

|                                            |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Kiskunhalas Város<br/>Önkormányzata</p> | <p>TÁMOP-3.1.4.-08/2 Kompetencia<br/>alapú oktatás, egyenlő hozzáférés-<br/>innovatív intézményekben<br/><br/>TÁMOP-3.1.4-08/2-2009-0065</p> |   |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

# HHH tanulók bevonása a tanórán kívüli fejlesztő foglalkozásokba

Készítette:

Csendes Sándorné

## TARTALOMJEGYZÉK

|                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| I. Bevezető                                                                                 | 3.  |
| II. Fogalmak                                                                                | 4.  |
| III. A hátrányos helyzetet csökkentő stratégiák és alkalmazásuk,<br>fejlesztendő képességek | 5.  |
| a) Óvoda-iskola átmenet                                                                     | 5.  |
| b) Szakkörök                                                                                | 9.  |
| c) Diákönkormányzat                                                                         | 13. |
| d) Pályaorientáció                                                                          | 14. |
| e) Napközi                                                                                  | 14. |
| f) Kulturális felzárkóztatás                                                                | 18. |
| IV. Összegzés                                                                               | 19. |
| V. Felhasznált irodalom                                                                     | 21. |
| VI. Ajánlott irodalom                                                                       | 21. |
| VII. Mellékletek                                                                            | 22. |

Bevezetőmben először utalok arra, hogy innovációmért miért tartottam szükségesnek. Táblázatomba foglalt elégedettség mérési eredményeink nagymértékben meghatározzák teendőinket a különböző kulturális és szociális háttérű tanulókkal kapcsolatban.

Ezután a hátrányos helyzetű tanulók számáról adok tájékoztatást. A továbbiakban következik néhány fogalom: képesség, a képességek felosztása, HH és HHH tanulók, IPR.

A fő részben a HHH tanulók tanórán kívüli képességfejlesztésének azon lehetőségeit foglalom össze, melyek megvalósíthatók tanórán kívül a következő területeken:

- Óvoda – iskola átmenet
- Szakkörök, egyéni foglalkozások
- Diákönkormányzat programjai
- Pályaválasztás
- Napközi
- Kulturális programok

## **I. Bevezető**

Innovációm elkészítésének szükségességét éreztem a két évvel ezelőtti elégedettségmérés tanórán kívüli képességfejlesztéssel összefüggésbe hozható kérdésekre kapott mutatók alacsony értéke miatt. A következő táblázat mutatja, mely értékeket tartottam fontosnak kiemelni.

| <b>Téma</b>                                  | <b>tanuló</b> | <b>szülő</b> |
|----------------------------------------------|---------------|--------------|
|                                              | 2008. (%)     | 2008.(%)     |
| 1. Más népek kultúrájának megismerése        | 78            | 73           |
| 2. Fegyelem, viselkedés, illem               | 66            | 73           |
| 3. Osztályközösség működése                  | 75            | 80           |
| 4. Iskola délutáni és szabadidős programja   | 77            | 77           |
| 5. Foglalkozás a gyenge képességű tanulókkal | 76            | 75           |

|                                                    |    |  |
|----------------------------------------------------|----|--|
| 6. Iskolarádió működése                            | 75 |  |
| 7. Iskolán kívüli délutáni és szabadidős programok | 77 |  |

A 2008-as eredmények miatt cél, hogy ezeken legalább néhány százalékot javítsunk. Ezért összegyűjtöttem és a kollégáknak hozzáférhetővé teszem azokat a lehetőségeket, amelyek a HHH tanulók tanórán kívüli képességfejlesztéséhez hozzájárulhatnak. Lehetővé kell tennünk, hogy ezeknek a gyerekeknek hátrányaikat csökkentsük, illetve, ha módunk van rá, szüntessük meg.

Iskolánkban 172 fő hátrányos helyzetű tanuló van, közülük 57 fő halmozottan hátrányos helyzetű.

## **II. Fogalmak:**

*Hátrányos helyzetű* gyermek, tanuló: az, akit családi körülményei, szociális helyzete miatt a jegyző védelembe vett, illetve aki után rendszeres gyermekvédelmi támogatást folyósítanak

*Halmozottan hátrányos helyzetű* az a tanuló, akinek a törvényes felügyeletét ellátó szülője - a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról szóló törvényben szabályozott eljárásban tett önkéntes nyilatkozata szerint - tanuló esetében a tankötelezettség beállásának időpontjában legfeljebb az iskola nyolcadik évfolyamán folytatott tanulmányait fejezte be sikeresen; halmozottan hátrányos helyzetű az a gyermek, az a tanuló is, akit tartós nevelésbe vettek

*I P R*: Integrációs Pedagógiai Rendszer, melyet a halmozottan hátrányos helyzetű tanulók érdekében dolgoztak ki. Az esélyt teremtő nevelésnek, oktatásnak az oktatási miniszter által kiadott oktatási program alkalmazásával történő megszervezése, melyben a szociális helyzetükből és fejlettségükből eredő hátrányok ellensúlyozása céljából részt vevő gyerekek, tanulók a többi gyermekkel, tanulóval együtt, azonos iskolai osztályban vesznek részt a foglalkozáson.

Iskolánk 2004. januártól vesz részt ebben a programban.

Fő feladatunk a kulturális és szociális hátrányok csökkentése, megszüntetése. Ennek érdekében pedagógiai munkánk során elsősorban a kulturális hátrányok csökkentésére van lehetőségünk a képességek fejlesztésével.

*Képesség* az a pszichikus sajátosság, amely cselekvéseink sikeres végrehajtásának belső feltételét jelenti. A képesség mindig valamilyen cselekvés, tevékenység sikeres végrehajtásában nyilvánul meg. A képességek felosztása: kognitív képességek (érzékelés, észlelés, képzelet, figyelem, emlékezet, gondolkodási képességek), tevékenység-specifikus képességek (kommunikációs, szociális, tanulási, önszabályozási képességek)

### **III. A hátrányos helyzetet csökkentő stratégiák és alkalmazásuk, fejlesztendő képességek:**

a) Az iskolai előmenetel szempontjából nagyon fontos az **óvoda – iskola átmenet** zökkenőmentessé tétele, különös tekintettel a nehezebben beilleszkedő HHH gyerekekre. A 2009/10-es tanévben 10 fő halmozottan hátrányos helyzetű tanuló kezdte meg tanulmányait iskolánkban.

Fontos volt számunkra, hogy az óvodás gyermek ne idegenként érkezzon hozzánk.

Ennek érdekében a mini projekt megvalósításával cél, hogy minden gyermeknek legyen esélye a zökkenőmentesség átélésére.

#### *A projekt intézményi előlétele:*

A családok 1/3 része szűkös anyagi körülmények között él, gyermekük HH tanuló. Számos családban elvált vagy munkanélküli szülők az eltartók. Egyre több a cigány származású gyermek, akiknek szülei alacsony iskolázottságúak. Az óvodából az iskolába történő átmenet főként ezeknél a gyerekeknél jelent legtöbb beilleszkedési problémát.

Hefop 2.1.5 projektünk megvalósítása során tantestületünk 27 tagja végzett legalább 30 órás továbbképzést, mely az integráció, még inkább az inklúzió szemléletének kialakulását, az ehhez szükséges módszerek megismerését segítette.

#### *A projekt szükségessége:*

Iskolába lépő gyerekeink közül nagyon sokan hiányos szociokulturális háttérrel rendelkeznek, szegényes a szókincsük, kifejezőkészségük gyenge, esetenként a más anyanyelv okán, a magyar nyelv használata miatt szükséges a hátrányuk

leküzdése, valamint az új környezetbe, közösségbe való beilleszkedésük segítése.

*A projekt fő célja:*

Az iskolába lépés előtt bevonni a nagycsoportosokat az iskola szabadidős tevékenységébe, lehetőséget adni az iskolai életbe való betekintésbe, 1. osztályos tanulóinkkal való közös rendezvényekben való együttműködésre.

*A projekt rész céljai:*

A különféle programok számos képesség fejlesztését teszik lehetővé mind az óvodás, mind az elsősök számára.

- megnyilvánulásuk biztosítása, gátlásaik leküzdése tágabb környezetben
- beszédmerészségük alakítása
- szerepvállalási lehetőségek biztosítása
- önbizalom fokozása

| Lépések                                                                                                                                                                    | Részlépések, határidők, felelősök | Indikátorok                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Helyzetelemzés</b><br><br>A beiskolázható gyerekek körében a hátrányos helyzetűek száma évről-évre növekszik. Szociális és kulturális hátrányról egyaránt beszélhetünk. |                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>- A programban részt vevők száma legalább 20 fő</li><li>- Nyílt napon megjelenő érdeklődők száma: 40 fő</li><li>- 1. osztályba beiratkozottak száma: 50 fő</li></ul> |
| Kapcsolatfelvétel a<br>Bajza utcai óvoda óvónőivel                                                                                                                         |                                   |                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Döntés</b><br><br>A kulturális hátrányok kompenzálásának megkezdését elkezdjük már a nagycsoportos óvodásokkal, mielőtt iskolába kerülnek.                              |                                   |                                                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Megvalósítás</b></p> <p>Az óvoda-iskola kapcsolatának szorosabbá tétele érdekében dolgozunk a mini projekt alapján</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Előkészíteni a nagycsoportos óvodások fogadását a közös játékra, éneklésre, manuális tevékenységre az 1. osztályos tanulókkal, különös tekintettel a halmozottan hátrányos helyzetű iskolás és óvoda gyermekekre<br/>2009. okt. 31.<br/>f.: óvoda-iskola átmenet munkacsoport,<br/>1. oszt. tanítók</li> <li>- Meghívók, ajándékok készítése<br/>2009. nov.15-ig.<br/>f.1. oszt. tanítók</li> <li>- A találkozó lebonyolítása 2009. dec.18.<br/>f. 1. oszt. tanítók</li> <li>- Meghívó eljuttatása az óvodákba<br/>nyílt napra 2009. febr.28.<br/>f. igazgatóhelyettes</li> <li>- Nyílt nap lebonyolítása 2010. március 3.<br/>f.: igazgatóhelyettes, a következő tanév<br/>1. osztályos nevelői</li> <li>- A beiratkozott óvodásokkal játékos matematika megszervezése<br/>2010. május 6.<br/>f. 2. osztályban tanítók</li> <li>- A beiratkozott óvodásokkal „Madarak és fák napja”<br/>Program 2010. május 27.<br/>f. 1. osztályban tanítók</li> </ul> | <p>Dokumentáció:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meghívók (1. melléklet)</li> <li>- Fényképek (1. melléklet)</li> <li>- Beiratkozási lista<br/>(megtalálható az igazgatóhelyettesi irodában)</li> </ul> |
| <p><b>Ellenőrzés, értékelés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Az indikátorokban meghatározottak megvalósulása</li> <li>- Elégedettség a programmal kapcsolatban az óvónők által összegyűjtött vélemények alapján 2010. június</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p><b>Visszacsatolás</b></p> <p>A programokban 27 óvodás és 75 kisiskolás vett részt. Az iskolások közül 14 fő HHH-s tanuló. A volt óvodás társaikkal való játékok, manuális tevékenységek, a játékos matematikában való együttes tevékenységük a közösségbe tartozás pozitív élményét nyújtotta nekik, valamint eljuthattak arra a szintre is, hogy ők is képesek eredményeket felmutatni másoknak.</p> <p>A 2010/11. tanévben 48 fő kezdi meg tanulmányait nálunk. A kitűzött indikátor célértéknek nem felel meg, mivel 12 kisgyerek felmentett a következő tanév alól, ami előre nem volt látható.</p> <p>Nyílt napon megjelenő érdeklődők száma a célérték szerint 40 fő- ezt az értéket meghaladtuk az idén: 47 fő jött el.</p> |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

*A projekt várható eredményei:*

Iskolai alkalmasság elősegítése, együttműködési készség, önbizalom, tolerancia, önkifejezés, vállalkozási kedv, kreativitás erősödése. A kommunikáció fejlődése.

*A projekt fenntarthatósága:*

A projekt lezajlása után a résztvevő tanítók és óvónők értékelik a munkát, eredményességét, hiányosságait, ennek függvényében megtartják vagy módosítják az együttműködést.

(1. melléklet)

**b) Szakkörök**

A sok kudarc elkerülése érdekében meg kell ismertetni a HHH tanulókat értékeikkel, lehetőségeikkel. Ennek egyik formája az alkotás, az önkifejezés lehetőségének biztosítása. Az alkotásra motiváló képességük (pl. megfigyelés) fejlesztése nálunk a különböző *szakkörökön* (rajz, színjátészó, dráma, informatika, sport, valamint a mentorokkal való fejlesztő foglalkozásokon) valósul meg. A szakköri és a *fejlesztő foglalkozások* során a gyerekeknek sikerélményük lesz, meg hozza önbizalmukat, itt biztosíthatjuk a tanulók tehetséggondozását is. A munka során maga az alkotás a fegyelmező tényező. Ha a gyerek feladatokkal ellátott (motivált), csak a tevékenységre koncentrálni.



*A drámapedagógia mint személyiségfejlesztő eszköz és módszer:*

Az alsó tagozaton megalapozott drámapedagógiai szemlélet sok tekintetben gazdagíthatja eredményeinket. Különbőféle képességek fejlesztése folyik a dráma tanítása során. Pl. A kommunikációs játékokon keresztül fejlődik a gyerekek szereptudata, beszédtechnikai gyakorlatokkal a kifejezés-technikájuk, színes játékokkal a gyermekek fantáziáját fejleszthetjük, a memória-gyakorlatok az intellektuális képességeket tréningezik. Az improvizációs szerepjátékok segítik a gyerekek érzelmi fejlődését. A rendszeres gyakorlásokból előadások kerekednek, melynek mindenki részese, a gátlásosabb tanulók is magabiztosabbak lesznek.

A szakkörökön megvalósuló fejlesztések miniprojektben szabályozva

*A projekt intézményi előélete:*

Nevelő-oktató munkánk célja a tananyag feldolgozása során megvalósuló személyiségfejlesztés, melynek során szem előtt tartjuk az egyéni képességeket és az iskolahasználók elvárásait. Bemeneti méréseink tanulsága szerint a hozzánk beíratott kisgyermekek képességei és szociokulturális háttere a megyei átlagnak megfelelő. A tehetségek fejlesztésére hasonló gondot fordítunk, ezért készítjük a miniprojektet, melyet eddigi eredményeinkre alapozunk. Sokoldalú foglalkoztatást biztosítunk a szabadidőben.

*A projekt szükségessége:*

Mivel a hátrányos helyzetűek számának növekedését tapasztaljuk, az ő esélyüknek a növelésére szocializációjuk segítésére fokozott gondot fordítunk. Szükségesnek érezzük a közösség építését, erősítését, fontosnak tartjuk az egymás iránti toleranciát, egymás elfogadását, az előítéletek leküzdését. A szülők nem tudják biztosítani számukra a lehetőséget, hogy kipróbálják magukat különféle területeken, akár sportban, művészetekben, vagy bármilyen más területen. Hiányoznak az anyagi feltételek, illetve az ösztönzés. Az iskolánkban ingyenesen működő foglalkozások megoldást kínálnak erre a problémára.

*A projekt fő célja:*

Ösztönözni a gyerekeket, hogy a tanév során járjanak szakkörökre, próbáljanak ki minél többet, hogy kiderüljön, miben igazán ügyesek

Az alkotásra motiváló képességük (megfigyelés, emóció, intellektus) fejlesztése

## Együttműködésen alapuló tanórán kívüli tevékenységek végzése

## Személyiségfejlesztés

*Részcéljai:*

- a halmozottan hátrányos helyzetű tanulók esélyeinek javítása a szabadidős programokba történő bevonásukkal
- a szabadidő hasznos eltöltéséhez tevékenységek megismertetése
- a programokban résztvevők felfedezik magukban a tehetséget, sikerélményhez juthatnak, mely erősíti bennük a megfelelni akarást

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tervezés</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Az indítható szakkörök iránti igény felmérése 2009. szept. 5-ig |                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Megvalósítás:</b> A szakkörök beindítása szeptember 15-től                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |
| <i>szakkör megnevezése,</i><br><i>részt vevő HH/HHH tanulók száma</i><br><br><i>fejlesztési területek</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                 | <i>Cél</i><br><br>Rövidtávú (1 év) tervként a hátrányos helyzetű tanulók létszám arányának növelése a szakkörökön, foglalkozásokon<br>A HH tanulók legalább 50%-a, a HHH tanulók 30%-a vegyen részt valamilyen szakkörön. |
| rajz 6/4<br><br>esztétikai érzék, manuális képességek, alkotó képzelet, kompozíciós képesség<br><br>Diáktárlat megrendezése évente: más népek kultúrájának megismerése (2010. Afrikai művészet)                                                                                                                                                                                                      |                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |
| színjátészó 10/5<br><br>csoportépítő játékokkal önismeretük fejlesztése, közösségi beilleszkedésük segítése, szereptanulással értelmi képességük, emlékezetük fejlesztése, összpontosítás javítása                                                                                                                                                                                                   |                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |
| drámajáték, 10/7<br><br>felesleges feszültség levezetése, kommunikációs képességek( a megértést,tanulást,emberi kapcsolatokat teszik lehetővé), mozgás és beszédkészség fejlesztése a szerepjátékokkal, bátorság, megnyilvánulás fokozása közösségben, beilleszkedés segítése közösségbe, türelemre szoktatás, kudarcélmény sikeres feldolgozása, szókincsfejlesztés, önismeret fejlesztése, döntési |                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| képesség erősödése, kapcsolatteremtés képességének fejlesztése                                                                                                                                                                                                                                               | Dokumentáció az IPR mappában |
| mentorok által tartott fejlesztő foglalkozások<br>57 fő<br>tanulási és részképességek fejlesztése heti rendszerességgel, szociális kompetenciák fejlesztése fejlesztésre ajánlott játékgyűjtemény és a kompetencia alapú programcsomagok B, C moduljainak felhasználásával                                   |                              |
| informatika 13/1<br>ismeretszerzés (önálló tanulás) interneten keresztül, dokumentumok készítésének megtanítása számítógéppel                                                                                                                                                                                |                              |
| sport: fiú és lánytorna, fitnesz, játékos sportfoglalkozás, futball, asztalitenisz, sakk<br>29/9<br>testi képességek, kitartás, állóképesség, ügyesség, találékonyság, kötelességtudat fejlesztése                                                                                                           |                              |
| újságíró, újságszerkesztő<br>7/3<br>kifejezőképesség fejlesztése szóban és írásban, esztétikai érzék alakítása (interjúkészítés, iskolai újság rovatainak összeállítása)                                                                                                                                     |                              |
| matematika<br>2/0<br>tehetséggondozás, speciális (matematikai) képességek fejlesztése                                                                                                                                                                                                                        |                              |
| egyéni foglalkozás<br>15/9<br>felzárkóztatással részképesség zavarok fejlesztése, tehetséggondozással (felkészítés versenyekre) speciális képességek fejlesztése, szereplés (kommunikációs, szociális, értelmi képességek fejlesztése)                                                                       |                              |
| <b>Ellenőrzés:</b> A célérték teljesítése a részt vevők számában<br><br>A HH és a HHH tanulók fejlesztésében (szocializáció, kulturális), tehetséggondozásában (versenyeken való szereplés) elért eredmények, melyek dokumentációi a tanulói produktumok, versenyeredmények, iskolai kiadvány a tanév végén. |                              |
| <b>Visszacsatolás:</b><br><br>A szakkörökön részt vevők száma eléri az indikátorként meghatározott értéket. 92 hátrányos helyzetű tanulóból (az összes HH tanuló 54%-a), 38 halmozottan                                                                                                                      |                              |

hátrányos helyzetű tanuló (az összes HHH tanuló 66%-a) vesz részt valamelyik szakkörön.

A kitűzött célértékeket elértük ebben a tanévben. Fenntartásuk a további célunk.

*A projekt várható eredménye:*

- a hátrányos helyzetű tanulók esélyegyenlőségének javulása a bennük rejlő lehetőségek, képességek felderítésével
- a szabadidő hasznos eltöltése, tartalommal való megtöltése a céltalan „bolyongás” helyett
- alkotásra való képesség érzésének erősítése
- helyes önismeret, önbizalom erősítése

*A projekt fenntarthatósága:*

Rendszeres tájékoztatás a projektben részt vevők eredményeiről a Fazék újságban és az iskolai kiadványban.

Szülők és tanulók elégedettségmérése.

Dokumentáció: adatok, fotók, szakköri naplók, tanulók munkái

(2. melléklet)

**c) Diákönkormányzat** által szervezett programok a képességfejlesztés érdekében

Iskolánk diákjai is gondoskodnak a DÖK - vezető tanár irányításával a szabadidő hasznos eltöltéséről különböző programok megszervezésével, melyek ugyancsak hozzájárulnak bizonyos képességek fejlődéséhez.

- ❖ Részt vesznek az őket megillető döntések meghozatalában, mint osztálytitkárok (döntési képesség, mások érdekeinek képviselése)
- ❖ Iskolarádió működtetése a szépen beszélő, jó kommunikációs képességekkel rendelkező tanulóknak ad lehetőséget tehetségük kibontakoztatására, ráirányítja a figyelmet a tájékozottság szükségességére, mások igényes szórakoztatásának egyfajta lehetőségére
- ❖ Diszkó szervezése (szociális képességek alakítása, kulturált szórakozás)
- ❖ Farsang (nem verbális képességek fejlesztése: illem, viselkedés rendezvényeken)
- ❖ Szelektív hulladékgyűjtés a környezettudatos magatartás érdekében

E témában bekapcsolódás városi környezetvédelmi programokba: Zöldülj Halas!,  
Zöld-híd

Hulladék anyagokból készült tárgyak kiállításának megtekintése, részvétel  
kerékpáros hétvégén

- ❖ Diáknapi rendezvénysorozata: sportversenyek  
vetélkedők

Fókuszban a közösségi érzés fejlesztése, kitartás, leleményesség, ügyesség

- ❖ „Csillag születik”: speciális képességek bemutatásával, szerepléssel  
önbizalom, önismeret, önmegvalósítás képességének fejlesztése

- ❖ Bekapcsolódás a CKÖ programjaiba:

Mikulás napi rendezvény – december

Gyermeknap – május

Rajzverseny - szeptember

(3. melléklet)

#### **d) Pályaorientáció**

A HHH tanulók pályaválasztásukban különösen sok segítséget igényelnek, mivel az alacsony szociokulturális környezetből érkezőknek ebből a helyzetből az egyetlen kitörési pont a tanulás, ezért az iskolának hatalmas szerepe van a gyermekek pályaorientációjában. Többségében azokról a gyerekekről van szó, akik különböző okok miatt nem tudnak a többiekkel haladni, és akiket ezért az iskolai kudarc, a lemorzsolódás és ezek következményeként a társadalmi beilleszkedésbe való nehézség fenyeget. A segítségnyújtásnál nagyon fontos megismerni a hátrányos helyzetű tanuló családi hátterét, szocializáltságát és fel kell tárni előtte a tanuláshoz, illetve a munkahelyhez vezető utat úgy, hogy számára egyértelmű legyen, hogy ezen az úton milyen feladatok várnak rá.

Ezen a területen a fejlesztést a TÁMOP 3.1.4 projektünk keretében a nevelőtestület egy tagjának irányításával végezzük.

#### **e) Napközi**

A napközi otthonban a tanulók felkészülnek a tanítási órákra, szabadidejüket pihenésre, szórakozásra, s a művelődést, személyiségfejlődést elősegítő egyéb tevékenységekre használják fel. A napköziben zajló foglalkozások hozzájárulnak a

másnapra való felkészülésen túl a szabadidő hasznos eltöltéséhez a gyermekek sokoldalú fejlődéséhez, lehetőséget biztosítanak az önművelésre. Az ismeretszerzési és feldolgozási képesség fejlesztésével egyre közelebb jutunk célunk eléréséhez: a folyamatos önképzés iránti igény, élethosszig tartó tanulás képességének kialakításához a tantermekben lévő internet használatával és a könyvtár igénybevételével. Ha megfelelő választékot nyújtunk a tevékenységek köréből, a teljesen kötetlen szabadidő is értékessé válhat. A pedagógus feladata a munka, játék, sport, hobbi egészséges arányainak megteremtése.

E feladatok megoldását napközis csoportjainkban a miniprojekt szerint valósítjuk meg.

*A projekt intézményi előlétele:*

Napközit 139 gyermek vesz igénybe, iskolaotthonos osztályban tanul 80 fő.

Az iskola minden igénylést kielégít a napközis felügyelet terén alsó és felső tagozaton egyaránt.

*A projekt szükségessége:*

Gondoskodunk azokról a gyerekekről, akikről szüleik munkavégzésük vagy egyéb ok miatt gondoskodni nem tudnak a délutáni órákban.

A tanulmányi nehézségekkel küzdő gyerekek szüleit meggyőzzük a napköziotthon fontosságáról, jelentőségéről.

*A projekt fő célja:*

Változatos programokkal biztosítani a tanulók szabadidejének hasznos eltöltését, felkészülés a másnapi tanórákra. A szabadon választható tevékenység végzése elégedettséget vált ki, mely beépül a személyiségbe, ami a délutáni tanulásra is pozitív hatással lehet.

Mindezek folyamán a személyiségek gazdagítása, képességek fejlesztése.

