéztükörzés

A résztvevők párokra oszlanak. A párok szembeállnak egymással. A csoportvezető jelére kezüket tenyérrel szembefordítják partnerük kezével. Először a pár egyik tagja mozgatja mindkét kezét a tenyér síkjában, tetszés szerinti irányban (fel-le, jobbra-balra). A pár másik tagja tükörként követi kezével ezt a mozgást. Kb. 2-3 perc elteltével a csoportvezető jelére a pár tagjai szerepet cserélnek: aki eddig vezető volt, az vezetett lesz, és viszont. Ez a fázis is kb. 2-3 percig tart. Ezután minden pár tagjai mindkét kezüket úgy emelik fel, hogy szembekerülő mutatóujjaik közé egy-egy hurkapálcát fognak (vagyis közösen tartják a két hurkapálcát). Megint a pár egyik tagja mozgatja két kezét, és a másik követi, kezével tükrözve úgy, hogy a pálcikák ne essenek le. Újabb 2-3 perc után megint szerepcseré következik az előbbi módon, és további 2-3 percig így folyik a gyakorlat. A csoportvezető úgy irányíthatja a párokat, hogy egymással is interakcióba lépjenek (például az egyik pár átbújik a másik pár pálcái alatt, saját pálcáik fenntartásával). A gyakorlat végén a csoport körbe ül, és páronként beszámolnak érzéseikről együttműködésükről, megbeszélik az egész játék tanulságait.

2. Nyomozz! - Keress, találd, hallgass!

A játékosok közösen kiválasztanak egy kisméretű tárgyat, majd egy kivételével kimennek a teremből. A bent maradó játékos elrejtja a tárgyat. A többiek bejönnek és elkezdik keresni. Aki megtalálta, semmilyen módon nem jelzi a többieknek, hogy hol van, csak leül. Az utoljára maradó játékos a vesztes. A játékvezető esetleg ellenőrizheti, hogy akik leültek, tényleg tudják-e a rejtkehelyet. A játék a megfigyelőkészségre és az összpontosításra épít, és nem árt hozzá az sem, hogy egy kicsit tudjunk uralkodni magunkon, hiszen nagyon nehéz rezenéstelen arccal továbbsétálni, ha megtaláltuk a keresett tárgyat!

3. Árokmacska

Helyszín: olyan hely ahol kisebb-nagyobb árok van. Kiválasztunk egy embert aki a macska szerepét vállalja. A többiek egy sorban állnak a árok egyik oldalán. A Macska hátat fordít nekik. Mond egy színt. Akin van ilyen szín az azt kikiáltja hogy: - Rajtam van! Ekkor átmehet (az árkon) úgy, hogy a macska nem kaphatja el. Akin pedig nincs az meg azt mondja: - Rajtam meg nincs! Kapj el cica koma! És minél gyorsabban átfut úgy, hogy el ne kapják. Akit elkapnak az lesz a cica. Célkitűzés: Juss át úgy, hogy ne kapjon el a cica!

4. Botmegközelítés

A leszúrt bot köré felállnak a játékosok, "hátra arc"-ot csinálnak, elmennek egy bizonyos távolságra, ahonnan még egyszer megnézik, milyen irányban van a bot. Ha ez megtörtént, szemüket bekötik és sípjelre valamennyien elindulnak a bot felé. A feladat az, hogy a botot minél inkább meg kell közelíteni. Nyertes az, aki megtalálta a botot, vagy a vezető sípjelekor hozzá legközelebb jutott. Akik a botra már rátaláltak, halkán félreállnak, hogy ne legyenek a többi játékos útjában.

5. Rókahurok

Olyan mély lyukat ásunk, hogy a labda ne látsszék ki belőle, de lazán álljon benne, hogy ujjal meg lehessen fogni - vagy elég tág legyen a lyuk. Föléje hurkot formálunk a kötélből, de a hurok nagyobb legyen, mint a lyuk, legalább öt centivel. Kiolvasunk egy rókát és két rókafogót. A két utóbbi a kötélt két végéhez hasal, s megfogja azt. A labdát a lyukba tesszük. Jön a róka, nyúlkál a labdáért a hurok fölött. A két rókafogó meg figyel, s alkalmas pillanatban megrántja a hurkot, a hurok megfogja a róka kezét! Igen ám, de ha rosszkor rántják meg, előbb vagy később, a róka kiveszi a labdát! ha sikerül neki, újra ő lesz a róka és új rókafogókat olvasunk ki. Ha megfogja a hurok, marad a két rókafogó, és új rókát olvasunk ki. Az a rókafogó páros győz, amelyik több rókát csípett el! (Hurkot egyszerűen úgy csinálunk, hogy kötünk egyet a kötélben, de nem húzzuk meg, lazán tartjuk. A kötélt legalább két méter hosszú legyen!)

6. Cowboy

Körbeállunk, a játékvezető középen. Hirtelen rámutat valakire, annak gyorsan le kell guggolnia, a két mellette állónak pedig gyorsan lőnie kell egymásra, hangot kiadva! Akit előbb eltalált a golyó, vagy ha nem guggolt le időben a középső, az kiesett. A két utolsó ember párbajt játszik.

7. Tolvajlépés

Egy játékos egy fal vagy fa mellé áll hunyónak. A többiek tőle 25-30 méterre felállnak egy sorban. A hunyó hátat fordít a sornak, és hármat számol, hangosan. Ez alatt a többiek megindulhatnak, és léphetnek egyet kettőt a hunyó felé. Több lépésre nincs idejük, mert a hunyó a három után egyet tapsol és visszafordul. Akit mozdulni lát, visszaküldi az indulóvonalhoz. Aztán megint megfordul, számol, tapsol - és így tovább. Akik már közel vannak hozzá, azokat figyelni legszigorúbban a hunyó, hogy visszaküldhesse őket az induláshoz. Előbb-utóbb mégis eléri valaki a hunyó helyét, ráüt a falra vagy fára, s most már ő lesz a hunyó. Minden játékos köteles engedelmeskedni a hunyónak s vita nélkül visszamenni, ha küldik. Az játszik jól, aki óvatosan lép, nem lendül bele nagyon, mert sokszor megeshetik, hogy a lépésnél elveszti az egyensúlyát, s nem tud mozdulatlan maradni, mikor már visszafordult a hunyó.

8. Borstörés

Két szemben álló játékos becsukott ökleit egy másra rakja, úgy, hogy mindegyik játékosnak alul van a bal ökle, felül a jobb. Az első játékos most gyorsan elkezdti ütögetni a jobb (felső) öklével a bal öklét, egyszerre csak elkapja a bal öklét az ütés előtt és így az ütése a második játékos kezére esik. A második játékos úgy védekezik az ütés ellen, ha észreveszi, hogy az első el akarja kapni a bal öklét, akkor ő is elkapja mind a két öklét az ütés előtt. Ha a kettes játékosnak sikerül elkapni az ökleit, akkor ő lesz a felső játékos, tehát ő ütöget.

9. Csak fordítva

A játékvezető szemben áll a játékosokkal, és különböző mozdulatokat végez, amelyeket a játékosoknak utánozniuk kell, de fordítva: ha a bal lábán ugrál, akkor a játékosok a jobbon, ha a jobb kezével vakarja a füle tövét, akkor a játékosok a ballal, ha előre hajtja a fejét, akkor a játékosok hátra, stb. A játékvezető először lassan majd egyre gyorsabban váltogatja és végzi a mozdulatokat. Aki eltéveszti, annak valamilyen zálogot kell adnia.

10. Kacsintós

A játék elején annyi lapot veszünk ki a pakliból, ahányan játszanak. Az egyik a pikk ász legyen, a többi véletlenszerűen kerül ki. A játékvezető a lapokat hátlapjukkal felfelé az asztalra teszi. Mindenki húz egy lapot, anélkül, hogy azt bárki másnak megmutatná. Aki a pikk ászt húzza, az lesz a "gyilkos". A sorsolásra természetesen bármilyen házilag készített, hasonló eszköz is megfelel. A gyilkos úgy dolgozik, hogy feltűnés nélkül szemkontaktust teremt valakivel, és rákacsint. Ha ez sikerül, az illető "meghal", vagyis kiesik a játékból. Akire rákacsintanak, annak néhány másodpercet várnia kell - hiszen különben rögtön lelepleződne a "gyilkos" és vége lenne a játéknak - vagyis kis szünet után jelzi, hogy áldozatául esett a gyilkosnak. A játékosok célja, hogy gyilkolás közben érzék tetten a gyilkost, azaz szemtanúi legyenek a kacsintásnak, úgy, hogy nem rájuk kacsint a gyilkos. Ez meglepően nehéz feladat, hiszen a gyilkoson kívül mindenki kerüli a többiek tekintetét, mivel attól fél, hogy áldozattá válik. Ha egy szemtanúnak sikerül meglesnie a gyilkost, akkor leleplezheti, és ő nyeri a játékot. A gyilkos akkor nyerhet, ha a játékosok száma három alá csökken, mert ekkor már nincs, aki tetten érje a gyilkost.

11. Szemmérték - távolságbecslés

Elmondjuk, hogy ez a játék arra is szolgál, hogy a tapasztalatainkat felhasználva megmutassuk, hogy az idő folyamán milyen jól megtanultuk a távolságokat becsléssel megállapítani. A játékosok zenére sétálgatva elindulnak a teremben. Ha a zene megáll, akkor ők is megállnak ott, ahol vannak.

Ha nincs zene, akkor a megállás történhet tapsra vagy más jelzésre is. A játékvezető és segítője ebben a játékban nem vesz részt, hiszen ők lesznek azok, akik mérik a játékosok egymástól való távolságát. A távolságbecslés sorrendjét úgy alakítjuk ki, hogy először az egymáshoz legközelebb eső játékos becsüli meg társának a tőle való távolságát. Ezt felírjuk, majd a második játékos, helyéről el nem mozdulva megteszi a következő távolságbecslést. Így megyünk tovább, míg mindenki nem mondta ki centiméterekben mérve a hozzá legközelebb eső játékos távolságát. Ha ez megtörtént, akkor jöhet az eléggé izgalmas mérés. A viták elkerülése végett lehet egy krétával kis jelet húzni a cipőorrhoz a földön, hogy az volt a mérés kiinduló pontja. A mért eredményeket is felírjuk, majd következik az értékelés. Ekkor megnyitjuk a táblán a harmadik oszlopot, ahol a becsült és a mért távolság közötti eltérést írjuk fel, centiméterben, majd megállapítjuk a sorrendet, vagyis, hogy ki tévedett a legkevesebbet, ki lett a második, ki a harmadik és így tovább. Az a tapasztalat ezzel a játékkal kapcsolatban, hogy az idősök alig tévednek néhány centit, tehát nagyon kell figyelni a pontos mérésre. Ügyeljünk arra, ha rövidlátó is van a csoportban. Őt megkérhetjük arra, hogy legyen ellenőrző, vagy más módon segítsen, vagy a játékvezető segítsen neki, de ne kerüljön hátrányba jobban látó társai között. Szemmértékkel megállapítani a játékosok egymás közötti távolságát. Kellék(ek): A játékhoz vidám indulózenét használjunk és szükséges egy jól használható mérőszalag is, valamint egy nagy csomagolópapír, ahova az egyik oszlopba feljegyezzük a becsült távolságokat, a másik oszlopba meg a mért távolságokat.

12. Baglyocska

A játékosok felállnak csoportban, egymás mellett a bagolyvárnak kijelölt helyen (a terem egy sarka, az udvar egy része). Készítünk egy Nap- és egy Hold-képet, de ha ez nincs ökölbe szorított kézzel jelölhetjük a Holdat, szétnyitott tenyérrel a Napot. A gyerekek, a baglyocskák a bagolyvárban guggolnak, nappal van, bagolyszokás szerint alszanak, összetett tenyerüket fejük alá helyezik. A játékvezető, vagy kijelölt játékvezető gyermek ilyenkor a Napot tartja fel. Ha a Holdat mutatjuk, kijönnek a bagolyvárból, repdesnek, huhognak, szaladgálnak, vadásznak. Váltakozva mutatjuk fel a Napot és Holdat. A szórakozás kedvéért megtéveszthetjük a gyerekeket úgy, hogy nem váltakozva, hanem többször egymás után mutatjuk fel a Napot vagy a Holdat. Ügyes az, aki a jeleknek megfelelően mozgást végzi.

"Baglyocska a bagolyvárban

Nappal alszik tollágyában.

Éjjel keres jó vacsorát,

Bagolyszeme mindent meglát."

13. Horgászás

Parafa dugókból és U szegekből halakat, hurkapálcákból, zsinegekből, gemkapcsokból horgászbót készítünk. Tálba vizet töltünk, belehelyezzük a halakat és kezdődhet a horgászat. Az győz, aki adott időn belül több halat tud kifogni.

Nehezítés: Az egyik kezet a hát mögött kell tartani. Fél lábon állva kell horgászni.

14. Kacsintó-szaladó

A gyerekek páronként kört alakítanak. Egynek nem jut pár, ő lesz a kacsintó. A belső körben álló játékosok a kacsintóra néznek, aki a szemével jelez nekik. Akire kacsintott annak szaladva el kell hagynia a helyét és a kacsintó mögé áll. A külső körben álló gyerekek a kezüket maguk mellett tartva az előttük álló játékos lábát figyelik. (Kacsintóra nem nézhetnek.) Amikor azt mozdulni látják, a kezükkel elkapva a társukat megakadályozhatják, hogy a helyét elhagyja. (Utána futni nem szabad.) Ha mégis sikerül, akkor az egyedül maradt játékos lesz az új kacsintó.

2.1.2. AUDITÍV ÉSZLELÉST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

15. Kakukkmadár

A játékosok körbe ülnek, egy játékosnak kendővel bekötjük a szemét, ő lesz a vadász. A többiek akkor kapnak egy számot. A vadász nem tudja, ki melyik számot kapta, csupán annyit, hogy annyi szám van, amennyi a társaság létszáma. Mond egy számot. Akinek a számát mondta, az annyit kakukkol, amennyi a száma. A bekötött szemű vadásznak ekkor ki kell találnia, ki kakukkolt. Ha eltalálja, helyet cserélnek. Ha nem, zálogot ad, és újabb számokat mond mindaddig, amíg valamelyik kakukkmadarat sikerül elejtenie. A kakukkmadárból ekkor vadász, a vadászból kakukkmadár lesz.

A szembekötősi játékok egy fajtája, amely elsősorban a hallást teszi próbára, éppen ezért csak olyan társaságban játszunk, ahol mindenki jól ismeri egymást.

16. Ketyegő óra

A játékosok körben ülnek. Egy játékos beáll a kör közepére. Becsukja a szemét, és lassan körbefordul. Ezenközben a körben ülő játékosok egy hangosan ketyegő órát adnak körbe. Amikor a közepén álló játékos azt kiáltja: "állj!", az óra annál marad, akinek éppen a kezében volt. Ekkor a közepén álló játékos erősen a ketyegő hangra koncentrálni, megpróbál a hang alapján - továbbra is csukott szemmel - odamenni ahhoz a játékos társához, akinél éppen az óra van, és megfogni az órát.

Ha ez sikerül, akkor helyet cserél az óra eddigi tulajdonosával, és most az megy a kör közepére. A játék pedig kezdődik előlről.

17. Szellemkopogtató

Egy vagy két játékos közepén ül bekötött szemmel. Egy másik mezítláb jár körbe, és valamivel, pl. kanállal, pohárral kopogtat. A bekötött szeműeknek abba az irányba kell mutatniuk, ahonnan a kopogást hallják. Aki kitalálja, mehet kopogtatni. Ehhez a játékhoz teljes nyugalom kell, így jó, ha a játékidő végére tesszük.

18. Szélkakas

A teremben kijelöljük a szélrózsa minden irányát. Ezt a játékosokkal jól begyakoroltatjuk. Ezután kijelölünk egy játékvezetőt, aki szélirányokat mond. Pl Déli szél Ekkor mindenki egy irányba fordul. Szélcsendre mindenki mozdulatlan marad. Viharra mindenki körbeforog. Aki eltéveszti, kiesik a játékból, és a játékvezető mögé áll. Az lesz a következő játék vezetője, aki utolsónak marad a játéktéren. Kieséskor zálog is adható. Ennek kiváltása lehet egy újabb játék kezdete.

19. Gyorstávirat

A játékosok körben állnak.(kisebbek ülnek)van egy indító játékos, ő a postás. Kitalál egy rövid mondatot és a mellette álló fülébe súgja úgy, hogy a kezéből tölcsért formál a másik füle előtt. Ennek a játékosnak meg kell ismételnie a hallott szöveget a következő játékos fülébe súgva. Amikor az utolsó játékoshoz ér a súgott szöveg, ő azt hangosan kimondja. Szöveg csak egyszer súgható a mellettük álló fülébe. Azt kell továbbadniuk amit hallottak. Szűrhető a játékkal a rosszul halló gyerek.

20. Szembekötő fülelő

Kiválasztunk egy fülelőt , akit kiküldünk a teremből .A bentlévők megállapodnak egy, kettő, három mondatos szövegben. Ezután behívjuk a fülelőt és bekötjük a szemét. A játékosok egy kartonból készült tölcsérbe mondják a szöveget. A fülelőnek meg kell mondania ki beszélt. A játékvezető számlálja ,hogy hányszor talált.(A hangot el lehet változtatni.)Az lesz a győztes, akinek a legtöbb találata van.

21. Húgomasszony, ki vagyok?

A gyerekek kört alkotnak. Egy játékos beáll a kör közepére, s bekötjük a szemét. A játékvezető rámutat valakire, aki a közepén álló mögé oson, és elváltoztatott hangon kérdez.: Húgomasszony, ki vagyok? Ha eltalálja ki ő, akkor helyet cserélnek. Ha nem akkor folyik tovább a játék. A kezdőknek

meg kell mutatni hogyan változtatjuk el a hangot.) A játékvezetőnek a kérdés felhangzása előtt csendet kell teremtenie.

22. Csörgőkígyók

Találkoztatok már csörgőkígyóval? Nos, most magatok is kipróbálhatjátok, hogy milyen a bőrükben lenni. Először is alakítsátok ki a kígyóvermet, vagyis álljatok körbe. Ezután válasszatok ki magatok közül két kígyót, kössétek be a szemüket, és adjatok a kezükbe egy-egy csörgőt. (Erre a célra tökéletesen megfelel egy konzervdoboz apró kövekkel.) A játék célja az, hogy egyik kígyó megfogja a másikat. A kígyók egymás helyzetét a csörgetéssel tudják megállapítani. Ha az egyik kígyó megrázza a dobozt, a másiknak rögtön "válaszolnia" kell. Az üldöző kígyó összesen csak ötször "kérdezhet", míg az üldözött annyiszor csörget, ahányszor mer! A körben állók nemcsak arra figyelnek, nehogy a kígyók az üldözés hevében elhagyják a kört, hanem többek között segíthetnek az üldözőnek számolni csörgetései számát, mindenféle varázsigével lelkesíthetik a játékosokat, illetve időnként csökkenthetik, vagy nagyobbíthatják a kört belátásuk szerint.

23. Dúdoló, avagy tárgykeresés hang után

A játékosok körben ülnek. A játékvezető egy gesztenyét vagy más hasonló apró tárgyat tart a kezében, amelyet a játék megkezdése után továbbad a szomszédjának, és azt elindítják körbe. Egy önkéntes detektív a kör közepére áll, becsukja a szemét, esetleg bekötik. Neki az lesz a feladata, hogy a többiek dúdolásának hangereje által irányítva kitalálja, hol van a gesztenye. Miután a közepén álló játékos becsukta a szemét, a körben ülők addig adogatják tovább egymásnak a gesztenyét, míg a játékvezető vagy a detektív "állj!"-t nem mond. Ekkor elkezdenek halkán dúdolni. Minél közelebb megy a detektív a gesztenyéhez, annál hangosabb lesz a dúdolás. Ha megint eltávolodik, a dúdolás halkul, minél távolabb megy, annál inkább. Ha sikerül megszereznie a gesztenyét, ő választhatja ki a következő detektívet. (Bár erre természetesen más szabályt is alkothatunk.)

Más változatban: Játshatjuk úgy is, hogy csak egy játékos irányítja dúdolásával a detektívet, ilyenkor az összes többi résztvevő csak megfigyelő. Elképzelhető, hogy a közepén álló játékos maga szeretné kiválasztani, ki irányítsa. Ezt is nyugodtan megengedhetjük. Ha a jelzést csak egy személy adja, az általában könnyebben érthető, továbbá izgalmasabb és ötletgazdagabb is szokott lenni. A gesztenye helyett más tárgyakat is alkalmazhatunk. A dúdoláshoz sem kell ragaszkodnunk, bármilyen más hang is megteszi: füttyülés, csettingetés, sziszegés, bármi. Vidám és változatos játékot eredményezhet, ha mindenki maga dönthet, milyen hanghatalommal akarja irányítani játékosársát. Biztosan vannak olyan résztvevők a csoportban, akik valamilyen hangot különösen jól tudnak produkálni. Jól füttyülnek, esetleg valamilyen állathangot utánoznak, vagy akár

megetévesztően élethűen hortyognak! Ha egy játékos vállalkozik valamilyen szokatlanabb hang kiadására, utána már a többiektől is érkezni fognak a szokatlanabbnál szokatlanabb ötletek, ami különlegesen szórakoztatóvá teheti a játékdélután. Nem szükségszerű, hogy csak a hangerő változása irányítson: jelezheti a közelséget gyorsabb ritmusú, a távolodást, pedig lassuló ritmusú hang, így a hangok még szélesebb tárháza jöhet szóba (pl. taps, összeütögetett tárgyak).

24. Hol vagy, Jancsi?

A játékosok kezüket összefogva kört alkotnak s ketten bemennek a közepre. Mindkettőnek bekötik a szemét, az egyik egy összehajtott nyakkendő, vagy övet vesz kezébe, a másik pedig egy sípot. Háttal egymásnak felállítjuk őket s adott jelre mindegyik három lépést megy előre, utána az, akinél a kendő van, azon iparkodik, hogy a másikat azzal eltalálja. Mivel egyik sem lát, nem találják meg egymást, ha annak, akinél a síp van, nem kellene időnként sípolnia. Mivel a hang után menni elég bizonytalan s a ravasz sípoló a hangadás után azonnal tovább lopózik, így hát igen mulatságos játék.

2.1.3. KINESZTETIKUS ÉRZÉKELÉST, ÉSZLELÉST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

25. Csavaros tetők

A játékevezető és a csoporttagok előre összegyűjtögetnek különböző csavaros tetejű üvegeket. Lehet köztük nagy és kicsi, keskeny és kövér, műanyag és üveg, fémtetős és műanyag tetős stb. (fűszertartó, kisméretű befőttesüveg, nutellás üveg, gyógyszeres doboz, arckrém doboz - bármi, aminek csavarni lehet a tetejét). Az összeset egy tálcára rakjuk, és a játék előtt minden résztvevő megnézegetheti, kipróbálhatja őket. Ezután az első játékos, aki vállalkozik a feladatra, leül a tálca elé, és bekötik a szemét, vagy egyszerűen becsukja. A tálcán ne legyen több egyszerre nyolc-tíz üvegnél, de kezdetünk ennél jóval kevesebbel, mondjuk négyel is, és ha már jól megy a játék, "emelhetjük a tétet". A tálcán külön lévő üvegeket és tetőket kicsit összekeverjük. A bekötött szemű játékos pedig kizárólag a tapintására hagyatkozva megpróbálja összepárosítani az üvegeket a megfelelő tetőkkel, és rácsavarni. Nagyon érdekes tapasztalat lehet a résztvevőknek egy szokványos feladatot (a tető rácsavarását az üvegre) az egyik érzékszerv - a látás - kiiktatásával végrehajtani, és érezni, mennyire másképp érzékeljük ilyen módon a körülöttünk lévő dolgokat. Ha a résztvevőknek van kedvük, izgalmas, és szórakoztató lehet versenyezni: ki tudja adott idő alatt a legtöbb üvegre megtalálni a tetőt? A feladat az is lehet, hogy lemérjük, ki mennyi idő alatt készül el egy adott számú, mondjuk négy üveg és tető összepárosításával.

26. Gumiember

Párokban játszunk. A pár egyik tagja a gumiember (számára feszítő-lazító gyakorlat lesz ez a játék). Társa először felpumpálja a gumiembert (hangos be és kilégzésekkel - tehát számára játékunk légző gyakorlat), amíg az tele nem lesz levegővel, vagyis meg nem feszül minden porcikája, majd kihúzza a dugót. A dugó nagyon kicsi, lassan áramlik kifelé a levegő. Ahogy fogy a levegő, a gumiemberek fokozatosan elernyednek, s végül elterülnek a földön. Fontos a lassúság, a folyamat koncentrált követése.

27. Mi van a kosárban?

Mindenki hunyja be a szemét. Ebben a letakart kosárban legalább húszféle dolog van, körbeviszem, és mindenki keressen benne legalább egy olyan dolgot, amit tapintással felismer. Ezt jegyezze meg, majd sorban, mindenki elmond egyet a kitapintott tárgyak közül. Próbáljuk meg nem elismételni az előttünk már elmondottat. A második körben kitesszük az asztalra a kosár egész tartalmát, körbeálljuk, megnézzük, sőt most nyitott szemmel is kézbe vesszük, megtapogatjuk. Ezután az anyagok, tárgyak visszakerülnek a kosárba, és mindenki megfog egyet közülük, de csukott szemmel. A tárgyat kézbe veszi, kitapogatja, megpróbálja felismerni, s csak a felismerés és megnevezés után veszi ki a tárgyat a kosárból és mutatja meg a többieknek. Nem kell visszarakni, a kivett tárgyat kezében tartja továbbra is, most már nyitott szemmel nézegeti, tapogatja. Mikor mindenkinek a kezében van már egy tárgy anyag, vagy valami, akkor megbeszéljük, hogy kit mi segített a felismerésben, majd azt is, hogy a tárgyak tapintásakor milyen élmény jutott eszébe. A tapintásra kiválasztott anyagok, apróbb tárgyak között legyen kő, fa, fém, selyem, bársony, dörzspapír vagy más néven smirgli, gyapjú, szörme, üveg, gyufásdoboz, műanyag, száraz növény, csonthéjas termések és mindenféle, amit össze tudunk gyűjteni. Arra ügyeljünk, hogy végül mindenkinek legyen a kezében valami, amiről ha akar, tud beszélni.

28. Gyönggyűjtés

Felállunk nagy körben, a földön szétszórt gyöngyök. Pár gyerek – a terem nagyságának, a gyereklétszámnak megfelelően – lehúzza cipőjét, majd bekötik a szemüket. A többiek törökülésben követik a játéktér szélén a játékot. A gyerekeknek csak azokat a gyöngyszemeket szabad összegyűjteniük, amelyekre ráléptek. Kézszel csak akkor szabad a gyöngyöket felvenni a földről, ha azt lábukkal már megérintették. „Rajta!” vezényszóra kezdődik a gyűjtés. „Kész!” vezényszóval lezárjuk a játékot. Győz az, akinek a legtöbb gyöngyszeme van. Kisebb gyerekek esetében, mivel még nagyrészt idegenkedik a szembekötéstől, játszhatjuk becsukott szemmel, így nincs félelemérzetük, a játékfeladat elvégzése után megnő biztonságérzetük, önbizalmuk.

29. Fej, vagy írás

Két csapat van, akik két sorban állnak egymással szemben. Az egyes csapatokon belüli tagok megfogják egymás kezét, és becsukják a szemüket. A sorok elején egy széken vagy a földön elhelyezünk egy kendőt vagy valami más tárgyat, a két első embertől egyenlő távolságra. A Sorok másik végén egy független ember áll, aki egy pénzérmét dobál. Ha a megbeszélt oldalára esik a pénz, akkor a kézfogás-láncon a legelöl állóhoz megy a szorítás, mire ő megpróbálja elkapni a z ellenfél elől a rongyot/ tárgyat. Ha sikerül, akkor a sor végére megy. A játék egy teljes körbeforgásig megy.

30. Vöröspecsenye

A két játékos egymással szemben helyezkedik el és az egyik a másiknak tenyérrel felfelé előretolt kezére ráhelyezi a kézfejét. Az, akinek a tenyere alul van, azon iparkodik, hogy azt hirtelen kirántva a másik kezére ráüssön. Persze a másik se rest s amint észreveszi, hogy a társa miben sántikál, azonnal hátrakapja a karját. Ha az ütő az ütést elhibázta, akkor most ő tartja fent a kezét és neki kell idejekorán hátrakapnia, ha nem akarja, hogy a sikerült ütések után tovább is a másik maradjon az ütő. Így váltakozik a játék, vesztes az, akinek hamarabb vörösödik meg a keze. Többen egyszerre is játszhatják úgy, hogy körbeállva tartják előre a kezüket, amelyre a középben álló igyekszik váratlanul, egy-egy ügyes fordulattal - ráütni. Akinek sikerül a kezét idejében elkapnia, helyet cserél a középben állóval.

31. Körbelabda

Nagy kört alakítunk, s hangosan számolunk: egy, kettő... stb. Mindenki jól jegyezze meg, hogy egyes-e vagy kettes. Ha páratlanok vagyunk, az utolsó játékos lesz a bíró. Az első egyes és az első kettes kézbe fogja a labdákat. Az egyes kezdi a dobást a következő egyesnek dobja, az a következőnek, így dobnak körbe, mindig az egyesnek! Rögtön utána az első kettes dob, ő a következő kettesek, az a következőnek, mindig a kettesnek! Aki elejti a labdát, vagy rosszul passzol, újradob (ha elgurult, érte megy). Ha az első egyeshez visszaért a labda, feltartja, s hangosan kiáltja: egy! Ha a ketteshez ért vissza, ő is kiált: kettő! Egy játékban csak egy irányba dobjunk, de a következő menetben már lehet visszafelé is. Megegyezhetünk, hogy hány kört játszunk, az egyesek és a kettesek köre versenyezhet is egymással, az győz amelyik hamarabb végez - a bíró figyeljen, mivel egy ütemmel később indult a kettes, be kell neki számítani, vagyis a kettes akkor győz, ha egyszerre érkezik vissza a labdája az egyesével! Persze a labdák keresztezik, megelőzik egymást, figyelni kell, hogy a jó labdát kapjuk el és továbbítsuk!

32. Gesztenyeszedés

A játékosok felállnak nagy körben, 2-8 gyerek (a létszámtól függően) kosarat (vedrecksét, dobozt) tart a kezében. „Rajta!” vezényszóra elkezdik gyűjteni a teremben (udvaron) szétszórt gesztenyét (diókat, kavicsokat, apró építőjátékokat stb.). A többi játékos közben a következő versikét mondja”

„Itt van az ősz,
Sárgulnak a levelek,
Vadgesztenyét
Gyűjtenek a gyerekek.
Hajlonganak,
gyűlik a sok gesztenye,
számoljuk csak,
hány kosár is lesz tele?”

A versike elmondása után „Kész!” vezényszóval lezárjuk a játékot. Aki a „kész” szóra nem fejezi be a gyűjtögetést kiesik a játékból. Mindenki megpróbálja megszámolni a saját gyűjteményét. Győz az, aki a legtöbbet gyűjtötte. Következő játékban a versmondók játszanak. Szerepcserével ismételjük a játékot, míg minden gyerek lesz gesztenyegyűjtő. Nehezíthetjük a feladatot, ha nemcsak gesztenyét, hanem egyebet is pl. diót, makkot szétszórunk. A játékszabály nem változik: ki gyűjti a legtöbb gesztenyét? --nagyobb figyelmet igényel így a feladatvégzés. Nagycsoportos gyerekekkel bekötött szemmel is játszhatjuk.