*Részcéljai:*

- szociális kompetenciák fejlesztése, közösségformálás
- aktivitás fejlesztése
- kezdeményezőkézség fokozása

- képesség fejlesztése az önálló ismeretszerzésre
- a halmozottan hátrányos helyzetű tanulók felzárkóztatásának segítése, ezzel a tanulási kudarc megelőzése

| <b>Lépések</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Dokumentáció</b>                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Részlépések, határidők, felelősök</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                        |
| <b>Tervezés</b><br>A napközit igénylők számának felmérése<br><br>igazgatóhelyettes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Szülői nyilatkozatok                                   |
| <b>Megvalósítás</b><br>- közösségépítés, közösségformálás<br>a csoportok normáinak kialakítása, a feladatok, követelmények (csoportszabályok) meghatározása<br><br>szeptember 1. hete<br>f. napközis nevelő                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Napközis naplók<br>Napközis tervek                     |
| - egészséges életmód terén<br><br>higiéniai szabályok<br>helyes napirend<br>helyes étkezési szokások<br>egészséges környezet iránti igényesség kialakítása<br>tanuláshoz kapcsolódó egészségügyi szokások                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                        |
| - szabadidős tevékenységek megtervezése<br><br><i>játékok:</i> személyiségfejlesztő, közösségépítő (játékgyűjtemény: ld. 4. melléklet)<br><br><i>manuális</i> (minél többféle kézműves technika elsajátítása, újrahasznosítható anyagok felhasználása; ld. ajánlott irodalom),<br><br><i>kulturális</i> (színház, mozi, könyvtári foglalkozások - tanórán kívüli önálló ismeretszerzési, ismeretbővítési lehetőségek kutató és gyűjtőmunkához -, bábozás, stb.) <i>foglalkozások</i> , nevelési beszélgetések tervezése, a fejleszteni kívánt képességek megnevezésével, valamint a mellékletben található játékgyűjtemény használata a tanév során<br><br>szeptember 25. | <br><br>Tanulók kézműves munkadarabjai<br>Fogalmazások |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| f. napközis nevelő<br>(4. 5. melléklet)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  |
| - tanulási szokások megbeszélése                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
| <p>- felkészülés a másnapi tanórákra</p> <p>- megfelelő külső feltételek megteremtése</p> <p>- ráhangolódás, motiváció tanulást segítő didaktikai játékokkal (a kipihten történő tanulás eredményességének felismerése)</p> <p>- tanulási sorrend (könnyű, nehéz, könnyű) megállapítása, időbeosztás (az időterv hasznosságának megismerése)</p> <p>- hatékony tanulási módszerek megismertetése:<br/><i>olvasás teljes figyelemmel</i><br/><i>verstanulás</i><br/><i>önálló tájékozódás a korosztályuknak megfelelő segédkönyvekben (gyermek-lexikonok, Helyesírási szótár, ismeretterjesztő könyvek, stb.)</i><br/><i>tartalom elmondása vázlat segítségével</i><br/><i>egyszerű tudástérkép készítése segítségével</i><br/><i>internet használat gyakorláshoz (pl. az iskola honlapján lévő tesztek), új ismeretek elmélyítéséhez</i><br/><i>kooperatív tanulási technikák megismertetése, alkalmazása (együttműködési képességek fejlesztése érdekében pl. gyakorlás párokban)</i></p> <p>- önálló tanulás: akaraterő fejlesztése a türelem fejlesztésével, szándékos figyelem erősítésével<br/>( a munka velejárója a siker és a kudarc is)</p> <p>- a tanultak próbafelmondása</p> |  |
| <b>Ellenőrzés:</b> Az éves tervekben meghatározott szabadidős programok megvalósításának dokumentumai, az önálló tanulás irányítása, az önálló tanulásra való képesség kialakítása, tanulási technikák elsajátíttatása                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| <b>Visszacsatolás:</b> A gyerekek játék és viselkedéskultúrájának fejlettsége a közösségben, csökken az osztályismétlők száma, viselkedés miatti figyelmeztetők száma. Kompetencia mérés eredményei. Kétévente szülői és tanulói elégedettségmérés.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |



*A projekt várható eredményei:*

- kevesebb a felügyelet nélkül céltalanul kóborló gyerek délutánonként, miközben képességeik is fejlődnek
- a tanulók felkészülnek a másnapi tanítási órákra
- megismernek lehetőségeket a szabadidő hasznos eltöltésére
- helyes tanulási szokásokat sajátítanak el
- olyan csoportléggör megteremtése, amelyben hatékonyan, fegyelmezetten, kiegyensúlyozottan tanulnak, töltik szabadidejüket tanulóink.
- a gyerekek találják meg helyüket a közösségben

*A projekt fenntarthatósága:*

Új lehetőségek, módszerek figyelemmel kísérése, javaslatok beépítése a napközis pedagógiai munkába.

**f) Kulturális felzárkóztatás**

Tanulóink évente több alkalommal részt vehetnek valamilyen kulturális eseményen (színház-, mozi-, múzeumlátogatás, kiállítás megtekintése). Fejlesztani akarjuk tanulóinkban a kulturális élet számukra is hozzáférhető eseményei iránti érdeklődést, az irodalmi-művészeti élményekben való részesedés igényét.

Ezen a területen a fejlesztést a TÁMOP 3.1.4 projektünk keretében a nevelőtestület egy tagjának irányításával most végezzük.

#### IV. Összegzés

A bevezetőmben található táblázat összevetve a 2010-es elégedettség mérés eredményeivel munkánk hatékonyságát bizonyítja. Az eredmények 1 és 6% közötti javulása megvalósult a tanórán kívüli képességfejlesztéssel kapcsolatban vizsgált területeken. E mutatók értékei szerint a továbbiakban célszerű az innovációban összegyűjtött területeken és módszerekkel a HHH tanulók képességfejlesztése.

| Téma                                               | tanuló |       | szülő |       |
|----------------------------------------------------|--------|-------|-------|-------|
|                                                    | 2008.  | 2010. | 2008. | 2010. |
| 1. Más népek kultúrájának megismerése              | 78     | 62,4  | 73    | 74,6  |
| 2. Fegyelem, viselkedés, illem                     | 66     | 63    | 73    | 70    |
| 3. Osztályközösség működése                        | 75     | 77    | 80    | 81    |
| 4. Iskola délutáni és szabadidős programja         | 77     | 78,4  | 77    | 81    |
| 5. Foglalkozás a gyenge képességű tanulókkal       | 76     | 78,6  | 75    | 79    |
| 6. Iskolarádió működése                            | 75     | 80    |       |       |
| 7. Iskolán kívüli délutáni és szabadidős programok | 77     | 83,3  |       |       |

Képességfejlesztésünk eredményességének mutatói lehetnek még:

1. A kompetencia mérések eredményeinek javulása a HHH tanulók körében- ezt a területet is figyelemmel kísérjük. Egy kollégánk az integrációs munkacsoport tagjaként beszámolót készített, melyben összehasonlítja a HHH tanulók eredményét az iskola többi tanulója által mutatott értékekkel.

|    | műveltségterület | országos átlag | 4. évfolyam átlag | IPR átlag |
|----|------------------|----------------|-------------------|-----------|
| 1. | olvasás          | 85             | 90                | 87        |

|    |                                |    |    |    |
|----|--------------------------------|----|----|----|
|    | kiépültség                     |    |    |    |
| 2. | olvasás<br>begyakorlottság     | 60 | 70 | 65 |
| 3. | számolás<br>kiépültség         | 92 | 95 | 91 |
| 4. | számolás<br>begyakorlottság    | 82 | 79 | 76 |
| 5. | gondolkodás<br>kiépültség      | 60 | 75 | 58 |
| 6. | gondolkodás<br>begyakorlottság | 67 | 68 | 67 |
| 7. | írás<br>begyakorlottság        | 49 | 42 | 43 |
| 8. | írás minőség                   | 67 | 78 | 71 |

2. A nyolc általános elvégzése évisméltés nélkül, a továbbtanulási mutatók- ezt a két indikátor értéket IPR önértékelésünkben figyeljük.

3. A napköziben a HHH tanulók létszamarányának növelése.

4. További teendőket, esetleg program kidolgozását igényel a fegyelem, viselkedés, illem javítása, mely korunk pedagógusainak legtöbb feladatot nyújtó területe. Mindkét mért érték, a tanulói és szülői elégedettség is egyaránt visszaesést mutat.

Innovációm III. fejezetének beépítését javaslom a pedagógiai program nevelési terv része Pedagógiai alapelvek, célok, feladatok, eszközök, eljárások fejezetébe.

## V. Felhasznált irodalom

- ✚ 1993. évi LXXIX. törvény a közoktatásról
- ✚ Tanítói Kincsestár Alsó tagozat
- ✚ Tanárképző Főiskolai Tankönyvek : Pszichológia  
Tankönyvkiadó Bp. 1985.

## VI. Ajánlott irodalom

- ✚ Tanítói Kincsestár Alsó tagozat
- ✚ Debreczeni Tibor: Drámapedagógiai órák (Kiadja: Magyar  
Drámapedagógiai Társaság és a Kecskeméti Tanítóképző Főiskola
- ✚ D. Kósa Vilma - Dr Előd Nóra – Juhász Magdolna-- Kovács Andrásné-  
Szűcsné Pintér Rozália: Add tovább! Drámajáték - gyűjtemény
- ✚ Játékok és fejlesztő gyakorlatok gyűjteménye az iskolai integrációs és  
képesség-kibontakoztató foglalkozásokhoz /1 - 4., illetve 5 – 8. évf./  
(4. melléklet)
- ✚ Bagdy Emőke -Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az  
iskolában
- ✚ Kompetencia alapú programcsomagok [www.sulinovadatbank.hu](http://www.sulinovadatbank.hu)

## VII. Mellékletek

### 1. melléklet

**Az óvoda – iskola átmenet zökkenő mentesebbé tétele**  
(közös rendezvényeink)

2009. december 4.



2010. május 6.





## 2. melléklet

### Szakkörök

2009/2010. tanév IPR tanulók tanórán kívüli foglalkozásai

## FAZEKAS GÁBOR UTCAI ÁLTALÁNOS ISKOLA

| Neve                      | Énekkar<br>Vörös<br>M.<br>1 fő | Színjátészó<br>Mészáros<br>M.<br>5 fő | Újságíró<br>Zsoldosné,<br>Sallay B.<br>3 fő | Rajz<br>Jakabfi<br>M.<br>4 fő | Fizika<br>Nagy<br>Cz.<br>1 fő | Sakk<br>Nagy<br>J.<br>1 fő | Asztali-<br>Tenisz<br>Nagy J.<br>5 fő | Útravaló<br>5+2HH  |
|---------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------|---------------------------------------|--------------------|
| HHH                       |                                |                                       |                                             |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Bodor<br>Annamária        | x                              |                                       |                                             |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Temesvári<br>Richárd      |                                |                                       | x                                           | x                             |                               |                            |                                       |                    |
| Bánóczki<br>Klaudia       | x                              |                                       | x                                           |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Radics<br>Klaudia         |                                |                                       | x                                           |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Kolompár<br>Miklós        |                                | x                                     |                                             |                               |                               |                            |                                       | X<br>Karsai<br>Zs. |
| Ökördi<br>Zsanett         |                                | x                                     |                                             |                               |                               |                            |                                       | X<br>Karsai<br>Zs. |
| Bodor<br>Mónika           | x                              | x                                     |                                             |                               |                               |                            |                                       | X<br>Karsai<br>Zs. |
| Polgár<br>Gabriella       | x                              | x                                     |                                             |                               | x                             |                            |                                       | X<br>Karsai<br>Zs. |
| Hegyí<br>Nikolett         |                                | x                                     |                                             |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Kolompár<br>Alexandra     |                                |                                       |                                             | x                             |                               |                            | x                                     |                    |
| Demeter<br>Bianka         |                                |                                       |                                             | x                             |                               |                            |                                       |                    |
| Temesvári<br>Krisztián    |                                |                                       |                                             | x                             |                               |                            |                                       |                    |
| Sípos-<br>Szabó<br>Zsuzsa |                                |                                       |                                             |                               |                               |                            |                                       | X<br>Karsai<br>Zs. |
| Bulátkó<br>Sarolta        | x                              |                                       |                                             |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Horváth<br>Orsolya        | x                              |                                       |                                             |                               |                               |                            |                                       |                    |
| Radics<br>Beatrix         |                                |                                       |                                             |                               |                               | x                          |                                       |                    |
| Rostás<br>Mariann         |                                |                                       |                                             |                               |                               |                            | x                                     |                    |
| Kutasi<br>Ferenc          |                                |                                       |                                             |                               |                               |                            | x                                     |                    |
| Sárvári<br>Nikolas        |                                |                                       |                                             |                               |                               |                            | x                                     |                    |



# FAZEKAS GÁBOR UTCAI ÁLTALÁNOS ISKOLA

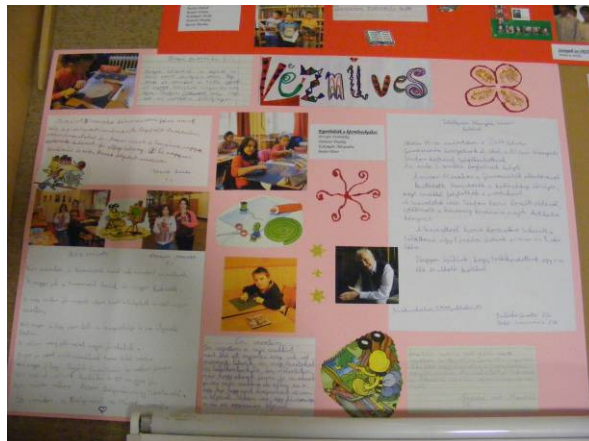
|                                                                                                               |  |  |  |  |  |  |              |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--------------|--|
| Poszpis Dominika                                                                                              |  |  |  |  |  |  | x            |  |
| Kádár Lajos                                                                                                   |  |  |  |  |  |  | torna        |  |
| Csikós Lili                                                                                                   |  |  |  |  |  |  | lánytor-na   |  |
| Kovács Márkó                                                                                                  |  |  |  |  |  |  | DSE          |  |
| Bereczki Erik, Szabó Vanessza, Sárvári Alexandra, Rostás Erik, Patai Heléna, Kolompár Klaudia, Kolompár Betti |  |  |  |  |  |  | Dráma Pedag. |  |

## Rajzszakkörön





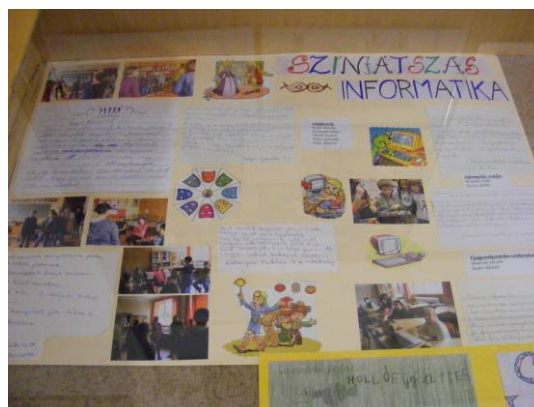
Tabló – Kézműves (rajz) szakkör



Számítástechnika szakkörön



Tabló – Színijátás, informatika



Halmazottan hátrányos helyzetű  
tanulóink sportfoglalkozásokon





Tabló készült a sportfoglalkozásokról



**3. melléklet**

**Diákönkormányzat**

**Játékos sportvetélkedő**



**A hulladék anyagok újrahasznosítása - kiállítás**



**CKÖ program**



**Mikulás ünnepély**





(A többi program ezután lesz.)

#### 4. melléklet

Fejlesztő foglalkozások, napközi

A szabadidő hasznos eltöltése és ismeretek bővítése a könyvtárban



Tabló - Könyvtárban



Tabló - Múzeumban



Fejlesztő foglalkozáson



Tabló - Színházlátogatás a tanév folyamán 6 alkalommal



Kis Bálint Általános Iskola és Óvoda gyakorlata (5500 Gyomaendrőd Fő u. 181.)

Szerkesztette Fülöp Istvánné 2008.

## JÁTÉKOK ÉS FEJLESZTŐ GYAKORLATOK GYŰJTEMÉNYE AZ ISKOLAI INTEGRÁCIÓS ÉS KÉPESSÉG-KIBONTAKOZTATÓ FOGLALKOZÁSOKHOZ

### /1 - 4. ÉVFOLYAM/

#### FELHASZNÁLT SZAKIRODALOM

Bagdy Emőke - Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában Tankönyvkiadó, Budapest, 1988

Gabnai Katalin: Drámajátékok – Bevezetés a drámapedagógiában Helikon Kiadó

Konta Ildikó – Zsolnai Anikó: A szociális készségek játékos fejlesztése az iskolában Pszichológia és pedagógia nevelőknek Nemzeti Tankönyvkiadó

Kósáné Ormai Vera: Személyiségfejlesztő játékok Összeállította: Kósáné Ormai Vera ALTERN füzetek 8. Iskolafejlesztési Alapítvány

Pinczésné dr. Palásti Ildikó: Tanulási zavarok, fejlesztő gyakorlatok Pedellus Tankönyvkiadó

Robert Fisher: Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal Pedagógus könyvek Műszaki Könyvkiadó, Budapest

Varga Irén - Gönczi Károly - Pintér István: Önismereti játékok gyűjteménye Pedellus Tankönyvkiadó

## 1. SZEMÉLYISÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK ÉS FOGLALKOZÁSOK

### 1.1. Pszichogimnasztikai gyakorlatok /3-4. osztálytól javasolt/

*A lazító játékokkal az izmok ellazulását érjük el, ami maga után vonja a pszichés feszültségek csökkenését. A gyakorlatokat teljes figyelemmel, koncentrációval végzi a gyermek, lassítva, figyelve a testi érzéseire, az átélésre. Testrészlet, testkép tudatosításának kialakításához is végezhetjük.*

#### **Zsák búza**

Karnyújtásnyira körben állunk. Azt játsszuk, hogy tömött zsák búzákat vagyunk. A zsák valamilyen oknál fogva kilyukadt, és most folyik ki belőle a búza. Ahogy ürül a zsák, úgy lazulunk el mi is. Végül a zsák csaknem üresen ott marad a földön.

#### **Gumiemberke**

Párban végezzük. Az egyik gyerek ernyedtt izomzattal fekszik a földön, a másik gyerek „felfújta” a gumiemberkét, aki fokozatosan megtelik levegővel, azaz megfeszülnek az izmai, lassan felemelkedik. Majd leereszti a gumiemberkét. Csere.

### **„Nápozás”**

Hátunkra fekszünk, a lábakat kis terpeszbe helyezzük, a két kart a testtől kissé eltávolítva, kényelmesen elhelyezzük a szőnyegen/matracon.

Elképzeljük, amint a nyári melegben egy gumimatracon heverve ringatózunk a vízen. A Nap melegen süti a testünket, miközben a víz kellemes hűvöse hűti a bőrünket. Izmainkat teljesen ellazítjuk, hagyjuk, hogy átjárja egész testünket a nyugalom és a szabadság érzése.

### **„Cicahát – kutyahát”**

Négykézláb-tartást veszünk fel. Belégzésre nyergessé engedjük hátunkat, és fejünket „szimatoló módon” felemeljük. Kilégzésre felpúpozzuk a hátunkat, és a fejünket a mellkashoz húzzuk, miközben „fújunk”, mint a cicák, azaz hangosan kilélegzünk. Lassú tempóban, 4-5-ször ismétljük a gyakorlatot.

### **„Gombolyag”**

Ülő helyzetben, felhúzott térdünket két karral átkulcsolva egy „gombolyagot” képezünk, és előre-hátra billegünk oly módon, hogy súlypontunkat megőrizve egyensúlyunkat nem veszítjük el. 6-8 ringó mozdulat után oldalirányba is kimozdítjuk testünket. A gyakorlat alatt fejünket előrehajtva a „gömbölyű” testtartást megőrizzük.

### **„Kígyógyakorlat”**

A csoport menetirány szerint, vállfogással egy kígyót képez. A kígyó feje „mutatja” a mozgásirányt, az élen járó adja a ritmust és a mozgástípust. Ne szakadjunk el egymástól! Váltuk a vezető tanulókat!

### **Óriáskígyó**

Hason fekvésben „óriáskígyót” alkotunk, egymás lábának megfogásával. A kígyó feje vezeti a mozgást, lassú kúszással. Ügyeskedjünk, hogy ötletesen csúszassuk a testünket előre, és ne szakadjon el a kígyó.

### **Buddha**

Üljünk törökülésbe és helyezzük két kezünket a térdünkre. Törzsünk maradjon egyenes, fejünkkel büszke, távolba tekintő tartással. Légzésünk nyugodt, természetes legyen. Belégzéskor rátámasztjuk a felső testünk súlyát a térden nyugvó két kézre, kilégzéskor pedig elengedjük ezt a kartámaszt. Pihentető és frissítő gyakorlat.

### **Kinyílás vagy „napimádó”**

Terpeszben állunk, előreejtett vállal, lengő karokkal, előrehajtott fejjel. Belégzéssel kitarjuk két karunkat, és felemeljük félmagas-tartásba, fejünket is felemeljük, mintha a napot köszöntenénk. Kilégzésnél visszaengedjük a karunkat, törzsünket és fejünket a kiinduló-tartásba. Lassan és ünnepélyesen végezzük, 4-5-ször. Utána kirázzuk a karunkat, lábunkat.

### **Testtudatosítás**

Háton fekvő helyzetben rövid ideig mindig csak egy testrészünkre koncentrálnunk. Sorban ellazítjuk valamennyit, majd megbeszéljük, milyen érzés volt.

Hason fekve, adott jelre lassan guruló, hengerlő mozgást kezdünk, miközben figyeljük a testnek a talajjal való érintkezésének érzését. Érzékeljük a testhatárokat, a többiekkel nem érintkezünk. Gyakorlat után megbeszéljük, mit éreztünk.

## **1.2. Önismereti játékok**



*Az önismereti játékok során a gyerekek megtanulják másképp szemlélni önmagukat, szembesülni önmagukkal. Jól összehozott csoportnál végezzük, ahol a gyerekek egymást és a tanítót is jól ismerik. Adjunk időt a kibontakozásra, a gondolkodásra. Tapintatosan és figyelmesen kell a játékokat vezetni, és rá kell éreznünk, mikor kell abbahagyni. Az egymás iránti bizalom megléte teszi sikeressé a játékokat.*

**Saját névjegykártya készítése és bemutatása** (becenév, rajz legyen rajta)

#### **Saját névjegykártya készítése**

Ekkor a névjegykártyára ne a saját neveiket írják, hanem magukról, belső tulajdonságukról, egyéni jellemzőjükről egy mondatot. Ezután a játékvezető összekeveri, majd kiossza. A kártyán található szöveget felolvassva mindenki megpróbálja kitalálni, kinek a lapja került hozzá.

#### **Ki vagyok én?**

A gyerekek kiválasztanak maguknak egy tetszőleges nevet. E/3-ben bemutatják ezen a másik néven jó és rossz tulajdonságaikat, jellemzőjüket. A többiek kiegészítik, ha valamit nem jól, vagy nem mondott el.

#### **A szüleim mesélték rólam...**

A történetek meghallgatásával pontosabb képet kaphatunk a szülők és gyermekek korai kapcsolatáról. (Az élménybeszámolók jó bevezetőül szolgálnak a családról szóló beszélgetésekhez.)

#### **Önarckép tükörrel**

Egy gyerek kezébe tükröt adunk. El kell mondania milyennek látja a haját, a szemét, a szemöldökét, stb. A többiek kiegészítik, véleményt mondanak.

#### **Kézjáték**

Körben állunk. A kör közepére beáll egy önként jelentkező. Feladata az, hogy becsukott szemmel körbesétál, és mindenkinek megfogja a kezét. Minden megfogott kézről el kell mondania a gondolatait (pl.: dolgoz, ápolt, puha, ideges, durva, ...stb).

#### **Keresd meg a helyed, helyzeted!**

Mindenki szabadon járhat a teremben és kiválaszt magának egy helyet, ott pedig egy testhelyzetet, amelyben elhelyezkedik. Ha mindenki megtalálta a helyét, helyzetét, akkor kérjük, nézzenek szét, és mindenki elemezze a saját helyét. Majd mások is elmondhatják a véleményüket a társuk helyezkedéséről. (Mi pedig figyeljük, ki hová helyezkedett el, mert ez árulkodik a személyiségéről.)

#### **Három tárgy**

Mindenki hozhat otthonról három tárgyat. A három tárgyon át mutatja be magát társainak. A tárgyakkal kapcsolatos emlékeket meséli el.

#### **Szívesen lennék, sohase lennék**

A csoportvezető meghatároz öt dolgot (növény, állat, tárgy, természeti jelenség, bútor), és utána arra kéri a csoport tagjait, hogy mindenki írja az egyes kategóriák mellé azt, milyen növény, állat, stb. szeretne lenni. Majd a lapot megfordítja, és azt írja rá, hogy milyen állat sohase lenne. Minden választáshoz hallgassuk meg az indoklást is.

#### **Mi lennék, ha....?**

Minden diák az alábbi kérdésre felel: Mi lennék, ha fa, tárgy, állat, stb. lennék? Majd bővítjük a játékot. Most mi vagyok? Tehát először azt írja le, hogy milyen állat szeretne lenni, majd alá

azt, hogy most milyen állathoz hasonlít leginkább. Próbálja meg is indokolni, saját magát ismerve.

### ***Mi lenne, ha ...?***

Egy valaki kimegy a teremből. Ő lesz a kitaláló. A többiek választanak valakit a bennmaradók közül. Ő lesz a kérdések tárgya. A kérdező bejön, és megkérdezi: Mi lenne, ha pl.: virág lenne? A válaszokból próbálja kitalálni az illetőt.

### ***Félelem a kalapban(érzések közlése)***

Egy kalapba annyi papírlapot dobunk, ahány gyermek van az osztályban. A cédulákra befejezetlen mondatokat írunk:

- Azt szeretném, ha....;
- Annak örülnék, ha....;
- Attól félek, hogy....;
- Az nyomaszt, hogy....; Nem szeretném, ha ..;
- Semmiképpen sem egyeznék bele, hogy ...;
- Nagyon sajnálnám, ha ..;
- El akarom kerülni, hogy ...;
- Bántana, ha ...;
- Nem szeretek arra gondolni, hogy ...;

Ezután sorban mindenki húz egy cédulát, és a megkezdett mondatot be kell fejeznie saját érzelmei alapján.

Másképp: A befejezetlen mondatokat, kinek mi jutott, befejezi, kalapba tesszük, sorban kihúzzuk és felolvassuk.

### ***Vélemények***

Körben ülünk, egy valaki a kör közepén. A középső játékos sorban mindenkiről mond egy-egy mondatot:

- Azt szeretem benned, hogy ... .
- Az a véleményem rólad, hogy ... .
- Neheztelek rád, mert... .

Amikor mindenkiről mondott egy-egy mondatot, akkor más ül a kör közepére.

### ***Hirdetés***

Üres papírlapokat osztunk ki. A feladat az, hogy rövid hirdetést írjanak magukról, milyen barátot keresnek. Ezután összekeverjük a lapokat és megpróbáljuk kitalálni, melyiket, ki írta.

### ***Csoportos interjú***

Egy valaki kiáll. A többiek kérdéseket tesznek fel neki. Ő megválaszol a feltett kérdésekre és így sokkal jobban megismerjük őt, szembesítjük saját magával is. A játék szabálya, hogy őszintének kell lenni és ha nem szívesen válaszol a kérdésre, akkor passzolhat is.

### ***Milyennek látnak a többiek?***

Mindenki kap egy lapot. A lap aljára írja a nevét, majd átadja a szomszédjának. A feladat: Akinek a nevét látod a lap alján, arról írdál valami kedveset, jót, amit te szeretsz benne, amit becsülsz benne. Ha az elejére ráírtad, akkor hajtsd be a lapot és add tovább! Mire a lapok sorban körbe értek, mindenkinek lesz egy listája arról, mit szeretnek benne a társai(a gyermek pozitív megerősítése).

### ***A jó tulajdonságaim***

Mindenki kap egy lapot. A feladat az, hogy a jó tulajdonságaikat kell a lapra írni. Mit tudsz jól csinálni? Mihez értesz? Milyennek ismered magad? ...stb. Figyeljük, ha valaki nem, vagy csak kevés jó tulajdonságot tud magáról írni. Ha valaki keveset írt, a felolvasásoknál a társak kiegészíthetik (pozitív önértékelés, önbizalom erősítése).

### ***Egyszer fent - máskor lent***

Mindenki kap egy lapot. A lapra röviden egy olyan eseményt kell felidézni az életéből, amikor nagyon boldog volt, elégedett. Fordítsa meg a lapot. Most arról írjon röviden, mikor volt a legboldogtalanabb, legszomorúbb, amikor nagyon félt valamitől. Csak az beszéljen a „lent” és a „fent” élményéről, aki akar. Majd arra kérjük őket, aki nem mondta el, és meg szeretné osztani velünk, az adja be a papírját. Ezt ne erőltessük.

### ***Ajánlom magamat!***

Hirdetés írása, a jó tulajdonságok kiemelése.

## **2. KÖZÖSSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK ÉS FOGLALKOZÁSOK**

### **2.1. Interakciós játékok (kölsönös viszony, kölsönös ráhatás)**

*Ha lankad a figyelem, ilyen játékokat beiktatva újra munkaképesé tehetjük a társaságot. A játékokban résztvevők kölsönösen hatnak egymásra. A közs játék mélyíti a kapcsolatokat.*

#### ***Hangsúly***

Körben állunk és az első négy számot mondjuk egymás után úgy, hogy a négy szám közül mindig csak egy legyen hangsúlyos. Ez a hangsúly minden ismétlődés alkalmával eggyel tovább kerül. :

1234 1234 1234 1234

A hangsúlyt alátámaszthatjuk egy mozdulattal, pl. leguggolunk, kezünket felemeljük, megvakarjuk a fülünket, stb. A számok sorát is nehezíthetjük, esetleg az ABC betűivel is játszhatjuk.

#### ***Adj hozzá egy mozdulatot***

Körben állunk. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz egy másikat. A harmadik megismétli az első két mozdulatot, és ő is hozzátesz egy újabbat. Ezután minden játékosnak végig kell csinálnia az előző mozdulatokat.

#### ***Adj hozzá egy szót!***

Körben ülünk. Az első játékos mond egy egyszerű szót. A mellette ülő játékos megismétli ezt a szót, majd ő is hozzámond egyet. A harmadik ugyanígy tesz. Ezután minden játékosnak végig kell mondania az előzőek szavait. Tehetjük érdekessé is irányított kérdésekkel, pl.: Melyik állat szeretnél lenni?

#### ***Ismételd meg, amit mondtam!***

Körben ülünk. Négy önként jelentkező kimegy a teremből. A bent maradók közül valaki felolvas egy rövid történetet. Ezután a kívül lévők közül bejön az első játékos, neki is felolvassák a szöveget. Majd ezután behívjuk a kívül lévők közül a másodikat. Az elsőnek el kell mesélnie a történetet, majd a második elmeséli a harmadiknak, a harmadik pedig a negyediknek. Figyeljük a mese részleteinek átadását. Ez után az eredetit is elmondhatjuk, ha

nagy az eltérés.

***Ismételd meg, amit mutattam!***

Ugyanez a játék, csak egy történet elmutogatását kell továbbadni a kiküldött gyerekeknek.

***Kacsingatós***

Páratlan számú játékos játszhatja. A párok egymás mögé, kettős körben állnak fel. Az egyedül maradt játékos a belső körbe áll. Feladata: kacsintással igyekszik párt szerezni magának. A belsők, ha rájuk kacsintott a szólista, szaladnának a kacsintó felé, a külsőknek viszont az a feladatuk, hogy megakadályozzák a szökést, átkarolják párjukat. Ha valakinek sikerül megszöknie, a hoppon maradt játékos belép a belső körbe, és most ő próbál kacsingatással párt szerezni magának. Az „elcsábított” játékosnak az előző kacsingató mögé kell állnia, a külső körbe.

***Szópárbaj***

A két ellenfél a kör közepén áll. Egyidejűleg kell -folyamatosan- mondaniuk egy összefüggő történetet. Tehát egyik mondatot az egyik, másik mondatot a másik mondja.

## 2.2. Ismerkedési, társismereti, kapcsolatteremtési, kapcsolatfejlesztő gyakorlatok

*Egymás megismerését, egymással kapcsolatos érzelmek, indulatok kifejezését, elvárások feltárását és fejlesztését szolgálják. Az önismereti készségfejlesztés fontos része az ismerkedési és kapcsolatteremtési játékok.*

***„Név- körbemondással”***

**Névdobálás:** Egy plüssfigurát dobunk a másik felé, miközben elmondjuk, hogy ki dobja kinek.

- Mindenki sorra bemutatkozik és megmondja, hogyan szeretné, hogy a többiek szólítsák. Ezután sorra mindenki megismétli a többiek nevét olyan hangsúllyal, ahogyan jólesik. A gyakorlat érzelemkifejezés is, és az új tanulók számára egymás nevének megtanulását is megkönnyíti.
- Körben ülnek. A vezetőtől jobbra ülő bemutatkozik. 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.
- Válassz hozzád illő nevet! A csoportban mindenki választ magának egy új, neki tetsző keresztnévet. Elmondja, neki miért tetszik, a többiek is elmondják, milyen nevet adnának neki.

**Pókhálós névjáték:** Az osztály körben ül. A vezető kezében egy gombolyag. A fonal végét megfogja a vezető és odadobja valakinek, miközben ezt mondja: En (nevét mondja) vagyok és dobom a gombolyagot (a nevét mondja, akinek dobja). A gyerek, akinél van a gombolyag szintén megfogja a végét és a hasonló szöveg kíséretében másnak dobja. Így a játék végére egy hálózat keletkezik, amely az osztály tanulóit összekapcsolja. Milyen ez az érzés? Kérdezzük meg! Ez után a gombolyag visszafelé teszi meg az útját. (A gombolyagot mindig a fonal felett kell továbbítani.)

***Bemutakozás***

A csoport szétszóródik a teremben. Adott jelre mindenki elindul, és annyi emberrel fog kezét a rendelkezésre álló idő alatt, amennyivel csak lehet. Minden egyes kézfogásnál be kell

mutatkozni. A játék feladata: minél több nevet megjegyezni.

### ***Érintés***

A csoport tagjai körben ülnek. a vezető kezdi a játékot. Megszólít valakit, s ezzel egy időben valamilyen természetes mozdulattal meg is érinti. A megszólított most máshoz fordul, mond neki valamit, és közben megérinti.

### ***Felismerem?***

Egy gyerek szemét bekötjük, aki a kör közepére áll. Társai megindulnak körbe, majd ő jelzi a megállást. Valaki felé mutat. A kiválasztott odamegy hozzá, és a saját arcára teszi a kitaláló kezét, akinek tapogatással kell kitalálnia kit választott.

### ***Telefon***

Felvesszük a képzeletbeli telefont, és az osztályból valamelyik gyerekhez beszélünk. Olyan utalásokat teszünk, amiből az illető felismeri, hogy a telefon neki szól. Ha magára ismer, felveszi a telefont és beleszól. Ez után már ő hív fel ugyanígy valaki mást. A telefonáló arcát ne lássák a többiek, vagy kifelé nézzen.

### ***Veled szívesen***

Egy gyerek kiáll. Veled szívesen ... Három gyereket választhat, akikkel kitalálja, mit csinálna szívesen. A gyerekek sorban kiállnak és elmondhatják. (Figyeljük, kit nem szívesen választanak a gyerekek, hogyan vallanak társas kapcsolataikról.) Lehet írásban is megkérdezni.

### ***Ki mondhatta?***

Kimegy egy gyerek. A bent maradók közül hárman mondanak róla egy-egy mondatot, ami valamilyen konkrét élményre, eseményre utal, amit csak ő tudhat. Bejön és a játékvezető sorban elmondja róla a három mondatot: Azt hallottam rólad .... Neki ki kell találnia sorban, hogy a három mondatot ki mondhatta róla.

### ***Sündisznójáték***

Egy tanuló közepre áll, szemét bekötjük. Ő a sündisznó. A többiek körben ülnek. Egyenként odamennek a sündisznóhoz és különbözőképpen megérintik. Ha az érintés a sündisznó számára kellemetlen volt, akkor mozdulatlan marad. Ha kellemes volt az érintés, akkor kinyitja a szemét és megnézi ki volt az. Az érintések alatt senki nem beszélhet. A sündisznókat cserélgetjük.

### ***Kutatás és találkozás***

Az összes résztvevő csukott szemmel mozog. A társakkal találkozáskor szavak nélkül, csak mozdulatokkal, érintéssel köszöntik őket, aztán mennek tovább. Sokféleképpen köszönhetjük egymást: megnézzük az arcát, csak a kezünkkel barátságosan vagy dühösen, harcolva, békülve, ... .

### ***Sziámi***

A csoporttagok párokat formálnak, s a párok egymás felé eső vállukat, karjukat összeszorítva mozognak. Amikor már összeszokottan mozognak, minden külső jel nélkül meg-megállnak, majd újra elindulnak, leülnek, lehajolnak, ... stb.

### ***Hullámmozgás***

Menetirány szerint körben állunk. Két kézzel fogjuk egymás vállát. Egy hullámnak kell végigfutnia a körön, ezért fokozatosan, egy meghatározott ponttól kezdjük a guggolást, majd a fölegyenesedést.

### ***Üzenet a hátakon***

A padtársak egymás hátára írnak jeleket, betűket, számokat beszéd nélkül. Ki kell találni, majd cserélnék. Megbeszéljük lehetett-e érteni az üzenetet szavak nélkül, Milyen érzés volt?

### ***Három kívánság***

Mindenki egy lapra felírja három kívánságát, bármiről. Kívánhat bárkinek (magának, családjának, országnak, árvízkárosultaknak, szegényeknek, hajléktalanoknak, állatoknak, növényeknek, ... stb.). A leírt vágyakat felolvassák és megbeszéljük.

### ***Jóságos manó***

Mindenki felírja a nevét egy cédulára. A cédulákat összehajtva belerakjuk valamibe, majd mindenki húz egyet. Akinek a nevét húzta, nem árulhatja el, de egy héten keresztül vigyáz a védencére, jelét adja a törődésnek, segíti, megvédi őt. Nekünk célszerű felírni ki kinek a védence, hogy figyelni tudjuk őket, segíteni, ha nem tud a másik felé „jóságos manó” lenni.

### ***„Riportosdi”***

Egy híresség nyilatkozik életútjáról. Bemutatkozása után mit kérdeznének tőle?

### ***Zálogkiváltás játékos kapcsolatteremtéssel***

*Ötletbörze:* Köszönjön minden osztálytársának másféleképpen!

Különböző arckifejezésekkel nézzen az osztálytársaira.

Mondjon egy-egy jellemző jelzőt mindenkire. pl. szorgalmas Anna, kedves Péter,...

Bekötött szemmel ismerjen fel hang, kézszorítás, tapintás alapján három társát.

(A sértő, bántó helyzeteket kerüljük!)

## **2.3. Együttműködés, konfliktuskezelés**

### ***Rajzkészítés csoportosan***

Ezt végezhetjük úgy, hogy csak egyetlen ceruzájuk van, és mindenki sorban hozzárajzol valamit. Végezhetjük úgy is, hogy mindenkinek van mindenféle ceruzája és egyszerre rajzolhatnak egy nagy lapra. A megfelelő irányítás után figyeljük az együttműködést, a konfliktusokat. Az idő letelte után a csoport munkamegosztását is beszéljük meg, s az előforduló konfliktusokat.

### ***Páros rajzolás***

Páronként kapnak egy papírt és egy ceruzát. A ceruzát egyszerre mindketten fogják. Nem szabad beszélni, így kell közösen egy rajzot készíteni. A rajz elkészítése után megbeszéljük, figyeltek-e egymásra, együttműködők voltak-e, esetleg harcoltak egymással. Ki érzett együttműködést, ki érezte úgy, hogy irányították.

### ***Gyors sorbarendeződés***

Kiadjuk a feladatot, de felkészítjük őket, hogy együttműködők legyenek. Pl. Állatok sorba aszerint, hogy ki mikor született! Állatok sorba a keresztnév ABC sorrendje alapján! Kitalálhatók még ilyen sorbarendezési szempontok.

### ***Keverem, kavarom***

Mindenki körbesétál. A játékvezető azt mondja: Keverem, kavarom. Egyszer csak kiadja a feladatot. Mindig csoportokat kell alkotni a kérése alapján. Pl. Alkossatok csoportot annyian, ahány kereke van az autónak! ; Alkossatok csoportokat annyian, ahány ujj van egy kezünkön!

;Alkossatok csoportokat annyian, ahány betű van a nap szóban! ... Megnézzük, kik maradtak ki a csoportokból. Őket a következő játékba már kötelező bevenni.

## 2.4. Bizalomjátékok

*Mindenféle emberi kapcsolat alapja a bizalom. Az egyén „lelki egészsége” erre épül. A játékok mesterséges körülmények között a bizalomképesség fejlesztését szolgálják.*

### **„Harangjáték”**

A csoport több kisebb kört alkot. Valaki a kör közepére áll. Az a feladata, hogy törzsét egészen mereven tartva dőljön a többiek felé, azok elkapják, majd finom, szelíd mozdulattal a másik irányba tereljék. A körnek szorosan kell zárulnia, hogy a körben álló és dőlő társuk ne sérülhessen meg. A játék lényege, hogy a kör közepén álló bizalommal adja át magát a társaknak, ők pedig megsegítik a bizalmat.

### **„Körben járás- megérintés” (bizalom, közelség kifejezése)**

A csoport körben ül. Egy tanuló elindul és mindenkihez egyenként közel lép, kit-kit (személyes bizalma és indítékai szerint) megérint, hogy az érintéssel kifejezze közelségét. A gyakorlat megbeszélése rendkívül fontos!

### **Vakvezetés**

A csoport tagjai párokat alkotnak. A pár egyik tagja behunyt szemmel jár, a másik mögötte haladva, a „vak” vállára helyezett kezével irányítja a közös mozgást. Ezután szerepcserével folytatódik a játék.

## 3. SZOCIÁLIS HÁTRÁNYOK ENYHÍTÉSÉT SEGÍTŐ JÁTÉKOK

### 3.1. Verbális készségek fejlesztése

#### **Rejtélyes hangok**

Egy játékos a fal felé fordul, csukott szemmel. Három játékos a háta mögé áll messzebb és elváltoztatott hangon megkérdez tőle valamit. Válaszolhat a kérdésre, de ki kell találnia, kié volt a hang. Ismétlést kérhet, de csak egyszer tippelhet. Azok közül válasszuk az új kitalálót, aki úgy el tudta változtatni a hangját, hogy a kitaláló nem tudta felismerni. (A játékosok a játékban a hangjukkal, a hangképzéssel kísérleteznek.)

#### **Egyperces**

A feladat az, hogy egy adott témáról vagy tárgyról egy percre kell beszélni. Előtte adjunk gondolkodási időt. Figyeljük az időt, mennyi szünetet tartott, mennyire volt érdekes, ...stb.

#### **A miniszter macskája**

Sorban mondjuk a mondatot. Állításokat mondunk erről a macskáról úgy, hogy a macska nevét mindig meg kell változtatnunk az ABC betűinek sorrendjében.

Pl.: A miniszter macskája szelíd, a neve Arnold.

A miniszter macskája dühös, a neve Áron.

A miniszter macskája egerészős, a neve Bertalan.

### **„Egy szóból több szó”**

A csoportot két részre osztjuk. A pedagógus mond egy összetett szót. Ezután egy adott ideig mindkét csapatnak ennek a szónak a szótagjait és egyes betűit felhasználva kell újabb, de rövidebb szavakat keresnie. Az idő leteltével a csapatok felolvassák a szavakat, a közösek mindkét csapat kihúzza. A győztes csapatnak több szó maradt a papírján.

### **Szóköltő**

Tíz, általuk választott szót felírunk a táblára (főnevek legyenek, vagyis tárgy, élőlény, fogalom). A gyerekek gondolkozzanak a szavakon és próbáljanak bármelyik kettőt logikailag összekötni, s ezekkel valamilyen mondatot alkotni.

### **Mire gondolok? (Az ismert Barkochba játék)**

Többféle témakörben játszhatjuk.

### **Habart versek**

Párosával, vagy csoportosan is játszhatjuk. Egy ismert verset soronként szétvágunk. A feladat az, hogy össze kell jól állítani a verset. Lehet versenyre is.

### **Háromszavas versikék**

A háromszavas versek bármennyi sorból állhatnak, de egy-egy sort három szó alkosson. Választhatunk egy témát, de egy kép is adhat ötletet. Egy papírlapot osszunk három részre függőleges vonalakkal, vagy hajtogatással. A bal oldali oszlopba írjunk olyan főneveket, amelyek az adott témával kapcsolatosak lehetnek. A középső oszlopba a szóhoz illő melléknevet keressünk, a jobb oldali oszlopot pedig tegyük mozgalmassá igével. Közös kipróbálás után értik a lényegét és ez után egyedül próbálkozzanak.

|          |   |             |   |                            |
|----------|---|-------------|---|----------------------------|
| pl. hold | → | fényes hold | → | a fényes hold ragyog,      |
| fák      | → | zöld fák    | → | a zöld fák hajladoznak ... |

### **Rímtenisz**

A rímek ide-oda pattognak a játékosok között. Valaki mond egy szót. A következő játékos mond egy erre rímelő másik szót. (Ha jót mondott, átadhatja neki a labdát.) Addig folytatják, amíg tudják. Majd egy új szóval újra kezdik a játékot.

### **Hány kérdés?**

Mutassunk be egy tárgyat. A feladat az, hogy tegyünk fel annyi kérdést adott idő alatt, amennyit csak tudunk. Lehet egyénileg, párosával, csoportban leírni a kérdéseket, de lehet az osztály előtt szóban is összegyűjteni a kérdéseket.

### **Válasz kerestetik**

Papírokat osztunk ki. Minden játékos felír egy kérdést a papírjára. Ez a kérdés olyan legyen, amin gondolkodni kell. Lehet személyes, információra épülő, filozofikus (érdekes, fantasztikus). A kérdéseket összegyűjtjük, majd a közös kalapból mindenki húz egyet, amit a legjobb tudása alapján próbál megválaszolni.

### **Ország, város**

Csoportokat alkotunk. A gyerekek javaslatokat tesznek a címszavakra (pl.: ország, város, állat, fiú, lány, tévéműsor, sport, könyvcím, madár, ruhadarab, étel, cím,...). A választott címszavakat leírjuk a papírra. Választanak egy betűt találomra. Megadott ideig gyűjteniük kell a



megadott kezdőbetűvel szavakat. Az idő lejártá után a csapatok beszámolnak, a legügyesebbeket megdicsérik.

### ***Szótárpárba***

Lehet egy szólista a táblán, a füzetükben. Indul a verseny. Ki tudja leghamarabb kikeresni a szavakat? A szavak mellé írja oda az oldalszámot. Mi figyeljük és felírjuk a legügyesebbeket.

### ***„Mesemondás”***

A pedagógus elkezd egy mesét. Két-három bevezető mondat után a gyerekek következnek. A nevelő ehhez kapcsolódva fűzi tovább a mesét, mindig nyitva hagyva a mondat végét, melyet mindig a másik csoport újabb tagja fejez be. Sok gyakorlás után a gyerekek segítség nélkül is képesek lesznek mondatokat alkotni saját meséjükhöz. Igen szórakoztató, az egymásra figyelmet, végighallgatást, beszédfigyelmet erősíti a gyakorlat.

### ***Tulajdonság és szókapcsolatok***

A pedagógus megnevez egy tárgyat, egy természeti jelenséget, állatot vagy személyt. Minden gyermek próbáljon az adott szóhoz illeszkedő melléknevet találni. A játékot úgy folytatjuk, hogy szokatlan melléknevet tegyünk hozzá. A ruha hívószónál pl.: a szokásos tiszta, a szokatlan veszekedős.

### ***Tulajdonságok a kalapban***

Cédulákra emberi tulajdonságokat írunk (talpraesett, egészséges, tehetséges, kedves, ápoltságos, barátságos, szép, szorgalmas, zárkózott, titoktartó, igazságos, éles eszű, udvarias, erős, lelkiismeretes, jóindulatú, önálló, megbízható, művelt, kötelességtudó, takarékos, türelmes, erős akaratú, bátor, őszinte, önzetlen, vállalkozó kedvű, sokoldalú, hűséges, szerény, jószívű, megértő, elegáns,...). Sorban kihúzzuk, és megmagyarázzuk a szavakat. Konkrét példákat is kérhetünk. Nagyobb korosztálynál kitesszük a táblára a szavakat, és azt kérjük, hogy a papírlapra a tulajdonságok közül csak olyan hármat írhat fel, ami rá a legjobban jellemző. Ezt hangosan, vállalva a felírt tulajdonságokat bemutatják és magyarázzák.

### ***Nyelvi játék***

Valaki mond egy szót, pl. fecske. A többiek közül valaki ehhez a szóhoz egy másik olyan szót mond, ami illeszkedik a fecskéhez. Pl. fészek, tojás, szúnyog,...Addig folytatják, amíg tudják.

### ***Kulcsjáték***

A gyerekek körben ülnek. Egynek bekötjük a szemét. Körbeadunk egy kulcscsomót. Ha a bekötött szemű játékos meghallja a kulcscsörgést, a hang irányába mutat. Ekkor mond egy betűt, s annak a gyermeknek azzal a betűvel kell 5 szót mondania annyi idő alatt, amíg a kulcs még egyszer körbeér.

### ***Szóépítés***

Egy rövid szó felhasználásával új szavakat alkotunk, melyeket sorban felírjuk a táblára. Pl.: „ver”-vers, veres, verekedés, veret, verem... .

### ***Történet befejezése***

A pedagógus megkezd egy történetet. Ez után minden gyermeknek ad egy papírlapot, amin folytatni kell a történetet pl. öt percig. Ez után ki-ki felolvassa mit írt, majd a történeteket szóban befejezik. Sajátját vagy a másét is lehet.

### ***Közmondások és szólások eljátszása***

Ismert és tanult szólások, közmondások eljátszása a feladat. Próbálják egyedül vagy párokban eljátszani. A többiek kitalálják. Begyűjtjük az élményeket, benyomásokat.

### ***Mi lenne, ha...?***

Feltesszük a kérdést: Mi lenne, ha..... pl. az állatok beszélni tudnának? Egy lapra gyűjtik az elképzelt következményeket bizonyos ideig, majd sorban felolvassák. Érdekes és mulatságos.