2.1.4. TÉRBELI ÉRZÉKELÉST, ÉSZLELÉST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

33. Hess, ki a rétről!

Játéktér kialakítása a gyerekek számától függ. Ha többen vannak 25-30 gyerek Játékosok, 2 csőzkiolvasással választjuk őket. A csőzők a réten vagyis a középső mezőben helyezkednek el. A többi játékos párokat alkotva, kezüket szorosan fogva az ugarak nevezett részen tetszőlegesen helyezkedik el. A párok ugrándozva ingerlik a csőzőket: - Csőz bácsi tapossák a rétet! Beugranak a rétre és taposó mozdulatokat tesznek. A két csőz zavarja őket: - Ki a rétről! Közben megpróbál egy párt elfogni, illetve közülük az egyiket legalább megérinteni. A játékosok ha tudnak visszaugranak az ugarra. A kezüket közben sem engedhetik el. Ha valamelyik pár elengedi a kézfogást akkor csősszé válik. A játék akkor ér véget, ha a csőzőknek már nincs kit elfogniuk.

34. Hatos futás

Két csapatot alakítunk. Egy játékos lesz a fogó. Ő a csapatokat két vonal mögé, egymással szembe állítja fel. Az egymással szemben álló játékosok azonos számot kapnak (egyes-egyes.. stb) A fogó

kiált egy számot, pl.” kettős” A két játékos elindul egymással szembe és megpróbál kezet fogni. Ha ez sikerül, akkor visszamennek a helyükre és fogó új számot kiált. Akit a fogónak sikerül elkapnia fogóvá válik. A régi pedig beáll a helyére, és felveszi a számát.

35. A galambom nem piszkos (boszorkány játék)

A gyerekek kijelölnek maguknak egy házat (nagy kör). Arra jön a vén boszorka. A gyerekek követni kezdik, miközben ezt mondogatják: - A galambom nem piszkos, éjjel-nappal lábat mos, hánykor vén boszorka? A boszorka válaszol: - Hatkor. A gyerekek újra mondogatják a versikét egészen addig, míg a boszorkány azt nem mondja: - Tizenkettőkor. Erre megpróbál mindenki a házba szaladni. A boszorkány annyit fog el közülük ahányat tud. Az elfogottakat saját házába viszi. A játékot addig ismétlik, amíg mindenkit el nem fog. Az utolsónak elfogott játékos lesz a boszorkány.

36. Kötéltáncos

Két vonalat húzunk egymástól 10 cm távolságra kb. 5-6 m hosszan. Ez lesz a köté. Az egyik végénél sorakoznak fel a gyerekek egymás mögé. Két kezüket oldalsó középtartásba emelve haladnak végig a két vonal között úgy, hogy a cipőjük nem érinti egyik vonalat sem. Nehezítés: a játékos tárgyat visz a fején, ezzel egyensúlyoz. Hátrafelé lépegetve is meg kell tennie a távolságot.

37. Kendőrablás

A játékosok felállnak szétszórt alakzatban. Minden gyereknek van egy kendő, amelynek sarkát bedugja hátul a nadrágjába úgy, hogy a maradék kendő kilógjon. Egy gyerek lesz a „rabló”, aki jelre igyekszik majd minél több kendőt a menekülőktől elvenni. Akitől sikerült elvennie az továbbra is futkározzon, hogy nehezebb legyen a kendőrabló dolga. Bizonyos idő után megállítjuk a játékot. Az az ügyes, akitől a rablónak nem sikerült elvennie a kendőt. Újabb rabló kijelölése előtt mindenki visszaveszi kendőjét, közben az elvett kendőket megszámloljuk, hogy utolsó játék után tudjuk ki volt a legügyesebb a legtöbb kendőt elvevő gyerek).

38. Ki lesz az első?

A játékosok felállnak kettős körben, párokban. A párok szemben egymással. A külsők terpeszállásban, a belsők törökülésben helyezkednek el. Jelre a belsők bújjanak át a külső társuk lába alatt, majd fussanak körbe, megkerülve a körben álló társaikat, és ha párjukhoz értek bújjanak vissza a lába alatt és fogják meg egymás kezét felemelve jelezve, hogy befejezték a feladatot. Győztes, aki elsőnek ért vissza és a feladatot hibátlanul hajtotta végre.

39. Ki gyűjt többet?

A játékosok felállnak nagy körben. Minden játékos egy kijelölt házban (krétával rajzolt kör, szék, egyforma játékszerek stb.) foglal helyet. A kör közepén egy halom játék van (kislabdák, építőkockák, szörmejátékok, tekebábuk stb.). A játékvezető (felnőtt vagy egy gyerek) felteszi a kérdést: „Ki gyűjt többet?”. A gyerekek ráfelelik: „Én.”. A játékvezető ezután elkiáltja: „Rajta!”, a gyerekek kiszaladnak a házakból és elkezdődik a gyűjtés: a nagy halomból egyenként hordják a házukba a játékokat, amíg elfogy az egész játék. Mindenki megszámolja hány játékot sikerült gyűjtenie. Győz az, aki a legtöbb játékot gyűjtötte. A játékokat visszateszik a kör közepére s kezdődhet újra a játék.

40. Fókák

A játékosok felállnak egy vonal mögött, sorban egymás mellett, 2-4 gyerek egy sorban. Kb. 6-8 méterre húzzuk a célvonalat. Bemutatjuk a gyerekeknek a fókajárást: hason fekvésben nyújtott karral támaszkodva, megemelt felsőtesttel húzzuk magunkat előre, csak a kar segítségével szabad haladni, a lábak nyújtva és zárva maradnak, mint a foka uszonyai. Jelre indulnak a sorok tagjai végrehajtani a következő feladatokat: Fókajárással eljutni a rajttól a célig, majd visszaszaladni a rajthoz. Fókajárással a mell előtt labdát terelgetve eljutni a célig, labdával a kézben visszaszaladni a rajthoz. Fókajárással eljutni a célvonalig, majd visszafelé hempergőzve (gurulás a test tengelye körül) jönni, mint a kiskókák. Ügyes az, aki hibátlanul oldotta meg a feladatokat és legelőször ér vissza a rajtvonalhoz „fókapózbba”.

41. Fecskék

A játékosok felállnak egy vonal mellett, egy sorban egymás mellett. Jelre a gyerekek szerteszt szaladnak, újabb jelre beállnak a vonal mellé, tetszés szerinti sorrendben. Jól játszik az, aki tolokodás nélkül áll be a vonalhoz, mint a gyülekező fecskék a telefondrótra. Játshatjuk a mozgás más fajtaival is: ugrálva, mászva, kúszva, ilyenkor más-más állat mozgását utánozzuk (verebek, kutyák, kígyók).

42. Találd meg a párod!

A játékosok felállnak sorban, párosával. Jelre futkosás szertesztéjjel, külön-külön. Sípszóra párkeresés, majd megállás kézfogással a pár megtalálásának helyén. Ügyes az, aki elsőnek találja meg párját és mozdulatlan testtartással jelzi azt. Változatossá tehetjük a játékot, hogy ne unják meg rövid idő alatt a gyerekek, ha futkosás helyett négykézlábon kell járni vagy törpejárással, lábujjhegyen járással stb. Ha különbözőképpen jelezhetik a feladat végrehajtását, pl. guggolásban fogjanak kezét egymással, terpeszállásban fogjanak kezét egymással, a párok tapsoljanak egymás

tenyerébe, párkeresés után szökdelés egy helyben, keresztezett kézfogással forgás stb., hosszabb ideig képesek játszani anélkül, hogy unalmassá váljon a játék. Ők maguk is találhatnak ki hasonló szabályokat.

43. Ki emeli fel hamarabb a zászlót?

A játékosok felállnak sorban egymás mellett, 5-6 gyerek egy sorban. Az indulási vonaltól 6-8 méter távolságra egy sorban levő gyereklétszámmal azonos számú zászlókat helyezünk el megfelelő távolságot hagyva közöttük (szabadban földbe szúrjuk, teremben földre tesszük). Jelre a gyerekek a zászlókhoz szaladnak és magasra emelve jelzik, hogy célhoz értek. Győz az, aki elsőnek emeli fel a zászlóját.

3. FIGYELEM

„Jól figyeld meg!”- gyakorta elhangzik e felszólítás óráinkon. Mit tehetünk hogy valóban így tegyenek a tanulóink? Játsszunk!

Miért szükséges a figyelmet fejleszteni tanulóinknál?

A figyelem aktív, cselekvő magatartás a fontos ingerek kezelésre, melyben elkülönítjük a feldolgozásra kerülőt a feldolgozásra nem kerülőtől. Szelektív, kiemelő folyamat, az észlelés összpontosítása, amelynek következtében az ingerek egy korlátozott köre hangsúlyosabban tudatosul.

A figyelem a tanulás alapját, energetikai bázisát adja: működése a világ megismerésének, az észlelésnek, a tapasztalatokra, az ismeretekre való emlékezésnek, a világról való gondolkodásnak az alapját. Előkészíti az észlelést, mintegy ráhangolja a gyereket az adott tárgyra, eseményre. Befolyásolja az emlékezeti teljesítményt, segíti vagy akadályozza a feladatmegoldását.

A figyelem két formáját különböztetjük meg.

A spontán figyelem önkéntelenül, akarati elhatározás nélkül automatikusan alakul ki a gyermekekben. Kiváltásában szerepet játszanak a külső vagy belső környezetből jövő erős, szokatlan ingerek, hirtelen megváltozott körülmények.

A figyelem fejlődésében a kisiskoláskor elején még a spontán figyelem dominál. Tanulóink figyelme könnyen lanyhul, máskor hosszan megtapad egy-egy tárgyon. A figyelem éber tartásáért és könnyebb terelhetőségért kedvező hatást érhetünk el, ha változatos tevékenységet kínálunk számukra. Sokszor az ingerek újszerűségével, érzelmi színezetével, a szükségletekhez való kapcsolódásával kell a szükséges figyelmi állapotba hoznunk őket.

A tanulási folyamatban fontos szerepet játszó szándékos, vagy kontrollált figyelem akarati elhatározás, belső szándék, tudatos választás eredményeként kialakuló figyelmi forma. A kor előrehaladtával egyre jobban megerősödik a figyelem fenntartására, irányítására való képesség.

A tanulási tevékenység és az idegrendszeri érés együttes hatására a szándékos figyelem a kor második felében válik dominálóvá, bár ez még az egyéni foglalkozásokon is hamar elterelődik.

Ezért fontos beépíteni a játékot, mint fejlesztési lehetőséget.

A fejlesztés, tanítás során szem előtt kell tartanunk tanítványaink figyelmének erejét, terjedelmét, tartósságát és megosztását is. E tulajdonságok az iskoláskor kezdetén nehézségekbe ütközhetnek, ütközhetnek majd fokozatosan erősödnek.

A figyelem zökkenőmentes fejlődésének elősegítése, illetve e képességekben lemaradást mutató gyerekek tudatos fejlesztésére alkalmasak a következő játékok.

A válogatás során törekedtem a fokozatosságra, az egyszerűtől a nehezebb felé haladva. Figyeltem az auditív és vizuális figyelem fejlesztésének egyensúlyára. Ez adta a játékok felosztásának alapját,

mellyel a spontán és tudatos figyelem fenntartását, fejlesztését segíthetjük elő óráinkon és szabadidőben.

A ráhangoló, előkészítő funkcióin túl csokorba szedtem a direkt tanulás színezetét csökkentő játékokat is.(elsősorban a magyar nyelvhez kapcsolódóakat)

3.1. FIGYELEMFEJLESZTŐ JÁTÉKOK

JÁTÉKOK		Fejlesztendő terület		
		Vizuális figyelem	Auditív figyelem	Játékos tanulás
44.	Tükörjáték	x		
45.	Csak fordítva	x		
46.	Tiltott mozdulat	x		
47.	Kacsintó	x		
48.	Hogy csináljam?	x		
49.	Játék elemlámpával 1.	x		
50.	Játék elemlámpával 2.	x		
51.	A láthatatlanná tévő palást	x		
52.	Jól figyelj!	x		
53.	Valami történt közben	x		
54.	Mi hiányzik?	x		
55.	Játék kézben	x		
56.	Hol vannak?	x		
57.	Titkos karmester	x		
58.	Kinek a keze(lába)?	x		
59.	Mesterségünk címere	x		
60.	Pantomim staféta	x		
61.	Halászat	x		
62.	Felderítő	x		
63.	Hol ketyeg?		x	
64.	Kulcsos játék 1.		x	
65.	Hol szól a csengő?		x	
66.	A kalóz kincse		x	
67.	Ugass, kiskutyám!		x	
68.	Szigetek		x	
69.	Ki marad a végén?		x	
70.	Hipp-hopp		x	
71.	Hallgass meg és csináld meg!		x	
72.	Jeruzsálem-Jerikó		x	
73.	Török-görög		x	
74.	Kukta-bukta, ritty- rotty		x	
75.	Tűz, víz		x	
76.	Fekete, fehér, igen, nem		x	
77.	Tiltott szó		x	
78.	Figyelj, tapsolj!		x	
79.	Szól a rádió		x	
80.	Kakkuló		x	
81.	Szoboralkotás		x	
82.	Mit súgtam?		x	
83.	Gyors távirat		x	
84.	Postakocsi		x	
85.	Földrengés		x	
86.	Fülbe súgós futás		x	
87.	Fusson a hármaskor!		x	
88.	Dobbants, tapsolj!			x
89.	Mit visz a hajó?			x
90.	Névlánc, viráglánc			x
91.	Szólánc			x
92.	Kulcsos játék 2.			x
93.	Gondolatolvasó			x
94.	Szókitaláló			x
95.	Játék a betűkkel, szavakkal			x
96.	Távirat			x
97.	ABC			x

3.1.1. A VIZUÁLIS FIGYELEM

44. Tükörijáték

A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjbegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat. Társainak feladata: mintha ő lenne a tükör, utána csinálni, a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni- az összes mozdulatot (ha az irányító bal kézzel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt stb.) A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokkal tükrözünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is.

A játék nehezebb változatai: Az irányító szerepét megbeszélés, ill. külön jelzések nélkül veszik át és adják vissza a játszóknak. Szituációk páros tükrözése-négy játékos vesz részt benne. Az első páros (megegyezve a szituációban) kezdeményez, a második pedig igyekszik minél pontosabban tükrözni a látott mozdulatokat.

Megjegyzés: Haladóknak helyszínt vagy szituációt is megadhatunk.

45. Csak fordítva!

A játékvezető szemben áll a játékosokkal, és különböző mozdulatokat végez, amelyeket a játékosoknak utánozniuk kell, de éppen fordítva. Ha éppen a bal lábán ugrál, akkor a játékosok a jobbon, ha jobb kezével vakarja a füle tövét, akkor a játékosok a bal kezükkel, ha előre hajtja a fejét, akkor a játékosok hátra stb. A játék vezetője először lassan, majd egyre gyorsabban változtatja és végzi a mozdulatokat. Aki eltéveszti, az kiáll a játékból. Az új játékot az vezeti, aki legtovább maradt bent.

46. Tiltott mozdulat

A gyerekek kört alkotnak, egy gyerek a kör közepére áll. A játék kezdése előtt megbeszélik, hogy milyen mozdulatot nem szabad utánozni. A kör közepén lévő gyermek különféle mozdulatokat tesz, pl.: ugrál, felemeli a fejét, tapsol stb., a többiek utánozzák mindenben, kivéve azt, ami tiltott. Aki eltéveszti, vagyis azt is csinálja, amit nem lehet, kiesik a játékból. A játékvezetőket váltogathatjuk.

47. Kacsintó

A játékosok közül kisorsoljuk, hogy ki lesz a kacsintó. Ezt ő titokban tartja. A játékosok a kör belseje felé fordulva körbe ülnek, hogy mindenki jól lássa a többieket. Akire rákacsintottak, az fennhangon jelzi, hogy eltalálták, de a kacsintó kilétét nem árulhatja el. Ha valaki kacsintással gyanúsít egy játékost, azt kézfelnnyújtással jelzi. Két egyidejű gyanúsítás esetén a két vádló egykettő-háromra egyszerre rámutat az általa gyanúsított személyre. Ha mindketten ugyanarra

mutatnak és valóban ő a kacsintó, akkor a játéknak vége, a kacsintó zálogot ad. Amennyiben a két vádló nem ugyanarra a személyre mutatott rá, vagy az általuk egybehangzóan megvádolt személy nem a kacsintó, akkor mindkét vádló kiesik. A játék pedig folyik tovább, amíg a kacsintót le nem leplezik, vagy amíg mindenki ki nem esik. A játék nehezíthető azzal, hogy egyszerre három vádlónak kell a kacsintóra rámutatnia.

Megjegyzés: Főleg kisebbeknél ellenőrizzük, hogy minden résztvevő tud-e kacsintani, hiszen zen múlhat a játék eredményessége. Túl sokáig ne játsszuk a játékot, mert fárasztó vagy unalmas lehet.

48. *Hogy csináljam?*

Kiszámolunk egy megfejtőt, és kiküldjük a teremből, a játékosok csoportban ülnek. Közben megegyeznek egy cselekvéssorozatban, amit a kiküldött gyereknek ki kell találnia; pl. táblát törölni, ablakot becsukni, szemetet összeseperni stb. Behívjuk, s ő megpróbálja megoldani a feladatot, hátha eltalálja, amiben a többiek megegyeztek. A játékosok figyelik, és úgy segítik, ha hasonló a megbeszélthez, akkor kopognak, ha teljesen más, akkor hallgatnak. A gyerek a koppantások segítségével egyre közelebb kerül a megfejtéshez. Ha kitalálja, új megfejtő megy ki.

49. *Játék elemklámpával 1.*

Két elemklámpával játszható. Egyik lámpa a tanító, a másik egy gyerek kezében van. A pedagógus lámpája a fal közepén fix állásban legyen. A gyerekek lámpája utasítás szerint, menj a lámpám fölé, alá, mellé jobbra, mellé balra, világíts a szekrény és a virág közé stb. utasítások szerint mozog.

50. *Játék elemklámpával 2.*

Besötétített szobában játszunk, két elemklámpával. Az egyik elemklámpára papírt ragasztunk, melynek közepére háromszöget vágunk. A másik marad kör alakú. A kör alakú lámpa a gyerekeké, s le kell utánozniuk a háromszög alakú lámpa mozgását. (Kövesd a lámpámat, csináld, amit én!) Lassú és gyors mozgások váltakoznak! Lehetőleg minden gyereknél legyen egyszer az elemklámpa.

51. *„Láthatatlanná tévő palást”*

Egy gyerek áll a többi gyerekekkel szemben. A többiek jól megfigyelik a ruhája színét, tulajdonságait. Pl. gombos vagy cipzáros felső, van-e felirat, figura rajta, a cipőjét, a nadrágját stb... Majd a gyerekek egy „láthatatlanná tévő palásttal” (lepedő, pléd, sötétítő függöny stb.) betakarjuk, csak a feje látszik ki. A láthatatlanná tett gyerek kérdez. Milyen színű a cipőm? Be volt-e húzva a cipzárom? (lehet becsapós kérdés is, mert megkérdezheti, hogy be volt-e húzva a cipzárom, pedig gombos pulóver van rajta). Aki a legtöbb jó választ adja, az lesz a következő láthatatlan.

52. Jól figyelj!

A gyerekek körben ülnek, egy játékos, akit kiválasztottak, a kör közepére áll. Lassan körbejár, megfordul és kimegy a teremből. A feladat az, hogy a magán lévő ruhadarabokon változtasson valamit, Pl.: egyik cipőjéből kivesszi a fűzőt, csatot tesz a hajába, levesz valamilyen ruhadarabot stb. Majd bejön a kör közepére és ismét lassan körbejár, megfordul. Aki először észrevesz rajta valami változást, feláll, odamegy hozzá, és megfogja azt a részét, ahol a változás van. Ha eltalálja, cserélnek, ha nem, zálogot ad.

53. Valami történt közben

(Az előző játék nehezített változata)

Az egyik csapat egyik tagját megkérjük, hogy alaposan nézze meg a másik csapat tagjait és a környező tárgyakat. Ezután kimegy. Ekkor a csapat tagjai meghatározott számú (Pl.:15) kisebb-nagyobb változást hajtanak végre magukon és a tárgyak elhelyezkedésén. Ezután behívjuk a kiküldött játékost. Megmondjuk neki, hogy hány változást kell észrevennie. Ha nehezíteni akarjuk a feladatát, időkorlátot is szabhatunk. A változás lehet az, hogy valaki az ellenkező oldalra fésüli a haját, eldugnak egy apró tárgyat, pulóvert cserének, stb.

Megjegyzés: Amikor a másik csapatra kerül sor, ugyanannyi változást hajtsanak végre, hogy a csapatok teljesítménye összehasonlítható legyen.

54. Mi hiányzik?

Néhány tárgyat az asztalra teszünk vagy néhány képet a táblára. Közös névvel megnevezzük. Ezután a gyerekek becsukják a szemüket, s a nevelő „elvarázsol” 1-1 tárgyat. Ki kell találni a gyerekeknek szemük kinyitása után, mi hiányzik?

Nehezítés: Egyszerre több tárgyat dug el a nevelő.

55. Játék a kézben

A gyerekek egymás mellé leülnek, mindegyik kezében más-más tárgy van (labda, könyv, ceruza, építőkocka stb.). Egy gyerek jól megfigyeli őket, majd kimegy. A többiek közül kettő kicseréli a tárgyait. Amikor a kintlévő gyerek bejön, meg kell figyelnie a tárgyakat, és vissza kell cserélnie őket. Majd helyet cserél az egyik gyerekekkel, és most az megy ki.

56. Hol vannak?

A pedagógus felmutat egy a teremben lévő tárgyat, játékot. A gyerek megnevezi. A pedagógus elrejtí a teremben, a gyerekek figyelik. Kb. 5-6 tárgy elrejtése után a pedagógus különböző sorrendben visszakeríti a tárgyakat. Pl. Zolika, hova rejtettem a kulcsot?

Nehezített változat:

A pedagógus megáll az egyik rejtekhely előtt és megkérdezi, hogy mit rejtett el ide? A gyerekek egyenként elrejtnek 2-3 tárgyat, úgy hogy meg is nevezik azokat. Mindenki megfigyeli, hogy a másik miket rejtett el.

57. Titkos karmester

A játékosok egyike látó- és hallótávolságon kívülre (másik helyiségbe, épület mögé stb.) távozik. A többiek egy karmestert választanak maguk közül. A karmester feladat, hogy különböző, előre nem megbeszélte mozdulatokat végezzen, amelyeket a többiek a lehető leggyorsabban utánoznak. Az eltávozott játékos természetesen visszatér a karmester megválasztása után, és a többiek mozgását figyelve megpróbálja kitalálni, hogy ki a titkos karmester. Ha sikerül neki, akkor most az előbbi karmester megy ki. Ha sokáig nem sikerül kitalálnia, akkor zálogot ad, vagy újra kimegy, és a többiek új karmestert választanak.

A karmester utánpótlás közben a többieknek ügyelniük kell arra, hogy tekintetükkel vagy késlekedésükkel ne árulják el a karmestert.

58. Kinek a keze (lába)?

Üljünk körbe! A gyermekek tegyék fel mindkét kezüket a padra vagy az asztalra (ha a szabadban vagyunk, akkor tegyék egymás térdére)! A lényeg az, hogy a bal és a jobb kezük között ott legyen a szomszédjuk egyik keze. A kezek sorrendje számít! Az első gyermek a tenyere megemelésével jelzésszerűen rácsap a padra, illetve a szomszédja térdére. A mellette lévő kéznek megfelelő ritmusban rögtön emelkednie kell, és így tovább. Aki eltéveszti, az a háta mögé tesz a „hibázó” kezét. Ha már elég gyorsan megy a játék, akkor úgy tehetjük nehezebbé, hogy ha valaki kettőt csap, azzal megfordítja a játék irányát.

59. Mesterségünk címere

Az osztályból jelöljünk ki két gyereket, menjenek ki és válasszanak maguknak egy mesterséget. Próbálgassák, hogyan fogják az osztály többi tagjának előadni, hogy mi a mesterségük. Visszamennek, és eljátsszák a jellemző mozgásokat, zajokat, úgy utánozzák, hogy abból a többi gyerekek kitalálhassa, mi a „mesterségük címere”. Aki kitalálta, az választ, hogy kivel játszik tovább (lehet mester-inas, lehet állatnév stb.), akivel újból kimegy, és folytatódik a játék.

60. Pantomim staféta

Az a háromfős csapat, amelyik soron következik, átmegy a másik helyiségbe. A többiek kitalálnak egy történetet (vagy felidéznek egy már megtörténtet). Közösen kitalálják, hogyan lehet

elmutogatni, és kiválasztanak egy résztvevőt, aki eljátssza azt a távollévő csapat játékosának. Behívják az első játékost, aki figyelmesen végignézi a történetet. Behívják a második csapattagot, akinek most az első csapattag mutogatja el az előbb látott történetet. (A közönség nevetget.) Végül a csapat harmadik játékosa figyel a második játékos produkcióját. Ő újra elmutogatja a történetet, immár úgy, ahogy azt is meséli, hogy szerinte mi történik. Nagyon mulatságos dolgok kerekednek ki a történetekből. Megtörtént már, hogy kerékpárszerelésből tehénfejes lett, vagy a korláton könyökölő Júliából úszóbajnok.

Ha mindenképpen sorrendet akarunk felállítani a csapatok között, akkor a súlyos tévesztések száma, vagy a közönség szavazati alapján tehetjük azt.

Megjegyzés: Vigyázzunk, hogy ne találjunk ki hosszú történeteket. Inkább a pergő, kétértelmű mozdulatokkal tűzdelt történetek hozzák meg a jó hangulatot.

61. Halászat

Két ügyes résztvevőt válasszunk ki, ők lesznek a halászok, a többiek a halak. A két halász egymás kezét szorosan fogva megpróbál bekeríteni egy halat. Ha ez sikerül, akkor a bekerített hal is halásszá lesz, és már hárman próbálhatnak újabb halat zsákmányul ejteni. Fontos szabály, hogy a halászok nem engedhetik el egymás kezét, illetve a halak nem hagyhatják el a kijelölt pályát (tavat). Az a hal lesz a győztes, aki legutoljára marad. A következő játékban ő választhat magának társat, akivel halászok lesznek.

62. Felderítő

Kijelölünk egy 100-1000 méter hosszú, futásra alkalmas útvonalat. A játék kezdete előtt a játékvezetők több apró, a környezetbe nem illő tárgyat helyeznek el az útvonal mentén, jól látható helyre. A versenyzők életkorától, a tartalmi céltól függően lehet egészen kirívó (üveg, doboz az erdőben; szöttes a matematika teremben); vagy nehezen észrevehető (gesztenyekupac a tölgyerdőben; vízinövény a hegyen; párnázott szék az iskolapad mellett; német nyelvű felirat az angol teremben; külföldi kép a magyarok között) tárgyakat elhelyezni. Arra viszont mindenképpen figyeljünk, hogy a tárgyak jól láthatóak legyenek.

A versenyzők minél gyorsabban végigfutnak a kijelölt útvonalon, majd a célba érkezés után megadott idő alatt összeírják, hogy milyen környezetbe nem illő tárgyakat fedeztek fel. Könnyebb a feladat, ha a bíró indítás előtt, vagy célba érkezés után megmondja, hogy összesen hány tárgyat kell felsorolni.

Értékelés: Az elsőként beért versenyző 20 pontot kap, a többiek eggyel kevesebbet a sorrendnek megfelelően. Minden helyesen felismert tárgy 2 pontot ér. Az győz, aki az időeredményből és a felismerésből együtt a legtöbb pontot gyűjti.

3.1.2. AZ AUDITÍV (HALLÁSI) FIGYELEM

63. Hol ketyeg?

Egy jól hallhatóan ketyegő órát eldugunk a teremben, amit a gyerekek meg kell keresnie a ketyegés alapján.

64. Kulcsos játék 1.

A játékosok körben ülnek. Valaki középen ül csukott szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcsosomót adogatnak körbe. Ha a kör közepén ülő gyerek meghallja a kulcsok zörgését, akkor a zaj irányába mutat. Ha az irányt eltalálta, akkor helyet cserél a zajkeltő játékosal.

65. Hol szól a csengő?

Három gyerek szemét bekötjük a kendővel, s a terem különböző pontjaira visszük őket. Mindegyiket megforgatjuk a tengelye körül, hogy ne tudjon tájékozódni. Valahol a teremben a három gyerektől egyforma távolságra megszólaltatunk egy csengőt. A bekötött szeműeknek oda kell menniük, ahol a csengő szól. Aki először odaér az a győztes.

66. A kalóz kincse

A játékosok körben ülnek, középen a kalóz (csukott szemmel). A kalóz előtt néhány aprópénz van, ezek a kincsei. Valaki odalopakodik nesztelenül, csendben és megpróbálja megszerezni észrevétlenül – a kalóz kincsét. Ha sikerül neki (vagyis nem fogja meg a csukott szemű kalóz), akkor ő lesz az új kalóz – ellenkező esetben másvalaki próbálkozhat.

67. Ugass, kiskutyám!

A játékosok körbe ülnek. Kiszámolással kijelölnek egy gazdit, akinek bekötik a szemét, beviszik a kör közepébe, jól megforgatják. Ezután a gazdi tapogatva körbejár, s amikor valakihez odaér, kérlelni kezdi: „Ugass, kiskutyám!” Az illetőnek ugatnia kell. Ha a gazdi kéri: „Ugass még, kiskutyám!”, folytatnia kell. Ha a gazdi kitalálta, ki ugatott, szerepet cserélnek. Ha nem, másnál kell próbálkoznia. Ha a társaság már megunta az „Ugass, kiskutyám”-at, válhatnak, s azonos módszerrel, de nyávogással, és „Nyávogj, cicuskám!”-mal folytathatják a játékot, míg csak meg nem unják.

68. Szigetek

Elhelyezünk a földön négy-öt szétterített újságpapírt. Dallamos muzsika szól magnóról. Mindenki mozog, táncol a papírok között. Ha leáll a zene, mindenki az újságpapír-szigetre lép. Már aki ráfér.

A lemaradók kiesnek a játékból. Eggyel kevesebb papír marad a földön. Továbbengedjük a zenét, majd ismét csend. Újból ugrás a papírra. Addig folyik a játék, míg csak egy papír marad. A csendreflexre épül a játék, koncentrációra készítet, de akár azt is megtudhatjuk belőle, hogy ki segíti a másikat, ki erőszakos stb.

Felvezethető a játék úgy is, hogy feladatul társaink segítségét adjuk: próbáljunk meg egyre kisebb helyre összegyűlni, csoportszinten. (Ebben az esetben – természetesen – nem kiesésre játszunk.)

69. *Ki marad a végén?*

A gyerekek körben ülve mindegyikőjük által ismert dalt énekelnek. Választanak egy jó hangú játékvezetőt, aki szintén velük énekel.

A többi gyereknek nagyon kell figyelni őt, hogy amikor abbahagyja, nekik sem szabad tovább énekelni. Akinek ez nem sikerül, az kiesik a játékból. Eleinte érdemes sor végén abbahagyni az éneklést, de később lehet ütemek után is, sőt bármilyen váratlan helyen, ahol meglepődhetnek.

70. *Hipp-hopp*

A gyerekek körben állnak, a játékvezető a kör közepén. Körben minden játékos megkérdezi a szomszédjai nevét. Ha a játékvezető rámutat egy játékosra, s azt mondja: hipp, akkor mindenki megmondja a bal szomszédja nevét. Ha azt mondja: hopp, akkor a jobb szomszédja nevét. Ha pedig hipp-hoppot mond, akkor mindenki helyet cserél valakivel. Majd folytatódik a játék. Aki eltéveszti, vagy sokáig gondolkodik, az helyet cserél a játékvezetővel.

71. *„Hallgass meg és csináld meg.”*

A Tükörjáték akusztikus változata. Nehezebb és időigényesebb. Sok gyakorlást igényel, minden héten lehet játszani néhány percig.

A pedagógus lassan, folyamatosan mondja az utasításokat, és a gyerek igyekszik közben végrehajtani. (pl: Tedd csipőre a kezed, a bal lábaddal lépj előre, a bal kezeddal fogd meg a jobb füledet!)

Nehezített változat: Bővíttem az utasítások elemszámát, illetve extra nehéz változat, előre elmondom az utasításokat a gyerek figyel, és utána önállóan megpróbálja végrehajtani.

72. *Jeruzsálem – Jerikó*

Mindenki keres magának egy széket. A székeket egy képzeletbeli körvonal mentén tesszük le, mindenki leül a sajátjára. A székek legyenek olyan távolságra egymástól, hogy a szomszédok felálláskor és leülésnél ne zavarják egymást.

A játékvezető ugyancsak egy széken ül, a játékosok közt. Fontos, hogy mindenki jól lássa őt és a többieket is. A játék vezetője ismerteti a játékszabályt: ha Jeruzsálemet kiált, akkor mindenkinek fel kell állnia, ha viszont Jerikót, akkor le kell ülnie. E szabály mindenkire vonatkozik, kivéve a játékvezetőt. Az ő feladata ugyanis – a Jeruzsálem-Jerikó mondogatásán kívül – az, hogy megtévessze a játékosokat. Végezhet fordított vagy akár szabályban meg nem engedett mozdulatokat is. Aki eltéveszti a fölállást, leülést, vagy a játékvezető mozdulatait utánozza, kiesik a játékból, de adhat zálogot is. Gyakorlatlanabb, kisebb játékosoknál adjunk mindenkinek három tévesztési lehetőséget, és csak a negyedik alkalommal essenek ki.

Figyelem! A játékvezető alaposan gyakorolja be a játékot, hiszen neki nemcsak a többiektől függetlenül kell cselekednie – ami nem is könnyű -, hanem észre is kell közben vennie a tévesztőket. A játékhoz annyi székre van szükség, ahány játékosunk van.

73. Török-Görög

Két egyenlő számú csapat áll fel egymással szemben. A játék vezetője középre áll, az egyik csapatot kinevezi görögnek, a másikat töröknek. Ezután belekezd egy történetbe, amelyben sokszor fordul elő a török és a görög szó. Amelyik csapat a nevét hallja, mélyen meghajol. Az említett csapatnak azon tagjai, akik nem, vagy csak késve hajoltak le, kiesnek a játékból. Az a csapat győz, amelyiknek több játékosa marad.

Tanács: Olyan játékvezetőt válasszunk, akinek szinte kifogyhatatlan a fantáziája, hiszen ha a két csapat tagjai eléggé figyelmesek, akkor a végletekig kell nyújtania a történetet, mégpedig úgy, hogy a török és a görög szavak nem ritkuljanak benne.

74. Kukta-bukta, ritty-rotty

Figyelmen alapuló zálogszedő játék. A játékosok körben ülnek vagy állnak, a játékvezető közepén. Rámutat valakire, s azt mondja: „kukta!” A játékosoknak a szó párjával, vagyis a „bukta”-val kell felelnie. Ugyanez vonatkozik a „ritty”-re meg a „rotty”-ra is. Ha a játékvezető már jól begyakorolta a játékot, s elég gyorsan pereg a nyelve, akár két kézzel is mutogathat a játékosokra. Így sokakat belezavar, s gyorsan gyűlnek a zálogok.

75. Tűz, víz

Kiválasztunk egy tanulót, majd kiküldjük a teremből. Ezután egy előre megbeszélt tárgyat eldugunk az osztályban, s behívjuk a gyereket. Miközben keresi a tárgyat, ha közeledik hozzá, a többiek kiabálják: langyos, meleg, forró; ha megtalálta: tűz, tűz; amikor távolodik tőle, akkor hideg, fagyos, vizes szavakat kiabálják. Ha megtalálta, új játékos megy ki.

76. Fekete, fehér, igen, nem

A játékban van egy kérdező és egy válaszoló. A válaszoló nem mondhatja ki a játék címében megjelölt szavakat. Aki mégis kiejti az zálogot ad, vagy az adott körből kiesik. Ha meghatározott időn belül a kérdező – ügyes kérdéseivel – nem tudja a tiltott szavak valamelyikének kimondására készíteni a válaszolót, akkor ő is zálogot ad, vagy helyette az ügyes válaszoló kérdez tovább. A játék azért is nagy odafigyelést kíván, mert a kérdező kimondhatja a tiltott szavakat, ezzel is azok kimondására csábítva a válaszadókat. A játék, ha jól játsszák, olyan mint egy izgalmas vívómérkőzés.

77. Tiltott szó

A résztvevők előre megegyeznek abban, hogy milyen szót, szavakat tilos a játék során kimondani. Az ügyes kérdező célja, hogy gyors, változatos kérdéseivel arra készítse a válaszadókat, hogy a tiltott szót kimondják.

Aki hibázik, és kiejti a tiltott szót, az zálogot ad, vagy kiesik a játékból.

Megjegyzés: A kérdező személyét is váltogassuk, a kérdezőket a begyűjtött zálogok száma szerint értékelhetjük. Ha elegendő zálog gyűlt össze, zálogkiváltó játékkal folytathatjuk a közös szórakozást.

78. Figyelj, tapsolj!

A pedagógus egy kis történetet olvas fel, de előtte megmondja, hogy melyik szóra kell figyelniük a gyerekeknek. Ahányszor ezt a szót hallják, tapsolnak vagy koppintanak egyet a ceruzával. Ehhez a feladathoz ismert és ismeretlen mese is kiválasztható, de ne tartson 5 percnél hosszabb ideig.

79. Szól a rádió

Az egyik gyermek lesz a rádió. Folyamatosan beszélnie kell, de akinek ez nehéz, az elmondhat egy mondókát (pl. az előző játékból) vagy egy verset is. A másik gyermek úgy tesz, mintha csavargatná a hangerő-szabályozó gombot. Ha jobbra csavarja, akkor hangosítja a rádiót, ha balra, akkor lehalkítja.

80. Kakukkoló

A játékosok körbe ülnek, egy játékosnak kendővel bekötjük a szemét, ő lesz a vadász. A többiek ekkor kapnak egy számot. A vadász nem tudja, ki melyik számot kapta, csupán annyit, hogy annyi szám van, amennyi a társaság létszáma. Mondjuk: 17. Mond egy számot 17-ig. Akinek a számát mondja, az annyit kakukkol, amennyi a száma. A bekötött szemű vadásznak akkor ki kell találnia, ki kakukkolt. Ha eltalálja, helyet cserélnek. Ha nem, újabb számot, illetve számokat mond

mindaddig, amíg valamelyik kakukkmadarat sikerül elejtenie. A kakukkmadárból ekkor vadász, a vadászból kakukkmadár lesz. Közben a játékosok meg-megcserélik a számaikat. Természetesen csak olyan társaságban játszható, ahol a jelenlévők jól ismerik egymást.

81. Szoboralkotás

Kiválasztunk két gyereket. Úgy állítjuk őket, hogy ne lássák egymást. Ezután egyikük „szobrot” alakít. Úgy áll, ahogy szeretne. A másik – a gyerekek irányításával – megpróbál ugyanolyanná válni. A csoport tagjai mondják, hogy mit tegyen.

Ha sikerült és a két szobor ugyanolyanná változott, a szereplők cserélnek.

82. Mit súgtam?

A gyerekek körbe ülnek. A játékvezető egyet magához hív és úgy, hogy a többiek ne hallják meg, a fülébe súg egy feladatot, amit ennek a gyereknek meg kell oldania. (Pl. Menj ki az ajtón, kopogj és gyere be! Vagy Ezt a ceruzát vidd Krisztinának!)

Minden feladatot lassan végezzen! A többiek csendben figyelik, hogy mit csinál, s igyekeznek kitalálni, hogy mit súgott a játékvezető. Legközelebb annak a gyereknek a fülébe lehet súgni, aki leghamarabb találta ki a feladatot.

83. Gyors távirat

A gyerekek egy vonalban állnak fel szorosan egymás mellé. Az első az indító, aki egy szót vagy rövid mondatot súg a szomszédja fülébe úgy, hogy a többiek ne hallják meg. Ő tovább súgja a mellette állónak, és így tovább. Az utolsó tanulónak el kell mondania hangosan, hogy ő mit hallott. Ha a gyerekek tévesztenek, másikat választanak.

Célszerű eleinte 1-1 szóval kezdeni, majd később lehet egyre bonyolultabb mondatokkal is próbálkozni. Annál izgalmasabb, minél több gyerek játszik, és minél mulatságosabb, amit ismételni kell.

Megjegyzés: Érdemes felgöngyöltetni az utolsótól kezdve, hogy hol és milyen formában torzult a szöveg.

84. Postakocsi

A játékban résztvevő gyerekek kiosztják maguk között a szerepeket. Mindegyikük a postakocsin található alkatrészek, kellékek, személyek, állatok közül kapja egynek a nevét. Például: postakocsis, ló, ostor, kerék, pipa, levél, ülés, kocsirúd, kocsitakaró, puska stb. Ezután a játék vezetője elmond egy történetet a postakocsival kapcsolatban. Amikor a történetben szereplő tárgy, személy stb. nevét mondja, annak megszemélyesítője feláll a helyéről, és egyszer körbefordul, majd leül. Aki a

róosztott név említésekor nem áll fel, az zálogot ad, vagy ha úgy állapotok meg, kiesik a játékból. Győztes, aki tovább „marad a postakocsin”.

Ugyanez a játék más változatokban is játszható. A neveket az űrhajózás vagy a gépkocsizás tárgyköréből is vehetjük: űrhajó, rakéta-hajtómű, kormánykerék, kipufogócső, lengéscsillapító, ülés, üléshezát, kilométeróra, sebességváltó, gáz, fék, kuplung stb. Vagy a repüléssel kapcsolatosan, például pilóta, navigátor, szerelő, légikisasszony, utas, szárny, légszavár, repülőgép törzse, kiereszthető futómű, hajtómű, motor, csomagter stb. A mai fogalomkörnek megfelelő járművel, mai történettel, mint például az űrutazás, holdra szállás, autóverseny, sokkal életszerűbbé válik a játék, s szívesebben játsszák.

85. Földrengés

A játékosok szemben ülnek/állnak egymással, két sorban. A két szélső között kb. három méter távolság legyen. Középen fel s alá sétál egy játékos, majd hirtelen elkiáltja magát, hogy „földrengés!” Ekkor az egymással szemben ülőknek helyet kell cserélniük. Egyvalaki azonban kimarad, mivel a középső játékos is igyekszik elfoglalni egy helyet. A kimaradó kerül középre.

86. Fülbe súgós futás

Kiolvasunk egy súgót. A többi játékos nagy körbe áll, arccal befelé. A súgó elindul a körön kívül. Ha valakinek a fülébe súg: „Sss”, és a vállára üt, az illető játékosnak azonnal el kell indulnia, és a körön kívül futnia. De a két jel csak együtt érvényes! Ha a súgó csak súg, és nem üt, vagy ha üt, de nem súg, a játékosnak nem szabad elindulnia, mert különben ő lesz a súgó. A súgónak is figyelnie kell, hogy merre indult el a társa, mert neki ellenkező irányba kell futnia. Ha ugyanabba az irányba fut, akkor nem ér a futás! Ha minden rendben van, akkor az áll be az üres helyre, aki hamarabb odaér. Aki lemarad, súgó lesz.

(Ha már a játékos elindult egy irányba, nem fordulhat vissza! Ha találkoznak, ütközni nem szabad. A súgó mindig kívül kerül, a játékos pedig belül.)

87. Fusson a hármas!

Sokan játszhatják. Kiolvasunk három játékos, s megszámozzuk őket: egyes, kettes, hármas.

A többiek nagy kört alkotnak, s sorban háromig számolnak. Mindenkinek jól meg kell jegyeznie a számát. A három kiolvasott játékos a körben őgyeleg, futkos, majd az egyikőjük titkos jelre, elkiáltja a saját számát, pl. „Fusson a hármas!” Erre a körben álló összes hármas elindul és helyet cserél. A belső hármas pedig igyekszik beállni valamelyik üres helyre, ha sikerül, az lesz a körbeli hármas, akinek nem jutott hely. Titkos jelre újra kiált a körbeállók valamelyike.

3.1.3. JÁTÉKOS TANULÁS

88. Dobbants, tapsolj!

A játékosok körbe ülnek. Kiválasztanak két hangot, mondjuk az e-t és az s-et. Amikor az egyiket (mondjuk az e-t) hallják, dobbantanak, amikor az s-et, tapsolnak. Ezután sorban minden játékos mond egy-egy szót. Például, ha valaki azt mondja: erő, akkor dobbantani kell. Ha erős-t mond, dobbantani is, tapsolni is. Ha azt mondja, hogy Ede vagy Elemér, kétszer kell dobbantani. A sas szóra kétszer kell tapsolni. Aki eltéveszti, zálogot ad, Játszhatjuk úgy is, hogy dobbantás helyett füttyülni, taps helyett sikítani kell stb. A hangokat időnként váltogassuk. Aki eltéveszti a következő cselekvést, s rosszkor tapsol vagy dobbant, zálogot ad, vagy kiesik a játékból.

89. Mit visz a hajó?

Elsős gyerekekkel is játszhatjuk. A kérdező természetesen legyen náluk idősebb.

A játékosok körbe ülnek. A játék vezetője megkérdezi. „Mit visz a hajó?” – majd mond egy hangot. Mondjuk: „Mit visz a hajó d-vel?” Akire rámutatott, annak a mondott hanggal kell olyan árut mondani, amit vihet a hajó.

Például: diót, darát, dinnyét stb. De mondhat személyt is: Dénest, Dórát, Dánielt, diákat. Nem mondhat azonban olyan d-betűs szót, amit a hajó nem szállíthat (délibábot, Debrecent stb.).

Aki nem tud válaszolni, zálogot ad. A játékvezető pedig ismét kérdez, ezúttal más betűvel. Nehezebb játék akkor, ha a játék vezetője nem vált betűt, hanem sokaknak kell azonos betűvel olyat mondani, ami még nem hangzott el.

A játéknak változatai is vannak. Ezt főleg kicsikkel való foglalkozásokon játsszuk, hiszen egyben fogalomkör bővítést is jelentenek. Így a kérdés lehet: „Mi van a szobában?” (Nem csak az adott szobában, de általában a szobában.) Mi van a cirkuszban? Mi van a városban? Mi van a faluban? Mi van az erdőben? Mi van a tengerben? Mi van az országban? És így tovább. Ha ügyesen váltogatjuk a kérdéseket, a játékot sokáig nem lehet megunni, és minden játékosnak ad sikerélményt.

90. Névlánc, viráglánc,...

A gyerekek sorban állnak egymás mellett. A játékvezető a sor elején. Az első játékosnak mond egy nevet (pl. Róbert), a következő játékosnak az első név utolsó betűjével kell mondani újabb nevet (pl. Tibor), a harmadik játékosnak megint (pl. Róbert), és így tovább minden gyereknél. Aki nem tudja folytatni, vagy nem jót mond, az zálogot ad vagy kiesik a játékból. Később lehet kérni csak állatneveket, városneveket, országneveket stb.

91. Szólánc

A gyerekek ülnek rendesen a padban, és egymás után mondják a feladatot. Az első gyerek kitalál egy olyan szót, amely több szótagú. A következő gyerekek a szó utolsó szótagjával kell új szót mondani, és így tovább. Pl. kavár, varrtál, tálca, cammog stb.

Az győz, aki a leghosszabb szóláncot alkotta megadott időn belül.

92. Kulcsos játék 2.

A játékosok körben ülnek, valaki középen áll csukott szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcsosomót adogatnak körbe. Ha a kör közepén álló játékos meghallja a kulcsok zörgését, akkor odamutat (abba az irányba ahonnan a zajt hallotta). Ha az irányt eltalálta, akkor megadhat egy betűt, s a rajtakapott játékosnak annyi idő alatt, míg a kulcs egyszer körbeér, öt tárgyat kell mondania a megadott hanggal. Ha a rendelkezésre álló idő alatt nem tud öt tárgyat megnevezni, akkor ő kerül a kör közepére.

Megjegyzés: Nyelvi játékként játszva a „rajtakapott” feladata különböző szófajokhoz köthető.

93. Gondolatolvasó

A gyerekek körben állnak. A játékvezető kiejt egy hangot, a mellette lévő már két hangra bővíti. A harmadik is hozzátesz egy hangot. Ki kell találnia a játékosoknak, hogy az előtte lévő vajon melyik szóra gondolt. Előre meg lehet állapodni, hogy a szó hány hangból álljon.

94. Szókitaláló

Három csoportot alkotunk. A csapatokból egyvalakit kiküldünk (csak egyet), a bent maradt gyerekek a csapatok alapján kitalálnak egy három szótagos szót, például: telefon. Miután bejött a kiküldött gyerek, az első csoport kiáltja, hogy: te..., a második: le....., a harmadik: fon..... Mindegyik egyszerre. Annak az egy gyerekek az a feladata, hogy a nagy zűrzavarban, kiabálásban fejtse meg, mi is lehetett az eredeti szó. Ha kitalálja, beáll valamelyik csoportba, ha nem zálogot ad. Később lehet több szótagú szót is mondani, de akkor annyi csoportot kell alkotni.

95. Játék a betűkkel, szavakkal

A játékvezető felír a táblára egy szót. A feladat, hogy a játékosok egy papírlapra annyi szót írjanak, ahány betűből áll a megadott szó. Szabály az is, hogy a szavaknak egymás után olyan betűvel kell kezdődni, mint ahogyan a megadott szóban sorban vannak. Pl. asztal – ablak, sajt, zokni, tükör, alma, lámpa. A játékot lehet nehezíteni, ha megadjuk, hogy csak egyik vagy másik szófajjal írhatnak szavakat.

96. Távirat

Kiválasztunk egy játékvezetőt. Mindenki a helyén ül, ceruza, papír van előttük. A játékvezető mond egy szót, amiben a betűk száma tíznél kevesebb. A játékosoknak ebből egy értelmes táviratot kell összeállítaniuk, úgy, hogy a távirat minden szava az adott szó betűivel kezdődjék, abban a sorrendben, ahogy a szó tartalmazza, pl. alma – a távirat: „Amikor lehet, megyek Ancsa.” Az győz, aki a megadott idő alatt – pl. 5-7 perc – a legérdekesebb táviratot készíti. A nyertes lesz a következő játékvezető.

97. ABC

Válasszunk ki öt gyereket az osztályból, akik ábécézni fognak. Szavakat kell mondaniuk úgy, hogy soros betűrendben legyenek a szavak. Pl. alagút, árva, buta, cica... stb. Minden jó szó egy pontot ér. Az a gyerek győz, aki a legtöbb pontot éri el adott időn – pl. 5 perc – belül. Az időt a játékvezető választja ki.

4. EMLÉKEZET

„...az emlékezet kötő- és egyesítő ereje nélkül tudatunk annyi darabra töredezne ahány másodpercet élünk.”

Ha minket pedagógusokat megkérdeznék, mire emlékszünk az általános iskolai élményeinkből, mindannyian egy olyan eseményt fogunk kiemelni, amelyhez valamilyen érzelem, cselekvés párosult, konkrét helyhez kötötte. (Az elsős tanító nénim egy óriási „a” betűt írt a táblára és egyenként a dobogóra állva írhattuk át krétával!) Az élet minden tevékenységéhez szükségünk van a memóriánkra.

Az általános iskola a tananyag tudatos tárolását (explicit memóriát), tények előhívásában megmutatkozó emlékezetet fejleszti. Külön tárolási hellyel rendelkezik, károsodás esetén ez sérül, míg az implicit ép marad (cipőfűző, járás).

A játék alkalmat ad arra, hogy ezt a tárolási folyamatot helyes módszerekkel elősegítsük. Tudatosan emeljük ki megjegyzendő információkat, azt ismételgessük és kódoljuk. Figyeltessünk meg hasonlóságot, ellentétet, keressünk oksági kapcsolatot, térbeli- és időbeli egybeesést.

A memória megközelítése

tartalom szerint:

- explicit memória
- implicit memória

szerkezet szerint:

- szenzoros
- rövid távú
- hosszú távú

folyamat szerint:

- bevésés
- kódolás-tárolás
- előhívás

Az emlékezet felépítése és jellemzői

	Kód	Kapacitás	Tartalom	Felidézés	Felejtés
Szenzoros tár (érezlés)	fényképszerű -szenzoros vonások -fizikai jellemzők	-sok	250 ms – 4 s	teljes (megfelelő technikával)	interferencia elhalványulás
Rövid távú memória STM (tudat)	-akusztikus -vizuális	-7+/-2 (tömbösítés)	másodpercekig	teljes (minden elem kb. 35 s-ig)	kiszorítás elhalványulás
Hosszú távú memória LTM (emlékezés)	-szemzetikus -vizuális -akusztikus -tapintási,....	- gyakorlatilag végtelen	percektől – évekig	megfelelő kulcsinger jelenlétében tökéletes	organikus károsodás a felidézés kudarcra

A rövidtávú memória hallás, látás után rögzül, általában 7 ± 2 (szó, szám) terjedelmű, mint amikor egy telefonszámot ismételtünk, tárcsáztunk, majd 15 sec. alatt elhalványul. Ezért hívjuk munkamemóriának. A rövidtávú memória fejlesztését vizuális, auditív és forma emlékezeti játékokkal végezhetjük.

Típus játékok:

- vizuális memóriához: Mi változott meg? Mi hiányzik? Ki nincs velünk? 10 mp rögzítés után számsor, betűsor stb. felidézése. Bumm játék.
- auditív memóriához: szólánc építő játékok, mondatbővítő játék, Börönd Ödön, Valamennyi valami, Papagáj játék, Névkigyó, Hangutánzó, Origami.
- forma emlékezethez: Építsd fel utánam, Formakirakás emlékezetből szívószállal stb., Rajzolás emlékezetből.

A hosszú távú memóriának nincsenek korlátai. Ha nem emlékszünk valamire, akkor a kódolásba hiba csúszhatott, vagy rossz helyen tároltuk el, vagy rosszul idézzük fel. Akkor marad meg az információ tökéletesen, ha erősen szervezeten tanuljuk. Rendkívüli tudatosságra van szükség az emlékezet fejlesztésében. Mivel az információk jelentésük szerint kódolódnak, már az első találkozásnál segítenünk kell a majdani felidézést. Olyan érzelmeket kell kiváltanunk már a bevésés során, melyek nyomot hagynak. Elképzelni térben és időben, megértetni, ismételtetni az információt. A megértést és rögzítést segítik az ábrák, képek, diagramok. A megőrzés az ismétlések számától függ. Rímbe szedve, csoportosítva, rajz készítéssel, megfelelő aktivizálással, motivációval könnyebb a bevésés, kontextusban pedig az előhívás eredményesebb.

A legfontosabb 15 módszer a rögzítésre:

1. minél alaposabb, mélyebb a kódolás, annál pontosabb a felidézés
2. csoportosítás, kategorizálás
3. erősen szervezett, értelmes kapcsolatok kialakítása
4. helyek módszere (mentális térkép) felidézzük a képet
5. kulcsszavak módszere
6. már meglévő információhoz való csatolás
7. szervező fogalmak bevezetése, célkitűzés
8. kérdések feltevése a bekezdés előtt
9. feldolgozás közben feltett kérdések
10. vizuális képtársítás
11. konkrét kulcsinger
12. elrendezés térben és időben (szisztematikus elrendezés), vázlat írás
13. releváns= lényeges jegyek kiemelése
14. idő kell hozzá, ismételtetni kell
15. figyelem fontos szerepe az SZT-STM-be való átmenetnél

A játék során a gyerekek önkéntelenül képesek rögzíteni cselekvéssel mindazt, amit mozgás nélkül fárasztó tanulásnak éreznek. A mi feladatunk, hogy ezeket a játékokat mindig céltudatosan válasszuk meg és mindig kapcsoljunk hozzá értelmi tevékenységet is. Keltsük fel az érdeklődésüket, éreztessük, hogy a problémát ők maguk képesek megoldani. A szándékos, logikus emlékezet fejlesztése attól függ, hogy a bevésés és felidézés eljárása során a gondolkodási műveleteket miként sajátítják el a tanulók. Megfigyelési szempontok adása, modellek alkotása, kognitív műveletek társítása a fejlesztést hatékonyá teszi.

Az emlékezet fejlesztése

1. **Tömbösítéssel**

Az RTM kapacitása (7+/-2) tömbösítéssel növelhető. pl: 12 számjegy megjegyzése 152-6184-819-56. A HTM-ben tárolt ismerős évszámokká három tömbbe tároljuk: 1526-1848-1956.

2. **Képzelet és kódolás**

A HTM fejlesztése mnemotechnikai eljárásokkal:

a.) helyek módszere (egymástól független szavak felidézése). Pl: lakás helyiségeinek rendezett sorához bevásárló lista csatolása (előszoba asztalon-kenyér stb).

b.) kulcsszó módszer: curtain=függöny. Magyarul ejtve: körtn hasonlít a körte (kulcsszó) szóra. Elképzelünk egy körte mintás függönyt. Előhívás: függöny, képe, amin körteminta van.

3. **Feldolgozás és kódolás**

Minél mélyebb a feldolgozás, annál többre emlékszik a gyerek. Ha növeljük a kapcsolatok számát a tananyagon belül, annál biztosabb az előhívás. Ha a tananyag címét meg szeretnénk jegyeztetni, kérdéseket teszünk föl a tartalmára, így kiterjesztjük a jelentését. Minden kérdés egy jelentéssel bíró kapcsolatot, előhívási útvonalat jelentsen az adott eseményhez. pl: Esemény: Newton élete. Mikor élt? Mivel foglalkozott? Milyen művei jelentek meg? Elismerték-e? Hatása a mai fizikára?

4. **Kontextus és előhívás**

Felelevenítjük azt a valóságmezőt, amelyben az emlékkép ténylegesen keletkezett. Hatékonyabb abban a teremben ahol történt. Mentális felidézéssel újra alkotjuk a kontextust (régir kirándulás).

5. **Szervezés**

Egy tananyag már szervezett. Hatékony a címek, alcímek észben tartása. Szervezetlen anyagot szervezni kell. Pl.: tananyag felépítése hierarchikus favázzal, amely előhíváskor a vezérfonal.

6. **Az előhívás gyakorlása**

Egyszer elolvassák a tananyagot. Kérdéseket fogalmaznak meg. Kiválasztott részek újraolvasása. Felmondás. Képzeltbeli ismételtetés. (pl. sportoló a rajt előtt).

7. **PQRST- módszer**

P = előzetes áttekintés, Q = kérdés, R = olvasás, S = felmondás, T = ellenőrzés. A módszer a memóriafejlesztés alapjain nyugszik, az anyag szervezésén, feldolgozásán, gyakorlásán.

8. **Ismétlés**

A hallott anyagot az azt követő újak törlik, ám „nyomot” hagynak, melyek az ismétléssel összeadódnak.

9. **Idő**

A tanulás eredményének rögzüléséhez 15-60 perc szükséges, ezt megszilárdulási (konszolidációs) periódusnak nevezzük.

4.1. EMLÉKEZETET FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

JÁTÉKOK		Fejlesztendő terület	
		Rövidtávú memória	Hosszútávú memória
98.	Pantomim	x	
99.	Játék a kezekkel	x	
100.	Memória játék kártyával	x	
101.	Csináld utánam!	x	
102.	Fűzzünk együtt!	x	
103.	Tigris színre lép	x	
104.	Csattanó	x	
105.	Add tovább a mozdulatot!	x	
106.	Adj hozzá egy mozdulatot!	x	
107.	Anagrammák	x	
108.	Betűjáték	x	
109.	Bumm	x	
110.	Dobbants, tapsolj!	x	
111.	Add tovább a hangot!	x	
112.	Állj!	x	
113.	A helyzet kulcsa	x	
114.	Folytasd az akciót	x	
115.	Hangcsere	x	
116.	Így használják	x	
117.	Ismerem? Felismerem?	x	
118.	Jelbeszéd	x	
119.	Közös mondandó	x	
120.	Mi változott?	x	
121.	Mi volt a képen?	x	
122.	Névlánc	x	
123.	Fogyókúra	x	
124.	Mihez választottál?	x	
125.	Az én családom	x	
126.	Mondd a nevem!	x	
127.	Titkos boríték		x
128.	Dallánc		x
129.	A bíró		x
130.	A nyomozó		x
131.	Adok ,kapok		x
132.	Jegyezd meg!		x
133.	Kétperces önéletrajz		x
134.	Egyszer volt....		x
135.	Dróton húzva		x
136.	Emlékszel?		x
137.	Tapsold vissza!		x
138.	Mi történt tegnap?		x
139.	Alkoss mesét!		x

4.1.1. RÖVID TÁVÚ EMLÉKEZET

98. Pantomim

Minden csoport írjon egy rövid pantomim jelenetet. A jelenet legalább 10, legfeljebb 15 mozdulatból álló cselekvéssorozat legyen. A mozdulatok sorrendjét pontosan jegyezzétek le! Minden csoportból egy ember el fogja játszani a jelenetet, amit mi nagyon figyelmesen végignézzünk. Az a csoport, amelyiknek a jelenete zajlik, két kérdéssel le fogja ellenőrizni, hogy valóban jó megfigyelők vagyunk-e. Kérem, hogy a kérdéseket előre írjátok le a papírra! A papírt, amelyre a jelenetsort (és a kérdéseket) leírjátok, össze fogom szedni, mert én még azt is megfigyelem, hogy a pantomim művész a leírt sorrendben adja-e elő a mozdulatsort. Javaslat: A foglalkozás végén fel lehetne hívni a gyerekek figyelmét arra, hogy jó lenne egy papírdobozt kicsinosítani, megszépíteni, és abba gyűjteni a foglalkozásokon született relikviákat. Ha látszik, hogy van kedvük hozzá, meg lehetne tervezni, hogy milyen módon tegyék egyedivé, széppé a kartondobozt, s a vállalkozó kedvűek el is készíthetnék a következő foglalkozásra.

99. Játék a kezekkel

Az asztalra egy tálkában gombot, gyöngyöt, babot stb. helyezünk. Először három, később öt elemből álló „emberkét” építünk, amit a gyermeknek jól meg kell figyelnie. Letakarás után kérjük meg, hogy ő is építse fel ugyanazt, Egyszerre mindig csak egy figurát mutatunk be.