## **3.2. Kommunikációs készségek fejlesztése**

### ***Varázsmikrofon***

Mikrofonhoz hasonló tárggyal is játszhatjuk. Egy témát, egy problémát felvetünk. Aki irányítja a témát kérdezhet, a többiek elmondhatják a véleményüket. (A tárgy bátorságot ad, megtapasztalhatja a szólásszabadságot, a más iránti figyelem, a felelősség átélését.)

### ***A másik meghallgatása***

Az osztály párokra oszlik. A pár egyik tagja elmesél társának egy friss élményét. A hallgatónak nem szabad közbeszólnia. Arra törekedjen, hogy megértse, átélje a társa elbeszélését. Öt perc eltelte után cseréljenek.

### ***Ikerpárbeszéd***

Egy „ikerpár” jelentkezik. Úgy kell beszélgetniük, hogy az egyik szót az egyik mondja, a másik szót a másik, amíg a mondat végére érnek. Lehet kérdezni és válaszolni is. Majd egy másik ikerpár folytatja a beszédet így.

## **3.3. Nonverbális készségek fejlesztése**

*Ezekkel a gyakorlatokkal az érzelmek, indulatok, hangulatok kifejezését, mozgással megjeleníthető képességét, és a nem verbális üzenetek értelmezését, felismerését segítjük. Gyakorolhatjuk az érzelmek kifejező mozgásainak jelentéshozzárendelési képességét. Az érzelmi intelligenciát is fejlesztő gyakorlatok.*

### ***„Néma kiáltás” (indulat-kifejezés mozgással, mimikával)***

A csoport egyik tagjának az a feladata, hogy kiáltson, de hang nélkül. Igyekezzen olyan benyomást kelteni gesztusokkal, arckifejezéssel, amelyből a többiek rájönnek, hogy milyen jellegű volt a kiáltás. (Üvöltés, felszólítás, biztatás, kétségbeesés, segélykérés, ... stb.) Ha a csoport nem tudja megfejteni, akkor hangosan kiálthat a játékos, ezután egy másik tanuló következik.

### ***„Cipő vagyok” (kifejezőmozgás mozgásos gazdagítása)***

Mindenki választ magának egy olyan tárgyat, ami szívesen lenne. Ez után a kiválasztott tárgynak megnevezi három jellemzőjét, lehetőleg olyanokat, amelyek egy embert is jellemezhetnének. Pl. valaki azt mondja: cipő vagyok, meleg, puha és kényelmes. Azután körbe jár, kapcsolatba lép a társakkal, kezét fog velük, s a kézfogásában, testtartásában megpróbálja közvetíteni ezt a három tulajdonságot (meleg barátságos próbál lenni). A játékot eljátszhatjuk úgy is, hogy nem mondjuk meg, milyen cipők vagyunk, hanem a társaknak kell kitalálni a külső jelekből.

### ***Amerikából jöttünk... (ismert játék)***

### ***Érzelmek mimikai kifejezése***

A vezető felír a táblára hangulatokat (harag, vidámság, öröm, szomorúság, félelem, kedvtelenség, gyűlölet, undor, megvetés, meglepetés, aggodalom, siker, unalom, türelmetlenség, rettegés, közömbösség, csodálkozás, ...stb.). Ez után valaki kimegy és

bemutatja megfelelő mimikával. A játékot nehezíthetjük, ha megsúgjuk, mit játsszon el, a többiek pedig kitalálják.

### ***Irányítsunk szavak nélkül!***

Kis papírlapokon utasítások vannak. pl.: Adj egy pohár vizet!; Nyisd ki az ajtót!; Simogasd meg az egyik társad!; Mindenkiel fogj kezét! Párokat kérünk. Az egyik irányító, a másik irányított. Az irányító megkapja cédulán a feladatot. Ezt gesztusokkal, mimikával el kell mutogatnia társának, nem szólalhat meg.

### ***Mutasd, hogyan csinálod?***

Hogyan végezhetünk bármilyen mozgást, gyűjtsünk erre szavakat.(gyorsan, lassan, szomorúan, büntudatosan, lelkesen, hangosan, vágyakozva, félve, bután, kétségbeesetten, boldogan, mérgesen, bátran, óvatosan, büszkén, idegesen, nyugodtan, álmodozva, beképzelten, hivalkodóan, ...) Egy játékos kiválaszt egy ilyen határozószót. A többiek kéri őt, hogy egyen így, sétáljon így, olvasson így, beszéljen így, stb. A többieknek ki kell találniuk, hogyan csinálta? Akkor milyen volt ő?

## **3.4. Életvezetési játékok**

### ***Mi van a tető alatt?***

Egy nagy csomagolópapírra, vagy a táblára rajzolunk egy nagy kettéosztott házat. A ház egyik oldalán az iskolával kapcsolatos örömek vannak, a másik oldalán mindaz, ami problémát, gondot jelent, amin a gyerekek szeretnének változtatni. Teleírják az egyik oldalát csupa jó dolgokkal, amit jónak tartanak az iskolában. Aztán teleírják a másik oldalt is. Itt lesznek a problémák és a konfliktusok forrásai is. Beszélgessünk a problémák megoldási lehetőségeiről. A konfliktuskezelés lépéseit alkalmazzuk (szükségletek tisztázása, ötletek gyűjtése a megoldásokra, tennivalók, kipróbálás, a kipróbálás értékelése).

### ***Híres ember vagyok***

Önként jelentkező elmeséli, hogyan lett ő híres ember. (fantáziája alapján) Hogyan jutott el idáig, mit tett annak érdekében, hogy most híres és sikeres ember. A sok pénzével hogyan gazdálkodik? Mennyire fontos neki a pénz? Megváltoztatta-e az életét a pénz? (A pozitív tulajdonságokat erősítsük, a negatív példákra is hívjuk fel a figyelmüket.)

### ***Mit tenne ő?***

A csoportvezető elmond egy helyzetet(pl.: Találsz az utcán egy pénztárcát, benne sok pénzzel; Hazamész és látod otthon felfordulás van, hiányoznak tárgyak; Dolgozatírásra készültek másnap, és a tanár az asztalon hagyta a dolgozat feladatait; stb.). Egy gyerek kimegy és gondolkodik a megoldáson. Ez alatt mi megbeszéljük a helyes tennivalókat. Bejön és előadja ő is a maga verzióját. Megbeszéljük, kiegészítjük.

### ***Szeretet és megbecsülés a családban***

Játsszunk el egy családi vasárnap délutánt, ahol jól látszik, hogy szeretik, megértik, becsülik egymást. Majd játsszunk el egy olyan családi délutánt vagy estét, ahol jól megfigyelhető az ellenkezője. Majd beszélgessünk róla.

### ***A felnőttek munkája***

Játsszunk el különböző foglalkozású emberek munkáját. Mitől fárad el? Mi az öröm a munkájában? Mi ad megbecsülést a munkájának?

### ***Jó szomszédság, rossz szomszédság***

Játsszuk el az osztályban lévő jó szomszédság jeleit, a család jó szomszédját, a jó lakóközösséget! Játsszuk el ezeknek az ellenkezőjét is. Beszéljessünk róla.

#### **4. TANULÁSI KÉPESSÉGEKET FEJLESZTŐ JÁTÉKOK ÉS FOGLALKOZÁSOK (JÁTÉKOK ÉS FELADATOK A PERCEPCIÓK FEJLESZTÉSÉHEZ IS)**

##### **4.1. Nagymozgások fejlesztésére** (testnevelés órán is lehet)

*A feszültségek levezetésére, a nagymozgások koordinálására végzendő gyakorlatok. Ügyesség és gyorsaság fejlesztésére is végeztessük! A mozgás elősegítheti a másokkal való kapcsolatunkat is.*

##### **Járásgyakorlatok**

- Ritmusra járás.(bekötött vagy behunyt szemmel is)
- Járás „labirintusban”. Krétával egyre bonyolultabbakat rajzolunk, amin végig kell menniük, ezt nehezíthetjük a fejére tett „koronával”, pl. babzsákkal.
- Kötél a padlón, vagy leragasztott szigetelőszalag; Ezen kell különböző módon végigmenniük. A feladatot nehezíthetjük. Pl.: Lábak az egyik, kezek a másik oldalon, és még sokféleképpen.

##### **Ügyességi sorversenyek**

(Nagyon sokfélét ismerünk és találunk ki.)

**Ugrálókötéllel végzett gyakorlatok** (Csukott szemmel is, „koronával” a fejen.)

##### **Mászás, csúszás, kúszás**

Kézen (térd-en-tenyéren, talpon-tenyéren), bekötött szemmel is.

**Ugrások páros, jobb-bal lábon, akadályok között.**

##### **Mozgások a testséma javítására**

- Törzsfordítások kartartásokkal (csukott szemmel is).
- Karkörzések (labdával a is).
- Lábgyakorlatok (körzések, lengetések, nyújtások).
- Hulahoppkarika, ugrókötélből kialakított különböző formák „bejárása” kívül-belül, érintve a lábellel, ujjbeggyel, sarokkal, ... stb.

##### **Labdás gyakorlatok**

- Dobás jobb kézzel, elkapás bal kézzel. Dobás bal kézzel, elkapás jobb kézzel- váltva.
- Labdapattogatás váltott kézzel.
- Labdavezetés.
- Terpeszülésben (egyre kisebb terpesz) labda gurítása a lábak között.
- A labda gurítása fekvő, majd felülve az egész test körül.

##### **Tornapadon**

- Járásgyakorlatok (rézsútosan is) kéztámasszal is segítve.
- Egyéb ügyességi gyakorlatok.

**Erőpróbák**(két hasonló testfelépítésű gyerek végzi egymással)

- Próbáld elmozdítani a szilárdan álló társadat!
- Az egymásnak háttal ülő gyerekek próbálják egymást ellökni, utána próbáljanak egymás hátának támaszkodva felülni.
- A négykézlábon álló gyerekekre próbáljon ráakaszzkodni a társa.
- A hason fekvő gyerekekre ráül a társa. Az megpróbál így felállni, de a társa nem engedi.
- Vállból igyekeznek egymást eltolni.
- A terpeszállásban térdeit behajlító gyereket igyekszik társa kimozdítani helyzetéből.

### ***Kígyó***

A gyerekek egymás mögött állva az előttük lévő vállára teszik a kezüket, kígyót alakítva. A kígyó feje megpróbálja elérni a farkát. Ha sikerül ő lesz a fark.

### ***Marakodó kígyók***

Két kígyót alkotnak az előző módon. Megpróbálnak egymás farkából leharapni egy-egy darabot, vagyis elkapni a sor végéről egy gyereket. Az a kígyó győz, amelyik hosszabb lesz.

### ***Szigetről szigetre***

A földre karikákat teszünk rendezetlenül. Ezek a szigetek. A gyerekek egy lábon ugrálnak egyik szigetről a másikra. Minden szigetet meg kell látogatniuk, de egy szigetre egyszerre csak egy gyerek mehet, ahol egy picit megpihentetheti a lábát.

### ***Ismerkedős játék nagymozgásokkal***

Körben állunk, valaki középen, kezében egy labda. A labdát feldobja, és kiált egy nevet. Az illetőnek el kell kapnia a labdát, mielőtt kétszer pattanna a földön. Ez után ő folytatja, majd aki szerepelt az leül.

### ***Terpeszkör***

A gyerekek körbeállnak, mindenki terpeszállásban, a bokájuk összeér. A vezető valakinek a lába között begurít egy labdát. Ezt a körön belül úgy kell tovább gurítani, hogy a kezükkel a „kaput” védő gyerekek tudják tovább gurítani társuk felé. Akinek átgurult a lába között a labda, az kiáll. Minél kisebb a kör, annál nehezebb a játék. Az utolsó kettő győz.

## **4.2. Mozgásfejlesztő játékok (testnevelés órán is lehet )**

### ***Napraforgó***

Fejkörzés jobbra, balra.

### ***Evezős***

Karhúzás előre, hátra ritmikusan.

### ***Repülő***

Széttárt karral körbe-körbe futás.

### ***Katona***

Láblendítéssel feszes járás.

### ***Hinta***

Törökülésben ülnek egymással szemben, kézfogás előre-hátra dőlés.

### ***Fűrés***

Egymással szemben állnak. Karmozgással koordinálva, terpesztett és zárt lábbal.

***Kutya***

Négykézlábjárás, ugatás.

***Gólya***

Lépegetés magas térdemeléssel.

***Tyúk***

Behajlított könyök, és ritmikus lábemelés: kot-kot.

***Kígyómászás***

A gyerekek a földön fekszenek hason, s csak a fejüket emelik fel. Így kell kúszniuk különböző akadályokat kerülgetve.

***Négykézlábon járás és pókjárás***

Ilyen járás közben így kell a tárgyakat kell a hátukon, illetve a hasukon egyensúlyozni.

***Lábügyesség***

Mezítláb kell tárgyakat megfogni és dobozba tenni. Az így megfogott ceruzával próbáljon rajzolni.

***Biciklizés***

Párosan végzik. Hanyatt fekvé összerakják a talpukat, és bicikliznek. Nehezíthetjük úgy, hogy egy papírlapot teszünk a talpak közé.

***Labdagurítás a láb körül***

Úgy gurítsa a lába körül, hogy a labda ne érjen a lábához. Csak a jobb lába körül, csak a bal lába körül, előre és balra, előre és jobbra, nyolcasban folyamatosan.

***Tanítsd a kiskutyádat!***

Négykézláb állnak. Emeljék fel a jobb kezüket és a bal lábukat egyszerre, majd fordítva. Érdemes lépésként, majd egyszerre, és kicsit gyorsítani is.

***Fácška, vándorolj!***

Eggyel kevesebb karikát teszünk (rajzolunk) a padlóra, mint ahány gyerek van. Mindenki beáll egy karikába. Ők a fácskák. Akinek nem jutott, az útnak indítja a fácskákat, de meg kell mondania, hogyan vándoroljanak. Pl.: Fácskák guggolva, (vagy keresztezett lábbal, vagy tyúklépésben...) induljatok! Ez alatt ő beáll egy karikába és ő is fácska lesz. Valakinek pedig újra vándorlásra kell szólítania a fácskákat.

***Hát a háthoz***

Páros gyakorlat. Két-két gyerek háttal áll egymásnak úgy, hogy a hátukkal valamit (babzsákot) tartanak együtt. Így kell leülniük, felállniuk, menniük.

**4.3. Praktikus mozgások, finommozgások (rajz és technika órán is lehet)**

- Nyírás, tépés, sablonok körberajzolása, rajzolás, színezés, festés, ragasztás, papírhajtogatás, gyöngyfűzés, ...stb.
- Képkirakások, formák válogatása, illesztése.

- Puzzle elemek összeillesztése.
- Terménymozzaik kirakása, ragasztása.
- Gyufaszálakból, hurkapálcából, papírkorongokból, parafadugóból, hungarocell darabokból ábrák, tárgyak kirakása, ragasztása.
- Díszítősorok rajzolása.
- Egyszerű rajzok kiegészítése fantázia alapján, majd elmesélése, mire egészítette ki.
- Gyurmázás (betűk, számok megformálása is).
- Gyöngyfűzés vagy szívószál pálcikákat damilra fűzünk.
- Korongok felszedése egyik, majd másik kézzel.
- Szétszórt korongok összegyűjtése közben; először egyik, majd a másik kezével.
- Korongok dobozba rakása; két oldalról egyszerre két kézzel; két oldalról, váltott kézzel.
- Korongok szétrakása tálkából két oldalra; két kézzel kell végezni, s a kivett korongokat egymásra kell rakni. (Ugyanezen gyakorlatok végezhetőek egyforintossal vagy gyufaszálakkal is)

### ***Ez elment vadászni***

Az ismert mondókát mondjuk, közben a gyerekek megfogják a soron következő ujjukat. A mondóka kapcsán tisztázhatjuk, hogy az ujjak elnevezését ismeri-e mindenki.

### ***Ujjtánc***

Két-két ujjat érintünk össze. 1-2, 1-3, 1-4,1-5, majd 1-3,1-5,1-2,1-4 stb. Közben mondogatjuk, melyik ujjaink táncolnak.

### ***Malmozás***

Összecukjuk a kezünket, csak a hüvelykujjak maradnak szabadon. A két hüvelykujj körmozgással „kerülgeti” egymást.

### ***Így táncol a kezem***

Ökölbe szorítják a kezüket. Csak a hüvelyk és a kisujjukat nyújtják ki. A jobb hüvelykujjat a bal kisujjhoz, a bal hüvelykujjat a jobb kisujjhoz szorítják. Utána körbefordítják a kezüket úgy, hogy az egyik hüvelykujj párost elengedik, és a másikon, mint tengelyen fordul teljesen körbe a kéz, és ér össze megint a hüvelyk-és kisujj. Utána megismétlik ellenkezőleg.

### ***Spulnizás***

Páros gyakorlat. Egy gombolyagot kell a másik gyereknél lévő spulnira rátekerni (hurkapálcára, ceruzára, fakanálnyelre, vastag, majd vékony zsineget, kb. 2 m hosszút).

### ***Vándorbot***

Ujjunk között vándoroltatunk egy ceruzát vagy pálcikát, mindig egy ujjnál átfordítva. Visszafelé is megpróbáljuk.

### ***Hamupipőke***

Egy tálkában vegyesen termények vannak (borsó, bab, lencse, vagy gyöngyök összekeverve). Ezeket kell szétválogatni.

### ***Tárgyrajzoló játék***

Két csapat van és a vezető. A vezető a csapatból egy-egy gyereknek megmutat egy tárgyat. Ezek után visszamegy mindkét gyerek a saját csapatához, ahol le kell neki rajzolnia a tárgyat, de ő nem beszélhet, csak jelezheti, ha eltalálták. Az a csapat győz, ahol hamarabb kitalálták a rajzot.

### ***Rajzoljunk együtt***

6-7 fős csoportokban rajzolnak. A témát megadjuk. Időre, kb. 10 percig lehet rajzolni. Mindenki némán azt rajzol az adott témához, amit a kialakuló kép kíván. Nem szabad megbeszélni. Az idő leteltével felmutatjuk a rajzokat, megbeszéljük, melyik csoporté a legjobb, melyik volt a legjobb csapatmunka.

### **4.4. Ritmusjátékok** (ének órán is lehet)

*A ritmus szerinti szótagolás az olvasás-írás egyik előkészítője. A ritmushoz sokféle mozgást használhatunk, amelyek akusztikusan (tapsolás, kopogás), vizuálisan és kinésztetikusan (saját mozgás kíséretével-ujjmozgás, karlendítés) segítik a ritmus megérzését.*

- Mondókák ritmusos mondogatása mozgáskísérettel, egyenletes járással.
- Versek mondása ritmusosan.
- Ritmusvisszhangok.
- Ritmuskánon.
- Daléneklés ritmuskísérettel.
- Ismert, begyakorolt dalok eltáncolása ritmusra.
- Ritmusos mozgás, tánc, zenére.
- Hallgassunk zenét, beszéljük meg a zene hangulatát. Mit éreztünk? A zene segíti az ellazulást, a pihenést.
- Gyakoroljunk vezényelni! 2-3-4 negyedest ütemeket.

### ***Hangtükör***

Egy játékos szembeáll a gyerekekkel. Különböző ritmusokat ad meg dobolással, toppantással, csettintéssel, sziszegéssel, ... . A többiek késleltetve utánozzák őt.

### **4.5. Érzékszervi játékok** (környezet órán is lehet, a napköziben is)

#### ***Kitapintós játékok***

- Anyagok tapintása. A tapintás élmény megbeszélése. Más tapintásélmények felidézése, megbeszélése. (durva kő, forró sütő, jégcsap, puha anyag, szűrős gyom,)
- Csiszolópapírból készült formák felismerése behunyt szemmel, tapintás útján.
- A narancshámozás üzenete. (tapintás, szín, illat, íz, aroma)
- Mindenki behuntya a szemét. Körbeadunk egy tárgyat, melyet tapogatni kell. Ez után megbeszéljük a tapogatás élményét, mit éreztünk?

#### ***Ízlelési játékok***

- Soroljunk fel ennivalókhoz, gyümölcsökhöz tartozó ízeket!
- A kedvenc étel alapanyagait soroljuk fel. Idézzük fel külön- külön az alapanyagok ízét. Ízhatás együtt.
- Elromlott az étel. Milyen ízeket éreztél ekkor? A romlott étel, gyümölcs íze. Szabad-e megenni?
- Sorolj fel fűszereket és ízesítő szereket! Mire jók ezek?

#### ***Szagolós játékok***



- Szagok, illatok felsorakoztatása. Minek van kellemes illata, minek van kellemetlen szaga?
- Illatok alapján ismerjünk fel fűszereket! Milyen a gyümölcsök, zöldségfélék illata, szaga?Próbáld felidézni!
- Játsszunk vadászkutyát! Eldugunk valami illatosat (pl.kávét), amit először megszagoltattunk a hunyóval. Amikor bejön, csakis a szaglása alapján kell rátalálnia.
- Milyen szaga van a tárgyaknak, helyiségeknek? (Friss újságnak, új cipőnek, régi könyvnek, régi szobának, orvosságnak, pékműhelynek, autószerelő műhelyének, nyomdának, kórháznak, vonatnak, asztalos műhelynek ... .)
- Milyen a gőzök, gázok szaga. Kellemetlen és veszélyes szagok. (Felforralt tej gőze, füst, égett szag, benzingőz, gázszag, ... .)

#### **4.6. Ügyességi játékok a szenzomotoros koordináció fejlesztésére**

##### ***Léggömbözés***

Léggömböt próbáljunk kézzel, ütögetéssel, csak ujjal, csak lábbal, csak fejjel, ... a levegőben tartani.

##### ***Kosárlabda***

A játékvezető apró tárgyakat dob fel. Ezeket egy dobozzal el kell kapni.

##### ***Eszkimóka***

Körben ülnek. Egy gyufás skatulyát kell orról-orra átadni egymásnak, de lehet újról újra is.

##### ***Pitykőzés***(népi játék)

Öt kavicsal játszunk. Egyet feldobunk, s mielőtt elkapnánk, felvesszünk a földről még egyet. Újabbat dobunk fel, s még egyet felszedve a földről, kapjuk el.

##### ***Hátraajz***

A gyerekek az ujjukkal egymás hátára különböző figurákat, betűket, számokat rajzolnak. Fel kell ismerni, mit írtak a hátára.

##### ***Karikahordás***

Három gyerek visz egy hulahoppkarikát, mindenki csak a mutatóujjával tarthatja. Egy negyedik gyerek utasítja őket, merre menjenek.

##### ***Egyensúlyozó művész***

Egy hurkapálcikát kell minden gyereknek a mutatóujjával egyensúlyozni.

##### ***Mesterszakács***

Futva kell eljuttatni a terem végére egy kanálban pl. egy gombot.

##### ***Babzsák a fejen***

Babzsákkal a fejen egyensúlyozva kell különböző cselekvéseket végezni.

##### ***Zárt áramkör***

Párosával mennek a gyerekek a padok között. Az első hátrafelé tart egy botot (hurkapálcikát), a másik előre úgy, hogy a hegyük összeérjen.

#### 4.7. A vizuális percepció fejlesztése

- Színes lapok csoportosítása (színismeret fejlesztése).
- Szem - kéz koordináció fejlesztése: Méretre tördelés, válogatás, kirakások, rárakások, mellérakások. Azonosság, különbözőség – alak, nagyság, felület, szín (tapintással is).
- Gestalt – látás: Képkiegészítések (rész – egész), pótlások (szimmetria, tükörkép).
- Formaazonosság, különbözőség, állandóság.
- Alak, háttér színezéssel.
- Forma reprodukálása.
- Vizuomotoros szem – kéz koordináció: Vonalkövetés, sorkövetés, átírással sorkövetés. Rész – egész: szókirakás szótagokból.

#### 4.8. Vizuális emlékezet fejlesztése

- Mi változott meg? Mi hiányzik? - játék.
- Rész-egész: Testsémába testrészek rajzolása
- Tárgyakat kirakunk az asztalra. Mindegyiket bemutatjuk, nézhetik egy percig. Letakarjuk egy kendővel. Írják fel egy papírra emlékezetből a tárgyak neveit.
- Ugyanez, de a gyerekek hunynak. Valamelyik tárgyat megmozdítom, máshová teszem. Mi változott?
- 10 képet rakunk a táblára, felette megszámozzuk. Elmondjuk közösen a számozott képeket. 1. az asztal, 2. a virág, stb. Most nem látják, sorban felsoroljuk. Nehezítjük és nem sorrendbe kérjük megnevezni a számokhoz tartozó képeket. Mindenki írja le, mire emlékszik.
- Az egyik gyereket megfigyeljük, majd kimegy. Megváltoztat saját magán valamit, majd bejön. Ki kell találni, mit változtatott meg.
- Egy játékos telefonban elmondja a többieknek egy tárgy leírását, akik megpróbálják a hallottak alapján elképzelni. A tárgy nevét nem mondhatja meg. A tárgyat csak a telefonáló látja, de a végén megmutatja mindenkinek.

#### ***Villámrajz***

Egyszerű körformákból kell különböző rajzokat alkotni, minél gyorsabban. (Vizuális gondolkodását fejleszti.)