100. Memória játék kártyával

A kereskedelembe kapható kártyacsomaggal is játszható. A játékszabály közismert. Az asztalra lefordítva kirakunk minden képpárt. Érdemes csoportban végezni a gyakorlatot. A soron következő gyerek mindig két kártyát fordíthat meg. Ha a kártyák egyformák, akkor a szerencsés játékos a képpárt félreteszi. Amennyiben különböző figurákat talál, újra lefordítva, ugyanarra a helyre visszateszi és a másik játékos következik. Aki jól meg tudja jegyezni a kártyák helyét, természetesen több párt találhat. Akinél a legtöbb pár kártya van a játék végén, az a nyertes.

101. Csináld utánam

„Most mondani fogok nektek néhány dolgot, amit el kell végeznetek. Figyeljete nagyon, és próbáljátok meg követni az utasításokat pontosan abban a sorrendben, ahogy mondtam. Miután befejeztétek, akkor ismételjete el mindent ugyanabban a sorrendben, ahogy csináltátok!”Kezdjük meg a bemutatást három utasítás-sorozat megadásával (pl. Írj egy nevet a táblára! Nyisd ki az ajtót! Ül le a székre!). Azután ismételjük ugyanezt valamennyi gyermekkel, kezdve egy három utasításból álló sorozattal. Miután valamennyi gyermeknek sikerült,

nehezítsük a feladatot sorozatok megadásával.

Minta utasítások:

Írd fel a neved a táblára!

Nyisd ki, csukd be az ajtót!

Ülj a székre!

Ugorj vagy szökdécselj, előre vagy hátrafelé!

Nyisd ki, csukd be a könyvet!

Rajzolj kört, négyzetet, háromszöget a papírra!

Érintsd meg a lábujjad, fejed, térded!

Emeld fel a széket!

Tapsolj, pattints az ujjaddal!

Hegyezd ki a ceruzádat!

Töröld le a táblát!

102. Fűzzünk együtt

Helyezzünk gyöngyös dobozt (különböző színűek és formájúak) a tanulók elé.

„Meg fogom nektek mondani, melyik gyöngyöt fűzzétek és milyen sorrendben. Nagyon figyeljete, és amikor befejeztem, azonnal ismételjétek meg amit mondtam, és kezdjétek meg a gyöngyfűzést pontosan úgy, ahogy megbeszéltük.” Amikor a tanulók befejezték a feladatot, arra kérjük őket, hogy verbálisan ismételjék meg a gyöngyeik szekvenciáját anélkül, hogy néznék azt. Először valamennyi gyermeknél három színnel kezdjük a szekvenciát. Miután valamennyi gyermeknek sikerült, bővítjük a feladatot még egy színnel, és ismételjük meg az eljárást. A feladat nehezíthető, ha a szekvenciában különböző szín és forma kombinációt adunk meg (pl. piros négyzet, kék háromszög, zöld kör stb.), vagy úgy növelhetjük a feladat nehézségét, hogy többszörözzük a fűzést (pl. két piros négyzet, három kék kör, egy sárga háromszög stb.).

103. Tigris színre lép

Rendezzünk el nyolc színes kártyát a padlón véletlenszerű alakban.

„Most mindenkinek megmondom, hogy melyik színre lépjen. Figyeljete nagyon, és amikor befejeztem, lépjete a színekre abban a sorrendben, ahogy azt mondtam!” Amikor a tanulók elvégezték a feladatot, akkor kérjük, ismételjétek meg a színszekvenciát verbálisan. Kezdjük három színnel. Majd adjunk másik három színből álló sorozatot, és kérjük, hogy azt verbálisan ismételjék meg (ezúttal anélkül, hogy rálépnének a színekre). Fokozható a feladat nehézsége, ha megismételjük azt eljárást négy színnel. Érdekesebb, ha a tanulókat arra kérjük, hogy ugorjanak vagy szökdécseljenek egyik színről a másikra.

104. Csattanó

„Most tapsolni fogok. Figyeljétek az ütemet, és amikor befejeztem, akkor valakit közületek megkérek (vagy mindenkit), hogy ugyanígy tapsoljon.”

Kezdjük úgy, hogy a gyermekek láthassák a tapsoló kezét. Miután minden gyermek több alkalommal megoldotta ezt a feladatot, a következő instrukciót adjuk:

„Most az asztal alatt tapsolok így ti csak halljátok, de nem láthatjátok. Figyeljétek nagyon, és amikor befejeztem, próbáljátok letapsolni ugyanazt!”

Ismételjük meg vizuális segítség nélkül. A feladat nagyobb érdeklődést vált ki, ha a hosszabb és bonyolultabb lesz a ritmussor.

105. Add tovább a mozdulatot!

A játékosok körben ülnek. A játékvezető elmondja és bemutatja a játékot, melynek lényege, hogy csak kézzel elindít és átad egy mozdulatot a mellette ülőnek. A szomszéd az átvett mozdulatot megismételve adja tovább a mellette ülőnek. A többiek figyelnek, hogy pontosan tudják leutánozni a mozdulatot, s ne járjanak vele úgy, mint amikor egy történetet indítanak el és adnak tovább, hogy a történet mire végig ér a körön, teljesen megváltozik. Tehát csak a kéz mozdul, és pontosan leképezve adjuk tovább a mozdulatot: ez a feladat. Lehet kézzel megsimogatni a mellettem ülő kezét például. Ha legalább egyszer körbeért egy mozdulat, akkor a játékvezetővel szemben ülő is elindít egy másik mozdulatot - ez lehet például a lábak keresztbe tévése -, de azt már nem várják meg, míg teljesen körbe ér, hanem az indítás után azonnal a játékvezető mellett ülő is elindít egy harmadik félét. Most már fokozottan kell figyelni, hogy kellő időben mindenki tovább tudja adni a kapott mozdulatot, és ne keverje össze. Változat: A játék nehezítésének egyik formája, amikor a játékvezető jobbra is meg balra is elindít egy kört a mozdulatokkal, s vigyázni kell, hogy ne tévesszünk, melyik mozdulatot, melyik irányból kaptam, s melyik irányba adom tovább.

106. Adj hozzá egy mozdulatot!

Körben állunk. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal, például megérinti az orrát. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz egy másikat. Tehát ő is megérinti az orrát, majd mondjuk megvakarja a fejét. A harmadik megismétli az első két mozdulatot, ő is hozzátesz egyet és így tovább az összes játékosnál.

107. Anagrammák

Az anagrammajátékok legkedveltebb változata a névanagramma. Ennek lényege: valakinek a teljes nevéből olyan szót, szókapcsolatot vagy mondatot kell összemesterkedni, amely a kiválasztott

névnek valamennyi betűjét tartalmazza, s legalább egy kicsit jellemző is a név viselőjére, illetőleg kapcsolatba hozható vele. A hosszú és rövid magánhangzókat nem kell megkülönböztetni, és a kettős mássalhangzókat szét lehet választani. Egy jól sikerült példa: "s arcod lázban - Balczó András"

108. Betűjáték

A játékvezető 8-10 betűt ír fel a táblára, amit a játékosok 2 percig nézhetnek. Ezután eltakarjuk a betűket s a játékosok emlékezetből leírják a megfigyelt betű-sorozatot. Ugyanazokat a betűket más sorrendben írva fel, a játékosok az észrevett változtatásokat figyelhetik meg és jegyezhetik fel.

109. Bumm

Annyi szék szükséges, mint a játszóké száma. Körben ülünk és sorban elkezdzük számolni. Az első játékos egyet, a második kettőt mond és így tovább. Akire a hetes vagy annak többszöröse jut (vagy olyan szám, amelynek második számjegye hetes), annak a szám helyett *bumm*-ot kell mondania. Például: *12, 13, bumm, 15, 16, bumm* stb. Aki téved, az kiesik. Tévesztésnek számít az is, ha nem rögtön vágja rá a számot a játékos.

Változatok: a.) Az előző variáció gyakorlása után játszhatunk úgy is, hogy a számsor haladási iránya minden *bumm* után megváltozik. Például *13, bumm, 15* számok esetében ugyanaz a résztvevő mondja a 13-t és a 15-t.

b.) A játék harmadik nehézségi fokozata: az irányváltásos variációban a hét többszöröse esetében *bumm*-ot mondunk, míg azoknál a számoknál, ahol hetes a második számjegy, *bamm*-ot kell mondani.

110. Dobbants, tapsolj!

A játékosok körbe ülnek. Kiválasztanak két hangot, mondjuk az e-t és a s-t. Amikor az egyiket hallják, dobbantanak, amikor a másikat tapsolnak. Ezután sorban minden játékos mond egy-egy szót pl. Ha valaki azt mondja: erő, akkor dobbantani kell. ha erős-t mond, dobbantani is kell, és tapsolni is. Ha azt mondja, hogy Ede, vagy Elemér, kétszer kell dobbantani. A sas szóra kétszer kell tapsolni. Aki eltéveszti, zálogot ad. A hangokat időnként váltogassuk. aki eltéveszti a következő cselekvést, s rosszkor dobbant, vagy tapsol, zálogot ad, vagy kiesik a játékból. Más változatban: Játszhatjuk úgy is, hogy dobbantás helyett füttyülni, taps helyett sikítani kell, stb.

111. Add tovább a hangot!

Körben állunk, kezünket egymás vállára tesszük, szemünk csukva. A játékvezető ad egy hangot (például csettint, zümmög stb.). A szomszédja átveszi, megpróbálja pontosan ugyanazt a hangot

adni ő is. Ezután a soron következő, és így megy a hang körbe. (Ha jól begyakoroltuk, akkor változtatható a hang átadásának-átvételének gyorsasága, ugyanígy változtatható a hangmagasság is.) A játék újabb meneteinél más-más játékos adja meg a kezdőhangot.

Változatok: A többi memóriajátékhoz hasonló szervezéssel: pl. meg kell ismétlni a már hallott hangokat, majd hozzátesszük a sajátunkat. A sorban előttünk lévő által adott hangot vesszük át, majd abból kiindulva alkotjuk meg a sajátunkat. Mindenkinek meg kell jegyeznie a saját maga által adott hangot, ezek a játék végén együtt is megszólaltathatók, létrehozhatunk egy közös zeneművet.

112. Állj!

A csoport minden tagja szabadon mozog, majd az .állj. jelre (például a szó maga, szó és taps, a szó és dobütés) a pillanatnyi pózba .merevedik.. A következő jel után ebből a pózból kell az előzőtől teljesen eltérő mozdulatot (mozgássort) indítani.

Változat: a.) A játék a megállításig az előző variáció mintájára folyik. A megállítás után a vezető kijelöli a csoport valamelyik tagját, mindenki felveszi az ő pózát, majd (újabb jelre) abból kiindulva mozog tovább.

b.) A csoport tagjai egymás mögött helyezkednek el. Az utolsó ember valamilyen mozgássort végez (a többiek, mivel mögöttük áll, nem látják!). Az .állj. utasítás elhangzása után megtartja a pillanatnyi pózt. Ezzel egy időben visszafordul az utolsó előtti ember, aki megfigyeli és átveszi az előző játékos pózát, majd abból kiindulva mozog tovább. A játék így megy végig az egész oszlopon.

113. A helyzet kulcsa

Egy játékost kiküldünk a teremből. A bent maradók feladata az, hogy rövid tanácskozás után beálljanak egy olyan állóképbe (tablóba), amelyben egy fontos szereplőnek a helyét üresen hagyták (például az iskolai osztály állóképéből a tanár, az egyházi szertartásból a pap hiányzik). A kiküldött játékos feladata: megtalálni a helyét. Nála van a helyzet kulcsa., amint elfoglalta a helyét, megmozdulhat az állókép.

114. Folytasd az akciót!

A csoport egyik tagja bemutat egy rövid .jelenetet. (ami lehet egy hétköznapi műveletet is), például felhúzza a cipőjét. Ha az előre megállapított sorrend alapján következő játékos megértette miről van szó, akkor a helyére áll, és ott folytatja, ahol társa az imént abbahagyta, például a cipőjére csatol egy sálcet. A harmadik játékos megértve az eddigieket, folytathatja például azzal, hogy elkezd síelni. Változat: Játshatunk úgy is, hogy nem egy elemi cselekvéssorozat folytatására, hanem egy szituációba való belépésre kérjük a játszókat. Amint a soron következő játékos megértette (vagy

érteni véli) az előző (előzők) akcióját, csatlakozhat társához (társaihoz), beléphet a játékba. E változatban marad az összes addigi résztvevő. Szerencsés esetben a végén a csoport minden tagja játszik.

115. Hangcsere

A csoport megegyezik két .hangjelzésben., majd begyakoroljuk, memorizáljuk azokat. A játék kezdetét vállaló résztvevő az egyik meghatározott hanggal az általa kiszemelt társa felé fordul, aki föláll, s a másik egyeztetett hangot hallatva elindul. Félúton találkoznak, itt hangot cserélnek, majd mindkettő továbbmegy egy-egy másik játékos felé, míg végül mindenkit bevonnak.

116. Így használják...

Mímes játékok több változatban. Két azonos létszámú csoportban játszunk. Mindkét csapat kap egy-egy tárgyat (ezek eltérő alakúak legyenek, például seprű illetve tányér). A feladat: más tárgyak használatát kell eljátszani az adott tárggyal (ami tilos: saját funkciójában használni az adott tárgyat!). Csapatverseny: az a csapat győz, amelyik kötött idő (5-10 fős csapatok esetén két perc) alatt több tárgyat tud eljátszani. Választhatunk alkalmi zsűrit is, ennek hiányában a vezető látja el a bíró feladatát. Az számít érvényes találatnak, amit a zsűri vagy a bíró felismer és elfogad. (Például egy tányérral eljátszható a gépkocsi kormánykereke, kalap, tükör, lavór, paletta, jegyzettömb, könyv, szendvics stb., csak tányér nem.)

b) Körben ül a csoport. A vezető bemutatja egy tárgy használatát, majd átadja a képzeletbeli tárgyat a következő játékosnak, aki előbb használja azt, majd (a váltást valamilyen egyezmény cselekvéssel jelezhetjük) egy másik tárgy használatát mutatja be, amit átad a következő játékosnak... és így tovább, egészen addig, amíg körbe nem értünk.

117. Ismerem? Felismerem?

Társainkról szerzett információink jelentős része vizuális. Ismerjük egymást. Ez a biztonságunk szemünket becsukva rögtön meginog. Felismerem-e a legjobb barátomat csukott szemmel, csak az arcát tapintva? Kört alkotunk. A kör közepén csukott szemmel áll az egyik játékos. A körben állók menetirányban elindulnak, majd a közepén álló játékos jelzésére megállnak. A kitaláló (ő áll a kör közepén) rámutat valamelyik társára, aki odamegy hozzá, és a kitaláló kezét a saját arcára helyezi. A kitaláló feladata: csak az *arc érintése, tapintása alapján* tájékozódva kell felismernie társát. Ha sikerült, akkor cserével (a .felismert. játékos marad közepén) folytatódik a játék. Amennyiben nem sikerült, úgy a kitaláló továbbra is közepén marad, s egy másik társának felismerésével próbálkozhat.

- b) A kitaláló által csukott szemmel kijelölt játékos nem megy középre, hanem helyén maradva *elváltoztatott hangon* szólal meg. A kitalálónak most hangjáról kell felismernie társát.
- c) Nem arcról, hanem a társ kezéről kell megállapítani, ki ő.
- d) 5-8 játékos egymás mellé áll, kb. fél-fél méter térközt hagyva. A kitaláló jól megjegyzi ezt a felállást, majd becsukja szemét. Ezután a vonalban állók helyet cserélnek (összekeverednek.), csak a közöttük lévő távolságot tartják meg. A (csukott szemű) kitaláló dolga az eredeti sorrend visszaállítása. A játék nehézsége változtatható azzal, hogy mit használhat a kitaláló az azonosításra (például hajról sokkal könnyebb felismerni, hogy ki áll előttünk, mint kézről...).
- e) A játékosok hang nélkül szétszélednek a teremben. A csukott szemű kitaláló tapsol, erre mindenki megmerevedik a helyén. A kitaláló elindul valamelyik irányba, nem szabad kitérni előle! Az első játékosnak, akivel találkozik, feltesz egy kérdést. A kérdezett *elváltoztatott hangon* válaszol. Ha a kitaláló felismerte, akkor szerepcserével, újabb helyváltoztatással folytatódik a játék. Ellenkező esetben a kitaláló marad még egy fordulóra.
- f) Az előzővel megegyező szervezésű játék, csak a kitaláló most nem hangról, hanem a játékos arcát tapintva próbálja felismerni társát.

118. Jelbeszéd

Körben ülünk a földön. Minden csoporttag választ magának egy beszélő nevet. (lásd az indián történetekben szereplő neveket). Sorban közöljük azokat és bemutatjuk nonverbális jelzésüket is. Innen beszéd nélkül folytatjuk. A kezdő játékos először a saját jelét mutatja, majd valaki másét. A hívott fél megismétli a sajátját, majd hív egy másik játékost és így tovább. Aki téveszt, az kiesik.

119. Közös mondandó

Párokban játszunk. A párok egymás kezét fogva egy embernek számítanak, s úgy beszélgetnek egy másik emberrel (vagyis egy másik párral), hogy az egyik szót a pár egyik tagja mondja, a másikat a társa . egészen addig, amíg be nem fejezik a mondatot. A választ hasonló módon adja a másik pár.

b) Szavankénti váltással az egész csoport játszhat egyszerre. Körben ülve egy-egy szót fűzünk a már elhangzottakhoz. Mindenkinek jogában áll a kedve szerinti irányba terelni a történetet, befejezni az aktuális mondatot, újat kezdeni stb. Játszható a téma meghatározása nélkül avagy annak megkötésével. Megadhatjuk a közösen írt. alkotás műfaját, stílusát is. (Játszhatunk mondatonkénti váltással is.)

c) Memóriajáték funkciót is adhatunk a *Közös mondandó*nak. Körben ülve az első játékos szavát megismétli a második, majd hozzáteszi a sajátját. A harmadik az előzők ismétlésével így már

három szót mond és így tovább.

120. *Mi változott?*

Egyvalakit kiküldünk a szobából. Mielőtt kimegy, alaposan körülnéz: ki hol ül, hogy néz ki stb. Ezután a bent maradók megcserélhetik helyüket, elcserélhetik ruhadarabjaikat, használati tárgyaikat: összesen három változtatást hajtanak végre. Behívjuk a kitalálót, akinek az a feladata, hogy rájöjjön, milyen változtatások történtek, amíg ő kint volt. Új kitalálóval, cserével folytatódik a játék. Változat: Mindenki játzó és kitaláló lehet egyszerre, s nem kell kiküldeni senkit. A játékosok körben állnak, majd a játékvezető jelére (például tapsra) mindenki hátrafordul (kifordul a kör), becsukja a szemét, s valamit változtat a ruházatán (kisebb, nem .szemet szűrő. változtatásokról van szó!). Miután visszafordult a társaság, a játékvezető által megadott párosításban kell kitalálni, hogy a pillanatnyi partner mit változtatott (amennyiben páron belül nem sikerül felfedezni a változást, segíthet a csoport).

121. *Mi volt a képen?*

A csoport négy-öt tagja kimegy a teremből. A bent maradóknak a játékvezető megmutat egy képet, amelyet két percig nézhetnek, majd újabb két perc alatt meg kell egyezniük abban, miként írható le a kép (ezt nem szabad írásban rögzíteni!). A játékosokat egyenként hívjuk be. A csoport elmeséli, hogy mit láttak a képen (visszakérdezni nem szabad, de a leírás megismétlése kérhető). Újabb játékos behívása után az elsőként behívott adja tovább a kép leírását. Az utolsó játékos feladata: a leírás meghallgatása után le kell rajzolnia (vázlatosan) a képet úgy, hogy közben szóbeli magyarázatot fűz hozzá. Amikor elkészült a rajz, hasonlítsuk össze az eredeti képpel!

122. *Név-lánc*

Körben ültessük le a játékosokat. A vezetőtől jobbra ülő játékos bemutatkozik (teljes névvel). A szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját mondja. A mellette ülő így már a sajátjával együtt három nevet mond, a következő négyet és így tovább. A vezető marad utolsónak, az első körben. az ő feladata a legnehezebb, neki kell a legtöbb nevet memorizálnia. A játék ismétlésénél, újabb, ellenőrző köröknél. már a többieknek is a teljes .név-láncot. kell elmondaniuk. Nemcsak a neveket, más ismereteket is rögzíthetünk a játékkal: például a foglalkozást, a születési helyet, a kedvenc időtöltést stb.

123. *Fogyókúra*

Gizi utánajárt, mely fák levele fogyókúrás és melyek hízlalók. Próbáld megjegyezni! Ezt találta: fűz-fogyókúrás, gesztenye-hízlaló, nyár-fogyókúrás, platán-hízlaló, nyír-fogyókúrás, juhar-hízlaló.

Hogyan lehetne őket könnyen megjegyezni? Keress valami összefüggést! (pl. fűz, nyár, nyír rövid nevű) Eszerint ehét Gizi platán-, nyírfa-, fűzfa-, gesztenye-, nyárfa- és juhar levelet?

124. Mihez választottál?

Te mire mondanád azt, hogy:

szép-.....(virág), kemény-.....(kő), finom-.....((torta), fényes-.....(autó, drága-.....(gyűrű), régi-.....(bútor), forró-.....8tea), magas-.....8épület), gyors-.....(rakéta), hangos-.....(rádió). Írjuk fel a gyerekek válaszait!

Most visszamondom amit Te mondtál, emlékszel még milyen jellemzőhöz választottad?

125. Az én családom

Kiválasztunk 3-4 gyereket és egymás mellé ültetjük őket. Egy gyereket kihívunk, ő lesz a vendég. Bemutatjuk neki a családkat: anyukám Katalin, apukám Sándor, kislányom Krisztina, stb. Nagynéni, unokatestvér, minél többet meg tudnak jegyezni annál jobb. Természetesen nem kell sorba. Nehezítsük, hogy kimegy a vendég és mikor bejön, nem ugyanott ül a család minden tagja.

Feladat: Kérdezz valamit az anyukától, apukától, stb.!

126. Mondd a nevem!

A gyerekek egymás mellett ülnek. Egy gyerek szemben áll velük. A gyerekek egymás után mondanak 1-1 szót (1.alma,2.ház,3.hóember,4.fagy). Majd újra megismétlik. A játékos sorban a gyerekekre mutatva elismétli a szavakat, majd kimegy. A bentlévő gyerekek közül kettő helyet cserél. A visszajövő játékos felidézi a gyerekek által mondott szavakat, figyelembe véve a helycserét is. Növeljük a játékosok számát, ha már túl könnyű a feladat.

4.1.2. A HOSSZÚ TÁVÚ EMLÉKEZET

127. Titkos boríték

Minden csoportból válasszatok egy tanulót, aki a játékmester lesz! Három borítékot kap: az egyikben egy kép van, a másikban számok, a harmadikban egy szöveg. A játékmester húzat mindenkivel egy-egy borítékot. A játékosok 30 másodpercig nézhetik a képet, illetve olvashatják a szöveget. Ekkor a játékmester mindenkitől elveszi a lapot. A képet kihúzóknak rajzolni kell, a számokat pedig le kell írni emlékezetből. A szöveget húzóknak a játékmester tesz fel előre megadott kérdéseket. Minden játékos annyi pontot kap, ahány jelre, számra helyesen emlékezett vissza, illetve ahány kérdésre helyesen válaszolt. Jegyezzétek fel, hogy ki mennyire volt eredményes!

128. Dallánc

Vannak, akik sok dalt ismernek, szeretnek énekelni. A játékvezetőnek így lehetősége van arra, a közös éneklést összekapcsolja a memória megtornáztatásával. A játékvezető elkezd énekelni egy dalt, vagy népdalt, majd azt, még mielőtt a végére érne, egy jellel, amelyben előre közösen megállapodtak, megszakítja. Ekkor a játékosoknak egy olyan dalt kell keresniük, amely a dal utolsó elhangzott szavának utolsó betűjével kezdődik. Akinek először eszébe jut ilyen, kezdheti is énekelni, majd a játékvezető a jellel ezt is megszakítja. E szabály szerint haladva szinte végtelen sok dal kapcsolható össze egy dallánccá. Természetesen úgy is meg lehet egyezni, hogy a dal szó közepén is megszakadhat, így az utolsó elhangzott betűk némileg nagyobb változatosságot mutathatnak, mint a szavégiek, és így többféle hanggal kezdődő dal kerülhet bele a láncba. Változat: Ha van a csoportban legalább két olyan személy, akik különösen szívesen énekelnek, akkor azok előre felkészülhetnek erre a foglalkozásra. Ők lehetnek az irányítók és "előénekelhetik" a dalokat, így még hosszabb dallánc jöhet létre. Gyakorlott énekesek, akiknek nagy a repertoárjuk, nehezíthetik is a feladatot, szűkítve például a szóba jövő dalok körét mondjuk egy adott évszakhoz kapcsolódó dalokra, karácsonyi dalokra, szerelmes dalokra stb.

129. A bíró

A bíró (a játék alapváltozatában) a következő rendelkezést hozza: .Akit kérdezek, nem válaszolhat. Helyette a baloldali szomszédjának kell felelni. A kérdezett semmiféle módon nem jelezhet vissza, nem bólinthat, nem mosolyoghat stb. Érted?. A bíró kérdésére majdnem mindig válaszolnak. Aki válaszol, az kiesik. A játék a bíró újabb rendelkezéseivel tetszés szerint variálható, nehezíthető, például az igen-nem válaszok kizárása, minden válaszban benne kell lenni egy kijelölt szónak, csak hazug válasz adható stb.

130. A nyomozó

Kiválasztunk egy nyomozót, aki kimegy. Ezután kiosztjuk a szerepeket pl. egy betörés eljátszásához. A nyomozó visszajön és kérdéseket tesz föl, melyekre azonban csak igen-nem-mel lehet felelni. A játékosok háromszor tagadhatják meg a feleletet, de ha felelnek, csak az igazat mondhatják. A nyomozónak ki kell találnia a bűnös személyét, de egyenesben nem kérdezhet rá. Határt lehet szabni a játékidőnek, és díjat kitűzni a sikeres kitalálónak.

131. Adok, kapok

Körben áll a társaság. Megegyezünk egy rövid szövegben (például: Fekete. Fehér. Igen. Nem.), majd memorizáljuk, begyakoroljuk azt. A kezdő játékos mondja az első mondatot . valamelyik társának. Ő nyugtázza az üzenetet, majd a második mondatot mondja egy általa kiválasztott

résztevőnek (egyedül visszaadni tilos az üzenetet), aki a harmadik mondattal adja tovább a stafétát. A negyedik mondat után újra az első következik, s így tovább. Hiba esetén újra indul a játék (de játszhatunk kiesésre is). A játék alapváltozata kétirányú figyelemosztást igényel: az üzenet vételére-adására és a soron következő mondatra kell figyelni.

Változatok: hosszabb mondatokkal játszunk, kérdés-felelet váltakozással (például: Te voltál? Nem én voltam. Akkor ki tette? Nem tudom.), négyenél több mondattal játszunk, sorokra bontott verssel, harmadik irányú figyelemosztást igénylő bővítéssel, például fokozatosan emelkedő hangerővel, vagy egyre dühösebben, vagy egyre kedvesebben stb. stb. mondjuk a szöveget.

132. *Jegyezd meg!*

Tucatnyi különböző tárgyat helyezünk egymás mellé. A kötött megfigyelési idő 20-30 másodperc. lejárta után letakarjuk a tárgyakat, s különféle követelményeket állítva a játékok memóriája elé, feladatokat adhatunk: meg kell nevezni a tárgyakat, pontos leírást kell adni azokról, meg kell adni elhelyezkedésüket, csoportosításukat, meg kell adni az azonos színűek (vagy formájúak) számát stb. A feladat nehezíthető a letakart tárgyak számának növelésével illetve a megfigyelési idő csökkentésével. Játszhatunk úgy is, hogy a megfigyelt tárgyak közül egyet elveszünk, s az kap pontot, aki meg tudja mondani, melyik hiányzik.

133. *Kétperces önéletrajz*

Párokban játszunk. Mindegyik játékosnak két perce van arra, hogy elmondja magáról a legfontosabbakat. A hallgató játékos feladata: igyekeznie kell a lehető legtöbb információt megjegyezni, mivel a játék következő fordulójában ő mutatja be előző partnerét. Miután a párok mindkét tagja beszélt magáról, többféle módon folytathatjuk. Csatlakozhatunk egy másik pároshoz, ahol mindenki az előző partnerét mutatja be, a tőle hallottak alapján. (Folytathatjuk beszélgetéssel, kérdéseket tehetünk fel, vagy akár úgy is, hogy az egész csoportnak mutatjuk be egymást az önéletrajzok alapján.) Mindenki új párt keres magának, s viszi tovább az előző fordulóban hallott információkat. A következő, vagyis a harmadik körben arról beszélünk majd, akiről a másodikban hallottunk. Három-négy forduló után egész csoportos bemutatás következhet (itt arról beszélünk, akiről az utolsó fordulóban hallottunk). Az játék újabb fordulóihoz egyre kevesebb idő szükséges. Ha egész csoportban téves információk hangzanak el, adjunk lehetőséget a javításra.

134. *Egyszer volt.....*

Szavakat sorolok. Próbáld megjegyezni őket! Kosár, ágy, folyó. Ha most másról kezdünk beszélgetni, lehet, hogy elfelejtetted őket. Nos, emlékszel még rájuk? Nem jut valamelyik mese az eszedbe a szavak alapján? (Piroska és a farkas) Mik voltak a szavak? Hol szerepeltek a mesében?

Most négy szót mondok! Tű, fazék, rózsza, álom.(Csipkerózsika) Hol szerepeltek a mesében? Sorold el őket ismét! Mi volt az első három szó? Most már öt szót mondok, ezeket kell megjegyezned! Melyik mesében fordultak elő? Rongy, lencse, hintó,cipő, kastély. Hol szerepeltek a mesében? Sorold el őket ismét! Mi volt az első három szó? Mi tartozott a Csipkerózsika meséhez? A Hamupipőkéhez?

135. Dróton húzva

Én most egy bábu vagyok, amit dróton mozgatnak. Figyeld meg milyen mozdulatokat végzek, mert utánaodnod kell a mozgásomat! Alaphelyzet: egyenesen áll. A fejét hirtelen mozdulatokkal jobbra, balra fordítja kétszer egymás után. Vállát kétszer felhúzza. Kezeit kétszer a magasba emeli. Előre lép egyet, másik lábbal mellé zár, majd visszalép alaphelyzetbe. Érdeemes hibázni, hogy figyelnek-e. Amikor egy mozdulatsor hibátlanul megy, másnap emlékezetből elmozogtatjuk. Három nap múlva ki tudja még elmozogni?

136. Emlékszel?

Hallgasd meg figyelmesen a verset! „ Sün Sanyi a sűrűben, tojást talált a fűben. A tojást megsütötte, a spenótra rátette, megsózta és a mártással Sün Sanyi Sün Tamáskával azon nyomban megette.”

Hallottad a versben az alábbi szereplőket? Sün Béla, Sün Balázs, Sün Tamás, Sün Ákos, Sün Sanyi? Hol találta Sün Sanyi a tojást? Miből készült a mártás? Ki ette meg a tojást és a spenótot?

1-2 nap múlva megkérdezzük, mit ettek? Kik ették?

137. Tapsold vissza!

Számokat sorolok (három-négyet), próbáld megjegyezni őket! Nem visszamondanod, hanem visszatapsolnod kell őket. A számok között tarts szünetet! Jegyezzük föl magunknak a számsort. Ki tudja másnap visszatapsolni valamelyik számsort? Növelhető a számosság képességek szerint.