#### ***Csoportos pulzze játék***

Minden csoport kap egy borítékot, amiben egy kép (mindenkinek más) van 6-8 felé vágva. A képet ki lehetne rakni, de kettő része valamelyik más csoportban van. Ezért el kell indulni a másik csoporttól segítséget kérni, és beszerezni a hiányzót. Persze nekünk is segíteni kell, ha nálunk találták meg a csoportjuk képének hiányzó darabjait. Mégis, amelyik csoport a leghamarabb kész lett, az tudott a legjobban együttműködni egymással, társaival, és a leggyorsabb is volt.

#### 4.9. Verbális (beszéd) készségek fejlesztése

#### 4.9.1. A beszédészlelés fejlesztése

##### *Auditív (hallási) percepció fejlesztése*

- Zörejek felismerése: Járművek hangjainak felismerése, hangszerek hangjainak felismerése. Szituációs hangutánzások: állathangok utánzása.
- Zöngés, zöngétlen hangok differenciálása páronként: von – fon, sír – zsír, stb.
- Magánhangzók felismerése szavakban: á – ó, a – i, ő – é, e – ü, u – a, ó – í,
- Ritmizálások.
- Kezdőhang, szóvégi hang azonosítása, szavak hangokra bontása.
- 

##### *A hallás finomítására szolgáló gyakorlatok* (csukott szemmel kell végezni)

- Valaki bekötött szemmel áll a többiekkel szemben. A társai egyenként különböző hangokat keltenek. Pl.: papírt összegyűr valaki, lapoz, hegyez, kulcscsörgés, cipzárhúzás, ... . Ki kell találnia a hang forrását.
- Összekoccantunk tárgyakat, anyagokat. Mi koccant össze, mivel?
- Hol ketyeg az óra? Eldugunk egy régi típusú ketyegő órát. A kintről jövőnek csakis a hang alapján kell megtalálnia az órát.
- Mit súgok? Mondd hangosan! A gyermek fülébe halkan ismert szavakat súgunk, melyet ő hangosan megismétel.
- Hangsorismétlés: Értelmetlen hangsorokat, vagy a gyermek számára jelentéssel nem bíró szavakat mondunk lassú tempóban, a gyermek feladata ezeket megismételni.
- A hang irányának differenciálása: Szorosan egy kört alkotunk. Valaki a kör közepére áll behunyt szemmel. Egy olyan tárgyat adogatunk körbe a körön kívül, aminek lehet valamilyen hangja. (Pl.: kulcscsomó.) A középső játékos megpróbálja kitalálni, hol, kinél hallotta a hangot.
- Magas-mély: Azonos hangszeren mély és magas hangot szólaltatunk meg. Ha mélyet hallanak, le kell guggolniuk, ha magast, magasra kell nyújtózniuk.
- Lehajtott fejjel, csukott szemmel kell a zajokra koncentrálni. Kis idő múlva megbeszélni, pontosítani, ki mit hallott.

#### 4.9.2. A hallás finomítására szolgáló játékok

##### *Lopakodós játék*

Egy gyerek a kör közepén csukott szemmel áll. Csend van. Valakire rámutatunk, aki igyekszik úgy megközelíteni a társát, hogy az ne hallja meg. Ha mégis meghallja, akkor pontosan meg kell mutatnia azt az irányt, ahonnan a hangot, neszt hallotta.

##### *Őrizd a kincset!*

Az őr háta mögé kincseket halmozunk fel (zsebkendő, pohár, ...). Az őr háttal áll a többi játékosnak. A többiek közül egy elindul, hogy megszerezzen egy kincset. Ha az őrző meghallja, visszafordul, és leleplezi a tolvajt, akinek ez után ki kell állnia. A kincsvadászat így folytatódik.

##### *Vakondos játék*

Körben állnak. Középen egy bekötött szemű gyerek. Ő a vakond. Megnevezi két társát, akiknek helyet kell cserélniük egymással. Helycsere közben a vakondnak el kell fognia valamelyiket, vagy mindkettőt. Akit elkap, az lesz a vakond.

##### *Sötétben a hangerdőben*

A gyerekek össze-vissza állnak a teremben, ők a fák. Egy bekötött szemű gyerek járkal az

erdőben. A fák hangot adnak, ha a közelükbe ér, nehogy neki menjen.

### ***Csendestársak***

Egy gyerek bekötött szemmel ül közepén. Vele szemben ülnek a többiek. Egy valaki elindul feléje úgy, hogy ne vegye észre, leül mellé. Ha észreveszi, rámutat és vissza kell ülnie a többiek közé.

### ***Mi van a dobozban?***

Egy fémdobozba különböző tárgyakat teszünk egyesével, és megzörgetjük (gomb, pénz, kavics, radír, ...). Ez után úgy tesszük bele, hogy ők ne lássák. Ki kell találniuk, melyik tárgy zörög. Lehet egyszerre több dobozzal játszani, és a dobozokat összekeverni.

## **4.9.3. A beszédmegértés fejlesztése (A hallott szöveg értelmezése)**

### ***Építkezés***

Színes kockákat, apró tárgyakat instrukció szerint kell elhelyezni. Pl.: A piros kocka mellett legyen a kék tégl.

### ***Színezz velem!***

A gyermeknek olyan rajzot adunk, amelyet az utasítás alapján ki kell színeznie. Pl.: Anya ma reggel barna cipőt húzott. Petin zöld pulóver van.

### ***Segíts megkeresni!***

Sok hasonló ábra közül, egy megkeresése a kapott instrukció alapján. Pl.: Keresd meg Lacit, aki szemüveges, hosszú nadrágot visel, és labda van a kezében.!

### ***Szólások, közmondások értelmezése***

A szólások értelmezésére több megoldást is adunk, amelyek közül csak egy tartalmazza a helyes jelentést, ezt kell kiválasztani.

### ***Viccek mesélése***

Értelmezzünk közösen vicceket, beszéljük meg miért mulatságosak. Próbáljuk meg elmesélni!

### ***Kommunikációs helyzetek***

- Spontán beszélgetések (átélt esemény, film, vásárlás, főzés, óvodában, iskolában történetek).
- Történetolvasás, meseolvasás - a történet megbeszélése
- Történet elmondása, visszamondása.

### ***Szókincsfejlesztés***

- Testrészek neve, térirányok megnevezése, helyviszonyokat (határozószavak és jelentéseik) kifejező szavak.
- Szem, bőr, fül orr, száj, nyelv funkciójának elmondása.
- Szagokra, ízekre, hangokra vonatkozó szavak, kifejezések használata, alkalmazása.
- Testrészek, állatok neveinek kitalálása első szótagból.
- Szógyűjtés képről, mondatalkotás, mondatfűzés szöveggé.
- Fogalomalkotások, azonos főfogalom alá tartozó szavak gyűjtése.
- Robotnyelv: A szóegész felismerésére irányuló gyakorlat. A szavakat alkotó hangokat kis szünetekkel elválasztva egyenként ejtjük ki. Instrukció: Mit mond a robot? Mondd ki helyette! (M-o-s, r-o-b-o-t, ...)

- Mesemondás. Emlékezetből történet felidézése. Beszámolók élményekről.
- Szerepelnek a „bábok”. Bábozás.
- „Kakuktktojás” : Mi nem illik a csoportba?
- Ellentétes jelentésű szavak keresése.
- Rokon értelmű szavak gyűjtése.
- Közös jellemzők gyűjtése.

### ***Visszamondatás***

Történet elmesélése, visszamondatása. Mesebefejezés. Tankönyvből összefüggő szövegrész felolvasása, elmondatása.

### ***Értésellenőrzés***

Történet elmondása után, válaszadás az elhangzottakkal kapcsolatos kérdésekre. A gyermek fogalmazzon meg kérdéseket az elhangzottakkal kapcsolatban. Tankönyvi szövegrész felolvasása után, válaszadás kérdésekre.

## **4.9.4. A beszédmegértés fejlesztése (Az olvasott szöveg értelmezése)**

### ***Történetalkotás***

A történet mondatait összekeverjük, a gyermek ezeket időrendi sorrendbe állítja, majd elmeséli.

### ***Meséld el rajzban!***

A verset, olvasmányt, történetet a gyermekek lerajzolják, majd a pedagógus vezetésével elmesélik.

### ***Keresd a párját!***

Kettévágott mondatok összepárosítása.

### ***„Szóból mondat”***

Szavakból mondatok alkotása. A gyermek szókétyákat kap. Az egy mondathoz tartozó szavakat azonos színnel, vagy betűtípussal jelöljük.

### ***„Mi a vége?”***

Az olvasott szöveggel kapcsolatos mondatok kiegészítése, befejezése.

### ***Rajzos, színes vázlat***

A tananyag lényegének képes megjelenítése, a fontosabb részek színekkel, rajzokkal való kiemelése.

### ***Képrejtvények, betűrejtvények***

## **4.9.5. A beszédprodukció fejlesztése**

### ***Fújógyakorlatok***

Erős fújás gyakorlása (léggömb, szélforgó, pingponglabba, szappanbuborék, vattapamacs, papírzacskó felfújása, csipőre tett kézzel a parázs fújása). Gyenge fújás gyakorlása (tollpihe, szappanbuborék).

### ***Szívógyakorlatok***

Szívószálon szívunk üdítőt, teát, tejet, vizet, sűrűbb folyadékot, kefirt, joghurtot. Szívószállal szedünk zizit egyik tányérból a másikba.

### ***Szívás, fújás váltakozva***

Vizet bugyborékoltatunk, majd felszívunk szívószállal. Virágot szagolunk hosszan, majd „hapci” tüsszentünk.

### ***Nyelvgyakorlatok***

- Nyelvelés (Nyelvöltögetés ki-be. Megérintjük nyelvünkkel az orrunk hegyét. Kié a leghosszabb nyelv?)
- Nyelvséta: Szánkat szélesen kitátjuk, nyelvünkkel megérintjük a szájzugot, jobbra-balra, a szájpadlást nyitott szájjal, majd az alsó fogsor mögött tologatjuk a nyelvünket.
- Lefetyelő cica: Tálkából felnyaljuk a tejfölt, cukrot, mézet, lekvárt.

### ***Gyakorlatok az artikulációs izmok ügyesítésére***

- A mimikai izmok fejlesztése utánzásokkal (mérges, szomorú, csodálkozik, ...).
- Az ajak izmainak fejlesztése: Füttyülés; pusziküldés; takard el a fogad- mutasd meg a fogad; ásíts; küldjünk levegőt az egyik, majd a másik arcunkba; töltsük meg levegővel az arcunk mindkét oldalát, majd finom ütögetéssel engedjük ki a levegőt, vagy egyszerre; csukott szájjal mutasd be a csámcsogást; grimaszoljál; mosolyogjál, ...

### ***Légzőgyakorlat hangutánzással***

Mély belégzés után hosszú kilégzéssel: „ssss”- vonat

„szszsz”- kígyó

„zszzszs”- repülő

„mmmm”- medve

Eljátszva: „ssss”- suhognak a fák.

„brrrrr”- beindul az autó, a motor.

„zzzz”- zümmögnek a méhecskék.

### ***Figyelemfejlesztő légzőgyakorlatok***

- Képek leolvasása balról jobbra egy levegővétellel.
- Mechanikus sorolások: számlálás, a hét napjai, hónapok, versek, mondókák.
- Fokozatosan bővülő mondattal: 13 óra, az 1 óra; 14 óra, az 2 óra; 15 óra, az 3 óra, ...
- Januárban itthon vagyok, februárban külföldön, márciusban itthon vagyok, áprilisban külföldön, ...
- 1 mellett nem 3 áll, 2 mellett nem 4 áll, 3 mellett nem 5 áll, 4 mellett nem 6 áll, ...
- 6, 66, 666, 6.666, 66.666, 666.666, és más számmal is osztályuknak megfelelően.
- 

### ***Hangutánzás gyakorlása*** (A gyakorlatok összeköthetők hangerőváltással)

- Állatok hangjának az utánzása.
- Mentőautó, hajókürt, vonat, repülő, ... hangjának utánzása.
- Mondjuk azt, hogy így- úgy, így- úgy, ...
- Mondókával: Á-Á-Á tátsd nagyra a szád!  
A-A-A lassan mondjuk a!  
Ó-Ó-Ó csak sóhajtsunk jól,  
Ú-Ú-Ú- suttogjuk anyu!  
E-E-E elmeséljük-e?  
É-É-É- énekeljünk még!

Í-Í-Í- nevet mindenki.  
É-Ő-É-Ő-Ő erősebben ő.  
Í-Ű-Í-Ű-Ű fűtöljünk együtt!

### **Hegyen-völgyön**

Váltogatva magas, majd mély hangokat adunk ki. A mélyre a gyerekek leguggolnak, a magasra lábujjhegyre emelkednek.

### **Esőerdő** (hangadás gyakorlása)

Körben ülünk. A játékvezető hangokat indít el, amit tovább kell adni mindaddig, amíg a következő hang oda nem ér hozzánk. Az esőerdő különleges hangjait próbáljuk utánozni. Pl. madarak hangja, majmok hangja, bögések, csettintések, fújások, ...stb. Ha belejövünk, tényleg különleges lesz a hanghatás.

### **Szókinszfejlesztés**

- Főfogalom alá rendelés:  
Azonos fogalomkörbe tartozó szavak: Gyűjts állatokat, gyümölcsöket, zöldségfélétet,  
szerszámokat, foglalkozásokat ...  
Azonos témakörbe tartozó szavak: Évszakok, ünnepek, ...  
Most a főfogalmat nevezd meg! Ló, tehén, tyúk, liba, ...-háziállatok  
Zongora, cintányér, hegedű, ...-hangszerek  
„Kakukktojás”: Mi nem illik a csoportba? ( lehet képpel is) Válaszod indokold!  
„Föld, víz, levegő”: Dobókockával földet, vizet, levegőt dobhatunk. Soroljunk fel olyan állatokat, közlekedési eszközöket, amelyek a pl. vízben élnek, lehetnek.

Tantárgyak szókinsze: Egy adott tantárgyra jellemző szavak gyűjtése.

- Ellentétes jelentésű szavak gyűjtése. Nem nagy, hanem kicsi, ....
- Rokon értelmű szavak gyűjtése.
- Közös jellemzők gyűjtése. Mi a közös bennük? Fagyi, jégcsap, hó? Nap, gyertya, lámpa?
- Szómagyarázatok.
- -Szókinszaktivizálás: A szavak kezdőbetűjét adjuk meg.  
Mutasson be egy tárgyat, ami a kezében van.  
Szólancok.
- Mondókák mondogatása mozgáskísérettel.
- Mondatbővítések.
- Fejezd be a megkezdett mondatot!
- Mese folytatása és befejezése.
- Képről történet elmesélése.
- Mese, tartalom, történetek elmondása. Vélemény-nyilvánítások.

## **4.10. Figyelemfejlesztő játékok**

### **Postásjáték**

A tanító súg az egyik gyerek fülébe valamit, aki továbbadja. Az utolsó gyerek elmondja, amit

hallott.

### ***Mi változott?***

Egy játékos leül a többiekkel szemben. Mindenki huny. Ez alatt a játékos valamit változtat a ruháján vagy a testhelyzetén. A többiek kitalálják, mi változott meg rajta. Aki a legügyesebb, az lehet az új játékos.

### ***Számbeszéd***

(Frissítő hatású és erős koncentrációt igényel, rendelőben várakozva is megpróbálhatjuk.) 1-100-ig játszunk! Valaki elkezdi. Egy, kettő, három. Négy? Majd a folytatás: Öt, hat, hét, nyolc. Kilenc? Tetszőlegesen folytatják 100-ig.

### ***Figyelemfejlesztő labdajáték***

Körben állunk. Elindul a labda. Feladat: Meg kell jegyezni, kitől kaptad a labdát, s azt is, kinek dobtad. Kétszer ne dobjuk ugyanannak. Figyeljük közben, ki nem kapott még labdát. Ha mindenki kapott már labdát, akkor az a feladat, hogy visszafelé kell dobni a labdát. Vagyis most attól fogja kapni, akinek ő dobta és annak fogja dobni, akitől ő kapta.

### ***Elkaptad-e az ujjam?***

Körben állunk. Mindenki a bal tenyerét felfelé tartja, a jobb mutató ujját pedig a mellette lévő társa tenyere felé helyezi. Így minden tenyér felett lesz egy ujj. Adott jelre a tenyereknek meg kell fogni az ujjakat, az ujjakat pedig ügyesen el kell rántani a tenyerek elől. Figyeljük meg, kinek tudták megfogni az ujját? Mi meg tudtuk-e fogni a tenyerünkkel a társunk ujját? Mivel egyszerre ellentétes irányú mozgásokat kell végezni, ezért nagyon oda kell figyelni.

### ***Csináld velem!***

Körben ülünk. A játékvezető megmondja, hogy amit csinál, azt a többiek is csinálhatják. Ki tudja jól megfigyelni a játékot, és ki jön rá a szabályra? A játékvezető 10-szer tapsol, majd 10-szer dobbant páros lábbal. Ez után mindezt már csak 9-szer ismétli, majd csak 8-szor, 7-szer és így tovább, amíg egy tapsolással és egy dobbantással be nem fejezi. Ha rájöttek, akkor már mindenki tudatosan számolja, figyelve a játékvezető ritmusát. Az új játékot már más szabállyal kezdheti valaki.

### ***Mozdulatok átadása***

Körben ülünk. A játékvezető elindít egy mozdulatot. Pl. A két talpát felváltva csúsztatja a padlón. A szomszédja utánozza. A többieknek ezt a mozdulatot csak akkor szabad átvenni, ha a mozdulat odaért hozzájuk. Ha körbeért a mozdulat, a játékvezető új mozdulatot talál ki. Új játékvezetőt is választhatunk.

### ***Tűz, víz, levegő***

A vezető ezeket a vezényszavakat mondja. Víznél le kell feküdni, tűznél a padra kell felülni, levegőnél repkedni kell. Aki téveszt, kiesik a játékból.

### ***Repül a ..., repül a ...***

A játékvezető szavakat mond. Ha a játékosok madár vagy repülő tárgy nevét hallják, fel kell emelniük a kezüket.

### ***Add tovább!***

Körben ülnek. Mindenki fog a kezében egy tárgyat. Tapsra mindig jobbra kezdik adogatni. „Vissza” utasításra gyorsan vissza kell venni az éppen átadott tárgyat. Nehezíthetjük, variálhatjuk.



### ***Ki a főnök?***

Egy gyerek kimegy, a többi választ egy főnököt, akit mindenki utánozni fog. Őt kell megtalálnia a visszajövő gyermeknek. A gyerekek körben állnak, ő a kör közepén, s figyeli az észrevétlenül irányító főnököt.

### **4.11. Emlékeztetfejlesztő játékok**

- Formák, kirakása emlékezetből.
- Rajzok emlékezetből.
- Két hasonló kép összehasonlítása. Miben térnek el? Keressük a különbségeket!
- Formák kirakása emlékezetből. A mintát lerajzoljuk a táblára (hurkapálcikák alapján). Kis idő múlva letöröljük, vagy eltakarjuk. Próbálja kirakni emlékezetből. A feladaton nehezíthetünk.
- Mutass be valakit az ismerőseid közül, akit mi nem láhattunk(külső jellegzetességek).

### ***Papagájjáték***

A játékvezető mond öt állatot, gyümölcsöt, virágot, vagy öt állathangot. A hallott sorrendben kell visszamondani.

### ***Mi hiányzik? Mi változott?***

A táblára valami egyszerűt rajzolunk. A gyerekek hunynak. Eközben mi letörölünk valamit a rajzból, vagy éppen hozzárajzolunk valamit.

### ***Hangutánzás***

Hangutánzó zajokat mutatunk be sorban. (mozdony, autó, hajó, harang, mentő,...). Ezeket kell sorban utánozva megismételni.

### ***Gyereksor***

5-10 gyerek sorba áll a társai előtt. A többieknek meg kell figyelniük a helyes sorrendet. Tapsra összekeverednek. A többieknek emlékezetből újra sorba kell állítani őket. Majd cserélhetnek. Lehet zenére is és párokkal kipróbálni. Rövid tánc után összekeverednek, majd a nézőknek újra párba kell állítani őket.

### ***Névkígyó***

Mindenki mondja a saját nevét, vagy a saját nevét egy jelzővel. Mindenki az előtte elhangzót megismételi, majd a sajátját hozzáteszi. Ezt lehet nehezíteni, variálni. Ki mit szeret csinálni? Ki mit fog vinni a kirándulásra?

### ***Holnap, ha hozzád indulok***

Körben ülünk. Az első gyerek azt mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőrröndöt!” A második azt mondja: ”Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőrröndöt és egy labdát.” Innentől kezdve mindenki hozzáad a felsoroláshoz valamit.

### ***Mesemondó***

A játékvezető mond egy rövid, életszerű történetet. (Pl.: egy vásárlás történetét), vagy a tanuló által még nem ismert történetet mond el. Utána egy gyerek elismétli. A többiek figyelik, s pontosítják.

### ***Csomagolás játék***

Hosszú útra indulunk, és be kell csomagolnunk. Minden játékos valamit tesz a bőröndjébe, de emlékeznie kell arra is, hogy a társa mit tett a saját bőröndjébe. Először sorban felsorolják, hogy az előző társak mit tettek a bőröndjükbe, majd hozzáteszik, hogy ők mit tettek a sajátjukba. Az utolsó játékos már végig felsorolja, ki mit tett bele.

### ***Tízes találat***

Felírunk tíz egyszerű szót a táblára, majd felé megszámozzuk őket. Ez után felolvassuk a számokkal együtt a szavakat. Pl.: Egy bicikli, kettő sál, stb. Betakarjuk a táblát. Mondunk egy számot, és vissza kell emlékezni a hozzá tartozó szóra. Játshatjuk úgy is, hogy leírja a papírra a szót vagy számot és a hozzá tartozót, amit kérdeztünk. A játék végén kiderül, ki mennyire figyelt, és kinek milyen az emlékezete.

## **4.12. Kreatív gondolkodást, fantáziát fejlesztő játékok**

*A célunk, hogy a gyermekek a felmerülő problémák megoldásában kreatívan gondolkozzanak. A kreatív gondolkodás szerteágazó, a probléma ismeretétől elindulva számtalan megoldási ötlet vagy lehetséges válasz felé visz. Azok a helyzetek és gyakorlatok, amelyek a gyermek kíváncsiságát, játékoságát, önállóságát, érdeklődését, szociális érzékenységét, beleélő képességét megmozgatják, mind alkalmasak a kreativitás fejlesztésére.*

### ***Mi lehet ez?***

A kettéhajtott rajzlap közepére festékfoltokat teszünk, majd összehajtjuk. A különböző szimmetrikus alakzatokból ki kell találniuk, mit ábrázolhat, mire hasonlít. Címet is adhatnak neki.

### ***Láncírás***

Megkezdünk egy történetet egy mondattal és átadjuk az egyik játékosnak. Az látva a mondatot, hozzáír egy másikat. Ez után a papírt mindig úgy kell behajtani, hogy csak az utolsó mondat látszódjék. Amikor már mindenki hozzáírta a történethez a saját mondatát, akkor kihajtjuk és elolvassuk az egészet.

### ***Tárgyak sorsa***

Mutatunk egy tárgyat. Ez lehet egy összegyűrt, kimosott vonatjegy, egy összegyűrt, de nem használt papírzsebkendő, egy leeresztett és koszos labda, egy új könyv, ... stb. Elevenítsük fel a tárgyak sorsát! Mire emlékezhetnek ezek a tárgyak? Mit remélhetnek, mi lesz a sorsuk? A tárgyak életében mi lehetett a legszebb pillanat, mi lehetett a legszomorúbb pillanat?

### ***Álommese***

Egy gyerek elkezd mesélni egy álmot, a másik folytatja, és így tovább. Képtelenségek, valóságos dolgok, örömök, félelmek is megjelenhetnek a közösen alkotott álomban.

### ***Folytasd az akciót!***

A csoport egyik tagja bemutat egy rövid jelenetet, pl. eljátszik egy gyakori hétköznapi műveletet, kigombolja az ingét. A következő játékos, ha megértette, akkor a társa helyére áll, és ott folytatja, ahol a társa abbahagyta, pl. felvesz egy mezt. A harmadik játékos folytatja azzal, hogy kiszalad a pályára, és lő egy gólt.

### ***Hotelportás***

Képzeld el, hogy külföldön vagyunk egy szállodában. Valami miatt képtelenek vagyunk megszólalni, pedig fontos dolgot szeretnénk közölni a portással. Testbeszéddel valahogy meg

kell magunkat értetni a portással. A portás beszélhet, de mi nem. Kérdéseit értjük, megjegyzéseire is tudunk reagálni, csak beszélni nem. (Legelőször mi mutassuk be, majd mindenki a saját maga által kitalált történetét próbálja elmutogatni.)

### ***Reklámozás***

Sorban felmutatunk tárgyakat. Egy gyermeknek ki kell állnia és azt a tárgyat a lehető legügyesebben reklámoznia kell. Vásári hangulat vagy tévéreklám utánzás jellegűen. A tárgy tulajdonságait és használhatóságát hangsúlyozzák ki. A legügyesebbeket kiemeljük.

### ***Az jutott eszembe***

Körben ülünk. A kezdő mond egy mondatot, pl.: A madárfüttyről nekem az erdő jut eszembe. A mellette ülő kapcsolódik hozzá: Az erdőről nekem a vadállatok jutnak az eszembe. Majd a következő: A vadállatokról nekem az állatkert jut eszembe. Ez addig folytatódik, amíg körbe nem érünk.