138. Mi történt tegnap?

Mi történt tegnap? Milyen ruha volt rajtad? Mit ettél reggelire? Kivel játszottál? Mit játszottatok? Történt valami különös dolog? Sírt vagy bánatos volt valaki? Ki viselkedett fegyelmezetlenül? Mikor? Mit csinált? Mi volt az ebéd? stb. Időrendben elmeséltetni az elhangzottakat. Lehet bővíteni a tegnapelőttel és akár 2-3- napot elmondani.

139. Alkoss mesét!

Próbáld megjegyezni az alábbi szavakat! Vonat, virágcsokor, rántott hús, galamb, eper. Hogyan tudnád könnyen megjegyezni a szavakat? Mesélj velük egy történetet! (Betti vonattal a barátnőjéhez

utazott. Vitt neki virágcsokrot, aki rántott hússal várta. Miközben ettek, egy galamb szállt el felettük. Értelmetlen szótagokkal is játszunk!

Pl: ta-, mo-, ká-; A takarót betesszük a mosógépbe, miközben fő a kávé.

5. GONDOLKODÁS

“Ahogyan a használatból kikopott vasdarab rozsdásodni tud, úgy indul romlásnak a tétlenségre kárhozott elme.” (Leonardo Da Vinci)

Az utóbbi évtizedekben a társadalmi változások annyira felgyorsultak, hogy világszerte megnőtt az érdeklődés a gondolkodás- és tanulásfejlesztő módszerek iránt. A gondolkodás a megismerő tevékenység legmagasabb foka. Gondolkodásunk segítségével vagyunk képesek a problémák megoldásához vezető út megtalálására, szabályok megfogalmazására, alkalmazására, következtetések levonására és véleményünk megindokolására.

A deduktív és az induktív gondolkodás a gondolkodás két stratégiája. Az analógiás gondolkodás pedig, mint az induktív gondolkodás egyik fontos összetevője. Az emberi gondolkodás alapvetően analógiás típusú, minden számára új jelenséget már ismert kognitív struktúrákkal való analógia alapján ragad meg. Ez az a gondolkodásforma, amely a legjobban áthatja a megismerés más területeit, segíti a megértést, a fogalomelsajátítást és a problémamegoldást.

A gondolkodás a legösszetettebb megismerési folyamat, magába foglalja a megismerésben közvetlenül szerepet játszó többi pszichikus folyamatot és különféle logikai műveletek összműködése révén valósul meg;

A gondolkodás alpműveletei:

- analízis,
- szintézis,
- összehasonlítás,
- rendezés,
- elvonatkoztatás (absztrahálás),
- kiegészítés,
- összefüggések feltárása (reláció),
- fölérendelés,
- általánosítás (generálás) → fogalom;
- alárendelés (konkretizálás).

A gondolkodás összetettebb műveletei:

- következtetés: induktív, deduktív,
- analógia(hasonlóságok kiemelése, megállapítása)
- hipotézis.
- problémahelyzetekben lép fel;
- szoros kapcsolatban áll a cselekvéssel;
- szoros a nyelvvel való kapcsolata → a szó a fogalmak létezési formája;
- a gondolkodás más szimbólumokkal is történhet: pl. rajz, matematikai jelek.

Gondolkodási műveleteket fejlesztő feladattípusok, játékok:

Analízis, szintézis

Puzzle játék

Keress a kisképet a nagyképen

Mi hiányzik a képről?

Melyek az egyformák? (tréfás rajzok, tárgyak)

Betűhiány szavakban, mondatban

Betűpótlás: rövid-hosszú, zöngés-zöngétlen, j-ly stb.

Fölösleges betű keresése szavakban

Betűtáblában értelmes szavak keresése

Szóalkotó játék: betűkockával 6-8 betű kiválasztás, értelmes szó alkotása

Szótagkereső: összekevert szótagokból szókirakás. Nehezítés: felesleges szótagok

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés

Keress a párját! (összetartozó tárgyak, állatok és kicsinyeik)

Csoportosítás adott szempontok szerint (szín, forma, méret, azonosság, különbözőség)

Csoportosítás, halmazalkotás tárgyakkal, színezéssel, *főfogalom keresése*

Apró tárgyak válogatása, rendrakás, *főfogalom alá sorolás*

Föld, víz levegő játék

Szókapcsolatok gyűjtése

Általánosítás

Gyűjtőfogalmak szerinti rendezés

Gyűjtőfogalomhoz alárendelt fogalom keresése: dobókockára gyűjtőfogalmat jelentő képek ragasztása, gurítás, fogalomkeresés

Analógiák létrehozása

Összehasonlítás

Mi a különbség? Mi az egyforma?

Ellentétpárok

Szabályfelismerési játékok: kakukktojás, barcohba

Dominó: kép, szám, betű, kép-szó, római számok, szorzó stb.

Lényegkiemelés

Rövid mesék, olvasmány, dal tartalma

Kép, tárgy és tulajdonságok párosítása

Képsorok mondanivalójának verbális megfogalmazása

Ok-okozati összefüggés

Eseménysor összeállítása: képsor, mondatok

Megkezdett mondat folytatása, befejezése

Képhez tartozó igaz állítások megkeresése, gyűjtése, válogatása

A gondolkodás módozatai, fejlődési fokzatai

- motoros gondolkodás;
- propozicionális (fogalomalkotó);
- képzeleti, vizuális;
- problémamegoldó.

A gondolkodás fő módszerei

- analitikus/algorithmikus/konvergens (lépésről lépésre).
- intuitív/heurisztikus/divergens (nem algoritmizálható).

A gondolkodás és a nyelv használata szorosan kapcsolódik egymáshoz. A nyelv alapegysége a szó, a gondolkodás alapegysége a fogalom. A fogalmi gondolkodás alapfeltétele a nyelvhasználat. A fogalom a dolgok egy teljes osztályát képviseli, azon tulajdonságok halmazát, amelyeket ehhez az osztályhoz kapcsolunk. A tárgyak fogalomhoz rendelését kategorizációnak nevezzük. A fogalmak segítségével a világot kezelhető egységekre bontjuk fel. A fogalmak másik fontos funkciója, hogy általuk valósul meg a következtetés, azaz a közvetlenül nem észlelt információk előrejelzése. A következtetésnek két formáját különböztetjük meg: a deduktív és az induktív következtetést, amely gondolkodás módunkat meghatározza.

A deduktív gondolkodás

A deduktív következtetés során az általános tételből az következtetünk az egyedire.

A szillogizmus a klasszikus arisztotelészi logika alapformája, amely két olyan állítást (premisszát, előzményt) tartalmaz, amelyekből egyértelmű következtetést (konklúziót) lehet levonni, tehát a megoldása deduktív következtetésen alapszik.

Pl.: Minden veréb tollas. Minden tollas állat madár. Tehát: minden veréb állat.

Az induktív gondolkodás

Induktív következtetés esetén az egyes eredményekből, adatokból következtetünk az általános törvényszerűségekre. Például a fogalomalkotás is az induktív következtetés példája. A matematikai feladatok megoldásánál is gyakran alkalmazzuk a logikai következtetésnek ezt a formáját. Például amikor számsorozatoknál ki kell következtetni azt az általános szabályt amely szerint az felépül.

5.1. GONDOLKODÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

JÁTÉKOK		Fejlesztendő terület			
		Analógiás, fogalmi gondolkodás	Inverz ill. divergens gondolkodás	Analitikus- szintetikus gondolkodás	Kauzális gondolkodás
140.	Anagrammák	x			
141.	Föld, víz levegő	x			
142.	Szófűzés	x			
143.	Dobj egy betűt!	x			
144.	Varázsdoboz	x			
145.	Közös nevező	x			
146.	Töltött kolbász	x			
147.	Lábas	x			
148.	Láncjáték	x			
149.	Fejezd be a gondolatom!	x			
150.	Folytasd a sort!	x			
151.	Kakukktojás	x			
152.	Hol járunk? Mit csinálunk?	x			
153.	Barchoba		x		
154.	Igaz vagy hamis?		x		
155.	Előről is, hátulról is		x		
156.	Fordíts meg gyorsan!		x		
157.	Színes sarkok		x		
158.	Hottentották királya		x		
159.	Fekete-fehér, igen-nem		x		
160.	Pista bá' mondja		x		
161.	Furcsa kérdés		x		
162.	Mire használhatod?		x		
163.	Jegyezd meg és mesélj!			x	
164.	Szóból szó			x	
165.	Szóban szó			x	
166.	Rakjuk össze, szedjük szét!			x	
167.	Keresd a szót!			x	
168.	Találd ki!			x	
169.	Hogy is volt ez?				x
170.	Tegyük gyorsan sorba!				x
171.	Történetgyár				x
172.	Szólások szereposztásban				x
173.	Bambázás				x
174.	Tiéd az utolsó szó!				x
175.	Összegyűrt történetek				x
176.	Szövegrekonstruálás				x

5.1.1. ANALÓGIÁS, FOGALMI GONDOLKODÁS

Az analógiás gondolkodás alapja, az a szint, ahonnan építkezni lehet, amelyből a "magasabb szintű gondolkodási funkciók" (pl. a fogalmi gondolkodás, a kauzális gondolkodás, az inverz gondolkodás) kiindulhatnak. A szabálykövetés, s az önálló szabályfelismerés, szabályalkotás képességének fejlesztése, s a taníthatóság feltétele. Megléte az iskolaérettség egyik alapkritériuma. Nélküle nincs gyakoroltatás, nincs bevéődés. Az olvasás, a matematika tanítása elképzelhetetlen nélküle.

A későbbi önálló tanulás feltétele, hogy a gyermekek képesek legyenek fogalmakban gondolkodni. Főfogalom alá rendelni (mondjál nekem gyümölcsöket) és főfogalmat megnevezni (jármű, emlős.)Az első osztályos gyermekeknek a következő főfogalmakat már ismerniük kell: állat, gyümölcs, szerszám, jármű, virág, esetleg bútor, ennivaló. Példákat kell tudnia felsorolni, és a nehezebb feladatot is tudnia kell megválaszolni: Miben egyforma az alma, a körte, a banán, mindegyik... Az alsó tagozatos gyermekeknek például a környezetismert tanulásához, megértéséhez, az értő olvasás fejlődéséhez tudniuk kell fogalmakban gondolkodni, elvonatkoztatni.

140. Anagrammák

A játékvezető megad egy szót, melynek valamennyi betűjét felhasználva új. Értelmes szavakat kell alkotni. Pl.: kerék- kérek, kosár- káros stb.

141. Föld, víz, levegő

A játékosok körbeülnek. A játékvezető a három szó közül / levegő, föld, víz / az egyiket mondja és rámutat valakire. Olyan állatnévvel kell válaszolnia (közlekedési eszköz, növény stb) amilyen a megadott közegben előfordul. Pl. levegő-fecske, víz-bálna, föld-kutya stb. Aki nem tud válaszolni vagy téveszt kiesik / zálogot ad /. Kisebb gyermekek játéka. Más fogalomkör szavaival nagyobbak is játszhatják. Pl. ragadozó- növényevő- rovarévő, tanszer- gyógyszer- fűszer, főváros- város- falu, tenger- folyó- tó stb. A játék elősegíti a gyors asszociációk kialakítását, fejleszti a gondolkodást.

142. Szófüzés

Húzzunk ki egy tetszőleges kulcsszót, amelyről 60 másodpercig kell megszakítás nélkül beszélve gondolkodni. Lehetőleg a beszéd legyen folyamatos, és ne tűzdeljük tele ööözéssel. Lehet előtte felkészülési időt adni.

Nehezített változata: két olyan fogalmat kell beszédünkben viszonylag értelmesen összekötni, amelyeknek semmi köze nincs egymáshoz.

143. Dobj egy betűt!

A játékot először csak egy dobókockával próbáljuk ki, majd ha sikeresnek bizonyul, akkor használjunk csak két dobókockát. A csoport tagjai húznak egy betűt a betűkészletből és dobnak a dobókockával. Ahányat dobtak, annyi szót kell mondani, olyat, ami a kihúzott betűvel kezdődik. Vigyázzunk nagyon, hogy ne csak főneveket, hanem jelzőket és más szófajokat is mondjunk. Mindenki megjegyzi a maga által kitalált szavakat. (A szavak változatát csak akkor kínáljuk fel, ha vannak önkéntesek, akik segítenek írni.) Ha körbeértünk és mindenkinek van minimum egy és maximum hat, azonos betűvel kezdődő szava, akkor jöhet a játék második része. A jól megjegyzett szavakból most mindenki alkosson egy mondatot. Kötőszavakkal, jelekkel, ragokkal ki lehet egészíteni a mondatot. Nagyon vicces mondatok tudnak így megszületni az egymással alliteráló szavakból. A legjobbakat felírjuk és eltesszük, hátha máskor is jót nevetünk rajtuk. Példaként elmondok egyet, amit egy régebbi csoportban hallottam. Tehát hatot dobott a mondat alkotója, és a "D" betűt húzta. A mondat így szólt: Dóra darázs dereka delejezte Dezsőt Debrecenben.

144. Varázsdoboz

Ez itt egy varázsdoboz. Sok minden vagy sok mindenki belefér. Pl Zsuzsi belefér. Ági is, anyu is. Apu már nem. Karcsi vajon belefér? Mindenki sorban mond szavakat, a játékvezető megmondja, hogy ki vagy mi fér bele. Ki kell találni a szabályt. A megadott példában a lányok beleférnek, a fiúk nem. Bármilyen gyűjtőfogalom szerint lehet játszani. Pl. csak a háziállatok, csak a piros színűek, bármi, csak a zöld színűek nem stb. A szabály lehet anyanyelvi jellegű is. Pl. bármi belefér, amiben nincs e betű, csak a „k”hanggal kezdődő tárgyak férnek bele stb. Nagyobb gyerekek játéka.

145. Közös nevező

Ez a játék arra szólít fel, hogy új kapcsolatokat keressünk olyan dolgok között, amelyek között első hallásra nincs semmi egyforma. Pl.: Mi a közös a házaspárban és az asztalban?(mind a kettőnek négy lába van) Lehet tréfás válaszokat is adni(földimogyoró- elefántcsont — egyik sem fog elmosogatni helyettünk) Szópárok létrehozására párosíthatunk különböző általunk készült listákat pl.:állatok- foglalkozások.

146. Töltött kolbász

Nagyszerű játék ez azoknak, akik szeretnek a szavakkal játszani. Írjunk fel egy szót függőlegesen, majd pedig kis kihagyással mellé még egyszer, de most alulról felfelé. Ezt követően töltsük meg a „kolbászt”(az egy sorba került betűk közötti lukat töltsük ki úgy, hogy értelmes szavak keletkezzenek). pl. j----k, á---n, t---u, s---z, z---s, u---t, n---á, k---j

Mielőtt játszánánk, egyezzünk meg a szabályokban, kezdők estében mindent megengedünk pl.: angol latin stb. szavakat, igéket, főneveket stb. Később szigaríthatjuk.

147. Lában

A játékosok egy asztal körül ülnek. Egy játékos vagy a játékvezető találomra kiválaszt egy betűt. Ezzel a betűvel kell szavakat gyűjteni egy megállapodás szerinti kategóriában. Ez lehet, például élőlény, foglalkozás, bútordarab vagy "bármilyen, aminek lába van" innen származik a játék neve. Megadott idő alatt minél több ilyen szót kell összegyűjteni. Ez a megadott idő általában 2 perc. (Megegyezés szerint lehet több is, de ne legyen túl hosszú, mert egy idő után úgysem jutnak új dolgok a játékosok eszébe, viszont elterelődik a figyelem.) Minél szokatlanabb, ritkább dolog jut eszünkbe, annál jobb. Mindenki felírja egy papírra a szavakat, amelyek eszébe jutottak. Ha például lábbal rendelkező "T" betűseket keresünk, eszünkbe juthat a tevé, a tévéállvány, a távírász, a tigris, a tanár, a tehenész és még sok egyéb. Ugyanígy gyűjthetünk például "füles", "fejes" vagy más dolgokat is. A megadott idő leteltével az első játékos, majd utána sorban a többiek is, felolvassa a listáját. Az elhangzott szavakat mindenkinek ki kell húznia a saját listájáról. A második stb. játékos így értelemszerűen csak a még el nem hangzott szavakat olvassa fel azok közül, amiket összegyűjtött. A végén össze kell számolni, kinek hány szó maradt a listáján, és az nyer, akinek a legtöbb olyan szó jutott eszébe, ami senki másnak.

Más változatban: Lehet úgy is játszani, hogy nem írjuk le a szavakat, csak mondjuk egymás után. Aki nem tud gyorsan mondani valamit, aminek lába van és a megadott betűvel kezdődik, az kiesik ebből a körből. A versengést úgy is lehet hozni a játékba, hogy aki a legtovább bennmarad, az kap egy zsetont, s aki több körből a legtöbb zsetont összegyűjti, az lesz a győztes. Könnyíteni viszont úgy lehet a játékot, hogy nem szabjuk meg a kezdőbetűt, csak gyűjtünk először "lában" dolgokat, majd "fülesek", "fejesekek" és így tovább.

148. Láncjáték

Mi jut eszedbe? Juss el az első szótól az utolsóig úgy, hogy a kifejezések következzenek egymásból!

Pl.: asztal- ebédlő- kastély – vár – katona – csata - háború

barát-----hűtőszekrény

kilincs-----kifli

Balaton-----bátorság

149. Fejezd be a gondolatom!

A játékvezető az irányító, de általában a gyerekek nagyon hamar ráéreznek a szabályra, s ők maguk "indítanak" mondatokat. A játékvezető eldobja a labdát, s azt mondja: Fejezd be a gondolatom!

A kutyának négy lába van a csirkének...
Télen hideg van, nyáron...
A kutya ugat, a macska...
Télen a fejünkre sapkát teszünk, a kezünkre...
Az asztal fából van az ablak...
A hajó a vízen visz minket a repülőgép a...
Télen hideg van, nyáron...
A tollal írunk az ecsettel...
A tenger vize nagy a tócsa...
Az eper piros a citrom...
A televíziót látjuk is, halljuk is, a rádiót...
A kutyának szőre van a madárnak...
A csiga lassú, a nyuszi...
A levest kanállal esszük a tésztát...
Nappal világos van éjszaka...
Az óriás magas a törpe...
A nagypapa már öreg, én még...
A kiabálás hangos a suttogás...
A lányoknak a haja sokszor hosszú, a fiuké általában...
Az ég kék, a fű...
A fogunkkal rágunk az orrunkkal...
A cukor édes az ecet...
A szerda nap, az augusztus...
A toll könnyű, a szikla...
A nyuszi gyáva az oroszlán...
Csütörtök után jön a péntek, július után...
Szerda előtt van a kedd, szeptember...
Az embernek háza van, a madárnak...

Az ember meghal az állat...
Lent van a padló, fent...
Lent van a talaj (föld), fent...
Az óra ketyeg a csengő...
A banán nem egyenes, hanem
A parketta nem matt, hanem...
Lent van a pince fenn a...
Mindennek van kezdete és

Idősebb gyermekek mondatai:

A könyv papírból készül a ruha...
A hős jutalmat érdemel az áruló...
A gyurma puha a gránit...
Hangos a kiabálás, halk a...
A dobnak van verője, a hegedűnek...
Evés után nem vagyok éhes, hanem...
A kocka szögletes, a labda...
A mi utcánk keskeny, a főutca az...
Az igyekvő diák az nem lusta, hanem...
A rózsza szára vékony a fa törzse...
Az étel ízletes a levegő...
Kutya a puli, kígyó a...
A siker öröm, a kudarc...
Örömmel tölt el a siker, bánattal a...
Egy ember személy sok ember együtt...
A halnak víz kell az élethez, az embernek...
Az asztal fa, a lábas...

150. Folytasd a sort!

A játékvezető indít: Figyelj, elkezdem a sort, folytasd! banán, narancs, alma. Minden gyermeknek egy új szót kell hozzátenni, gyorsan haladunk, aki sokat gondolkodik, vagy már hallott szót mond, kiesik. A végén a játékvezető megkérdezi mi volt a szabály. Ötletadóként felsorolunk néhány főfogalmat - gyűjtőfogalmat: állat, háziállat, vadállat, gyümölcs, zöldség, szerszám, jármű, játék, élelmiszer, bútor, rovar, bolygó, hangszer, foglalkozás, színek, virág, tantárgy, tulajdonság, sportág, ékszerek, növény.

151. Kakukktojás

Az előbbi játék azon változata mikor a játékvezető azt mondja: Szavakat mondok egy nem illik a többi közé, melyik: alma, barack, paprika, citrom Miért? Elegendő, ha négy szót adunk meg. Kisebb gyerekeknél eleinte kezdetjük három szóval. Tapasztaltuk, hogy ebben a játékban is nagyon szeretik átvenni a játékvezető szerepét a gyerekek.

alma, körte, spenót, cseresznye
sakk, füzet, pöttyös labda, lego
fecske, egér, golya, veréb
kutya, oroszlán, cica, tehén
tej, tea, fagyó, kakaó
méhecske, veréb, cica, szúnyog
rózsa, tölgy, tulipán, liliom
fekete, zöld, Lilla, sárga
iskola, templom, ház, sátor
teherautó, gördeszka, kerékpár, busz
iskolatáska, olló, harapófogó, kalapács
nadrág, öv, pulóver, ing
tanár, fiú, orvos, fodrász
gitár, hegedű, kotta, zongora,
kanyaró, nátha, izomláz, mumpsz
ezredes, honvéd, tábornok, hadnagy
Föld, napsugár, Mars, Jupiter
szomorú, rossz, vidámság, jó
orr, száj, arc, szem
karkötő, nyaklánc, karóra, fülbevaló
játszik, felült, játék, mesél

cápa, bálna, lazac, béka,
bors, só, méz, tört paprika
matematika, ének, számol, testnevelés
Panadol, Algopirin, Plussz (pezsgőtabletta), Saridon

152. Hol járunk, mit csinálunk?

A fogalmi gondolkodás fejlesztésének egyszerű játéka. A szókincs fejlesztésére is alkalmas. Inkább kisebb gyermekek számára ajánljuk, de ha sikerül nehéz szót kitalálnunk a nagyobb gyerekeket is "megmozgathatjuk" vele. A játékvezető mond egy fogalmat, vagy főnevet: gyógyszertár, vasalás, erdőben, piac stb. és a gyerekeknek olyan szavakat kell mondaniuk, amelyek kapcsolódnak ehhez a fogalomhoz. Gyorsan haladjunk, itt se legyen gondolkodási idő! Kisebb gyerekek (óvodásoknak is) fogalmai: iskolatáska, osztály, óvoda, orvosnál, kert, fürdőszoba, tévé, kirándulás, Duna - part, tűzoltó, fodrász, születésnap, Karácsony, állatkert, bevásárlás, könyvtárban...

Nagyobb gyerekeknek ajánlott: atomerőmű, kőkorszak, Északi - sark, űrutazás, Egyiptomi - birodalom, Hannibál, ünnepek, templom, bizonyítvány, zene, szabadidő, magány, társ, politika, család, gyermekkor - felnőttkor...

5.1.2. AZ INVERZ, ILLETVE A DIVERGENS GONDOLKODÁS

A magasabb szintű gondolkodási funkciók közül ezek azok, melyek fejlettsége a matematika igazi megértésének, a tantárgyi, anyanyelvi, nyelvtani ismeretek biztos alkalmazásának feltétele. Ezen gondolkodási funkciók szükségesek matematikából pld a nyitott mondatok, pótlások megértéséhez, az önálló szabályalkotás képességéhez, ahhoz, hogy a gyermek képes nemcsak a szorzótábla bevésésére, hanem a maradékos osztás elvégzésére is. El tudjon igazodni a halmazok, a negatív számok és a törtek világában is. Ezen gondolkodási funkcióit kell működtetnie mikor egy témazáró teszt jellegű feladatlapot tölt ki, mikor a helyesírási szabályokat alkalmazza, mikor a saját hibáit ellenőrzi és kijavítja.

153. Barkochba

Gyermekkorunk kedves játéka, s többek között a tagadás megértésén keresztül gondolkodni tanít. Kiszámoljuk a kérdezőt, aki kimegy a teremből. A játékosok tárgy, élőlény vagy fogalom témakörben kiválasztanak egy szót, ezt kell a kérdezőnek kitalálni. A kérdező sorban mindenkinek kérdéseket tesz fel, amire csak igennel és nemmel lehet válaszolni. A tanulókat rá kell vezetni arra, hogy kérdéseikkel fokozatosan szűkítsék a kört, amiben a szót keresni kell. Minden osztályfokon felhasználható gondolkodtató játék. Kétféle változatát ismertetjük. Egyik a "hagyományos"

barkóba. A játékvezető azt mondja gondoltam valamire, ami él s lehet kezdeni kérdezni: állat? Igen. Erdőben él? Nem. Háziállat? Igen. Négy lába van? Nem. Kotkodácsol? Igen. Tudom, a tyúk az! Kisebb gyerekeknek indításkor adjuk meg ezt a segítséget, hogy azt mondjuk él, vagy azt mondjuk állat, vagy azt, hogy itt van a szobában és nem él. Találgatni (róka? kutya?) nem szabad. Kezdetben játszhatjuk úgy, hogy az egész csapat együtt próbálja kitalálni. Ez fontos része a tanításnak első - második osztályos gyerekeknél, majd egy - egy gyerek a vállalkozó, s később a válaszadó szerepét is átadhatjuk a gyerekeknek. Velük együtt fogjuk tapasztalni, ez sem könnyű feladat!

Másik változata lényegében a figyelem fejlesztéséről szóló fejezetben is ismertetett Találd ki, hogy ki vagyok! játék, csak itt nem kell székre kiülni, nem küldünk ki senkit. A válaszadó kihúzza annak a gyerekeknek a nevét, akit a kérdezőnek ki kell találnia. Esetleg mérhetjük az időt, figyelhetjük a feltett kérdések számát.

154. Igaz vagy hamis?

Figyeld meg jól amit mondok s dönts el igaz, vagy hamis.

Nyáron esik a hó. Nyáron nem esik a hó. Nem nyáron esik a hó.

A vonalas füzetlapra felíratjuk a számokat egymás alá, majd mondjuk sorban a mondatokat s a gyerekeknek csak egy I (Igaz) illetve H (Hamis) betűt kell a számok mellé írniuk. A végén leellenőrizzük.

Kicsit nehezebb változata, ha sorba haladunk és szóban kell válaszolni. Amikor a gyerekek átveszik a játékvezető szerepét, s a tagadásos mondatok egyre nagyobb szerephez jutnak biztosak lehetünk: értik a lényegét, működnek e gondolkodási funkcióik!

Kisebb gyerekek példái:

Reggel sötét van

Egy elefánt nagyobb, mint egy bogár.

Nyáron esik hó.

A grafitceruzából kifogyott a tinta.

Egy zsiráf kisebb, mint egy ló

Egy felnőtt öregebb, mint egy gyerek.

A nyári szünetben hógolyózz velem!

Egy versenyautó gyorsabb, mint egy roller.

Egy őszibarack savanyúbb, mint egy citrom.

A gyík hosszabb, mint egy kígyó.

A víz, amit megiszol tisztább, mint a sár.

Iskola után jön az óvodába.

Az este van előbb, mint a reggel.

Elrepülnek a fecskék tavasszal Afrikába.

Télen eshet az eső.

Az óra hosszabb, mint a perc.

Az éjszaka világosabb, mint a nappal.

Nappal világosabb van, mint éjszaka.

Egy héten hét nap van.

Egy kezemen kevesebb ujjam van, mint egy lábamon.

Egy kezemen kevesebb ujjam van, mint két lábamon.

Este a hold süt és nem a nap.

A bogár nem nagyobb, mint a ló!

A következő mondatok, "tagadások" fejlesztenek igazán. A kicsiknél célszerű jól előkészíteni, egyszerűbb mondatokkal. Ezeket a tagadásokat célszerű nem folyamatosan mondani, hanem bele-bele keverni a többi mondat közé.

Ősszel az iskola nem kezdődik el.

A Karácsony nem nyáron van.

A fecskék tavasszal nem repülnek el Afrikába.

A fecskék nem ősszel repülnek el Afrikába.

Nyáron nem esik az eső.

A hó nem nyáron esik.

A nap este nem süt.

Amikor délelőtt van akkor nem süt (nem világít) a nap.

Nem a nap világít délelőtt.

Nem este van amikor süt a nap.

Nem délelőtt (nappal) van amikor süt a nap.

Karácsonykor nem kell iskolába menni.

Amikor nem megyünk iskolába, akkor lehet, hogy Karácsony van.

Amikor iskolába kell menni akkor nem Karácsony van (nincs Karácsony).

Nagyobb gyerekek mondatai 9-10 éves kortól:

Egy autót szélesebb, mint egy autó.

Az autópályán nincsen több sáv, mint a 6-os úton.

Egy kápolna nagyobb, mint egy templom.

Egy kiló nehezebb, mint egy tonna.

A dekagramm kevesebb, mint a gramm.

Az alma az nem déligyümölcs.

Nem világít jobban a gyertyánál a villany.

Amikor elrepülnek a fecskék Afrikába akkor nem ősz van.

Nem lehet tavasz, amikor a fecskék elrepülnek Afrikába.

Nem ősz az, amikor a fecskék megérkeznek Afrikából.

A nyár az ősz után jön.

Ősz van a nyár után.

Az ősz után nem a nyár jön.

Ősz előtt van a nyár.

Ősz van a nyár előtt.

Nem nyár van az ősz előtt.

Ősz után jön a nyár.

Nyár előtt nincsen ősz.

Nem a nyár után következik az ősz.

Előbb van a nyár, mint az ősz.

Előbb a nyár, aztán jön az ősz.

Az ősz a nyár után jön.

Ezen utóbb felsorolt mondatoknak számtalan változata lehet, hónapokkal, hét napjaival, dátumokkal -október másodika október elseje előtt van, rügyfakadás - virágzással, eljegyzés - házassággal.

155. Elölről is - hátulról is

Negyedik osztálytól javasolt játék, ekkortól a gyerekek már tisztában vannak az összetett szavak "kategóriával". A játék lényege, hogy gondoltam egy összetett szóra, s ezt mondom előlről érzékszerv, hátulról törékeny (szemüveg). Tehát vagy egy tulajdonságot, vagy egy gyűjtőfogalmat adok meg segítségül. Ha ez nehéz kezdetben engedhetem azt, hogy néhány szóval körülírom - írják körül: Elölről nézel vele, hátulról átlátszó, s ha leejted eltörik. Cél minél hamarabb átadni a játékvetető szerepét. Segítségül összeírhatok kis papírokra összetett szavakat, s abból húznak a gyerekek. (Nehezebb változata mikor azt mondom: Hátulról törékeny, előlről érzékszerv! (Jobban dolgoztatom az inverz gondolkodást!) Példák: hógolyó, hóember, szélkerék, vízesés, aranygyűrű, földrengés, rajztábla, padlásajtó, fogkefe, jéghegy, teherautó, almafa, füzetborító, sündisznó, kékbálna, üvegpohár, hajháló, reklámtáska, kötőjel, szitakötő, sárgarigó, rajzóra, mosógép, hangjegy, atomerómű, földgáz, tűzoltó, rendőrautó, gumibot, adásidő, kerékpártúra, darázs-fészek, várbörtön...

156. Fordíts meg gyorsan!

Többféle változata létezik. Szófordítás - a játékvezető mond egy szót pld: bal, s a gyerekek hátulról kell kezdeni, tehát visszafelé kell mondani: lab. Eleinte elég ilyen rövid szavakkal játszani. Harmadik-negyedik osztálytól próbálkozhatunk később azzal a változattal, mikor én mondom visszafelé, s nekik kell az eredeti szót megtalálni. (szér, zék, kázs, lad, som, tuf, gyem, kuly, gár...) Ezt a játékot elsős gyerekekkel csak akkor kezdjük játszani, mikor már biztosan képes betűket összeolvasni. Ellenkező esetben megzavarhatjuk az összeolvasás képességének kialakulását!

Szótagcsere- második osztály év végén, harmadik osztályban kezdjük el játszani. A játékvezető mond egy szót pld. padló, s azt a gyerekeknek úgy kell megfordítani, hogy a második szótagot mondják először, s utána csak az elsőt: ló-pad. Játszhatjuk a "fordítottját is, mikor a játékvezető mondja a fordítottját: ló-pad, s a gyerekeknek kell kitalálni az eredeti szót! Ezt a játékot dyslexiás gyerekekkel csak akkor játsszuk, mikor már biztonsággal tudnak szótagolni!

Mondatfordítás: Hátulról kezdve szavanként kell visszamondani a mondatot pld: Éva reggel felkelt - Felkelt reggel Éva. Lehet növelni a mondatok hosszát. Második osztálytól javasoljuk játszani. Alkalmazzuk itt is azt a változatot, mikor a "fordított" mondatot ismerve kell az eredetit kitalálni. (Az itt felsorolt valamennyi játék alkalmas arra, hogy fokozatosan átengedjük az irányítást a gyerekeknek!)

157. Színes sarkok

A játékosok a játéktér négy sarkát elnevezik: zöld, kék, sárga, piros. Minden játékos odamegy valamelyik sarokba. A játékvezető mond két színt, pl: kék-piros. Ekkor a kék és a piros sarokban

lévő játékosok gyorsan helyet cserélnek. A játékosoknak nem szabad eltéveszteni, és minél gyorsabban helyet kell cserélni.

158. *A hottentották királya*

Először abban állapodik meg a társaság, hogy melyik betűt nem szereti a hottentották királya. Például nem szereti a k betűt. Most a játékvezető azt mondja: A hottentották királya éhes, mit adsz neki ebédre? A sorban az első felel: Levest. Utána a második: Húst. A harmadik: Tésztát. A negyedik: Gyümölcsöt. Tehát mindent adhatunk neki, ami ennyivaló, és amiben k betű nem fordul elő. Aki sokáig gondolkozik, vagy elhibázza a választ (pl. tököt vagy kávé adna szegény királynak), az zálogot ad. Ha már hárman adtak zálogot, a játék vezető új kérdést tesz fel. Pl. A hottentották királya unatkozik: mivel szórakozzék? Más kérdések: Mit olvasson a király? Hova utazik a király? Hol lakik a király? Stb. Ha nem találunk újabb kérdést, választunk egy másik betűt a k helyett, s előlről kezdjük a játékot.

159. *Fekete-fehér...*

Egy személyt kiküldenek, a többiek megállapodnak egy szóban (személy, tárgy, fogalom stb.). A behívott személy a játékosok mindegyikéhez tetszés szerinti kérdéseket tesz fel, amire bármit lehet válaszolni, csak a "fekete, fehér, igen, nem" szavakat nem szabad kimondani. Az ügyes kérdező a célszerűen feltett kérdésekkel nemcsak a feltett szót igyekszik kitalálni, hanem arra is törekszik, hogy a játékosokat a tiltott négy szó kimondására beugrassa. Aki ugyanis a neki feltett kérdésre adott válaszában kiejti e szavak egyikét, szerepet cserél a kérdezővel és kimegy. Pl. Szeretsz moziba járni? Szeretek. Kérsz egy pusztit? Adjál. stb. Aki kimondja a letiltott szó egyikét zálogot ad. Akár ketten is lehet játszani, így egyikük a kérdező másikuk a válaszoló. Közben a kérdező akármilyen témára terelheti a beszélgetést.

160. *Pista bá' mondja*

A fiúk vonalban sorakoznak, Szemben velük néhány lépésnyire helyezkedik el a vezető, aki különböző mozdulatokat vezényel. Például: "kezeket csípőre"...."térd-hajlítás" stb. Közben ő is teszi, amit mond. Azonban a fiúknak csak akkor kell a vezényszóra csípőre tenniük a kezüket, ha a vezető előzőleg hozzáteszi: "Pista bá' mondja" ...kezeket csípőre. Ha csak azt vezényli: "kezeket csípőre" - nem szabad megmozdulniuk, hanem előbbi testtartásukat megtartva maradnak. Aki mégis engedelmeskedik a vezényszóra, az zálogot ad vagy valami más feladatot vagy gyakorlatot kap. Ha a fiúk már jól tudják a játékot és nem hibáznak, akkor a vezető mást mutathat, mint amit mond. Ez rendszerint megzavarja őket.

161. Furcsa kérdés

A játékosoknak szokatlan kérdést teszünk fel. Instrukció: Több válasz is írj, de mindegyik csak egy mondat lehet! 3 percig dolgozhatsz!

pl. Mi lenne, ha a medve nem aludna téli álmot?

Mi lenne, ha az autók vízzel mennének?

Mi lenne, ha semmiért sem kellene fizetni?

Mi lenne, ha az órák egyszerre csak visszafelé kezdenének járni?

Mi lenne, ha az emberek olvasnának egymás gondolataiban?

162. Mire használhatod?

Írj, vagy mondj a megadott szóhoz a megszokottnál eltérő használati lehetőségeket!

Mindegyikhez annyit amennyi eszedbe jut. Lehet párban vagy csapatokban játszani.

Az győz aki 3 perc alatt a legtöbb dolgot összegyűjti.

Pl.: ceruza –asztal lábának

el lehet tüzelni

nyílvesző helyett kilőni

fagyit enni, ha nincs kanál

virágkaró helyett használni stb.

Bármilyen tárgyat választhatunk pl.: léggömb, pohár, téglá, óraesernyő, széklexikonpaplan stb.

163. Jegyezd meg és mesélj!

Egy tucat tárgyat teszünk az asztalra, 20-30 másodpercnyi megfigyelés után letakarjuk

a tárgyakat. A visszaidézésükre különböző szempontokat adhatunk meg, pl.: Miket láttál?

Írd le pontosan, mit láttál?

Milyen volt az elhelyezkedésük?

Melyek voltak azonos színűek?

Mi történhetett ezzel a tárggyal? Pl.: szakadt ruha, kilyukadt labda, bármilyen érdekes tárgy.

Kérjük meg a gyerekeket, engedjék el a fantáziájukat, és meséljenek ennek a tárgynak az életéről.

5.1.3. AZ ANALITIKUS-SZINTETIKUS GONDOLKODÁS

Az a képességünk, amelynek segítségével tudjuk a rész-egész viszony felismerni, értelmezni. Az egésztest képes vagyok részekre bontani, az egésztest képes vagyok a részek összességként értelmezni. Képes vagyok a részletek megragadására. Akár a tanulási folyamatok "szimbóluma" is lehet ezen gondolkodási funkcionk. Segítségével tudjuk az összetett, többlépcsős szöveges

feladatokat megoldani, vázlatot készíteni egy szöveghez, a leckéből a lényegét ki tudjuk emelni. Az első osztályos gyermeknek is szüksége van erre a gondolkodási funkcióra, amikor összeolvasni tanul, amikor leírja a szavakat, amikor szótagol, betűkre, hangokra bont. (Nagycsoportos óvodás, s első és második osztályos gyermekeink e gondolkodási funkciójának fejlesztésében eredményesen használhatjuk a " puzzle" játékokat is, illetve a hiányos képek felismerése, kiegészítése is alkalmas erre. Utóbbiakat sok iskolára felkészítő foglalkoztató füzetben megtalálhatjuk.)

164. Szóból szó

Szóképzés. Lényege, hogy a játékvezető által megadott szavakból próbáljunk további hosszabb szavakat képezni. Az adott szót az új szavunk bárhol - elején, végén, közepén - rejtheti. Pld.: gombgomblyuk, gomba, gombol, gombfoci, gombóc, mer- merészség, elmereng, telemerít... Választható szavak: tér, föld, kép, ház, hat, tó, tál, fa, hó, kő .

165. Szóban szó

Inverz feladata az előzőnek. Ez a nehezebb játék. Lényege, hogy hosszabb szavakban további elbújt szavakat fedezzünk fel. A padlásfeljáróban pld. ott van a pad, padlás, feljár, jár, járó, ár, ró... szavak, de nézzünk egy-egyszerűbbet a házasságban ott bujkál a ház, házasság, ág szó... Harmadik osztálytól javasoljuk játszani. Kisebb gyerekekkel kezdetben játszhatjuk úgy, hogy papírcsíkokra leírjuk a szavakat, kihúznak egyet, s olvashatják, nézhetik a szavakat. Próbálkozhatunk azzal is, hogy a gyerekekkel megneveztetjük a megtalált szavak szófaját. Választható szavak: erdőkerülő, jegygyűrű, vadászat, napfogyatkozás, felhőkarcoló, szigetelőszalag, melegítőalsó,

166. Rakjuk össze együtt! - Szedjük szét!

Lényege az, hogy én felsorolom a "részeket", s a gyerek megnevezi az "egészet". Azt mondom: pikkely, uszony, farok - ő mondja hal. Azt mondom: lábak, szőr, ugat, - ő mondja kutya. (A "részek" lehetnek tulajdonságok, az "egészhez" kapcsolódó cselekvések, fogalmak is.) Másik változata, amikor az "egészet" nevezem meg, s neki - nekik - kell a "részeket" megnevezni. Egyszerűbb állatokkal, fogalmakkal már a kisebb gyerekekkel is játszhatjuk. Segítségül a példák:

szárny, csőr, toll - madár

csörög, kagyló, tárcsa- telefon

nyél, söre, száj, tisztítás - fogkefe

levél, szár, bimbó - virág

sárga, savanyú, kerek - citrom

4 kerék, kormány, sebességváltó - autó
pedál, ülés, dinamó - bicikli
cipzár, zsebek, szarak - nadrág
füző, talp, sarok – cipő

167. Keresd a szót!

Ez egy szólánc játék, aminek sok változata van. A lényeg az, hogy mindenkinek egy szót kell mondania/írnia bizonyos szabály szerint. Kiválasztunk egy hangot/betűt és olyan szavakat kell gyűjteni, ami ezzel kezdődik. Lehet szűkíteni a kört pl. csak főneveket, élőlényeket, híres embereket, földrajzi neveket stb lehet mondani. (Ország-város játék) A kiválasztott hanggal/betűvel végződjön a szó. Amilyen betűvel végződik a szó, a következő azzal kezdődjön. Minden szóban kétszer forduljon elő a betű. Érdekes betűkapcsolatok gyűjtse. pl. a szó közepén legyen „rf”: karfiol, férfi, morfium stb.

168. Találd ki!

A gyerekek körbe ülnek, a kérdezőt kiszámoljuk és kimegy a teremből. Kiválasztunk egy tárgyat, ennek a nevét kell kitalálni. A kérdezőt behívjuk. Feltesz egy kérdést. Mindenki ugyanerre a kérdésre válaszol, csak kicsit másképpen. Pl. Hol található? fán, asztalon, a számban, üzletben stb (alma). Az válaszol jól, aki igazat mond, de a feleletéből nem lehet rögtön kitalálni, hogy miről van szó. A kérdező felteszi következő kérdést. Így megy a játék addig, amíg a kérdező ki nem találta a szót. Nehezíthetjük a játékot úgy, hogy csak meghatározott számú kérdést lehet feltenni. A játék jól fejleszti az analízáló-szintetizáló képességet.

5.1.4. KAUZÁLIS GONDOLKODÁS

Ezen gondolkodási funkciók segítségével vagyunk képesek ok-okozati és időbeli összefüggések felismerésére. Az iskolában már alsó tagozaton szükség van rá a többlépcsős szöveges feladatok megoldásánál, az időbeli tájékozottság (hét napjai, hónapok sorrendje) fejlesztésénél. Szükség van rá akkor is mikor a szövegértés dolgozatban sorrendbe kell állítani a mese történéseit, a szöveg szakaszait.

169. Hogy is volt ez?

A szövegértés, a rövid távú verbális emlékezet fejlesztését segíti elő kisebb gyerekeknél, s fejleszti a mondatalkotás képességét is (amennyiben azt kérjük a gyerekektől, hogy egész mondatban válaszoljanak).

Nagyobb gyermekek esetében az ok-okozati és időbeli összefüggések mellett az inverz gondolkodást is eredményesen fejleszti. A játék lényege, hogy mondok egy mondatot, s utána felteszek egy kérdést.

pl: Tegnap az udvaron játszottam.
Hol játszottam tegnap?
Mikor játszottam az udvaron?
Mit csináltam tegnap az udvaron?

Első osztályos gyerekek esetében kérdezzünk rá minden egyes "mondatrészre" ily módon, s várjuk el, hogy egész mondatban válaszolnak. Később nehezíthetem úgy, hogy lerövidül a kérdésem: Hol játszottam, de ekkor legyen a mondat hosszabb, vagy továbbra is várjuk el a rövidebb mondatoknál, hogy minden szó benne maradjon a válaszban.)

Rövidebb mondatok (A kérdéseket nem írjuk le, mert itt kérdezzünk rá minden egyes szóra a fenti példa nyomán):

Balázs kedvenc játéka a piros autó.
A cica lefetyeli a tejet a tálkából.
Az én jelem a pöttyös labda.
Évi leejtette a tányérját.
Kati gyalog megy az iskolába.
Délután Erzsikével labdáztam.
A tanító néni megdicsérte Katit olvasás órán.
Karácsonykor meggyújtjuk a csillagszórókat.
A húgommal megterítettünk a konyhában.
Vacsora előtt bicikliztem az udvaron.
Kakaós csigát ettem reggelire.
Peti szomorú, mert elromlott az autója.
A boltban anya vett nekem gyümölcsöt.
A színes ceruzáimat kifaragtam a hegyezővel.
Vasárnap elmegyünk apával az állatkertbe.
Éjszaka világít a hold.

Nehezebb változat - idősebb (9 éves kortól) gyermekek számára - amikor egy mondaton belül "több dolog történik", s ezek közül kérdezzünk rá csak egy részösszefüggésre, értelmeztetve vele a történetet:

A születésnapomra sok vendéget hívtam, ezért a nagyasztalt kellett kinyitnunk, hogy mindenki kényelmesen elférjen. Hogyan lett mindenkinek helye a születésnapomon?

Mici cicánk 9-et kölykezett, ebből már 4-et elajándékoztunk. Hány kiscicát tartottunk meg?

Tommi nagyon mohón ette a vacsorát és félrelyelte a falatot. Mire kellett volna vigyáznia Tominak evés közben?

A rendőr megállította az autónkat, barátságosan köszönt, ellenőrizte a jogosítványt majd jó utat kívánt. Mit csinált a rendőr mielőtt jó utat kívánt?

Az oroszlánok és a tigrisek más - más helyen élnek. Az oroszlán például az Afrikai szavannák királya, a tigris többek között az ázsiai dzsungelben. Afrikában találkozunk tigrisekkel? Hol nem találkozunk oroszlánokkal?

Pakson, egy héten háromszor - szerdán, pénteken és vasárnap - van mozielőadás. Mely napokon nem vetítenek filmet a paksi moziban?

A könyvtár hétfőtől - csütörtökig este 7-ig tart nyitva, pénteken már 2 órakor bezár. Nyitva van a könyvtár kedden délután 4 órakor? Zárva van a könyvtár pénteken délután?

Dél előtt negyed tízkor érkezett meg a vonatom a pályaudvarra, a csatlakozásra 20 percet kellett várnom. Mikor indult a csatlakozás?

Este 9 órakor lefeküdtem aludni, és reggel 7 - kor ébredtem fel. Hány órát aludtam?

170. *Tegyük gyorsan sorba!*

Szükséges eszközök: papírlapokra leírt mondatok (2-3 mondat egymás alatt). Papír nélkül szóban is játszható, de úgy végig a játékvezető olvassa a mondatokat. Így hosszabb és kicsit nehezebb is.

A játék lényege: A néhány mondat egymással összefüggő történetet alkot, és össze vannak keverve. A gyerekeknek kell az eseményeket sorba állítani, s a helyes változatot felolvasni (vagy szóban elmondani). Ez utóbbi a rövid távú verbális emlékezetet is eredményesen fejleszti. A játékot 8 éves kortól ajánljuk.

Példák:

Nagypapa felakasztja a képet a falra

Anyáék örülnek a megszépült szobának.

Nagypapa beleveti a szöveget a falba.

A kertész felássa az ágyást.

A kertész a frissen elültetett virágokat megöntözi.

A kertész elülteti a virágokat

Zsolti felmászik a létrára.

Megérett a cseresznye.

Zsolti leszedi a cseresznyét.

A kofa leméri a zöldséget.

Anya fizet.

Anya a piacon zöldséget válogat.

Megcsinálja a testét és a fejet.

A kislány hóembert épít.

Söprűt ad a kezébe.

Zoli kezét nagymama kötötte be.

Zoli megvágta az ujját a késsel.

Zoli segített a konyhában almát hámozni.

Egyre jobban szakadt az eső.

Hirtelen elsötétedett az ég.

Bőrig áztam.

Vizet engedek a fogmosó pohárba.

Visszateszem a fogkefém a pohárba.

Fogkrémet nyomok a fogkefémre.

Megtörölközöm.

Lefekvés előtt megfürdöm.
Felveszem a pizsamámat.
Levelet írtam a nagymamának.
Bedobtam a postaládába.
Leragasztom a borítékot.
Bele tettem a levelet a borítékba.
Elfoglaltuk a helyünket a nézőtéren.
Meváltottuk a jegyeket.
Sorba kellett állni a jegypénztárnál.
Sötét lett és elkezdődött a film.
Belebújtam a kabátomba,
Felhúztam a cipőmet.
Kezembe fogtam az esernyőt, mert aznap szakadt az eső.
Felvettem a sálamat és a sapkát.
Sorba álltunk a pénztárnál.
Mindent megvásároltunk amit anya felírt.
Fizettünk a pénztárnál.
Mindent a kosárba pakoltunk.
Bezárom a tolltartam.
Kifaragom az összes ceruzám.
Előveszem a tolltartóm (a táskámból).
Elrakom a tolltartóm (a táskámba).
Kinyitom a tolltartóm.
Megnyomom az ajtó mellett a leszállásjelzőt.
Leszállok a buszról.
Felállok a helyemről.

171. Történetgyár

Minden játékos kap egy cédulát és ráír egy főnevet. Bármilyen főnév lehet, személynév, tárgy vagy elvont fogalom, történelmi alak vagy személyes ismerős, földrajzi név, növény vagy állat - ki-ki megfuttatathatja a fantáziáját, hogy minél különlegesebb főnevet írjon föl. A játékvezető összegyűjti a cédulákat, összekeveri, és a véletlenül kialakult sorrendben lediktálja minden játékosnak. A résztvevők most csöndben elmélyedve munkához látnak. Az a feladat, hogy a megadott szavak ebben a sorrendben felhasználva épkezláb történetet írjanak, minél rövidebb idő alatt. Vannak mesélős játékok, amelyekben éppen az a cél, hogy a történet minél kanyargósabb, tarkább legyen, itt azonban a sokféle szóból talpraesett, egységes történetet kell alakítani. Aki megírta, beadja a kéziratot a játékvezetőnek. Mikor mindenki készen van, következik a felolvasás és a zsűrizés. Ha a társaságnak kedve van hozzá, megállapíthatják a pontos sorrendet, beleszámítva azt is, hogy a művek milyen sorrendben készültek el.

172. Szólások szereposztásban

Küldjünk ki a szobából egy személyt, akinek a feladványt kell kitalálnia. A bent maradók válasszanak ki egy szólást. Osszuk ki a megállapodott szólás vagy közmondás szavait a benti

játékosok között(szigorúan ülési sorrendben), majd hívjuk be a kérdezőt, akinek sorban vagy össze –vissza kérdéseket kell intéznie a többi játékoshoz. A kérdések bármire vonatkozhatnak, a válaszban azonban legalább egyszer elő kell fordulnia az adott válaszadóra osztott szónak. Amikor a kérdező visszajön a szobába, csak azt szabad elárulni neki, hogy hány szóból áll a szólás, így kell azt kitalálnia a kérdéseire adott válaszok alapján.

173. Bambázás

Az egyik játékos kiválaszt egy ötbetűs(magyar, de megegyezés szerint adott idegen nyelvű) szót, amit a többieknek kell kitalálni. Ennek módja, hogy ötbetűs szavakat mondanak, a feladvány kitalálója pedig minden egyes találgatás után megmondja, hogy a feladványnak és az utoljára elhangzott szónak hány olyan azonos betűje van amelyek azonos helyen is állnak a két szóban.

Példa:

találgatások:kasza	válasz:2(mert kasza)
tanul	1 (mert tanul)
tábla	1 (mert tábla)
kábul	2 (mert kábul)

Megfejtés: kabát Szigorúan vesszük az ékezeteket, megfejtés csak teljes egyezésnél van.

Megjegyzés: A magyar nyelvben ritka mássalhangzó torlódások nehezíthetik a megfejtők dolgát. Például: gally, hagyj. Reccs.

174. Tiéd az utolsó szó!

Hiányos mondatokat kell a gyerekeknek befejezniük időbeli, valamint ok-okozati összefüggések alapján. Gyorsan játszhatjuk labdával, illetve padban rámutatással, de otthon, séta közben is jól játszható. Dobom a labdát és rámutatok valakire: Elkezdem a mondatot, fejezd be! Tiéd az utolsó szó! (Játszhatjuk úgy is, hogy a befejezetlen mondatokat leírom papírcsíkokra, s a gyerekek a játék kezdete előtt húznak egyet-egyét. Így az olvasást is gyakoroljuk.)

Kisebb gyermekek mondatai:

Ősszel lehullanak a fákról a...

Az utcában épült egy magas...

Szeretnék egy pohár vizet...

Télen gyakran hull a...

A háziállatok közé tartozik...

Erdőben él a...

Télen általában van rajtam...

A csapból folyik a...

Minden gyerek óvoda után megy...

A nyár után jön az...
Ma kedd van, holnap lesz...
A cirkuszban fellép a...
Az arc részei...
A virágokat sokat kell...
A gyufával azért nem szabad játszani, mert...
Ha a levesem forró, hogy enni tudjam...
Aki beteg az ne menjen iskolába, mert...
Ha megvágtam az ujjamat, akkor...
A vasútállomáson várjuk a...
Reggel az ablakon besüt a...
Este kinézek az ablakon és világít a...
A könyököm az része a...
Magyarországon csak állatkertben láthatunk...
Nekem a keresztnevem...
Az én vezetéknevem...
Szombaton iskolába...
Az anyu anyukája az én...
A nagypapám az apu...
A húgom az nálam...
A bátyámnak én a...
A szagokat érzem az...
Az ízeket érzem a...
A szomszéd néni csengetett, anya megy...
Apa kedvenc TV műsora...
Esett az eső ezért most minden...
A szép ellentéte a...
A hosszú ellentéte...
A magas ellentéte...
A széles ellentéte...
Az okos ellentéte...
A gyáva ellentéte...

Nagyobb gyerekek mondatai (9 ill. 10 évtől):

Szaglószerünk neve...
Nyáron már kora hajnalban énekelnek a...
Ma kedd van tegnapelőtt volt...
Ma szerda van egy hét múlva...
Ma vasárnap van 5 nap múlva...
Ma csütörtök van 3 nappal ezelőtt volt... (S számtalan variáció.)
A Népszabadság, a Magyar Hírlap, a Népszava mind...
Fő hírközlő eszközünk a televízió mellett...
A Paksi Hírnök megjelenik...
Mindennek van ellentéte. A háborúé a...
A ritkái a...
A mindigé a...
A biztosé a...
A rendé
A hazugságé az...
A veszteségé a...
Mindennek van szinonimája (Ha szükséges tisztázhatjuk mit jelent.)
pld: vidám, megy, fél, szép, kevés, anya, iskola, pénz, hajnal, szomorú, sok, csecsemő, asszony...
A vadállatok a tüzet...
Aki fősvény az a pénzét...
Aki sokszor elkésik arra nem lehet azt mondani, hogy erénye a...
A hordár viszi a...
A pincérnek szokás adni...
A holdsugár az éjszakát...
A nap reggel...
A kofa a gyümölcsöt és a zöldséget...

175. Összegyűrt történetek

A játékevezető két szövegből egyet készít úgy, hogy a két szöveg mondatait összekeverve gépeli le vagy ragasztja papírra. Annyi példányt kell készíteni, ahány párban akarjuk játszani. A párok megkapják a címeikkel ellátott összegyűrt történetet. Egyikük az egyik, másikuk a másik történet mondatait próbálja sorba rakni. Ha az összegyűrt történet mondatait beszámozzuk, elég csak a számokat sorba rakni. Játshatunk összekevert mondatcsíkokkal is. A mondatokat leírni nem szerencsés akkor, ha időre vagy versenyszerűen játszunk. Ez a játék fejleszti a szövegértő képességet, a gondolkodást és a figyelmet.

176. Szövegrekonstrukció

A kiválasztott szöveget vágjuk össze pl. mondatonként, bekezdésenként vagy tetszőleges alakban. Lehet a szövegre foltokat is helyezni, festeni. Feladat a szöveg rekonstrukciója. Lehet versenyszerűen, időre, párosával vagy kiscsoportban játszani. Legegyszerűbb, ha egyforma prospektust, újságot, reklámszöveget használunk. Ez a játék fejleszti a gondolkodást, figyelmet és a szövegértést.

6. SZOCIÁLIS KÉPESSÉGEK, KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE

Napjainkban a közoktatásból az emberi értékekre igényes, alkalmazkodni képes, érzelmi életében stabil, pozitívan gondolkodó, kreatív, értékes embereknek kell kikerülniük. A felnövekvő nemzedékének lépést kell tartania az információs és tanuló társadalom fejlődésével, ugyanakkor meg kell birkóznia a társadalom kisebb-nagyobb közösségeinek kapcsolatrendszerével, a mássággal, önmaguk és mások érzelmeivel. A tudásbeli gyarapodás mellett alkotó módon együtt kell működniük az adott közösség tagjaival. Ezért vált mára az iskola egyik alapvető feladatává a szociális kompetenciák fejlesztése.

A szociális kompetencia olyan szociális ismeretek, motívumok, képességek és készségek rendszere, amely elősegíti a szociális viselkedést, hozzájárul a harmonikus életviteléhez, és meghatározza a közösségi beilleszkedését.

Ez a komplex és egyszerű képességekből szerveződő szociális képességrendszer tucatnyi képességgel, és több száz készséggel működik.

A legfontosabb szociális képességek, amelyeket a gyerekeknek meg kell tanulniuk:

1. Figyelni másokra; megérteni mit érez, mit szeretne a másik. Érdeklődni mások iránt.
2. Beszélgetési képesség. Meghallgatni egymást közbeszólás nélkül.
3. Akarni együttműködni másokkal. Elfogadni a szabályokat és megállapodásokat.
4. Elfogadni másokat. Egyenrangúként kezelni, elfogadni másságával együtt.
5. Békén hagyni másokat, ha egyedül akarnak maradni.
6. Udvariasság. Jó modor. Üdvözlések találkozáskor és elváláskor. Kedvesség.
7. Egy helyzettel való megbirkózás. Érvelés.
8. Szabályokhoz és megegyezésekhez való alkalmazkodás. Ígéret betartása.
9. Ne ne vess ki, ne sérteggess másokat!
10. Felelősek vagyunk az anyagi javakért akkor is, ha nem a miénk.
11. Kapcsolatteremtés másokkal.
12. Mások megbecsülése, tiszteletadás, kedvesség, bók. Biztatás, bátorítás. Dicséret.
13. Tekintettel lenni, esélyt adni másoknak, még ha kevésbé alkalmasak is a feladatra.
14. Önuralom.
15. Pontosság. Szervezettség. Jó időbeosztás.

Az ezekhez kapcsolható szociális készségek:

1. Konfliktuskezelés
2. Figyelemfelkeltés
3. Üdvözlés
4. Segítés másokon
5. Kommunikáció
6. Viselkedés társalgás közben
7. Viselkedés szervezett játék közben
8. Pozitív attitűd mások iránt
9. Következmények vállalása
10. Etikus viselkedés
11. Érzelmek kifejezése
12. Pozitív én-attitűd
13. Felelősség
14. Önmagával szembeni viselkedés

A szociális viselkedés hatékonysága tehát nagymértékben ezen szociális készségek gazdagságától, fejlettségétől függ. A szociális készségeket tanulás (megfigyelés–modellkövetés–ismétlés–megerősítés) útján sajátítjuk el, és minden embernél nagyon jól fejleszthetők. Leginkább játékokkal. Minél gazdagabb ez a készlet, annál nagyobb az esély arra, hogy egy adott helyzet megoldásakor hatékonyan segítő készség aktivizálódjon.

E játéktárban a következő szociális készségek fejlesztését segítő játékokat gyűjtöttük össze: önismeret, társismeret, pozitív én-attitűd, együttműködés, érzelmek kifejezése, kreativitás, tolerancia, empátia, konfliktuskezelés, verbális és nonverbális kommunikáció. Mivel a játékok többdimenziósak, azaz egy-egy játék egyszerre több készség fejlődését, fejlesztését is szolgálja, a csoportba sorolás a legfőbb jelenség alapján történt. Az általunk kialakított öt nagy csoport: Megismerés – Együttműködés – Csoportépítés – Konfliktuskezelés – Kommunikáció.

6.1. SZOCIÁLIS KÉPESSÉGEKET FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

JÁTÉKOK		Fejlesztendő terület				
		Ismerkedés - megismerés	Együtt- működés	Csoport- építés	Konfliktus- kezelés	Kommuni- káció
177.	Névkígyó	x				
178.	Név hullám	x				
179.	Pókháló névjáték	x				
180.	Amit szívesen csinálók	x				
181.	Új személyazonosság	x				
182.	Indiánnév	x				
183.	Fölismerlek	x				
184.	Jobb oldalon nincs senki sem...	x				
185.	Ismerd fel a párját!	x				
186.	Szembekötősdí	x				
187.	Kézijáték	x				
188.	A háromrészes krokodil		x			
189.	Légy viking!		x			
190.	Jégtáblák		x			
191.	Egyenesből – keresztbe		x			
192.	Titkos karmester		x			
193.	Egyelj arrébb		x			
194.	Csak fordítva		x			
195.	Evolúció		x			
196.	Kígyó		x			
197.	Én vagyok az oroszlán		x			
198.	Elnök, titkár, jegyző		x			
199.	Levélküldős		x			
200.	Mókusok háza		x			
201.	Robotillesztő		x			
202.	Csoportkép neked			x		
203.	Az inga nyelve			x		
204.	Fababa			x		
205.	Liftezés			x		
206.	Hullámozás			x		
207.	Bizalmi esés			x		
208.	Bizalomjáték			x		
209.	Egyszerre indulni			x		
210.	Elefánt és pálmafa			x		
211.	Forró vas			x		
212.	Goofie			x		
213.	Gordiuszi csomó			x		

214.	Láncjáték			x		
215.	Gombolyagdobálás			x		
216.	TIK és TAK			x		
217.	Szeretem azt, aki...			x		
218.	Kéz kezét ér			x		
219.	Vakhernyó			x		
220.	Üléskör			x		
221.	Adj király katonát!				x	
222.	Helycsere				x	
223.	Gyümölcskosár				x	
224.	Családi perpatvar				x	
225.	Ki bírja cérnával?				x	
226.	Rosszul értelmezett üzenetek					x
227.	Ki vagyok én?					x
228.	Add tovább a mozdulatot!					x
229.	Szavak nélkül					x
230.	Szájról szájra					x
231.	Halandzsa 1.					x
232.	Halandzsa 2.					x
233.	Amerikából jöttem...					x
234.	Az egész világ így csinálja					x
235.	Csak rám figyelj!					x
236.	Érzelmek 1.					x
237.	Hotelportás					x
238.	Szinkronizálás					x
239.	Ikerpárbeszéd					x
240.	Pletyka					x
241.	Tűz-víz					x
242.	Szemkapu					x
243.	Érzelmek 2.					x
244.	Térközbeállítás					x

6.1.1. ISMERKEDÉS – MEGISMERÉS

A játékok célja az önismeret, társismeret, kapcsolatfelvétel az összetartozás érzésének átélése.