### ***A hercegúrfi vizsgálja***

Alakítsunk párokat! Egyikük kapja az udvari tanító, másikuk a hercegúrfi szerepét. Az udvari tanító csak rendkívül egyszerű kérdéseket mer feltenni a hercegúrfinak, mivel, ha kiderül, hogy a hercegúrfi nem tud semmit, akkor a tanítónak a fejét veszik. De a hercegúrfi szörnyű együgyű teremtés, és a könnyű kérdésekre is nagy ostobaságokat válaszol. A tanár igyekszik logikusan megmagyarázni, hogy tanítvány válasza nem rossz, sőt jó, teljesen újszerű. A produkciókat sorban bemutatják. Nevetünk és értékeljük a legjobb párosokat.

### ***Szituációs játék***

Párokat alakítunk. Minden páros kap egy szituációt, amelyben két szereplő van. (Pl. eladó-vevő, tanár- szülő, rendőr-ittas vezető, ... .) Eldöntik, hogy ki melyik szereplő lesz, majd egy perc gondolkodási idő után előadják a rövid történetet. Lehet variálni, milyen eladó, milyen vevőt játszanak el. (Pl. kötözködő vevő és nyugodt eladó.)

### ***Egészítsd ki a firkákat!***

Egy lapon érdekes, egyforma firkákat kapnak. A feladat az, hogy ezeket ki-ki a saját ötletei alapján egészítse ki. Adott idő után a produkciókat megbeszéljük.

### ***Képtelenségek***

Mindenki ír a lapjára egy-két képtelen mondatot, valószerűtlen helyzetet. A lényeg az, hogy olyan a valóságban ne legyen. Ez után mindenki felolvassa a maga képtelenségét.

### ***Közös mese***

A vezető elkezdi egy mesét. Akinek dobja a plüssfigurát, annak kell folytatnia.

### ***Ki vagyok én?***

Egy gyerek kimegy a teremből. A csoport megbeszéli, ki lesz ő, milyen híres embert fog megszemélyesíteni. Bejön és kérdéseket tesz fel a társainak mindaddig, amíg ki nem találja ki ő.

### ***Szokatlan tárgyhasználat***

Bemutatunk, felmutatunk egy tárgyat. pl. szivacs, ceruza,...Írólapokat osztunk ki. Öt perc alatt kell mindenkinek a saját fantáziája alapján összegyűjtenie, ki mire tudná még használni azt a tárgyat. Ezután sorban felolvassák. A legötletesebbeket megbeszéljük.

### ***Mi lenne, ha ...***

A gyerekek 5-6 fős csoportokba leülnek. Minden csoport más feladatot kap, de mindegyik mondat így kezdődik: Mi lenne, ha ... 8-10 perc alatt a csoportnak össze kell gyűjtenie az

elképzeléseiket, ötleteiket a kérdéssel kapcsolatosan. Meghallgatjuk a csoportokat és kiegészítjük az ötleteiket. A kérdések: Mi lenne, ha a gyerekeknek nem kellene iskolába járniuk?; Mi lenne, ha nem volna pénz?; Mi lenne, ha az emberek olvasni tudnák mások gondolatait?; Mi lenne, ha nem találták volna fel a könyvnyomtatást?; Mi lenne, ha mindenki eldobná a szemetet, ahová csak akarja?; Mi lenne, ha az emberek nem tudnának beszélni? Mi lenne, ha átváltoznál békává? Mi lenne, ha az emberiség felfedezné az örök élet titkát? Mi lenne, ha az óceánok mind kiszáradnának? Mi lenne, ha nyernél egymillió forintot? Mi lenne, ha rájönnél, hogy a legjobb barátod tolvaj?

(A gondolataikat egyénileg is megfogalmazhatják fogalmazás órán, vagy szóban előadhatják egy perc alatt.)

#### 4.13. Testkép-fejlesztés

- Jobb, bal megkülönböztetése kézen, saját testen.
- Jobb kezéd, bal kezéd ismerete. Rajzolja körbe egy lapra a bal kezét a jobb kezével, majd a jobb kezét rajzolja körbe a társa. (ha jobbkezes) Később az ujjakba be lehet írni bármilyen vele kapcsolatosat. Pl.: A rá legjellemzőbb 5 tulajdonságát, mit szeret a legjobban csinálni, milyen színeket szeret, milyen ételeket ... stb.
- Emberkép rajzolása, testrészei.
- Egyik lábunkon állunk, a másik lábunkat végighúzzuk a sípcsontunkon (sarkunkat, lábujjunkat, talpunkat, ...).
- Csukott szemmel érintsd meg a szemedet, szemöldöködöt, jobb füledet, ... .
- Oldaliság: Tőlem jobbra, balra. Előttem, mögöttem, mellettem, fent, lent, középen, ... .
- Fej: testrészek felismerése, testrészek és funkciók /háton fekvő, párban, szemben egymással/, szem, bőr, fül, orr, száj, nyelv funkciója.
- Törzs részletezése: (háttal álló társon, szemben álló társon is).
- Végtagok részletezése: keresztirányú érintése nyitott és csukott szemmel.
- Helymeghatározások viszonzószavakkal magunkon, szemben ülőn, mellettünk lévőn.
- Helyviszonyok (Hol? Hová?). Síkban, térben (álló, ülő, fekvő helyzetben is).
- Iránygyakorlatok feladatlapon.

#### ***Igazi ember***

Egy gyerek lefekszik egy csomagolópapírra. Körülrajzoljuk zsírkrétával. Amikor kész, megbeszéljük.

#### ***Fura ember***

A játékvezető rámutat egy testrészére, de rosszul mondja. Pl. Ez a szám és a térdére mutat. A csoportnak ki kell javítania. Nem, az nem a szád, hanem a térded. Mások is kipróbálhatják, milyen fura embernek lenni.

#### ***Mutasd meg játék.***

Nevezd meg a testrészeidet és mutasd meg, mit csinálsz vele! Pl.: A lábammal kalimpálok, a kezemmel hadonászok, a az ujjammal mutogatok, ... ekkor mindenki megpróbálja azt csinálni.

#### ***Hányféleképpen tudunk állni?***

Talpon, sarkon, lábélen, terpeszben, keresztezve, stb. Csukott szemmel is próbáljuk ki mindet!

#### ***Tolljáték***

Páros játék. Csukott szemű társuk egy-egy testrészét érintik meg egy madártollal. Először mi

mondjuk meg, hogy hol, majd ők maguktól csinálják. A partnernek meg kell neveznie azt a testrészét, ahol érezte a toll csiklandozását.

### ***Mágneses testrészek***

A gyerekek szabadon sétálnak, futnak. A játékvezető által megnevezett testrészük hirtelen mágnessé válik, a talaj magához vonzza, vagyis megérinti vele a talajt.

Szoborjáték: szemben álló társ utánzása.

## **4.14. Térhasználat, tájékozódás**

### ***Figurarajzolás***

Négyzethálós papírra dolgozunk. A vezető mondja, merre kell húzni a vonalakat. Ha kész, összehasonlíthatjuk, kitalálják, kiegészítik, kiszínezhetik a rajzokat.

### ***Szoborcsoport***

A térben szétszórótt játékosok valamilyen tevékenységet eljátszanak. Egy adott jelre valamennyien megmerevednek. A legérdekesebb pózokat megkérdezzük és a többiek előtt is bemutatják.

### ***Találd meg a széked!***

Egy játékosnak csukott szemmel hátrafelé kell megközelítenie a széket, amire ügyesen le kell ülnie. Csinálhatjuk versenyben is.

### ***Védve a tömegben***

Kijelölünk egy kicsi helyet. A játékosoknak ebben a zsúfoltságban kell mászkálniuk. Össze nem ütközhetnek, csak kerülgetniük kell egymást mindaddig, amíg már ez fárasztó nem lesz. Ekkor a játékvezető egy jelre megengedi nekik, hogy mindenki egy védett helyet keressen magának. A játékélményt megbeszéljük. Mit éreztél zsúfoltan a tömegben? Hol mozoghatnak így az emberek? Mit éreztél a védett helyen? Éreztél-e már ilyet?

### ***Észlelésérzékenyítés (szenzibilitás), mozgásérzékelés***

- Játékos helyzetváltoztató mozgások utánzással: harangozás (húzzuk a kötelet);  
(mondókával is lehet) szőnyegporolás (piff-puff);  
óra ingása (tik-tak-karlengetéssel);  
malomkerék utánzása (karkörzéssel);  
kaszálás, favágás, fűrészelés,  
utánzása;  
kerékpározás utánzása;  
szélfúttá fák utánzása;  
mérleg utánzása; ...
- Játékos helyváltoztató mozgások: lovaglás, majomjárás, elefánt utánzása;  
repülőgép, vonatozás, autózás, talicskázás utánzása  
hangokkal is;  
cintányérozással körbejárni, hangutánzás is (csitt-csatt);  
golyajárás utánzása mondókával;  
békaugrás brekegéssel, mondókával is;  
sas repülésének utánzása karlendítéssel;

- A csoport behunyt szemmel és kinyújtott karral lassan körbejár. Ha megérinti valamelyik társát, leguggolnak. Addig folytatjuk, míg mindenki guggoló helyzetbe kerül. Ezután beszámolunk az élményről.
- Körben leülnek. Egy valaki behunyt szemmel sétál a körön belül. Valaki hangot ad. A hang irányát meg kell találnia. Ki kell találnia kitől jött a hang.
- Két fal között a sötétben. Egy terem két végpontja között megszámlálják a lépéseket. Ez után ugyanezt az utat csukott szemmel teszik meg.
- Akadálypályák között. A játékvezető mondja meg, hogy a különböző tárgyak között hogyan kell átmenniük. Pl. alatta, fölötte, mellette, jobbra, balra, között, ...stb.

### ***Erre csörög a dió***

Egy gyerek szemét bekötjük, a többiek körülötte ugrálnak, s ezt a mondatot mondogatják. Akit elkap a bekötött szemű játékos, azzal kell helyet cserélnie.

### ***Figuraalakítás***

Egyszerű formákat rajzolunk a táblára (számok, betűk, rajzok). Ezeket kell kis csoportokban a testükkel megjeleníteni. Előtte megbeszélhetik.

## **5 – 8. ÉVFOLYAM**

### **1. SZEMÉLYISÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK ÉS FOGLALKOZÁSOK**

#### **1.1. Pszichogimnasztikai gyakorlatok**

*A lazító játékokkal az izmok ellazulását érjük el, ami maga után vonja a pszichés feszültségek csökkenését. A gyakorlatokat teljes figyelemmel, koncentrációval végzi a gyermek, lassítva, figyelve a testi érzéseire, az átélésre. Testvázlat, testkép tudatosításának kialakításához is végezhetjük.*

#### ***Zsák búza***

Karnyújtásnyira körben állunk. Azt játsszuk, hogy tömött zsák búzákat vagyunk. A zsák valamilyen oknál fogva kilyukadt, és most folyik ki belőle a búza. Ahogy ürül a zsák, úgy lazulunk el mi is. Végül a zsák csaknem üresen ott marad a földön.

#### ***Gumiemberke***

Párban végezzük. Az egyik gyerek ernyedtt izomzattal fekszik a földön, a másik gyerek „felfújta” a gumiemberkét, aki fokozatosan megtelik levegővel, azaz megfeszülnek az izmai, lassan felemelkedik. Majd leereszti a gumiemberkét. Csere.

#### ***„Gombolyag”***

Ülő helyzetben, felhúzott térdünket két karra átkulcsolva egy „gombolyagot” képezünk, és előre-hátra billegünk oly módon, hogy súlypontunkat megőrizve egyensúlyunkat nem veszítjük el. 6-8 ringó mozdulat után oldalirányba is kimozdítjuk testünket. A gyakorlat alatt fejünket előrehajtván a „gömbölyű” testtartást megőrizzük.

#### ***„Kígyógyakorlat”***

A csoport menetirány szerint, vállfogással egy kígyót képez. A kígyó feje „mutatja” a mozgásirányt, az élen járó adja a ritmust és a mozgástípust. Ne szakadjunk el egymástól! Váltunk a vezető tanulókat!

### ***Óriáskígyó***

Hason fekvésben „óriáskígyót” alkotunk, egymás lábának megfogásával. A kígyó feje vezeti a mozgást, lassú kúszással. Ügyeskedjünk, hogy ötletesen csúsztassuk a testünket előre, és ne szakadjon el a kígyó.

### ***Buddha***

Üljünk törökülésbe és helyezzük két kezünket a térdünkre. Törzsünk maradjon egyenes, fejünkkel büszke, távolba tekintő tartással. Légzésünk nyugodt, természetes legyen. Belégzéskor rátámasztjuk a felső testünk súlyát a térden nyugvó két kézre, kilégzéskor pedig elengedjük ezt a kártámaszt. Pihentető és frissítő gyakorlat.

### ***Kinyílás vagy „napimádó”***

Terpeszben állunk, előreejtett vállal, lengő karokkal, előrehajtott fejjel. Belégzéssel kitarjítjuk két karunkat, és felemeljük félmagas-tartásba, fejünket is felemeljük, mintha a napot köszöntenénk. Kilégzésnél visszaengedjük a karunkat, törzsünket és fejünket a kiinduló-tartásba. Lassan és ünnepélyesen végezzük, 4-5-ször. Utána kirázzuk a karunkat, lábunkat.

### ***Testtudatosítás***

Háton fekvő helyzetben rövid ideig mindig csak egy testrészünkre koncentrálunk. Sorban ellazítjuk valamennyit, majd megbeszéljük, milyen érzés volt.

Hason fekve, adott jelre lassan guruló, hengerlő mozgást kezdünk, miközben figyeljük a testnek a talajjal való érintkezésének érzését. Érzékeljük a testhatárokat, a többiekkel nem érintkezünk. Gyakorlat után megbeszéljük, mit éreztünk.

### ***Hullámozó Balaton tetején:***

A játék célja – az egészségről beszélve – az osztály megmozgatása.

A létszámnál eggyel több széket rendeztetünk körbe. A diákok leülnek, egyikük, a csónakos a kör közepébe áll, és uralja a „hullámokat”. Pl.: Mozdulj balra!” felszólítására mindenki a bal oldalán megüresedő széket próbálja elfoglalni. Ámde a csónakos célja is az, hogy a folytonos hullámozás, helycsere közben maradó székek közül elfoglaljon egyet. Az újabb csónakos az a tanuló lesz, akinek utoljára sikerülne leülni.

### ***Betűjáték:***

Írassuk egymás alá a stressz vagy a feszültség szavak betűit! (Kioszthatjuk ezt előre elkészített kártyán egyes csoportoknak is.) A tanulók feladata, hogy az egyes kezdőbetűkkel találjanak a stressz feloldására alkalmas cselekvésformákat, pl.

S – szunyókálás

T – testedzés

R – relaxálás, tudatos izomlazítás

E – erősítés

S – szaladás

S – sokadalom, sokaság

Z – zenehallgatás

## **1.2. Önismereti játékok**

*Az önismereti játékok során a gyerekek megtanulják másképp szemlélni önmagukat, szembesülni önmagukkal. Jól összehozkott csoportnál végezzük, ahol a gyerekek egymást és a tanítót is jól ismerik. Adjunk időt a kibontakozásra, a gondolkodásra. Tapintatosan és figyelmesen kell a játékokat vezetni, és rá*

*kell éreznünk, mikor kell abbahagyni. Az egymás iránti bizalom megléte teszi sikeressé a játékokat.*

### **Saját névjegykártya készítése és bemutatása** (becenév, rajz legyen rajta)

#### **Saját névjegykártya készítése**

Ekkor a névjegykártyára ne a saját neveiket írják, hanem magukról, belső tulajdonságukról, egyéni jellemzőjükről egy mondatot. Ezután a játékvezető összekeveri, majd kiossza. A kártyán található szöveget felolvasva mindenki megpróbálja kitalálni, kinek a lapja került hozzá.

#### **Ki vagyok én?**

A gyerekek kiválasztanak maguknak egy tetszőleges nevet. E/3-ben bemutatják ezen a másik néven jó és rossz tulajdonságaikat, jellemzőjüket. A többiek kiegészítik, ha valamit nem jól, vagy nem mondott el.

#### **A szüleim mesélték rólam...**

A történetek meghallgatásával pontosabb képet kaphatunk a szülők és gyermekek korai kapcsolatáról. (Az élménybeszámolók jó bevezetőül szolgálnak a családról szóló beszélgetésekhez.)

#### **Önarckép tükörrel**

Egy gyerek kezébe tükört adunk. El kell mondania milyennek látja a haját, a szemét, a szemöldökét, stb. A többiek kiegészítik, véleményt mondanak.

#### **Kézbáték**

Körben állunk. A kör közepére beáll egy önként jelentkező. Feladata az, hogy becsukott szemmel körbesétál, és mindenkinek megfogja a kezét. Minden megfogott kézzől el kell mondania a gondolatait (pl.: dolgos, ápolat, puha, ideges, durva, ...stb).

#### **Keresd meg a helyed, helyzeted!**

Mindenki szabadon járhat a teremben és kiválaszt magának egy helyet, ott pedig egy testhelyzetet, amelyben elhelyezkedik. Ha mindenki megtalálta a helyét, helyzetét, akkor kérjük, nézzenek szét, és mindenki elemezze a saját helyét. Majd mások is elmondhatják a véleményüket a társuk helyezkedéséről. (Mi pedig figyeljük, ki hová helyezkedett el, mert ez árulkodik a személyiségéről.)

#### **Három tárgy**

Mindenki hozhat otthonról három tárgyat. A három tárgyon át mutatja be magát társainak. A tárgyakkal kapcsolatos emlékeket mesélik el.

#### **Szívesen lennék, sohase lennék**

A csoportvezető meghatároz öt dolgot (növény, állat, tárgy, természeti jelenség, bútor), és utána arra kéri a csoport tagjait, hogy mindenki írja az egyes kategóriák mellé azt, milyen növény, állat, stb. szeretne lenni. Majd a lapot megfordítja, és azt írja rá, hogy milyen állat sohase lenne. Minden választáshoz hallgassuk meg az indoklást is.

#### **Mi lennék, ha....?**

Minden diák az alábbi kérdésre felel: Mi lennék, ha fa, tárgy, állat, stb. lennék? Majd bővítjük a játékot. Most mi vagyok? Tehát először azt írja le, hogy milyen állat szeretne lenni, majd alá azt, hogy most milyen állathoz hasonlít leginkább. Próbálja meg is indokolni, saját magát ismerve.



### ***Mi lenne, ha ...?***

Egy valaki kimegy a teremből. Ő lesz a kitaláló. A többiek választanak valakit a bennmaradók közül. Ő lesz a kérdések tárgya. A kérdező bejön, és megkérdezi: Mi lenne, ha pl.: virág lenne? A válaszokból próbálja kitalálni az illetőt.

### ***Félelem a kalapban(érzések közlése)***

Egy kalapba annyi papírlapot dobunk, ahány gyermek van az osztályban. A cédulákra befejezetlen mondatokat írunk:

- Azt szeretném, ha....;
- Annak örülnék, ha....;
- Attól félek, hogy....;
- Az nyomaszt, hogy....; Nem szeretném, ha ..;
- Semmiképpen sem egyeznék bele, hogy ...;
- Nagyon sajnálnám, ha ..;
- El akarom kerülni, hogy ...;
- Bántana, ha ...;
- Nem szeretek arra gondolni, hogy ...;

Ezután sorban mindenki húz egy cédulát, és a megkezdett mondatot be kell fejeznie saját érzelmei alapján.

Másképp: A befejezetlen mondatokat, kinek mi jutott, befejezi, kalapba tesszük, sorban kihúzzuk és felolvassuk.

### ***Vélemények***

Körben ülünk, egy valaki a kör közepén. A középső játékos sorban mindenkiről mond egy-egy mondatot:

- Azt szeretem benned, hogy ... .
- Az a véleményem rólad, hogy ... .
- Neheztelek rád, mert... .

Amikor mindenkiről mondott egy-egy mondatot, akkor más ül a kör közepére.

### ***Hirdetés***

Üres papírlapokat osztunk ki. A feladat az, hogy rövid hirdetést írjanak magukról, milyen barátot keresnek. Ezután összekeverjük a lapokat és megpróbáljuk kitalálni, melyiket, ki írta.

### ***Csoportos interjú***

Egy valaki kiáll. A többiek kérdéseket tegyenek fel neki. Ő megválaszol a feltett kérdésekre és így sokkal jobban megismerjük őt, szembesítjük saját magával is. A játék szabálya, hogy őszintének kell lenni és ha nem szívesen válaszol a kérdésre, akkor passzolhat is.

### ***Milyennek látnak a többiek?***

Mindenki kap egy lapot. A lap aljára írja a nevét, majd átadja a szomszédjának. A feladat: Akinek a nevét látod a lap alján, arról írdál valami kedveset, jót, amit te szeretsz benne, amit becsülsz benne. Ha az elejére ráírtad, akkor hajtsd be a lapot és add tovább! Mire a lapok sorban körbe értek, mindenkinek lesz egy listája arról, mit szeretnek benne a társai(a gyermek pozitív megerősítése).

### ***A jó tulajdonságaim***

Mindenki kap egy lapot. A feladat az, hogy a jó tulajdonságaikat kell a lapra írni. Mit tudsz jól csinálni? Mihez értesz? Milyennek ismered magad? ...stb. Figyeljük, ha valaki nem, vagy csak kevés jó tulajdonságot tud magáról írni. Ha valaki keveset írt, a felolvasásoknál a társak

kiegészíthetik (pozitív önértékelés, önbizalom erősítése).

### ***Egyszer fent - máskor lent***

Mindenki kap egy lapot. A lapra röviden egy olyan eseményt kell felidézni az életéből, amikor nagyon boldog volt, elégedett. Fordítsa meg a lapot. Most arról írjon röviden, mikor volt a legboldogtalanabb, legszomorúbb, amikor nagyon félt valamitől. Csak az beszéljen a „lent” és a „fent” élményéről, aki akar. Majd arra kérjük őket, aki nem mondta el, és meg szeretné osztani velünk, az adja be a papírját. Ezt ne erőltessük.

### ***Ajánlom magamat!***

Hirdetés írása, a jó tulajdonságok kiemelése.

### ***Olyan vagyok, mint...***

A hiányos mondat, illetve hasonlat kiegészítése melléknévvvel és főnévvel. Olyan (szép) vagyok, mint (édesanyám).

(gyors)

(a nyúl, a szélvész)

(erős)

(a bivaly, Toldi Miklós)

Nézz a tükörbe! A játék célja: az óra hangulati előkészítése, a tanulók motiválása. Mint a cím is mutatja, alkalmas hasonlatot kínál az óravezetéshez, amelynek során a tanulók összevetik önmaguk képmását a róluk alkotott képpel. A játék közösségi változatában a körben álló diákok olyan módon kapják el a társuk által megformált és feléjük hajított képzeletbeli labdát, mint ahogy azt nekik dobták. A pedagógus a kör közepéből veszi fel, majd a játék végén ugyanoda helyezi le a labdát.

A tükörbe nézés páros változatában a partner mozdulatát utánozza a szemben álló társ. A játékhoz célszerű két azonos középpontú kört formáltatni a tanulókkal. Három mozdulat után a belső körben állók újabb partner elé léphetnek. 3-4 fordulót érdemes végigjátszani.

### ***Önjellemzés – szituációban***

Tanári bevezető: Jellemző ránk, hogy bizonyos helyzetekben, bizonyos személyek előtt kedvezőbb színben kívánjuk feltüntetni magunkat, mint amilyenek vagyunk, vagyis szeretnénk, ha szeretnének. Ugye, te is így vagy ezzel? Ha egy társaság szimpatikus, szeretnél közéjük tartozni, ha egy lány vagy egy fiú már az első látáskor megdobogtatja szívedet, megpróbálsz kicsit másképpen viselkedni. Most arra lennék kíváncsi, hogy tulajdonságaid közül melyeket hangsúlyoznád ki, és melyek lennének azok, amelyekről jobb, ha más nem szerezne tudomást egy ilyen helyzetben? Az előnyös és a titkolandó tulajdonságok egyéni listájának összeállítása. Különböző színű kártyákra név nélkül jegyezzenek a tanulók.

### ***Tanácsadás***

A titkolandó tulajdonságok listáját adott jelre kb. 10 tanulónyi távolságba juttatjuk el. A feladat végrehajtása után kerüljön vissza a kártya a tulajdonosához. Olvasás után beszéljük meg, milyen érzés volt írni a gondjainkról, illetve a válaszokat olvasni.

Ezután vitassuk meg, hogy a nyelvi kifejezésen kívül a nonverbális kommunikáció segítségével hogyan fejezhető még ki például együttérzés, bátorítás, elismerés, nemtörődomség, lenézés, harag, stb. Az előző feladatban készített kártyák cseréje: a feladat biztató, bátorító tartalmú megjegyzést írni a társ részére.

## **2. KÖZÖSSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK ÉS FOGLALKOZÁSOK**

### **2.1. Interakciós játékok (kölcsonös viszony, kölcsonös ráhatás)**

*Ha lankad a figyelem, ilyen játékokat beiktatva újra munkaképesé tehetjük a társaságot. A játékban résztvevők kölcsönösen hatnak egymásra. A közös játék mélyíti a kapcsolatokat.*

### ***Hangsúly***

Körben állunk és az első négy számot mondjuk egymás után úgy, hogy a négy szám közül mindig csak egy legyen hangsúlyos. Ez a hangsúly minden ismétlődés alkalmával eggyel tovább kerül. :

1234 1234 1234 1234

A hangsúlyt alátámaszthatjuk egy mozdulattal, pl. leguggolunk, kezünket felemeljük, megvakarjuk a fülünket, stb. A számok sorát is nehezíthetjük, esetleg az ABC betűivel is játszhatjuk.