Lehetőséget adnak az önismeret, a pozitív megerősítés az énazonosság-tudat fejlesztése, egymás megismerésére.

177. *Névkígyó*

Egy résztvevő megmondja a nevét. A következő mondja az előző társa nevét, és hozzá fűzi a sajátját. A harmadik ismétli az előző két csoporttag nevét, és végül megmondja a sajátját, és így tovább, amíg mindenkire sor kerül. A legutoljára sorra kerülő résztvevőnek az egész névsort el kell mondania, mielőtt megmondaná a saját nevét.

178. *Név hullám*

A gyerekek körben állnak. Egy gyerek a nevét mondja különleges hangsúllyal. A név gyorsan végighalad, hullámszerűen a körben ezzel a kiejtéssel. Utána egy másik gyerek folytatja.

Variáció: A különleges hangsúlyt egy mozdulat is kísérheti.

179. *Pókháló névjáték*

A csoport, esetleg az osztály tagjai körben ülnek. Az első gyerek megfogja egy pamutgombolyag kezdő szálát, megmondja a nevét, és a gombolyagot átdobja az egyik társának. Ő is megmondja a nevét és tovább dobja a gombolyagot, és így megy tovább, amíg ilyen módon valamennyi tanuló részese a hálónak. A hálót aztán le kell fejteti olyan módon, hogy fordított sorrendben dobja vissza mindenki a gombolyagot annak a társának, akitől eredetileg kapta. A visszadobásnál mindig meg kell nevezni a fogadót.

A játék játszható nevek mondása nélkül is. Fontos, hogy a gombolyagot mindig a fonal fölött dobják. A játék ügyességet és figyelmet érdemel, fegyelmezettséget feltételez. Nagy létszámú csoport esetén javasoljuk a csoport kettéosztását: az egyik társaság figyeli a játékot, a másik játssza, majd szerepcsere.

180. *Amit szívesen csinálók*

A résztvevők körben ülnek, a játékvezető jelentkezés alapján választja ki a gyerekeket, akik pantomimszerűen bemutatják, hogy mit szeretnek csinálni. (pl. kerékpározni, úszni, táncolni, enni stb.) A többieknek ki kell találniuk, mi az a „valami”.

Variáció: párokban vagy kiscsoportban zajlik a bemutatás.

181. Új személyazonosság

A játékosok nevét egy kalapba helyezzük. Mindenki húz egy nevet, s a tőle jobbra álló társa hátára ragasztja. A kihívás most mindenki számára az, hogy megtudja új kilétét. Körbejárva mindenkinek feltehet egy kérdést (neme, kedvtelése, szokása). Mihelyt valaki biztos új személyazonosságában, odamegy a név igazi tulajdonosához, megfogja a derekát és követi őt. A teremben hamarosan sorok tekergőznek, melyek a játék végére egyetlen körbe rendeződnek.

182. Indiánnév

Körben ülnek a résztvevők. A vezetőtől jobbra ülő csoporttag bemutatkozik, utóneve elé önmagára jellemző kifejezést tesz, ügyelve arra, hogy a kifejezés és a nevének kezdőbetűje egyezzen meg. A szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját is mondja. A mellette ülő is ugyanígy amíg a kör végig nem ér.

183. Fölismerlek

Egy játékosnak bekötjük a szemét. Egy másik játékoshoz odamegy tapogatva, és így szól: "Dörmögj egyszer !" vagy "Zümmögj valamit !". Előzőleg a játékosok helyet cserélhetnek. Változat: A "vak" játékosnak egy főzőkanál van a kezében. Ezzel tapinthat ki egy személyt, akit föl kell ismernie. További lehetőségek: a többieket a kéz fölmutatásával fölismerni (színpad függönnyel); szemek alapján másokat fölismerni (csomagolódoboz réssel).

184. Jobb oldalon nincs senki sem...

A játékosok körben ülnek. Egy gyermek mellett üresen hagyunk egy széket. Ő szólítja az első társát maga mellé a következő mondattal: „Jobb oldalon nincs senki sem, kérlek ülj ide!” A felszólított a megütögetett, üres helyre ül, és most az hív valakit maga mellé, akinél a jobb oldali szék megüresedett.

185. Ismerd fel a párját!

Az osztályban mindenki választ egy párt magának. Ezután kettős kört képeznek. Egy gyermek mindig a kitaláló szerepébe lép, ebben egymást váltva mindenki sorra kerülhet. A kitaláló játékos körülnéz, igyekszik megjegyezni, ki kivel alkot párt. Ezután a szemét bekötik (beérhetjük azzal is, hogy a tanuló behunyja a szemét). Ekkor a társai gyorsan párt cserélnék. A játék első szakaszában a kitalálónak adata, hogy minél több társáról mondja meg, ki volt a párja a csere előtt.

„Megérintős”: A játék második szakaszában egy kijelölt „vezető” a körön kívül a külső sorban a társaihoz vezet egy bekötött szemű társát. megtapogatja társai haját, vállát, ruháját, testét, és megpróbálja felismerni a párját a tapintás alapján. Ha sikerült, jön a következő játékos.

„Fülelős’: Az előző helyzethez hasonló, de a „vak” a csoport közepén ül. Miután a szemét bekötöttük, a csoport tetszés szerinti rendben alakítja körét. Ekkor valaki megszólal: egy tetszőleges szót mond ki. Ha a „vak” játékos felismeri, helycsere következik. Ha nem, akkor folytatódik a játék. Nehezíthetjük azzal is, hogy a megszólaló csak hangot ad ki, és nem beszél. A nehezített felismerésben sikeres „vak” külön jutalomban is részesülhet (zseton stb.).

186. Szembekötödsdi

Az osztályban a gyermekek szétszélednek és szabadon járkálnak. Egy gyermek szemét bekötjük, hogy ne láthassa a többieket. A bekötött szemű gyermek tapsára mindenki megáll a helyén és vár. A „vak” játékos pedig hármat lép és megpróbál valakit elérni. Nem szabad előle kitérni. Ha megfogott valakit, feltesz neki egy kérdést, amelyre a kérdezett kissé elváltoztatott hangon válaszol. Ha a bekötött szemű gyermek mégis kitalálja, hogy ki válaszolt, Szerepet cserélnek. Ha nem, akkor új játék következik és a bekötött szemű gyermek marad a „feladat”-helyzetben.

187. Kézjáték

A csoport behunyt szemmel, lassan, szabadon járkál a rendelkezésre álló térben. Egy jelre mindenki megáll, szemét behunyva előrenyújtja a karját és keres érintkező kezet. Mindaddig folytatjuk a keresést, amíg kézre nem találunk. Ekkor finom érintésekkel tapasztaljuk meg a másik csoporttag kezét, és a csoportvezető második jelére kézelengedéssel, behunyt szemmel leülünk. Helyzetet változtatni nem szabad. Ekkor behunyt szemmel elfantáziáljuk és szóban sorra elmondjuk, vajon kié volt kéz, amelyet érintettünk, és mit olvastunk a kézről, milyen a tulajdonosa.

Végül a szemünket kinyitva megnézzük, ki az a társ, akinek a kezét tapintottuk és elemeztük.

6.1.2. EGYÜTTMŰKÖDÉS

A játékok lehetőséget adnak a kreativitás fejlesztésére, az együttes munka örömének, a közös produkció létrehozásának megtapasztalására, a kooperáció által kapott többlet tudatosítására.

188. A háromrészes krokodil

A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A kiscsoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátogat; a másik játékos a krokodil teste, amely le-föl mozog, a harmadik a farka, amely jobbra-balra verdes. Ha elefántot formáznak, akkor az egyik a feje, amint hosszú ormányával éppen vizet szürcsöl, a másik kettő pedig az elefánt egy-egy füle, amivel legyezi magát. Az igazán ötletes megjelenítésnél minden

résznek más szerepe van. Minden kiscsoport bemutatja a maga állatfiguráját, azután közösen kiválasztják azt a 3-4 alakot, amelyik a legjobban tetszett. A kitalálók újra bemutatják ezeket az állatokat, hogy mindenki megjegyezhesse, melyik rész, mit csinál. Mindhárom rész kap egy számot. Ezek után kört alkotnak a játékosok úgy, hogy ne álljanak egymás mellett azok, akik közös kiscsoportban voltak. A játékmester középre áll, mondja, hogy melyik állatot szeretné megjeleníteni, és hirtelen rámutat valakire. Akire rámutatnak, az 1-es, a tőle jobbra álló a 2-es, a balra álló pedig a 3-as számú rész. A feladat az, hogy minél gyorsabban életre keltsék a figurát, hogy ki-ki a megfelelő helyre álljon és összhangban mozogjanak az egyes részek.

189. Légy viking!

A játékosok körben állnak. A kör közepén áll a játékvezető. Valakire rámutat, és azt mondja neki, hogy: "Légy viking!" - erre ő és mellette jobbról és balról állóknak együtt vikinget utánozó mozdulatot kell eljátszani. Aki a három személy közül rossz mozdulatot mutat, vagy a legkésőbb mutatja a mozdulatot az áll be a körbe és irányítja tovább a játékot. Legyél...(hal, béka, virágzó fa, gólya, csiga...)!

190. Jégtáblák

A játékvezető (a pedagógus vagy diák) meghívja a gyerekeket egy Jeges tengeri hajóútra, azaz a gyerekek felállnak a helyükről és a játéktérre jönnek. Azt tapasztalják, hogy a hajó lassan süllyed, de már a partról elindultak az utasok megmentésére: Az utasok jégtáblákon akarják átvészelni azt az időszakot, amíg a segítség megérkezik: a játékvezető papírdarabokat szór szét a padlón, és a gyerekek ezekre állnak rá. A csoport nagyságától függően egy, két vagy három diák játssza a meleg Golf-áramlatot, amely megolvasztja a jégtáblákat (kis darabokra tépik a kezük ügyébe kerülő papírokat). Az egyedül maradó „hajótöröttek” esetében könnyű dolga van az „áramlatnak”. Az egymagukban állók alatt hamarosan nem marad papír. (Nem szabad leülni, lefeküdni.) Elvesztek és elmerülnek (kiállnak a játékból). Hamarosan kiderül, hogy csak azoknak van esélye, akik együttműködnek és szorosan egymás mellé körbe állva szoros gyűrűt alkotnak a lábaikkal és így védekeznek a Golf-áramlat ellen.

191. Egyenesből-keresztbe.

Minden résztvevőnek körbe kell ülnie, széken. Van egy tárgy (pl.: plüss, babzsák stb...) és azt dobják egymásnak tetszőlegesen, miközben a dobó a következőt mondhatja:

- egyenesből - keresztbe, vagy
- egyenesből - egyenesbe, vagy
- keresztből - egyenesbe, vagy

- keresztből - keresztbe,

attól függően, hogy a küldőnek és a fogadónak hogyan van elhelyezkedve a lába! (Pl.: Ha a küldőnek keresztbe van a lába, a fogadónak pedig párhuzamosan, akkor azt mondja a küldő, hogy "keresztből - egyenesbe".) A játékvezető ismeri a szabályt, a résztvevőknek közben ki kell találni.

192. Titkos karmester

Kiküldünk valakit, a többiekkel megbeszéljük, hogy ki a titkos karmester akinek a mozdulatait mindenki utánozza. Behívjuk a kint lévőt, és elmondjuk, hogy meg kell keresnie az irányító személyt.

193. Eggyel arrébb (ölben ülős)

A játékosok egymáshoz szorosan húzott székeken ülve kört alkotnak. Játshatjuk, tulajdonságokkal, színekkel, rómi/ magyar kártyával a lényeg, hogy akire jellemző, van neki, üljön eggyel arrébb, ha ül ott valaki, ha nem, ha valahol már egymás ölben ülnek, akkor csak a legfelső ülhet tovább. Az nyer, aki először visszaér a helyére.

194. Csak fordítva

A játékvezető szemben áll a játékosokkal, és különböző mozdulatokat végez, amelyeket a játékosoknak utánozniuk kell, de fordítva: ha a bal lábán ugrál, akkor a játékosok a jobbon, ha a jobb kezével vakarja a füle tövét, akkor a játékosok a ballal, ha előre hajtja a fejét, akkor a játékosok hátra, stb. A játékvezető először lassan, majd egyre gyorsabban változtatja és végzi a mozdulatokat.

195. Evolúció

Kezdetben mindenki az evolúció legalján vegetál, mindenki amőba. A sok-sok amőba úszkál és mondogatja: amőba, amőba, amőba... Ha két amőba találkozik, játszanak egy kő-papírollót, a nyertes továbbfejlődik, tojás lesz. A tojás mondogatja: tojás, tojás, tojás... Ha két tojás találkozik, megint játszanak egy kő-papír-ollót. A nyertes sas lesz, a vesztes visszafejlődik amőbává. A sas szárnyal és mondogatja: sas, sas, sas... Ha két sas találkozik a jobbik superman lehet, és megnyeri a játékot a másik ismét tojás lesz. A játéknak akkor van vége, ha csak egy-egy amőba, tojás, sas maradt.

196. Kígyó

A gyerekek sorba állnak, megfogják egymás kezét, ez a kígyó. A kígyó egyik vége a feje, a másik a vége. A szabály nagyon egyszerű; ha a játékvezető azt kiáltja: „Fej!”, a fej üldözni kezdi a farkat, ha

elkapja, a kígyó „közepére” kerül. Ha azt kiáltja: „Vége!”, a vége üldözi a fejet, ha sikerül elkapnia, a kígyó közepére állhat. Jó, ha a vezető gyakran változtatja az irányt. Sok ember esetén ajánlott több kígyót alkotni.

197. *Én vagyok az oroslán*

Körben leül mindenki, s minden játékos választ magának egy állatnevet. A kör közepén álló játékos kezében összehajtogatott újság van. A kezdő játékos mond egy állatnevet, s az álló játékos feladata a megnevezett állat fejére csapni az újsággal. Ha azonban a megnevezett állat tud mondani egy másik nevet mielőtt az álló játékos a fejére csapna, az állónak már a most hívott állat fejére kell csapni. Ha ez sikerül neki, helyet cserél az ülővel. Aki állt, még a leülése előtt megnevez egy másik állatot; ellenkező esetben ismét helycsere van. Ha valaki saját magát, jelen nem lévő állatot, vagy a középén állót nevezi meg, szintén helyet cserél az álló játékosal.

198. *Elnök, titkár, jegyző*

A játszók körben ülnek. Köztük három egymás mellett ülőt elnöknek, titkárnak és jegyzőnek nevezünk, míg a többiek sorjában egy-egy számot kapnak. Az elnök megkezdi a játékot és azt mondja: "az elnök hívja a titkárt" A titkár folytatja: "a titkár hívja négyest" És így tovább. A felhívások habozás és megszakítás nélkül folytatódnak. A felszólított nem hívhatja felszólítóját. Ha egy játékos téved vagy habozik, akkor a legnagyobb számú helyét foglalja el és az egész kör eggyel lejjebb megy az üres helyig. Minden tévedés után az elnök újra kezdi a játékot. Természetesen az elnök is elronthatja, és akkor ő kerül az utolsó helyre, míg a titkárból lesz az elnök.

199. *Levélküldős (postás játék)*

Körben állunk, és egymás kezét fogjuk. Egy játékos a kör közepén. Aki elindítja a játékot azt mondja: „Küldöm a levelem X-nek”, és valamelyik irányba megszorítja a mellette álló kezét. Az továbbadja a szorítást, és így tovább, míg a fogadóhoz nem ér a szorítás üzenete. Ha ez megtörtént a fogadó ezt jelzi: „Megkaptam”. A fogadó X újabb üzenetet indít. A középén álló ember feladata elfogni az üzenetet útközben. Ha a középső játékos elkapja az üzenetet A és B között, választhat, hogy A-val vagy B-vel cserél helyett, beáll körbe, és ő indít új üzenetet. A játéknak nincs időkorlátja, addig játszhatjuk, amíg tetszik. A levelet nem kell azonnal „továbbítani”, meg lehet várni a megfelelő pillanatot.

200. *Mókusok háza*

Két-két gyermek a kezük magasban való összeérintésével egy házat képez, a harmadik gyerek beáll a „ház” alá, ő a mókus, egy személynek ki kell maradnia. A ház nélkül maradt gyermek három

parancs közül választhat: „költözés”, „házépítés”, „földrengés”. Költözés: a „mókusoknak” új házat kell keresniük. Házépítés: a „mókusok” a helyükön maradnak, azonban a házakat képező gyerekeknek egy másik „mókus” fölött új házat kell képezni egy új párral. Földrengés: Mind a „mókusok”, mind a házak új helyet keresnek maguknak. Mindig az adhatja ki az utasítást, aki kimaradt.

201. Robotillesztő játék

Háromfős csoportokba rendeződnek a résztvevők. Közülük egy fő a szerelő, ketten a robotok. Ők háttal állnak egymásnak, amíg a szerelő szét nem választja őket. Akkor viszont elszaladnak, de csak egyenes irányban. A szerelő feladata szemben állítani őket egymással. A szerepeket kétszer kell cserélni, hogy mindenki szerelő, illetve robot lehessen. A játékhoz nagy hely kell, pl. tornaterem vagy aula. A gyakorlat meglehetősen nagy összevisszaságot eredményez, de nagyon vidám hangulatú. Meg lehet határozni, hogy a robotok mozgása gépszerű legyen és csak egyenes irányban tudnak menni. A szerelő tetszés szerint mozoghat. Ügyelni kell arra, hogy a szerelők ne ráncigálják társaikat!

6.1.3. CSOPORTÉPÍTÉS - KAPCSOLATFEJLESZTÉS

A játékok nagyon alkalmasak arra, hogy jó kapcsolatokat teremtsünk a csoportban, hogy a játékosok megtapasztalják az együttesség összetartó erejét: az egymásra utaltságot, az egymáshoz kapcsolódást vagy a feltétlen bizalmat. Lehetőséget adnak az elfogadás, az empátia, a tolerancia fejlesztésére.

202. Csoporkép – neked

Egy játékos fordítson hátat a csoportnak! A többiek elhelyezkednek a teremben, s a háttal álló játékoshoz fűződő beállítottságukat jelzik azáltal, hogy milyen közelre vagy messzire állnak tőle. Az irány nem számít. Ha mindenki elhelyezte magát, a várakozó játékos megfordul, s képszerűen látja maga előtt, hogy milyen a viszonya a többiekhez a társak megítélése szerint.

203. Az inga nyelve

Szorosan egymás mellé állva kört alkotunk. Mindenki támaszban áll. A kezek mellmagasságban: A csoport egyik tagja a kör közepén áll. Behunyt szemmel, merev testtel kell dőlnie valamelyik irányba. (Ajánlatos a két kezét melle előtt összekulcsolnia, főleg lányoknál.) A körben állók megfogják és visszahelyezik középre s továbbdől másfelé (vagy meglökik óvatosan egy másik irányba). A játékhoz nagy "adag" bizalom, hasonló mértékű felelősségtudat szükséges. Végig kell

játszani, mindenki kerüljön a kör közepére. Kényszeríteni - nyilván - nem szabad.

204. Fababa

Hárman játsszák. Közülük ketten egymás felé fordulva, támaszban állva várják a közöttük álló, majd csukott szemmel, merev testtel valamelyikük felé dőlő társukat. A két "fogó" egymás közt "adogatja" a harmadikat. A három fős csoporton belüli szerepcserével folytatódik a játék.

205. Liftezés

Egy csoporttag lefekszik a földre kinyújtott testtel, hanyatt, karjai a combja mellett, szeme becsukva. Valaki a fejéhez áll, a többiek kétoldalt, a vállától a lábfejéig. Mindenki leguggol, és mindkét kezüket úgy rakják a fekvő alá, hogy annak teste a tenyerükön nyugodjon. - A vezető jelére a csoporttagok nagyon lassan a levegőbe emelik a fekvőt, olyan magasra, amilyenre biztonságosan tudják. Majd- szintén vezényszóra - elindítják lefelé. Középmagasságban megállnak, és előre-hátra ringatják óvatosan. Végül lassan megint leeresztik oly módon, hogy teljesen puhán érjen földet. A csoporttagoknak hívjuk fel a figyelmét, hogy a cél: öröm okozása a liftezőnek. Ezután a liftező helyet cserél valakivel, és a gyakorlat így folytatódik tovább.

206. Hullámozás

A játékosok kézenfogva kört alkotnak. Végigszámolják a csoportot: páros számú játékosnak kell lenni (a játékvezető be, vagy kimegy). Majd lassan és óvatosan a páros számúak előre-, a páratlan számúak hátradőlnek, amennyire csak lehet, és amennyire bírnak. Természetesen nagyon figyelve a másokra, hiszen egymást kell tartaniuk. Amikor kész, akkor csere, most fordított irányba dőljenek a játékosok. Ha még szeretnék, lehet cserélni, majd lassan befejeződik a játék. Fontos a csend és a nyugalom ennél a játéknál, mert nélkül nem lehet igazán figyelni egymásra. Itt a jó élményt a mozgások, előre- és hátradőlések harmonikus, egyenletes tempóban történő változása adja.

207. Bizalmi esés

A pár egyik tagja háttal áll a másinak. A másik kb. 1,0-1,5 m-re mögé áll, feléje fordul, egyik lábát előre, másik lábát hátrateszi, kissé

208. Bizalomjáték

A játékosok közösen alakítanak a terem berendezéséből egy „akadálypályát”. A játékosok körben állnak, az egyiknek bekötik a szemét, és valaki kicsit megpörgeti, hogy a többiek addig meg tudják változtatni a helyüket. A bekötött szemű kiválaszt valakit a körben állók közül, aki végigvezeti az akadályok között. A vezetőn múlik, hogy mennyire nehezíti az útvonalat, hol időz el, mit fedeztet

fel a társával. Ha végére értek, cserélnek. Egyidejűleg három pár is lehet a pályán. Ha már mindenki volt mindkét szerepben, akkor a csoport megbeszéli az élményeket. A játék folytatható úgy, hogy új párok alakulnak, de most nem véletlenszerűen.

209. *Egyszerre indulni*

Egyszerű feladat - mégis nagy öröm lehet a játszóknak a sikeres végrehajtás. A párok egymás mellett állnak, de nem érhetnek egymáshoz, s nem nézhetnek egymásra. Koncentráció után - mindenféle jelzés nélkül - egyszerre kell elindulniuk, meghatározott számú lépést megtenniük, majd megállniuk. Ha párosával már jól megy, játszhatják hárman vagy négyen is. Más változatban: Nehezebb a feladat akkor, ha az egymás mellett állók közötti távolságot növeljük (egészen addig, amíg kívül kerülnek egymás perifériális látómezején).

210. *Elefánt és pálmafa*

A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körben állók egyikére és azt mondja, hogy „elefánt”, vagy azt, hogy „pálmafa”. A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a közepén álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellette állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a közepén álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik – ezek lehetnének az ágak. A játék különböző csoporttagok kiválasztásával folytatódik, lehetőleg minél rövidebb idő alatt. A hármasnak azonnal meg kell formálnia az elefántot vagy a pálmafát méghozzá mindannyiuk részvételével. A csoport persze újabb formákat is kitalálhat, mint pl. a teáskanna (a teáskanna füle/kerek teste/szája).

211. *Forró vas*

A játékosok arccal befelé körbe állnak. Babzsákot adogatnak körbe kézből kézbe, ami mindig ugyanabba az irányba halad. Mindenki igyekszik olyan gyorsan továbbadni a zsákot, amilyen gyorsan csak lehet, mert akinél a zsák éppen abban a pillanatban van, amikor a játékvezető tapsol, az kiáll a játékból. Aki utoljára marad benn, az a győztes. A babzsákot nem szabad dobni, csak adogatni. Mindenkinek el kell fogadnia a szomszédjától, ha neki nyújtják. A játékvezető különböző időközönként tapsoljon, hogy a jeladás váratlanul érje a játékosokat! Ha sokan játszanak, két babzsák is mehet körbe.

212. Goofie

Goofie egy kedves, barátságos lény, aki állandóan növekszik, mert mindenki vonzódik hozzá, és része szeretne lenni. Álljunk fel laza csoportban, csukjuk be a szemünket és kezdjük el vándorolni körbe-körbe. Ha találkozunk valakivel, rázzuk meg egymás kezét és kérdezzük meg: "Goofie?". Ha egy kérdő "Goofie?" -t kapunk válaszul, akkor nem volt szerencsénk, nem találkoztunk vele. Csukott szemmel keressünk tehát tovább. Mialatt mindenki kézzel körbevándorol és Goofie után kérdezősködik, a játékvezető az egyik játékos fülébe súgja, hogy ő Goofie. Mivel Goofie tud látni, ezért ez a játékos kinyithatja a szemét. Goofie azonban sajnos néma, ezért ha vándorlásaink közben olyasvalakivel találkozunk, aki megrázza ugyan kezünket, kérdéseinkre azonban néma csend a válasz, akkor örülhetünk, mert végre megtaláltuk régóta keresett Goofie-nkat. Most végre kinyithatjuk a szemünket, megfoghatjuk Goofie kezét, mert mi is részévé váltunk. Goofie csak a két végén képes növekedni, ezért ha két kéz ragadja meg kezünket, ez azt jelenti, hogy Goofie-val valahol a közepén találkoztunk. Tapogatózzunk tehát valamelyik irányba tovább, amíg valaki nem figyelmeztet bennünket, hogy a sor végére értünk. Ha az utolsó keresgélő is csatlakozott Goofie-hoz, a játék véget ért. Talán valamivel közelebb is kerültünk egymáshoz.

213. Gordiuszi csomó

A játékosok álljanak rendezetlen csoportba, egymáshoz közel. Csukják be a szemüket, majd a résztvevők mindkét kezükkel fogjanak meg egy-egy másik kezét. A játékvezető nyitott szemmel körbejár, és segít mindenkinek. Ha túlságosan egyszerű lenne a csomó, vagy kisebb zárt kör alakulna ki, akkor a játékvezető egy-két kézfogást megváltoztathat. Amikor kész a "csomó", a résztvevők kinyitják a szemüket, és céljuk az, hogy - akár egyetlen kézfogás elengedése nélkül - kibogozzák a csomót és egy nagy kört alkossanak. Előfordulhat, hogy a bogozás közben a játékosoknak szokatlan, sőt kényelmetlen testhelyzeteket kell felvenniük. A játékosok szóval, ötletekkel segítsék egymást, de a társaik kezét semmiképpen se engedjék el! Két csoport verseng egymással. A két csapatból kiküldünk egy-egy játékost. A bennmaradó két csoport tagjai külön-külön „csomót képeznek”, s a beérkezők feladata kibogozni az „ellenséges” csoport csomóját.

214. Láncjáték

Kört alakítunk, megfogjuk a mellettünk álló kezét. Egy játékos a körön kívül, háttal áll a többieknek. A kezek kapcsolódását, a lánc folyamatosságát végig megtartva (szabály: a játék végéig nem szabad elengedni a szomszédok kezét), a kapcsolódó keze alatt átbújva, felettük átlépve összebogozzuk a láncot. A csomót a kezdetben háttal álló játékosnak kell kibontania, feladata az eredeti helyzet visszaállítása. Nagyobb létszámú csoport esetén két "kitaláló" is lehet. Fontos a játékidő: a lehető leggyorsabban kell dolgozniuk a kitalálóknak, már csak azért is mert társaiknak

időnként furcsa, kitekeredett pózokat kell megtartaniuk. Az egyszerű szabályok ellenére nem könnyű, s nem teljesen veszélytelen játék. Vigyázni kell egymás testi épségére! A játék során meg kell fogni egymás kezét, sőt a testek is egymáshoz érnek- míg a résztvevők a feladat végrehajtására, a szabályok betartására figyelnek, a vezető számára igazából erről szól a játék

215. Gombolyagdobálás

A játékosok körben állnak, egymástól olyan távolságra, hogy még könnyen tudják dobni és elkapni a gombolyagokat. A játékvezető kezdi. Valamennyit leteker a gombolyagból, megfogja a végét és odadobja a csoport bármelyik tagjának. Ő elkapja, megfogja a fonalat, és a kezében tartja, majd leteker belőle valamennyit és eldobja a következőnek. Így jól látni, hogy ki kapott már "labdát", ki tartja a fonalat a kezében. Fokozatosan kialakul egy háló, s mindenkinek csak egyszer lehet a kezébe kapni a gombolyagot és a fonalat. Mikor már mindenki kapott labdát, akkor álljunk meg egy kicsit: így mindenki össze van kötve mindenkivel, mindenki kapcsolatban van mindenkivel. S most jön a nehezebb: ezt a jól felépített hálót lebontjuk.

Változatok: **Ülve:** Ha a csoportban vannak olyanok is, akiknek az álldogálás megerőltető, a játékot természetesen körben ülve is játszhatjuk, sőt végső esetben az asztal körül ülve is guríthatjuk egymásnak a fonalat. Ilyenkor a szálakat az asztalon hagyjuk feküdni, és csak a végén emeljük fel a kész hálót. **Több színű fonállal:** Még mutatósabb "pókhálót" kapunk, ha egy második, lehetőleg az elsőtől nagyon elütő színű gombolyagot is körbe dobálnak a játékosok. Ilyenkor az a szabály, hogy a két különböző színű gombolyagot senki sem dobhatja ugyanannak az embernek. Így a végére mindenkinek mindkét kezében lesz fonal. Természetesen ennek a dupla hálónak a lebontása is nehezebb!

216. TIK és TAK

A játékosok körben ülnek. A játékvezető tőle balra egy tárgyat (kocka, labda stb.) ad a mellette ülőnek, és azt mondja: „Ez a TIK.” Mire a mellette ülő visszakérdez: „Mi ez?”. A játékvezető megismétli: „Ez a TIK.” Ekkor a mellette ülő továbbadja a következő játékosnak, és ezt mondja: „Ez a TIK.” Mire az is visszakérdez: „Mi ez?”. Ez a kérdés visszajut a játékvezetőhöz, aki válaszolja: „Ez a TIK.” Ekkor mondhatják és adhatják csak a következő játékosnak. Ez a kérdés-felelet játék minden játékosnál lejátszódik. Egyszer csak a játékvezető a tőle jobbra ülőnek is ad egy másik tárgyat, és azt mondja hozzá: „Ez a TAK.” Ugyanez a játék tehát a másik irányban is elindul. És egyszer csak a két tárgy találkozni fog, sőt ellentétes irányban el is hagyják egymást. A játék addig tart, amíg a tárgyak visszaérkeznek a játékvezetőhöz

217. Szeretem azt, aki...

A játszók létszámánál eggyel kevesebb széket rendezünk körbe. A középben álló tanár kezdi a játékot, pl. így: „Szeretem azt, aki szemüveges.” A „megszólított gyerekeknek helyet kell cserélniük, miközben a tanár is igyekszik elfoglalni egy széket. A szék nélkül maradó gyerek áll középre és szólítja fel helycserére a többieket. A játék során szóba kerülhet külső leírás, kedvtelés, közös élmény, tény, különleges képesség, stb.

218. Kéz kezet ér

A tanulókat hatosával körbeállítjuk. Jobb kezüket a körbe nyújtják és egymásra helyezik. Ugyanígy cselekszenek a bal kezükkel is. A legfelső kézre a tanár rajzol egy jelet. A játék kézcserek sorából áll. A vezényszóra az alsó kéz legfelülre mozdul, követik sorban a többiek, mindaddig, míg a megjelölt kéz kerül ismét felülre. Gazdálkodni kell hellyel, idővel, s nagyon sokat számít a koncentráció erőssége. Kellő gyakorlás után a csapatok versenyezhetnek egymással.

219. Vakhernyó

A csoporttagok egymás mögött felsorakoznak (csoportonként külön). Az elöl álló kivételével mindenki becsukott szemmel áll. Az első – akinek nyitva van a szeme – szabadon vezeti a csoportját a teremben. Egy idő után csere, hogy mindenki megtapasztalhassa mindkét szerepet.

220. Üléskör

A résztvevők vállukat összeérintve kört alkotnak. Ennél a játéknál fontos, hogy a kör szabályos legyen, és hogy a csoporttagok összehangolják a mozgásukat. A játékosok valamennyien balra fordulnak úgy, hogy egymás mögött állnak a körben, A játékosok közötti teret csökkentik olyan módon, hogy valamennyien kis oldalazó lépésekkel a kör közepe felé haladnak. A lehető legkisebb és szabályos kört kell alkotni – ehhez a játékosok szorosan egymás mögött állnak. Jeladásra mindenki egy időben leül. Ezen a módon ki-ki „karosszéke” lesz az előtte állónak. Ennél a játéknál különösen ügyelni kell arra, hogy egyeseknek kellemetlen lehet mások érintése. Aki nem akar, az ne vegyen részt a játékban!

6.1.4. KONFLIKTUSKEZELÉS

A játékok az önérvényesítés, a társas hatékonyság sikerét és kudarcát, a csoporton belüli rokonszenvi viszonyokat megtapasztalására adnak lehetőséget. A tagok átélhetik a kudarc, a veszteség érzését és azt, hogy mennyire fontosak a többiek számára, hányszor lépnek velük kapcsolatba, így a csoporttagok egymás iránti érzései is feltáruulnak. A rivalizálás, versengés mellett, a frusztráció és akadályoztatás élménye jelenik meg konfliktushelyzetben. Annak aki sikeres a játékban, az a pozitív önérvényesítés élményét adja.

221. *Adj király katonát!*

Ismert gyerekjáték. A csoport két részre oszlik. A két csapat egymással szemben áll. A játékot a csapatkapitányok felelőse vezeti be:

- Adj király katonát!
- Nem adok.
- Akkor szakítok.
- Szakíts, ha bírsz.

Ezután az egyik csapat egy tagja neki szalad a másik csapatnak, akik szorosan fogják egymás kezét. Ha sikerül elszakítani a láncot, egy játékosnak vele kell mennie, ha nem neki kell ott maradnia. Aztán csere.

222. *Helycsere*

Körbeülve, a vezető pl. azt mondja: mind, akik ma autóban ültek, cseréljenek helyet. Akinek nem jut hely, az hívhat újra.

- Számot kapnak a játékosok, a hívott számoknak kell helyet cserélniük.
- Középen van bekötött szemmel valaki. Akit elfog a helycserekor, annak a helyére ülhet.
- Néhány játékos szám helyett gyümölcsnevet kap, ha hívják, nekik kell helyet cserélniük.
Ha fals nevet hívnak, mindenki helyet cserél.

223. *Gyümölcskosár*

A csoporttagok körben ülnek, egy valaki középen áll. Mindenki kap egy gyümölcsnevet. Amikor a középen álló elkiáltja magát: „A szilva (például) cseréljen helyett az almával(például)”. akkor a két megnevezett játékos feláll és minél gyorsabban megpróbál helyett cserélni. A középen álló igyekszik ezt azáltal megakadályozni, hogy ő ül le az egyik székre. Akinek nem jut szék az folytatja a játékot. Ha a középső ember azt mondja: „Kiborult a gyümölcskosár”, akkor, mindenkinek fel kell állnia és máshova leülnie, mint ahol eddig ült.

224. *Családi perpatvar*

A résztvevők körben ülnek. Mindenki kap egy szerepet pl. apa, anya, gyerek. A játékmester a kör közepén áll, és ha valamelyik szerepet mondja, akkor azoknak helyet kell cserélni, illetve a játékvezetőnek is helyet kell keresni magának. Akinek nem jut ülőhely, beáll a kör közepére és ő lesz a játékmester. Ha azt mondja kör közepén álló játékos, hogy családi perpatvar, akkor mindenki helyet cserél valakivel, s folytatódik a játék előlről. Figyelemfejlesztésre, gyorsaságra, reakcióképesség fejlesztésére alkalmas.

225. *Ki bírja cérnával?*

Páros játékról van szó. Hosszú cérnákat szakítunk le, aminek két végére hurkot kötünk. Egy-egy játékos beledugja a mutatóujját a hurokba. Szembeülnek és a cél az, hogy a cérnával elhúzzák a másik kezét az asztal széléig. Egy menet egy percig tart. Mindenki mindenki ellen játszik, és az eredményeket táblázatban összesítik. A pontozásnak különböző variációi vannak, ami az átélt élményt is módosítja. Az egyik amikor csak a győzelemért jár pont a veszteségért, és a cérnaszakításért nem. Ebben az esetben leginkább az derül ki, hogy kit hagynak nyerni (hiszen a cérna valószínűleg előbb szakad, minthogy bárki kezét el lehetne húzni általa). A másik lehetőség, hogy a győzelem egy pontot, a cérnaszakítás nulla pontot, a vereség pedig egy mínusz pontot ér. Ez kielemezi a rivalizálást, nyerni szinte lehetetlen, hiszen jobban megéri elszakítani a másik félnek a cérnát, mint beletörödni a vereségbe. Harmadik lehetőség, hogy a nyereség két pontot, a vereség egy pontot ér, döntetlen esetén nem jár pont, a cérna elszakítása pedig két pont levonással jár. Ebben az esetben érdemes nyerni hagyni a másikat: még így is jobban jár az ember, mintha szakít, vagy döntetlent ér el.

6.1.5. KOMMUNIKÁCIÓ

A játékok célja a verbális kommunikáció kifejezőképességének fejlesztése, a nonverbális kommunikáció gyakorlása, az információtorzulás megtapasztalása. A játékok a nem verbális kifejező készség fejlesztését célozzák, annak átélését, hogy bármilyen korlátozás mennyire megnehezíti a verbális kommunikációt, és hogy milyen nehéz csupán gesztusokkal kifejezni valamit.

226. *Rosszul értelmezett üzenetek*

Öt-hat fős kiscsoportok alakulnak. A tagok egytől ötig, illetve hatig kapnak sorszámot, ez a szereplés sorrendjét jelzi. Az 1-es számú résztvevő kigondol egy hétköznapi tevékenységet és elmutogatja (pl. megvajazza a kenyeret). A 2-es számú igyekszik megérteni, és anélkül, hogy

elárulná, amire gondolt, mutogatással folytatja a cselekvést (pl. lekvárt ken a vajás kenyerekre és szendvicset készít). A 3-as számú tovább mutogat (pl. körbeadhatja a szendvicseket), s ugyanezt teszik a következők is. (Az adott példát folytatva 4-es számú megeszi a szendvicseket, az 5-ös pedig elmosogatja a tányérokat.) Fontos szabály, hogy a gyakorlat közben senki sem szólhat a másikhoz, és metakommunikációs eszközökkel sem árulhatja el egyetértését vagy egyet nem értését.

Ha minden csoport befejezte a feladatot, meg kell beszélni, hogy mi volt az első számú játékos mondandója, és mennyiben kötődtek, vagy nem kötődtek ehhez a többiek.

Variációs lehetőség: Egy erre vállalkozó résztvevő a teljes csoport előtt mutogatja el a kezdő tevékenységet. A csoportból bárki, aki úgy gondolja, hogy felismerte azt, feláll és folytatja a következő mozzanattal. Aki ezt felismeri, szintén feláll és folytatja az eseménysort. Addig kell folytatni, amíg mindenki részt nem vett. A feladat végén hasonlítsuk össze az elképzeléseket és legyünk felkészülve a meglepetésekre.

227. *Ki vagyok én?*

A játékvezető minden játékos hátára egy papírcetlit ragaszt, amelyen egy szó áll (kapcsolódhat a tananyaghoz pl.: matematika: testek, síkidomok nevei, számok; magyar: melléknevek, tulajdonnevek stb.). Ezután a játékosok egyszerre elindulnak, egymásnak kérdéseket tesznek föl (személyenként egyet), s a válaszokat meghallgatva ki kell találniuk, hogy milyen szó van a hátukra ragasztva.

228. *Add tovább a mozdulatot!*

A csoport körben áll. A csoport egyik tagja mutat egy tetszőleges mozdulatot, ezt a következő átveszi, és hozzátesz egy másikat. Ezt a másik mozdulatot átadja a mellette állónak, aki átveszi, tesz hozzá egyet, és átadja a következőnek. Stb.

229. *Szavak nélkül*

A résztvevők körben ülnek. Az egyik csoporttag feláll, sorban odamegy társaihoz és tetszés szerinti gondolatot, érzést, üzenetet közöl velük szavak nélkül, nonverbális eszközökkel. (A gyakorlatot korlátozhatjuk egy adott kommunikációs csatornára, például az érintésre, mimikára, gesztusokra.) Ezután mindenki hasonló módon jár el.

A résztvevők megbeszélik érzéseiket, szorongásaikat, tisztázzák a nem egyértelmű üzeneteket, valamint a gyakorlat általánosítható tanulságait.

230. Szájról szájra

A demonstrációra önként jelentkezők egyikük kivételével kimennek a szobából. A bent maradónak a csoportvezető lassan és jól érthetően felolvassa az üzenet szövegét egy papírról. Ezután még egyszer felolvassa ugyanígy. Behívják a második személyt, akinek az első emlékezetből elmondja az üzenetet. Kérésre még egyszer elmondhatja ő is.

A gyakorlat ugyanígy folytatódik, amíg az utolsónak maradó is meghallgatja az üzenetet, majd a táblára vagy tacepaóra emlékezetből fölírja. Ezután emellé tesszük az eredetileg fölolvastott üzenetet és összehasonlítjuk a kettőt. A megfigyelők beszámolnak tapasztalataikról.

231. Halandzsa 1

Párokat formálunk, s ezek a párok kitalált nyelven beszélgetni kezdenek. A hangok dallamából, jellegéből, s kézmozdulataikból kell megérteniük egymást. A teremben szabadon járkálva igyekezzünk minél több társunkkal kapcsolatot teremteni. Ne hagyjuk abba, ha zavar támad! Nagyobb beszélgető csoportok is kialakulhatnak. Meg kell oldani a felmerülő kommunikációs zavarokat. Ki tudja, hátha valami fontos dolgról van szó!

232. Halandzsa 2

A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint megegyeznek abban, hogy miről fognak „beszélgetni”. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, csupán halandzsa nyelven fejezzék ki mondanivalójukat. A többieknek kell kitalálnia, hogy miről van szó. Érdekes több kört is játszani. Van olyan változata is a játéknak, amikor a halandzsa helyett csak és kizárólag számokat mondanak a játékosok.

233. Amerikából jöttünk

Közismert gyerekjáték. A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint megegyeznek egy foglalkozásban. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, az adott foglalkozást gesztusokkal jelenítsék meg. A terembe visszatérve így szólnak: „Amerikából jöttünk, mesterségünk címere: x (Az adott foglalkozás kezdőbetűje)” A többieknek kell kitalálnia, hogy mi a választott foglalkozás. Akinek sikerül az párt választ magának, és ők lesznek a következő feladvány kitalálói.

234. Az egész világ így csinálja

A játékosok körben ülnek. Egy játékos kimegy. A többiek megegyeznek egy határozó szóban, például, okosan, türelmesen, türelmetlenül, méltóságteljesen stb. A feladat az, hogy amikor a játékos bejön kitalálja az adott határozó szót. Olyan cselekvésre vonatkozó kérdéseket tehet fel, ami

arra vonatkozik, hogy hogyan csinálja az adott dolgot az egész világ. Például: Hogyan mos autót az egész világ? Hogyan reggelizik az egész világ? Stb. A csoportból mindig mást kérdezhet, és akit kérdez, annak az a feladata, hogy gesztusokkal, mimikával, eljátssza az adott kérdésre a választ, úgy, hogy az a kitalálendő határozószónak megfeleljen, például méltóságteljesen mosson autót, reggelizzen, stb. Akinél a kitaláló rájön a határozószóra, az megy ki a következő körben.

235. Csak rám figyelj!

A csoporttagok félkörívben ülnek, három személy lesz a játékos. A feladat egyszerű: ketten elmélyülten beszélgetnek, úgy, hogy csak egymásra figyelhetnek közben. A harmadik feladata, hogy bármilyen eszközzel, de anélkül, hogy a másik két játékoshoz érne, magára vonja valamelyik beszélgetőtárs figyelmét. Érdekes előre meghatározni az idői keretet mondjuk 2-5 perc között. Utána más csoporttagok is kipróbálhatják magukat a „beszélgető” és a „megzavaró” szerepkörében.

236. Érzelmek 1.

A tagok körben ülnek. Minden tagnak egy-egy érzést, egy - egy emóciót, érzelmet kell életre keltenie, szavak nélkül, pusztán nem verbális jelzésekkel megjelenítenie. A többieknek kell kitalálnia, mi lenne az adott érzelem. A játék úgy is játszható, hogy a csoportvezető előre, cetlikre felír érzelmeket és minden csoporttag húz egyet, de úgyis, hogy mindenki keres magának egy olyan érzelmet, amit jellemzőnek érez az adott pillanatban saját magára

237. Hotelportás

A játékosok közül egy valaki lesz a hotelportás, a többi játékos a vendég. A vendégek „némák”, nem tudnak beszélni, csak különböző non-verbális eszközökkel fejezhetik ki magukat. Viszont mindnyájuknak van valamilyen problémája, amiben a hotelportástól kér segítséget. A portás – az egyetlen aki beszélhet – feladata, hogy kitalálja mit kívánnak tőle.

238. Szinkronizálás

Páros játék. A párok egyik fele, csupán nem verbálisan fejezheti ki magát, gesztusokkal, mimikával, mozdulatokkal, stb. A párok másik fele beszél helyette, szinkronizálja a másik mozdulatait. Később cserélnek. A játék fordítva is elképzelhető: ebben az esetben nem a beszélő követi a „képet”, hanem az ő - mozdulatlanul előadott- mondanivalóját illusztrálja, fejezi ki nem verbálisan a másik fél.

239. Ikerpárbeszéd

A játékban minden gyermeknek van egy „ikerpárja”, akinek megfogja a kezét. Ettől kezdve minden pár egy gyermeknek számít, és így párban beszélgetnek egy másik gyermekkel, azaz egy másik

párral. A beszélgetés úgy folyik le, hogy az egyik szót a pár egyik tagja mondja, a másikat a másik, egészen addig, amíg a mondat be nem fejeződik. A választ hasonló módon adja a másik pár. A megbeszélés a feladat minden részletét tisztázhatja, könnyű volt, vagy nehéz, kellemes volt vagy zavaróvá vált a játékosok szerint, sikerült az összhangot elérni vagy sem stb.

240. *Pletyka*

A résztvevők egymás mellett ülnek. Az első fülébe sűgünk egy hosszabb, de még megjegyezhető mondatot. Ezt sűgással kell egymásnak továbbadniuk. Az utolsó a sorban hangosan kimondja. Ha jó mondatot választottunk, akkor a végére biztosan átalakul.

241. *Tűz-víz*

Klasszikus gyermekjáték: egy eldugott tárgyat keres valaki bekötött szemmel, a többiek „hideg / langyos / forró” jelzésekkel irányítják.

242. *Szemkapu*

A játékosok körben állnak, egyikük kimegy. A többiek megbeszélik, hogy melyik kettő között lesz a kapu. A kiválasztott játékosnak a kör közepén állva, a körben lévőknek pusztán a tekintetéből (nem szabad hunyorítani, kacsintani sem) kell rájönnie, hogy melyik az a két személy, akik között ki tud lépni a körből.

243. *Érzelmek 2.*

A jelentkező játékos kihúz egyet az érzelmeket leíró kártyák közül (ezek lehetnek csak érzelmeket jelentő szavak, vagy jellegzetes érzelmeket ébresztő helyzetek leírásai), a nézőknek nem verbális jelek alapján ki kell találniuk, hogy miről van szó.

244. *Térközbeállítás*

A játékosok két sorban állnak egymással szemben legalább három méter távolságra. Az egyik oldalról lassan elindulnak, a szemben lévőknek tekintetével meg kell állítania a közeledőt azon a ponton, ahol a közelsége még nem zavaró a számára. Ezután szerepcsere. A harmadik esetben egyszerre indulnak, és együttes mozgással kell megtalálniuk a mindkettőjük számára megfelelő egymásközi távolságot. A gyakorlat után meg kell beszélni a térközsabályozás kulturális és egyéni vonatkozásait.

A JÁTÉKOK NÉVJEGYZÉKE

A bíró	129.	M
A galambom nem piszkos	35.	É
A háromrészes krokodil	188.	Sz
A helyzet kulcsa	113.	M
A kalóz kincse	66.	F
A láthatatlanná tévő palást	51.	F
A nyomozó	130.	M
ABC	97.	F
Add tovább a hangot!	111.	M
Add tovább a mozdulatot!	105.	M
Add tovább a mozdulatot!	228.	Sz
Adj hozzá egy mozdulatot!	106.	M
Adj király katonát!	221.	Sz
Adok ,kapok	131.	M
Alkoss mesét!	139.	M
Állj!	112.	M
Amerikából jöttem...	233.	Sz
Amit szívesen csinállok	180.	Sz
Anagrammák	107.	M
Anagrammák	140.	G
Árokmacska	3.	É
Az egész világ így csinálja	234.	Sz
Az én családom	125.	M
Az inga nyelve	203.	Sz
Baglyocska	12.	É
Bambázás	173.	G
Barchoba	153.	G
Betűjáték	108.	M
Bizalmi esés	207.	Sz
Bizalomjáték	208.	Sz
Borstörés	8.	É
Botmegközelítés	4.	É
Bumm	109.	M
Cowboy	6.	É
Csak fordítva	9.	É
Csak fordítva	45.	F
Csak fordítva	194.	Sz
Csak rám figyelj!	235.	Sz
Családi perpatvar	224.	Sz
Csattanó	104.	M
Csavaros tetők	25.	É
Csináld utánam!	101.	M
Csoportkép neked	202.	Sz
Csörgőkígyók	22.	É
Dallánc	128.	M
Dobbants, tapsolj!	88.	F
Dobbants, tapsolj!	110.	M
Dobj egy betűt!	143.	G
Dróton húzva	135.	M
Dúdoló, avagy tárgykeresés hang után	23.	É

Egyenesből – keresztbe	191.	Sz
Egyel arrébb	193.	Sz
Egyszer volt....	134.	M
Egyszerre indulni	209.	Sz
Elefánt és pálmafa	210.	Sz
Elnök, titkár, jegyző	198.	Sz
Előről is, hátulról is	155.	G
Emlékszel?	136.	M
Én vagyok az oroszlán	197.	Sz
Érzelmek 1.	236.	Sz
Érzelmek 2.	243.	Sz
Evolúció	195.	Sz
Fababa	204.	Sz
Fecskék	41.	É
Fej, vagy írás	29.	É
Fejezd be a gondolatom!	149.	G
Fekete, fehér, igen, nem	76.	F
Fekete-fehér, igen-nem	159.	G
Felderítő	62.	F
Figyelj, tapsolj!	78.	F
Fogyókúra	123.	M
Fókák	40.	É
Folytasd a sort!	150.	G
Folytasd az akciót	114.	M
Fordíts meg gyorsan!	156.	G
Forró vas	211.	Sz
Föld, víz levegő	141.	G
Földrengés	85.	F
Fölismerlek	183.	Sz
Furcsa kérdés	161.	G
Fusson a hármast!	87.	F
Fülbe sűgős futás	86.	F
Fűzzünk együtt!	102.	M
Gesztényeszedés	32.	É
Gombolyagdobálós	215.	Sz
Gondolatolvasó	93.	F
Goofie	212.	Sz
Gordiuszi csomó	213.	Sz
Gumiember	26.	É
Gyors távirat	83.	F
Gyorstávirat	19.	É
Gyöngygyűjtés	28.	É
Gyümölcskosár	223.	Sz
Halandzsa 1.	231.	Sz
Halandzsa 2.	232.	Sz
Halászat	61.	F
Hallgass meg és csináld meg!	71.	F
Hangcsere	115.	M
Hatos futás	34.	É
Helycsere	222.	Sz
Hess ki a rétről!	33.	É
Hipp-hopp	70.	F
Hogy csináljam?	48.	F
Hogy is volt ez?	169.	G

Hol járunk? Mit csinálunk?	152.	G
Hol ketyeg?	63.	F
Hol szól a csengő?	65.	F
Hol vagy Jancsi?	24.	É
Hol vannak?	56.	F
Horgászás	13.	É
Hotelportás	237.	Sz
Hottentották királya	158.	G
Húgomasszony ki vagyok?	21.	É
Hullámzás	206.	Sz
Igaz vagy hamis?	154.	G
Így használják	116.	M
Ikerpárbeszéd	239.	Sz
Indiánnév	182.	Sz
Ismerd fel a párját!	185.	Sz
Ismerem? Felismerem?	117.	M
Játék a betűkkel, szavakkal	95.	F
Játék a kezekkel	99.	M
Játék elemlámpával 1.	49.	F
Játék elemlámpával 2.	50.	F
Játék kézben	55.	F
Jégtáblák	190.	Sz
Jegyezd meg és mesélj!	163.	G
Jegyezd meg!	132.	M
Jelbeszéd	118.	M
Jeruzsálem-Jerikó	72.	F
Jobb oldalon nincs senki sem...	184.	Sz
Jól figyelj!	52.	F
Kacsintó	47.	F
Kacsintós	10.	É
Kacsintó-szaladó	14.	É
Kakkuló	80.	F
Kakukkmadár	15.	É
Kakukktojás	151.	G
Kendőrablás	37.	É
Keresd a szót!	167.	G
Kétperces önéletrajz	133.	M
Ketyegő óra	16.	É
Kéz kezét ér	218.	Sz
Kézbjáték	187.	Sz
Kéztükrözés	1.	É
Ki bírja cérnával?	225.	Sz
Ki emeli fel hamarabb a zászlót?	43.	É
Ki gyűjt többet?	39.	É
Ki lesz az első?	38.	É
Ki marad a végén?	69.	F
Ki vagyok én?	227.	Sz
Kígyó	196.	Sz
Kinek a keze(lába)?	58.	F
Körbelabda	31.	É
Kötéltáncos	36.	É
Közös mondandó	119.	M
Közös nevező	145.	G
Kukta-bukta, ritty- rotty	74.	F

Kulcsos játék 1.	64.	F
Kulcsos játék 2.	92.	F
Lábas	147.	G
Láncjáték	148.	G
Láncjáték	214.	Sz
Légy viking!	189.	Sz
Levélküldős	199.	Sz
Liftezés	205.	Sz
Memória játék kártyával	100.	M
Mesterségünk címere	59.	F
Mi hiányzik?	54.	F
Mi történt tegnap?	138.	M
Mi változott?	120.	M
Mi van a kosárban?	27.	É
Mi volt a képen?	121.	M
Mihez választottál?	124.	M
Mire használhatod?	162.	G
Mit súgtam?	82.	F
Mit visz a hajó?	89.	F
Mókusok háza	200.	Sz
Mondd a nevem!	126.	M
Név hullám	178.	Sz
Névkígyó	177.	Sz
Névlánc	122.	M
Névlánc, viráglánc	90.	F
Nyomozz! -Keress,találj,hallgass!	2.	É
Összegyűrt történetek	175.	G
Pantomim	98.	M
Pantomim staféta	60.	F
Pista bá' mondja	160.	G
Pletyka	240.	Sz
Pókháló névjáték	179.	Sz
Postakocsi	84.	F
Rakjuk össze, szedjük szét!	166.	G
Robotillesztő	201.	Sz
Rókahurok	5.	É
Rosszul értelmezett üzenetek	226.	Sz
Szájról szájra	230.	Sz
Szavak nélkül	229.	Sz
Szélkakas	18.	É
Szellemkopogtató	17.	É
Szembekötő fülelő	20.	É
Szembekötősdí	186.	Sz
Szemkapu	242.	Sz
Szemmérték -távolságbecslés	11.	É
Szeretem azt, aki...	217.	Sz
Szigetek	68.	F
Színes sarkok	157.	G
Szinkronizálás	238.	Sz
Szóban szó	165.	G

Szóból szó	164.	G
Szoboralkotás	81.	F
Szófűzés	142.	G
Szókitaláló	94.	F
Szól a rádió	79.	F
Szólánc	91.	F
Szólások szereposztásban	172.	G
Szövegrekonstrukció	176.	G
Találd ki!	168.	G
Találd meg a párodát!	42.	É
Tapsold vissza!	137.	M
Távirat	96.	F
Tegyük gyorsan sorba!	170.	G
Térközbeállítás	244.	Sz
Tiéd az utolsó szó!	174.	G
Tigris színre lép	103.	M
TIK és TAK	216.	Sz
Tiltott mozdulat	46.	F
Tiltott szó	77.	F
Titkos boríték	127.	M
Titkos karmester	57.	F
Titkos karmester	192.	Sz
Tolvajlépés	7.	É
Töltött kolbász	146.	G
Török-görög	73.	F
Történetgyár	171.	G
Tükörjáték	44.	F
Tűz, víz	75.	F
Tűz-víz	241.	Sz
Ugass, kiskutyám!	67.	F
Új személyazonosság	181.	Sz
Üléször	220.	Sz
Vakhernyó	219.	Sz
Valami történt közben	53.	F
Varázsdoboz	144.	G
Vöröspecsenye	30.	É

FELHASZNÁLT IRODALOM

- BAGDY EMŐKE – TELKES JÓZSEF: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában. Budapest, 1988, Tankönyvkiadó.
- BARKOCZI ILONA – KLEIN SÁNDOR: Gondolatok az alkotóképességről és vizsgálatának egyes problémáiról. Magyar Pszichológiai Szemle, 1968. 4. sz.
- CSUKÁS ISTVÁN: Az én játékoskönyvem Móra Könyvkiadó, 1980.
- CZEIZEL ENDRE: Az érték bennünk van. Budapest, 1984, Gondolat Kiadó.
- GABNAI KATALIN: Drámapedagógia
- HÁMORI JÓZSEF: Nem tudja a jobb kéz, mit csinál a bal... Kozmosz Könyvek. Budapest, 1985.
- HEBB, DONALD O.: A pszichológia alapkérdései. Budapest, 1983, Gondolat Kiadó,
- KIS JENŐ-KIS JENŐNÉ: De jó játék ez gyerekek! Tankönyvkiadó, Budapest
- LÉNÁRD FERENC: A gondolkodás hétköznapijai. Budapest, 1982, Akadémiai Kiadó.
- LÉNÁRD FERENC: A problémamegoldó gondolkodás. Budapest, 1978, Akadémiai Kiadó.
- LÉNÁRD FERENC: Képességek fejlesztése a tanítási órán. Budapest, 1982, Tankönyvkiadó.
- MÉRŐ LÁSZLÓ: Észjárások. A racionális gondolkodás korlátai és a mesterséges intelligencia. Budapest, 1989, Akadémiai Kiadó.
- MÉRŐ LÁSZLÓ: Mindenki másképp egyforma.: Logikai játékok. Természet Világa. 1997. 6-7. száma
- PADISÁK MIHÁLY: Mindenki játékoskönyve. Múzsák Közművelődési Kiadó 1990.
- ROBERT FISHER: Hogyan tanítsuk gyermekeinket gondolkodni? Műszaki Könyvkiadó, Budapest, 2000.
- RUBINSTEIN, Sz. L.: Gondolkodáslélektani vizsgálatok. 1970, Gondolat Kiadó.
- SALAMON JENŐ: Az értelmi fejlődés pszichológiája. 1983, Gondolat Könyvkiadó.
- PIETRASINSZKI, ZBIGNIEW: A helyes gondolkodás pszichológiája. Budapest, 1966, Gondolat Kiadó.
- ZÉTÉNYI T.: Kreativitás és tapasztalat. Magyar Pszichológiai Szemle, 1978.
- VERA F. BIRKENBIHL: Játsszunk együtt! Személyiségfejlesztő társasjátékok. Saxum Kiadó Bt. Debrecen, 2007.
- VITÁNYI IVÁN: A kreativitás alkalmazása és jelentősége. Valóság, 1979. 10. sz.

Munkánkhoz felhasználtuk az interneten e témában jelenleg megtalálható játékleírásokat is.

TARTALOMJEGYZÉK

1.	Ajánlás	2
2.	Érzékelés, észlelés	4
2.1.	Az érzékelést, észlelést fejlesztő játékok	6
2.1.1.	A vizuális érzékelés, észlelés	7
2.1.2.	Az auditív (hallási) érzékelés, észlelés	11
2.1.3.	A kinesztetikus érzékelés, észlelés	14
2.1.4.	A térbeli érzékelés, észlelés	17
3.	Figyelem	21
3.1.	A figyelmet fejlesztő játékok	23
3.1.1.	A vizuális figyelem	24
3.1.2.	Az auditív (hallási) figyelem	29
3.1.3.	Játékos tanulás	35
4.	Emlékezet	38
4.1.	Az emlékezetet fejlesztő játékok	41
4.1.1.	A rövid távú emlékezet	42
4.1.2.	A hosszú távú emlékezet	50
5.	Gondolkodás	55
5.1.	A gondolkodást fejlesztő játékok	59
5.1.1.	Analógiás, fogalmi gondolkodás	60
5.1.2.	Inverz, illetve divergens gondolkodás	65
5.1.3.	Analitikus, szintetikus gondolkodás	70
5.1.4.	Kauzális gondolkodás	72
6.	Szociális képességek	80
6.1.	A szociális képességeket fejlesztő játékok	82
6.1.1.	Ismerkedés, megismerés	84
6.1.2.	Együttműködés	86
6.1.3.	Csoportépítés, kapcsolatfejlesztés	90
6.1.4.	Konfliktuskezelés	96
6.1.5.	Kommunikáció	97
	A játékok névjegyzéke	102
	Felhasznált irodalom	107
	Tartalomjegyzék	108