### ***Adj hozzá egy mozdulatot***

Körben állunk. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz egy másikat. A harmadik megismétli az első két mozdulatot, és ő is hozzátesz egy újabbat. Ezután minden játékosnak végig kell csinálnia az előző mozdulatokat.

### ***Adj hozzá egy szót!***

Körben ülünk. Az első játékos mond egy egyszerű szót. A mellette ülő játékos megismétli ezt a szót, majd ő is hozzámond egyet. A harmadik ugyanígy tesz. Ezután minden játékosnak végig kell mondania az előzőek szavait. Tehetjük érdekessé is irányított kérdésekkel, pl.: Melyik állat szeretnél lenni?

### ***Ismételd meg, amit mondtam!***

Körben ülünk. Négy önként jelentkező kimegy a teremből. A bent maradók közül valaki felolvas egy rövid történetet. Ezután a kívül lévők közül bejön az első játékos, neki is felolvassák a szöveget. Majd ezután behívjuk a kívül lévők közül a másodikat. Az elsőnek el kell mesélnie a történetet, majd a második elmeséli a harmadiknak, a harmadik pedig a negyediknek. Figyeljük a mese részleteinek átadását. Ez után az eredetit is elmondhatjuk, ha nagy az eltérés.

### ***Ismételd meg, amit mutattam!***

Ugyanez a játék, csak egy történet elmutogatását kell továbbadni a kiküldött gyerekeknek.

### ***Kacsingatós***

Páratlan számú játékos játszhatja. A párok egymás mögé, kettős körben állnak fel. Az egyedül maradt játékos a belső körbe áll. Feladata: kacsintással igyekszik párt szerezni magának. A belsőök, ha rájuk kacsintott a szólista, szaladnának a kacsintó felé, a külsőöknek viszont az a feladatuk, hogy megakadályozzák a szökést, átkarolják párjukat. Ha valakinek sikerül megszöknie, a hoppon maradt játékos belép a belső körbe, és most ő próbál kacsingatással párt szerezni magának. Az „elcsábított” játékosnak az előző kacsingató mögé kell állnia, a külső körbe.

### ***Szópárbaj***

A két ellenfél a kör közepén áll. Egyidejűleg kell -folyamatosan- mondaniuk egy összefüggő történetet. Tehát egyik mondatot az egyik, másik mondatot a másik mondja.

## **2.2. Ismerkedési, társismereti, kapcsolatteremtési, kapcsolatfejlesztő gyakorlatok**

*Egymás megismerését, egymással kapcsolatos érzelmek, indulatok kifejezését, elvárások feltárását és fejlesztését szolgálják. Az önismereti készségfejlesztés fontos része az ismerkedési és kapcsolatteremtési játékok.*

### **„Név- körbemondással”**

**Névdobálás:** Egy plüssfigurát dobunk a másik felé, miközben elmondjuk, hogy ki dobja kinek.

- Mindenki sorra bemutatkozik és megmondja, hogyan szeretné, hogy a többiek szólítsák. Ezután sorra mindenki megismétli a többiek nevét olyan hangsúllyal, ahogyan jólesik. A gyakorlat érzelmkifejezés is, és az új tanulók számára egymás nevének megtanulását is megkönnyíti.
- Körben ülnek. A vezetőtől jobbra ülő bemutatkozik. 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.
- Válassz hozzád illő nevet! A csoportban mindenki választ magának egy új, neki tetsző keresztnévet. Elmondja, neki miért tetszik, a többiek is elmondják, milyen nevet adnának neki.

**Pókhálós névjáték:** Az osztály körben ül. A vezető kezében egy gombolyag. A fonal végét megfogja a vezető és odadobja valakinek, miközben ezt mondja: Én (nevét mondja) vagyok és dobom a gombolyagot (a nevét mondja, akinek dobja). A gyerek, akinél van a gombolyag szintén megfogja a végét és a hasonló szöveg kíséretében másnak dobja. Így a játék végére egy hálózat keletkezik, amely az osztály tanulóit összekapcsolja. Milyen ez az érzés? Kérdezzük meg! Ez után a gombolyag visszafelé teszi meg az útját. (A gombolyagot mindig a fonal felett kell továbbítani.)

### **Bemutatkozás**

A csoport szétszóródik a teremben. Adott jelre mindenki elindul, és annyi emberrel fog kezét a rendelkezésre álló idő alatt, amennyivel csak lehet. Minden egyes kézfogásnál be kell mutatkozni. A játék feladata: minél több nevet megjegyezni.

### **Érintés**

A csoport tagjai körben ülnek. a vezető kezdi a játékot. Megszólít valakit, s ezzel egy időben valamilyen természetes mozdulattal meg is érinti. A megszólított most máshoz fordul, mond neki valamit, és közben megérinti.

### **Felismerem?**

Egy gyerek szemét bekötjük, aki a kör közepére áll. Társai megindulnak körbe, majd ő jelzi a megállást. Valaki felé mutat. A kiválasztott odamegy hozzá, és a saját arcára teszi a kitaláló kezét, akinek tapogatással kell kitalálnia kit választott.

### **Telefon**

Felvesszük a képzeletbeli telefont, és az osztályból valamelyik gyerekhez beszélünk. Olyan utalásokat teszünk, amiből az illető felismeri, hogy a telefon neki szól. Ha magára ismer, felveszi a telefont és beleszól. Ez után már ő hív fel ugyanígy valaki mást. A telefonáló arcát ne lássák a többiek, vagy kifelé nézzen.

### **Veled szívesen**

Egy gyerek kiáll. Veled szívesen ... Három gyereket választhat, akikkel kitalálja, mit csinálna szívesen. A gyerekek sorban kiállnak és elmondhatják. (Figyeljük, kit nem szívesen választanak a gyerekek, hogyan vallanak társas kapcsolataikról.) Lehet írásban is megkérdezni.

### ***Ki mondhatta?***

Kimegy egy gyerek. A bent maradók közül hárman mondanak róla egy-egy mondatot, ami valamilyen konkrét élményre, eseményre utal, amit csak ő tudhat. Bejön és a játékvezető sorban elmondja róla a három mondatot: Azt hallottam rólad .... Neki ki kell találnia sorban, hogy a három mondatot ki mondhatta róla.

### ***Sündisznójáték***

Egy tanuló középre áll, szemét bekötjük. Ő a sündisznó. A többiek körben ülnek. Egyenként odamennek a sündisznóhoz és különbözőképpen megérintik. Ha az érintés a sündisznó számára kellemetlen volt, akkor mozdulatlan marad. Ha kellemes volt az érintés, akkor kinyitja a szemét és megnézi ki volt az. Az érintések alatt senki nem beszélhet. A sündisznókat cserélgetjük.

### ***Kutatás és találkozás***

Az összes résztvevő csukott szemmel mozog. A társakkal találkozáskor szavak nélkül, csak mozdulatokkal, érintéssel köszöntik őket, aztán mennek tovább. Sokféleképpen köszönhetjük egymást: megnézzük az arcát, csak a kezünkkel barátságosan vagy dühösen, harcolva, békülve,...

### ***Sziámi***

A csoporttagok párokat formálnak, s a párok egymás felé eső vállukat, karjukat összeszorítva mozognak. Amikor már összeszokottan mozognak, minden külső jel nélkül meg-megállnak, majd újra elindulnak, leülnek, lehajolnak, ... stb.

### ***Hullámmozgás***

Menetirány szerint körben állunk. Két kézzel fogjuk egymás vállát. Egy hullámnak kell végigfutnia a körön, ezért fokozatosan, egy meghatározott ponttól kezdjük a guggolást, majd a fölegyenesedést.

### ***Üzenet a hátakon***

A padtársak egymás hátára írnak jeleket, betűket, számokat beszéd nélkül. Ki kell találni, majd cserélnek. Megbeszéljük lehetett-e érteni az üzenetet szavak nélkül, Milyen érzés volt?

### ***Három kívánság***

Mindenki egy lapra felírja három kívánságát, bármiről. Kívánhat bárkinek (magának, családjának, országnak, árvízkárosultaknak, szegényeknek, hajléktalanoknak, állatoknak, növényeknek, ... stb.). A leírt vágyakat felolvassák és megbeszéljük.

### ***Jóságos manó***

Mindenki felírja a nevét egy cédulára. A cédulákat összehajtva belerakjuk valamibe, majd mindenki húz egyet. Akinek a nevét húzta, nem árulhatja el, de egy héten keresztül vigyáz a védencére, jelét adja a törődésnek, segíti, megvédi őt. Nekünk célszerű felírni ki kinek a védence, hogy figyelni tudjuk őket, segíteni, ha nem tud a másik felé „jóságos manó” lenni.

### ***„Riportosdi”***

Egy híresség nyilatkozik életútjáról. Bemutatkozása után mit kérdeznének tőle?

### ***Zálogkiváltás játékos kapcsolatteremtéssel***

*Ötletbörze:* Köszönjön minden osztálytársának másféleképpen!

Különböző arckifejezésekkel nézzon az osztálytársaira.

Mondjon egy-egy jellemző jelzőt mindenkire. pl. szorgalmas Anna, kedves Péter,...

Bekötött szemmel ismerjen fel hang, kézszorítás, tapintás alapján három társát.

(A sértő, bántó helyzeteket kerüljük!)

### ***Megérted-e?***

A játékosok között szavanként felosztunk egy közmondást, szállóigét, egyéb közismert idézetet. Csak egyetlen játékos nincs beavatva a dologba. Amint ő belép a terembe a társaság minden tagja egyszerre, kórusban mondja a maga szavait: vagyis a mondat egyetlen kiáltásban hangzik el. Elég jó megfigyelő-e az illető, elég jól működnek-e együtt a többiek? Ez dől el a játékban – reprezentálva a bennünket ért sokféle hatást és eligazodási képességünk fontosságát.

### ***Baráti köröm***

Munkamenet: hajtogatás, emberi alak rajzolása sablonnal, kivágás, díszítés, a figurák elnevezése. (Sablon a Cs.É. könyvben található, 21. melléklet)

Beszélgék meg a csoporttagok?

- Hogyan választották a barátjukat?
- A barát miben segíti őket?
- Ők mivel támogatják barátjukat?

Közös tevékenység keretében kapcsoljuk össze a baráti köröket osztályközösséggé! Hangsúlyozzuk, hogy milyen fontos szerepe van a közösségépítés szempontjából azoknak a gyerekeknek, akik több baráti társasághoz is tartoznak egyszerre.

### ***Mit várok tőled?***

A párok szemben állnak egymással. Adott jelre két lehetséges mozdulat közül az egyiket alkalmazzák. A választási lehetőségek: ölelésre tárt karok vagy támadásra emelt kéz. Öt-hat forduló után beszéljük meg a párok, hányszor közeledtek egymáshoz azonos szándékkal. Milyen érzés volt a nem várt támadás, illetve a váratlan ölelés fogadása?

### ***Valentine-emlék***

Szt. Bálint napja: február 14. – ajándék, üdvözlőlap – a szerelmesek titkos üzenete. Kézműves foglalkozás.

### ***Szeretet, szerelem megkülönböztető jegyei. A testi kapcsolatokról komolyan, felelősséggel.***

A szeretet/szerelem közös vonásai: őszinte, őszetlen, megérő, együtt érző, alkalmazkodó, hű, tapintatos, féltékeny, stb.

Közös megbeszélés: a szerelem vágyban, odaadásban megnyilatkozó, nemi vonzalmon alapuló érzelem. Örömei. Kockázatai: nem kívánt terhesség, nemi betegség, AIDS-fertőzés.

## **2.3. Együttműködés, konfliktuskezelés**

### ***Rajzkészítés csoportosan***

Ezt végezhetjük úgy, hogy csak egyetlen ceruzájuk van, és mindenki sorban hozzárajzol valamit. Végezhetjük úgy is, hogy mindenkinek van mindenféle ceruzája, és egyszerre rajzolhatnak egy nagy lapra. A megfelelő irányítás után figyeljük az együttműködést, a konfliktusokat. Az idő letelte után a csoport munkamegosztását is beszéljük meg, s az előforduló konfliktusokat.

### ***Páros rajzolás***

Páronként kapnak egy papírt és egy ceruzát. A ceruzát egyszerre mindketten fogják. Nem szabad beszélni, így kell közösen egy rajzot készíteni. A rajz elkészítése után megbeszéljük, figyeltek-e egymásra, együttműködők voltak-e, esetleg harcoltak egymással. Ki érzett együttműködést, ki érezte úgy, hogy irányították.

### ***Gyors sorbarendeződés***

Kiadjuk a feladatot, de felkészítjük őket, hogy együttműködők legyenek. Pl. Állatok sorba aszerint, hogy ki mikor született! Állatok sorba a keresztnévük ABC sorrendje alapján! Kitalálhatók még ilyen sorbarendezési szempontok.

## **2.4. Bizalomjátékok**

*Mindenféle emberi kapcsolat alapja a bizalom. Az egyén „lelki egészsége” erre épül. A játékok mesterséges körülmények között a bizalomképesség fejlesztését szolgálják.*

### ***„Harangjáték”***

A csoport több kisebb kört alkot. Valaki a kör közepére áll. Az a feladata, hogy törzsét egészen mereven tartva dőljön a többiek felé, azok elkapják, majd finom, szelíd mozdulattal a másik irányba tereljék. A körnek szorosan kell zárulnia, hogy a körben álló és dőlő társuk ne sérülhessen meg. A játék lényege, hogy a kör közepén álló bizalommal adja át magát a társaknak, ők pedig megsegítik a bizalmat.

### ***„Körben járás- megérintés” (bizalom, közelség kifejezése)***

A csoport körben ül. Egy tanuló elindul és mindenkihez egyenként közel lép, kit-kit (személyes bizalma és indítékai szerint) megérint, hogy az érintéssel kifejezze közelségét. A gyakorlat megbeszélése rendkívül fontos!

### ***Vakvezetés***

A csoport tagjai párokat alkotnak. A pár egyik tagja behunyt szemmel jár, a másik mögötte haladva, a „vak” vállára helyezett kezével irányítja a közös mozgást. Ezután szerepcserével folytatódik a játék.

## **3. SZOCIÁLIS HÁTRÁNYOK ENYHÍTÉSÉT SEGÍTŐ JÁTÉKOK**

### **3.1. Verbális készségek fejlesztése**

#### ***Rejtélyes hangok***

Egy játékos a fal felé fordul, csukott szemmel. Három játékos a háta mögé áll messzebb és elváltoztatott hangon megkérdezi tőle valamit. Válaszolhat a kérdésre, de ki kell találnia, kié volt a hang. Ismétlést kérhet, de csak egyszer tippelhet. Azok közül válasszuk az új kitalálót, aki úgy el tudta változtatni a hangját, hogy a kitaláló nem tudta felismerni. (A játékosok a játékban a hangjukkal, a hangképzéssel kísérleteznek.)

#### ***Egyperces***

A feladat az, hogy egy adott témáról vagy tárgyról egy percre kell beszélni. Előtte adjunk gondolkodási időt. Figyeljük az időt, mennyi szünetet tartott, mennyire volt érdekes, ...stb.

### ***A miniszter macskája***

Sorban mondjuk a mondatot. Állításokat mondunk erről a macskáról úgy, hogy a macska nevét mindig meg kell változtatnunk az ABC betűinek sorrendjében.

Pl.: A miniszter macskája szelíd, a neve Arnold.

A miniszter macskája dühös, a neve Áron.

A miniszter macskája egerészős, a neve Bertalan.

### ***„Egy szóból több szó”***

A csoportot két részre osztjuk. A pedagógus mond egy összetett szót. Ezután egy adott ideig mindkét csapatnak ennek a szónak a szótagjait és egyes betűit felhasználva kell újabb, de rövidebb szavakat keresnie. Az idő leteltével a csapatok felolvassák a szavakat, a közösek mindkét csapat kihúzza. A győztes csapatnak több szó maradt a papírján.

### ***Szóköötő***

Tíz, általuk választott szót felírunk a táblára (főnevek legyenek, vagyis tárgy, élőlény, fogalom). A gyerekek gondolkozzanak a szavakon és próbáljanak bármelyik kettőt logikailag összekötni, s ezekkel valamilyen mondatot alkotni.

### ***Mire gondolok? (Az ismert Barkochba játék)***

Többféle témakörben játszhatjuk.

### ***Habart versek***

Párosával, vagy csoportosan is játszhatjuk. Egy ismert verset soronként szétvágunk. A feladat az, hogy össze kell jól állítani a verset. Lehet versenyre is.

### ***Háromszavas versikék***

A háromszavas versek bármennyi sorból állhatnak, de egy-egy sort három szó alkosson. Választhatunk egy témát, de egy kép is adhat ihletet. Egy papírlapot osszunk három részre függőleges vonalakkal, vagy hajtogatással. A bal oldali oszlopba írjunk olyan főneveket, amelyek az adott témával kapcsolatosak lehetnek. A középső oszlopba a szóhoz illő melléknevet keressünk, a jobb oldali oszlopot pedig tegyük mozgalmassá igével. Közös kipróbálás után értik a lényegét és ez után egyedül próbálkozzanak.

|          |   |             |   |                            |
|----------|---|-------------|---|----------------------------|
| pl. hold | → | fényes hold | → | a fényes hold ragyog,      |
| fák      | → | zöld fák    | → | a zöld fák hajladoznak ... |

### ***Rímtenisz***

A rímek ide-oda pattognak a játékosok között. Valaki mond egy szót. A következő játékos mond egy erre rímelő másik szót. (Ha jól mondott, átadhatja neki a labdát.) Addig folytatják, amíg tudják. Majd egy új szóval újra kezdik a játékot.

### ***Hány kérdés?***

Mutassunk be egy tárgyat. A feladat az, hogy tegyünk fel annyi kérdést adott idő alatt, amennyit csak tudunk. Lehet egyénileg, párosával, csoportban leírni a kérdéseket, de lehet az osztály előtt szóban is összegyűjteni a kérdéseket.

### ***Válasz kerestetik***

Papírokat osztunk ki. Minden játékos felír egy kérdést a papírjára. Ez a kérdés olyan legyen, amin gondolkodni kell. Lehet személyes, információra épülő, filozofikus (érdekes, fantasztikus). A kérdéseket összegyűjtjük, majd a közös kalapból mindenki húz egyet, amit a legjobb tudása alapján próbál megválaszolni.



### ***Ország, város***

Csoportokat alkotunk. A gyerekek javaslatokat tesznek a címszavakra (pl.: ország, város, állat, fiú, lány, tévéműsor, sport, könyvcím, madár, ruhadarab, étel, cím,...). A választott címszavakat leírjuk a papírra. Választanak egy betűt találomra. Megadott ideig gyűjteniük kell a megadott kezdőbetűvel szavakat. Az idő lejártá után a csapatok beszámolnak, a legügyesebbeket megdicsérik.

### ***„Mesemondás”***

A pedagógus elkezd egy mesét. Két-három bevezető mondat után a gyerekek következnek. A nevelő ehhez kapcsolódva fűzi tovább a mesét, mindig nyitva hagyva a mondat végét, melyet mindig a másik csoport újabb tagja fejez be. Sok gyakorlás után a gyerekek segítség nélkül is képesek lesznek mondatokat alkotni saját meséjükhöz. Igen szórakoztató, az egymásra figyelmet, végighallgatást, beszédfigyelmet erősíti a gyakorlat.

### ***Tulajdonság és szókapcsolatok***

A pedagógus megnevez egy tárgyat, egy természeti jelenséget, állatot vagy személyt. Minden gyermek próbáljon az adott szóhoz illeszkedő melléknevet találni. A játékot úgy folytatjuk, hogy szokatlan melléknevet tegyünk hozzá. A ruha hívószónál pl.: a szokásos - tiszta, a szokatlan - veszekedős.

### ***Tulajdonságok a kalapban***

Cédulákra emberi tulajdonságokat írunk (talpraesett, egészséges, tehetséges, kedves, ápoltságos, barátságos, szép, szorgalmas, zárkózott, titoktartó, igazságos, éles eszű, udvarias, erős, lelkiismeretes, jóindulatú, önálló, megbízható, művelt, kötelességtudó, takarékos, türelmes, erős akaratú, bátor, őszinte, önzetlen, vállalkozó kedvű, sokoldalú, hűséges, szerény, jószívű, megértő, elegáns,...). Sorban kihúzzuk, és megmagyarázzuk a szavakat. Konkrét példákat is kérhetünk. Nagyobb korosztálynál kitesszük a táblára a szavakat, és azt kérjük, hogy a papírlapra a tulajdonságok közül csak olyan hármat írhat fel, ami rá a legjobban jellemző. Ezt hangosan, vállalva a felírt tulajdonságokat bemutatják és magyarázzák.

### ***Nyelvi játék***

Valaki mond egy szót, pl. fecske. A többiek közül valaki ehhez a szóhoz egy másik olyan szót mond, ami illeszkedik a fecskéhez. Pl. fészek, tojás, szunyog,...Addig folytatják, amíg tudják.

### ***Kulcsjáték***

A gyerekek körben ülnek. Egynek bekötjük a szemét. Körbeadunk egy kulcscsomót. Ha a bekötött szemű játékos meghallja a kulcscsörgést, a hang irányába mutat. Ekkor mond egy betűt, s annak a gyermeknek azzal a betűvel kell 5 szót mondania annyi idő alatt, amíg a kulcs még egyszer körbeér.

### ***Szóépítés***

Egy rövid szó felhasználásával új szavakat alkotunk, melyeket sorban felírjuk a táblára. Pl.: „ver”-vers, veres, verekedés, veret, verem... .

### ***Történet befejezése***

A pedagógus megkezd egy történetet. Ez után minden gyermeknek ad egy papírlapot, amin folytatni kell a történetet pl. öt percig. Ez után ki-ki felolvassa mit írt, majd a történeteket szóban befejezik. Sajatját vagy a másét is lehet.

### ***Közmondások és szólások eljátszása***

Ismert és tanult szólások, közmondások eljátszása a feladat. Próbálják egyedül vagy párokban eljátszani. A többiek kitalálják. Begyűjtjük az élményeket, benyomásokat.

### ***Mi lenne, ha...?***

Feltesszük a kérdést: Mi lenne, ha..... pl. az állatok beszélni tudnának? Egy lapra gyűjtik az elképzelt következményeket bizonyos ideig, majd sorban felolvassák. Érdekes és mulatságos.

## **3.2. Kommunikációs készségek fejlesztése**

### ***Varázsmikrofon***

Mikrofonhoz hasonló tárggyal is játszhatjuk. Egy témát, egy problémát felvetünk. Aki irányítja a témát kérdezhet, a többiek elmondhatják a véleményüket. (A tárgy bátorságot ad, megtapasztalhatja a szólásszabadságot, a más iránti figyelem, a felelősség átélését.)

### ***A másik meghallgatása***

Az osztály párokra oszlik. A pár egyik tagja elmesél társának egy friss élményét. A hallgatónak nem szabad közbeszólnia. Arra törekedjen, hogy megértse, átélje a társa elbeszélését. Öt perc eltelte után cseréljenek.

### ***Ikerpárbeszéd***

Egy „ikerpár” jelentkezik. Úgy kell beszélgetniük, hogy az egyik szót az egyik mondja, a másik szót a másik, amíg a mondat végére érnek. Lehet kérdezni és válaszolni is. Majd egy másik ikerpár folytatja a beszédet így.

## **3.3. Nonverbális készségek fejlesztése**

*Ezekkel a gyakorlatokkal az érzelmek, indulatok, hangulatok kifejezését, mozgással megjeleníthető képességét, és a nem verbális üzenetek értelmezését, felismerését segítjük. Gyakorolhatjuk az érzelmek kifejező mozgásainak jelentéshasználati képességét. Az érzelmi intelligenciát is fejlesztő gyakorlatok.*

### ***„Néma kiáltás” (indulat-kifejezés mozgással, mimikával)***

A csoport egyik tagjának az a feladata, hogy kiáltson, de hang nélkül. Igyekezzen olyan benyomást kelteni gesztusokkal, arckifejezéssel, amelyből a többiek rájönnek, hogy milyen jellegű volt a kiáltás. (Üvöltés, felszólítás, biztatás, kétségbeesés, segélykérés, ... stb.) Ha a csoport nem tudja megfejtetni, akkor hangosan kiálthat a játékos, ezután egy másik tanuló következik.

### ***„Cipő vagyok” (kifejezés mód mozgásos gazdagítása)***

Mindenki választ magának egy olyan tárgyat, ami szívesen lenne. Ez után a kiválasztott tárgynak megnevezi három jellemzőjét, lehetőleg olyanokat, amelyek egy embert is jellemezhetnének. Pl. valaki azt mondja: cipő vagyok, meleg, puha és kényelmes. Azután körbe jár, kapcsolatba lép a társakkal, kezét fog velük, s a kézfogásában, testtartásában megpróbálja közvetíteni ezt a három tulajdonságot (meleg barátságos próbál lenni). A játékot eljátszhatjuk úgy is, hogy nem mondjuk meg, milyen cipők vagyunk, hanem a társaknak kell kitalálni a külső jelekből.

### ***Amerikából jöttünk... (ismert játék)***

### ***Érzelmek mimikai kifejezése***

A vezető felír a táblára hangulatokat (harag, vidámság, öröm, szomorúság, félelem, kedvtelenség, gyűlölet, undor, megvetés, meglepetés, aggodalom, siker, unalom, türelmetlenség, rettegés, közömbösség, csodálkozás, ...stb.). Ez után valaki kimegy és bemutatja megfelelő mimikával. A játékot nehezíthetjük, ha megsúgjuk, mit játsszon el, a többiek pedig kitalálják.

### ***Irányítsunk szavak nélkül!***

Kis papírlapokon utasítások vannak. pl.: Adj egy pohár vizet!; Nyisd ki az ajtót!; Simogasd meg az egyik társad!; Mindenkiel fogj kezét! Párokat kérünk. Az egyik irányító, a másik irányított.

Az irányító megkapja cédulán a feladatot. Ezt gesztusokkal, mimikával el kell mutogatnia társának, nem szólalhat meg.

### ***Mutasd, hogyan csinálod?***

Hogyan végezhetünk bármilyen mozgást, gyűjtsünk erre szavakat.(gyorsan, lassan, szomorúan, büntudatosan, lelkesen, hangosan, vágyakozva, félve, bután, kétségbeesetten, boldogan, mérgesen, bátran, óvatosan, büszkén, idegesen, nyugodtan, álmodozva, beképzelten, hivalkodóan, ...) Egy játékos kiválaszt egy ilyen határozószót. A többiek kéri őt, hogy egyen így, sétáljon így, olvasson így, beszéljen így, stb. A többieknek ki kell találniuk, hogyan csinálta? Akkor milyen volt ő?

## **3.4. Életvezetési játékok**

### ***Mi van a tető alatt?***

Egy nagy csomagolópapírra, vagy a táblára rajzolunk egy nagy kettéosztott házat. A ház egyik oldalán az iskolával kapcsolatos örömök vannak, a másik oldalán mindaz, ami problémát, gondot jelent, amin a gyerekek szeretnének változtatni. Teleírják az egyik oldalát csupa jó dolgokkal, amit jónak tartanak az iskolában. Aztán teleírják a másik oldalt is. Itt lesznek a problémák és a konfliktusok forrásai is. Beszélgessünk a problémák megoldási lehetőségeiről. A konfliktuskezelés lépéseit alkalmazzuk (szükségletek tisztázása, ötletek gyűjtése a megoldásokra, tennivalók, kipróbálás, a kipróbálás értékelése).

### ***Híres ember vagyok***

Önként jelentkező elmeséli, hogyan lett ő híres ember. (fantáziája alapján) Hogyan jutott el idáig, mit tett annak érdekében, hogy most híres és sikeres ember. A sok pénzével hogyan gazdálkodik? Mennyire fontos neki a pénz? Megváltoztatta-e az életét a pénz? (A pozitív tulajdonságokat erősítsük, a negatív példákra is hívjuk fel a figyelmüket.)

### ***Mit tenne ő?***

A csoportvezető elmond egy helyzetet(pl.: Találsz az utcán egy pénztárcát, benne sok pénzzel; Hazamész és látod otthon felfordulás van, hiányoznak tárgyak; Dolgoztatásra készültök másnap, és a tanár az asztalon hagyta a dolgozat feladatait; stb.). Egy gyerek kimegy és gondolkodik a megoldáson. Ez alatt mi megbeszéljük a helyes tennivalókat. Bejön és előadja ő is a maga verzióját. Megbeszéljük, kiegészítjük.

### ***Szeretet és megbecsülés a családban***

Játsszunk el egy családi vasárnap délutánt, ahol jól látszik, hogy szeretik, megértik, becsülik egymást. Majd játsszunk el egy olyan családi délutánt vagy estét, ahol jól megfigyelhető az ellenkezője. Majd beszélgessünk róla.

### ***A felnőttek munkája***

Játsszunk el különböző foglalkozású emberek munkáját. Mitől fárad el? Mi az öröm a

munkájában? Mi ad megbecsülést a munkájának?

### ***Jó szomszédság, rossz szomszédság***

Játsszuk el az osztályban lévő jó szomszédság jeleit, a család jó szomszédját, a jó lakóközösséget! Játsszuk el ezeknek az ellenkezőjét is. Beszéljessünk róla.

## **4. TANULÁSI KÉPESSÉGEKET FEJLESZTŐ JÁTÉKOK ÉS FOGLALKOZÁSOK (JÁTÉKOK ÉS FELADATOK A PERCEPCIÓK FEJLESZTÉSÉHEZ IS)**

### **4.1. Nagymozgások fejlesztésére (testnevelés órán is lehet)**

*A feszültségek levezetésére, a nagymozgások koordinálására végzendő gyakorlatok. Ügyesség és gyorsaság fejlesztésére is végeztessük! A mozgás elősegítheti a másokkal való kapcsolatunkat is.*

#### ***Járásgyakorlatok***

- Ritmusra járás.(bekötött vagy behunyt szemmel is)
- Járás „labirintusban”. Krétával egyre bonyolultabbakat rajzolunk, amin végig kell menniük, ezt nehezíthetjük a fejére tett „koronával”, pl. babzsákkal.
- Kötél a padlón, vagy leragasztott szigetelőszalag; Ezen kell különböző módon végigmenniük. A feladatot nehezíthetjük. Pl.: Lábak az egyik, kezek a másik oldalon, és még sokféleképpen.

#### ***Ügyességi sorversenyek***

(Nagyon sokfélét ismerünk és találunk ki.)

***Ugrálókötéllel végzett gyakorlatok*** (Csukott szemmel is, „koronával” a fejen.)

#### ***Mászás, csúszás, kúszás***

Kézen (térd-en-tenyéren, talpon-tenyéren), bekötött szemmel is.

***Ugrások páros, jobb-bal lábon, akadályok között.***

#### ***Mozgások a testséma javítására***

- Törzsfordítások kartartásokkal (csukott szemmel is).
- Karkörzések (labdával a is).
- Lábgyakorlatok (körzések, lengetések, nyújtások).
- Hulahoppkarika, ugrókötélből kialakított különböző formák „bejárása” kívül-belül, érintve a lábéllel, ujjbeggyel, sarokkal, ... stb.

#### ***Labdás gyakorlatok***

- Dobás jobb kézzel, elkapás bal kézzel. Dobás bal kézzel, elkapás jobb kézzel- váltva.
- Labdapattogatás váltott kézzel.
- Labdavezetés.
- Terpeszülésben (egyre kisebb terpesz) labda gurítása a lábak között.
- A labda gurítása fekvő, majd felülve az egész test körül.

#### ***Tornapadon***

- Járásgyakorlatok (rézsütösen is) kéztámasszal is segítve.
- Egyéb ügyességi gyakorlatok.

***Erőpróbák*** (két hasonló testfelépítésű gyerek végzi egymással)

- Próbáld elmozdítani a szilárdan álló társadat!
- Az egymásnak háttal ülő gyerekek próbálják egymást ellökni, utána próbáljanak egymás hátának támaszkodva felülni.
- A négykézlábon álló gyerekre próbáljon ráakaszkodni a társa.
- A hason fekvő gyerekre ráül a társa. Az megpróbál így felállni, de a társa nem engedi.
- Vállból igyekeznek egymást eltolni.
- A terpeszállásban térdeit behajlító gyereket igyekszik társa kimozdítani helyzetéből.

***Kígyó***

A gyerekek egymás mögött állva az előttük lévő vállára teszik a kezüket, kígyót alakítva. A kígyó feje megpróbálja elérni a farkát. Ha sikerül ő lesz a fark.

***Marakodó kígyók***

Két kígyót alkotnak az előző módon. Megpróbálnak egymás farkából leharapni egy-egy darabot, vagyis elkapni a sor végéről egy gyereket. Az a kígyó győz, amelyik hosszabb lesz.

***Szigetről szigetre***

A földre karikákat teszünk rendezetlenül. Ezek a szigetek. A gyerekek egy lábon ugrálnak egyik szigetről a másikra. Minden szigetet meg kell látogatniuk, de egy szigetre egyszerre csak egy gyerek mehet, ahol egy picit megpihentetheti a lábát.

***Ismerkedős játék nagymozgásokkal***

Körben állunk, valaki középen, kezében egy labda. A labdát feldobja, és kiált egy nevet. Az illetőnek el kell kapnia a labdát, mielőtt kétszer pattanna a földön. Ez után ő folytatja, majd aki szerepelt az leül.

***Terpeszkör***

A gyerekek körbeállnak, mindenki terpeszállásban, a bokájuk összeér. A vezető valakinek a lába között begurít egy labdát. Ezt a körön belül úgy kell tovább gurítani, hogy a kezükkel a „kaput” védő gyerekek tudják tovább gurítani társuk felé. Akinek átgurult a lába között a labda, az kiáll. Minél kisebb a kör, annál nehezebb a játék. Az utolsó kettő győz.

**4.2. Mozgásfejlesztő játékok (testnevelés órán is lehet)**

***Napraforgó***

Fejkörzés jobbra, balra.

***Evezős***

Karhúzás előre, hátra ritmikusan.

***Repülő***

Széttárt karral körbe-körbe futás.

***Katona***

Láblendítéssel feszes járás.

***Hinta***

Törökülésben ülnek egymással szemben, kézfogás előre-hátra dőlés.

***Fűrés***

Egymással szemben állnak. Karmozgással koordinálva, terpesztett és zárt lábbal.

***Kutya***

Négykézlábjárás, ugatás.

***Gólya***

Lépegetés magas térdemeléssel.

***Tyúk***

Behajlított könyök, és ritmikus lábemelés: kot-kot.

***Kígyómászás***

A gyerekek a földön fekszenek hason, s csak a fejüket emelik fel. Így kell kúszniuk különböző akadályokat kerülgetve.

***Négykézlábon járás és pókjárás***

Ilyen járás közben így kell a tárgyakat kell a hátukon, illetve a hasukon egyensúlyozni.

***Lábügyesség***

Mezítláb kell tárgyakat megfogni és dobozba tenni. Az így megfogott ceruzával próbáljon rajzolni.

***Biciklizés***

Párosan végzik. Hanyatt fekve összerakják a talpukat, és bicikliznek. Nehezíthetjük úgy, hogy egy papírlapot teszünk a talpak közé.

***Labdagurítás a láb körül***

Úgy gurítsa a lába körül, hogy a labda ne érjen a lábához. Csak a jobb lába körül, csak a bal lába körül, előre és balra, előre és jobbra, nyolcasban folyamatosan.

***Tanítsd a kiskutyádat!***

Négykézláb állnak. Emeljék fel a jobb kezüket és a bal lábukat egyszerre, majd fordítva. Érdemes lépésként, majd egyszerre, és kicsit gyorsítani is.

***Fácskák, vándorolj!***

Eggyel kevesebb karikát teszünk (rajzolunk) a padlóra, mint ahány gyerek van. Mindenki beáll egy karikába. Ők a fácskák. Akinek nem jutott, az útnak indítja a fácskákat, de meg kell mondania, hogyan vándoroljanak. Pl.: Fácskák guggolva, (vagy keresztezett lábbal, vagy tyúklépésben...) induljatok! Ez alatt ő beáll egy karikába és ő is fácska lesz. Valakinek pedig újra vándorlásra kell szólítania a fácskákat.

***Hát a háthoz***

Páros gyakorlat. Két-két gyerek háttal áll egymásnak úgy, hogy a hátukkal valamit (babzsákot) tartanak együtt. Így kell leülniük, felállniuk, menniük.

**4.3. Praktikus mozgások, finommozgások (rajz és technika órán is lehet)**

- Nyírás, tépés, sablonok körberajzolása, rajzolás, színezés, festés, ragasztás, papírhajtogatás, gyöngyfűzés, ...stb.
- Képkirakások, formák válogatása, illesztése.
- Puzzle elemek összeillesztése.
- Terménymozaik kirakása, ragasztása.
- Gyufaszálakból, hurkapálcából, papírkorongokból, parafadugóból, hungarocell darabokból ábrák, tárgyak kirakása, ragasztása.
- Díszítősorok rajzolása.
- Egyszerű rajzok kiegészítése fantázia alapján, majd elmesélése, mire egészítette ki.
- Gyurmázás (betűk, számok megformálása is).
- Gyöngyfűzés vagy szívószál pálcikákat damilra fűzünk.
- Korongok felszedése egyik, majd másik kézzel.
- Szétszórt korongok összegyűjtése kézben; először egyik, majd a másik kezével.
- Korongok dobozba rakása; két oldalról egyszerre két kézzel; két oldalról, váltott kézzel.
- Korongok szétrakása tálkából két oldalra; két kézzel kell végezni, s a kivett korongokat egymásra kell rakni. (Ugyanezen gyakorlatok végezhetőek egyforintossal vagy gyufaszálakkal is)

### ***Így táncol a kezem***

Ökölbe szorítják a kezüket. Csak a hüvelyk és a kisujjukat nyújtják ki. A jobb hüvelykujjat a bal kisujjhoz, a bal hüvelykujjat a jobb kisujjhoz szorítják. Utána körbefordítják a kezüket úgy, hogy az egyik hüvelykujj párost elengedik, és a másikon, mint tengelyen fordul teljesen körbe a kéz, és ér össze megint a hüvelyk-és kisujj. Utána megismétlik ellenkezőleg.

### ***Spulnizás***

Páros gyakorlat. Egy gombolyagot kell a másik gyereknél lévő spulnira rátekerni (hurkapálcára, ceruzára, fakanálynélre, vastag, majd vékony zsineget, kb. 2 m hosszút).

### ***Vándorbot***

Ujjunk között vándoroltatunk egy ceruzát vagy pálcikát, mindig egy ujjnál átfordítva. Visszafelé is megpróbáljuk.

### ***Hamupipőke***

Egy tálkában vegyesen termények vannak (borsó, bab, lencse, vagy gyöngyök összekeverve). Ezeket kell szétválogatni.

### ***Tárgyrajzoló játék***

Két csapat van és a vezető. A vezető a csapatból egy-egy gyereknek megmutat egy tárgyat. Ezek után visszamegy mindkét gyerek a saját csapatához, ahol le kell neki rajzolnia a tárgyat, de ő nem beszélhet, csak jelezheti, ha eltalálták. Az a csapat győz, ahol hamarabb kitalálták a rajzot.

### ***Rajzoljunk együtt***

6-7 fős csoportokban rajzolnak. A témát megadjuk. Időre, kb. 10 percig lehet rajzolni. Mindenki némán azt rajzol az adott témához, amit a kialakuló kép kíván. Nem szabad megbeszélni. Az idő leteltével felmutatjuk a rajzokat, megbeszéljük, melyik csoporté a legjobb, melyik volt a legjobb csapatmunka.

#### 4.4. Ritmusjátékok (ének órán is lehet)

*A ritmus szerinti szótagolás az olvasás-írás egyik előkészítője. A ritmushoz sokféle mozgást használhatunk, amelyek akusztikusan (tapsolás, kopogás), vizuálisan és kinésztikusan (saját mozgás kíséretével-ujjmozgás, karlendítés) segítik a ritmus megérzését.*

- Mondókák ritmusos mondogatása mozgáskísérettel, egyenletes járással.
- Versek mondása ritmusosan.
- Ritmusvisszhangok.
- Ritmuskánon.
- Daléneklés ritmuskísérettel.
- Ismert, begyakorolt dalok eltáncolása ritmusra.
- Ritmusos mozgás, tánc, zenére.
- Hallgassunk zenét, beszéljük meg a zene hangulatát. Mit éreztünk? A zene segíti az ellazulást, a pihenést.
- Gyakoroljunk vezényelni! 2-3-4 negyed-es ütemeket.

#### **Hangtükör**

Egy játékos szembeáll a gyerekekkel. Különböző ritmusokat ad meg dobolással, toppantással, csettintéssel, sziszegéssel, ... . A többiek késleltetve utánozzák őt.

#### 4.5. Érzékszervi játékok (környezet órán is lehet, a napköziben is)

##### **Kitapintós játékok**

- Anyagok tapintása. A tapintás élmény megbeszélése. Más tapintásélmények felidézése, megbeszélése. (durva kő, forró sütő, jégcsap, puha anyag, szűrős gyom,)
- Csiszolópapírból készült formák felismerése behunyt szemmel, tapintás útján.
- A narancshámozás üzenete. (tapintás, szín, illat, íz, aroma)
- Mindenki behuntya a szemét. Körbeadunk egy tárgyat, melyet tapogatni kell. Ez után megbeszéljük a tapogatás élményét, mit éreztünk?

##### **Ízlelés játékok**

- Soroljunk fel ennivalókhoz, gyümölcsökhöz tartozó ízeket!
- A kedvenc étel alapanyagait soroljuk fel. Idézzük fel külön- külön az alapanyagok ízét. Ízhatás együtt.
- Elromlott az étel. Milyen ízeket éreztél ekkor? A romlott étel, gyümölcs íze. Szabad-e megenni?
- Sorolj fel fűszereket és ízesítő szereket! Mire jók ezek?

##### **Szagolás játékok**

- Szagok, illatok felsorakoztatása. Minek van kellemes illata, minek van kellemetlen szaga?
- Illatok alapján ismerjük fel fűszereket! Milyen a gyümölcsök, zöldségfélék illata, szaga? Próbáld felidézni!
- Játsszunk vadászkutyát! Eldugunk valami illatosat (pl. kávé), amit először megszagoltattunk a hunyóval. Amikor bejön, csakis a szaglása alapján kell rátalálnia.
- Milyen szaga van a tárgyaknak, helyiségeknek? (Friss újságnak, új cipőnek, régi könyvnek, régi szobának, orvosságnak, pékműhelynek, autószerelő műhelynek, nyomdának, kórháznak, vonatnak, asztalos műhelynek ... .)



- Milyen a gőzök, gázok szaga. Kellemetlen és veszélyes szagok. (Felforralt tej gőze, füst, égett szag, benzingőz, gázszag, ... .)

#### 4.6. Ügyességi játékok a szenzomotoros koordináció fejlesztésére

##### ***Léggömbözés***

Léggömböt próbáljunk kézzel, ütögetéssel, csak ujjal, csak lábbal, csak fejjel, ... a levegőben tartani.

##### ***Kosárlabda***

A játékvezető apró tárgyakat dob fel. Ezeket egy dobozzal el kell kapni.

##### ***Eszkimóka***

Körben ülnek. Egy gyufásskatulyát kell orról-orra átadni egymásnak, de lehet ujjról ujjra is.

##### ***Pitykőzés*** (népi játék)

Öt kavicsal játszunk. Egyet feldobunk, s mielőtt elkapnánk, felveszünk a földről még egyet. Újabbat dobunk fel, s még egyet felszedve a földről, kapjuk el.

##### ***Hátraajz***

A gyerekek az ujjukkal egymás hátára különböző figurákat, betűket, számokat rajzolnak. Fel kell ismerni, mit írtak a hátára.

##### ***Karikahordás***

Három gyerek visz egy hulahoppkarikát, mindenki csak a mutatóujjával tarthatja. Egy negyedik gyerek utasítja őket, merre menjenek.

##### ***Egyensúlyozó művész***

Egy hurkapálcikát kell minden gyereknek a mutatóujjával egyensúlyozni.

##### ***Mesterszakács***

Futva kell eljuttatni a terem végére egy kanálban pl. egy gombot.

##### ***Zárt áramkör***

Párosával mennek a gyerekek a padok között. Az első hátrafelé tart egy botot (hurkapálcikát), a másik előre úgy, hogy a hegyük összeérjen.

#### 4.7. A vizuális percepció fejlesztése

- Színes lapok csoportosítása (színismeret fejlesztése).
- Szem - kéz koordináció fejlesztése: Méretre tördelés, válogatás, kirakások, rárakások, mellérakások. Azonosság, különbözőség – alak, nagyság, felület, szín (tapintással is).
- Gestalt – látás: Képiegészítések (rész – egész), pótlások (szimmetria, tükörkép).
- Formaazonosság, különbözőség, állandóság.
- Alak, háttér színezéssel.
- Forma reprodukálása.
- Vizuomotoros szem – kéz koordináció: Vonalkövetés, sorkövetés, átírással sorkövetés. Rész – egész: szókirakás szótagokból.

#### 4.8. Vizuális emlékezet fejlesztése

- Mi változott meg? Mi hiányzik? - játék.
- Rész-egész: Testsémába testrészek rajzolása
- Tárgyakat kirakunk az asztalra. Mindegyiket bemutatjuk, nézhetik egy percig. Letakarjuk egy kendővel. Írják fel egy papírra emlékezetből a tárgyak neveit.
- Ugyanez, de a gyerekek hunynak. Valamelyik tárgyat megmozdítom, máshová teszem. Mi változott?
- 10 képet rakunk a táblára, felette megszámozzuk. Elmondjuk közösen a számozott képeket. 1. az asztal, 2. a virág, stb. Most nem látják, sorban felsoroljuk. Nehezítjük és nem sorrendbe kérjük megnevezni a számokhoz tartozó képeket. Mindenki írja le, mire emlékszik.
- Az egyik gyereket megfigyeljük, majd kimegy. Megváltoztat saját magán valamit, majd bejön. Ki kell találni, mit változtatott meg.
- Egy játékos telefonban elmondja a többieknek egy tárgy leírását, akik megpróbálják a hallottak alapján elképzelni. A tárgy nevét nem mondhatja meg. A tárgyat csak a telefonáló látja, de a végén megmutatja mindenkinek.

##### ***Villámrajz***

Egyszerű körformákból kell különböző rajzokat alkotni, minél gyorsabban. (Vizuális gondolkodását fejleszti.)

##### ***Csoportos pulzze játék***

Minden csoport kap egy borítékot, amiben egy kép (mindenkinek más) van 6-8 felé vágva. A képet ki lehetne rakni, de kettő része valamelyik más csoportban van. Ezért el kell indulni a másik csoporttól segítséget kérni, és beszerezni a hiányzót. Persze nekünk is segíteni kell, ha nálunk találták meg a csoportjuk képének hiányzó darabjait. Mégis, amelyik csoport a leghamarabb kész lett, az tudott a legjobban együttműködni egymással, társaival, és a leggyorsabb is volt.

#### 4.9. Verbális (beszéd) készségek fejlesztése

##### 4.9.1. A beszédészlelés fejlesztése

##### ***Auditív (hallási) percepció fejlesztése***

- Zörejek felismerése: Járművek hangjainak felismerése, hangszerek hangjainak felismerése. Szituációs hangutánzások: állathangok utánzása.
- Zöngés, zöngétlen hangok differenciálása páronként: von – fon, sír – zsír, stb.
- Magánhangzók felismerése szavakban: á – ó, a – i, ő – é, e – ü, u – a, ó – í,
- Ritmizálások.
- Kezdőhang, szóvégi hang azonosítása, szavak hangokra bontása.
- 

##### ***A hallás finomítására szolgáló gyakorlatok*** (csukott szemmel kell végezni)

- Valaki bekötött szemmel áll a többiekkel szemben. A társai egyenként különböző hangokat keltenek. Pl.: papírt összegyűr valaki, lapoz, hegyez, kulcscsörgés, cipzárhúzás, ... . Ki kell találnia a hang forrását.
- Összekoccantunk tárgyakat, anyagokat. Mi koccant össze, mivel?

- Hol ketyeg az óra? Eldugunk egy régi típusú ketyegő órát. A kintről jövőnek csakis a hang alapján kell megtalálnia az órát.
- Mit súgok? Mondd hangosan! A gyermek fülébe halkan ismert szavakat súgunk, melyet ő hangosan megismétel.
- Hangsorismétlés: Értelmetlen hangsorokat, vagy a gyermek számára jelentéssel nem bíró szavakat mondunk lassú tempóban, a gyermek feladata ezeket megismételni.
- A hang irányának differenciálása: Szorosan egy kört alkotunk. Valaki a kör közepére áll behunyt szemmel. Egy olyan tárgyat adogatunk körbe a körön kívül, aminek lehet valamilyen hangja. (Pl.: kulcscsomó.) A középső játékos megpróbálja kitalálni, hol, kinél hallotta a hangot.
- Magas-mély: Azonos hangszeren mély és magas hangot szólaltatunk meg. Ha mélyet hallanak, le kell guggolniuk, ha magast, magasra kell nyújtózniuk.
- Lehajtott fejjel, csukott szemmel kell a zajokra koncentrálni. Kis idő múlva megbeszélni, pontosítani, ki mit hallott.

#### **4.9.2. A hallás finomítására szolgáló játékok**

##### ***Lopakodós játék***

Egy gyerek a kör közepén csukott szemmel áll. Csend van. Valakire rámutatunk, aki igyekszik úgy megközelíteni a társát, hogy az ne hallja meg. Ha mégis meghallja, akkor pontosan meg kell mutatnia azt az irányt, ahonnan a hangot, neszt hallotta.

##### ***Őrizd a kincset!***

Az őr háta mögé kincseket halmozunk fel (zsebkendő, pohár, ...). Az őr háttal áll a többi játékosnak. A többiek közül egy elindul, hogy megszerezzen egy kincset. Ha az őrző meghallja, visszafordul, és leleplezi a tolvajt, akinek ez után ki kell állnia. A kincsvadászat így folytatódik.

##### ***Vakondos játék***

Körben állnak. Középen egy bekötött szemű gyerek. Ő a vakond. Megnevezi két társát, akiknek helyet kell cserélniük egymással. Helycsere közben a vakondnak el kell fognia valamelyiket, vagy mindkettőt. Akit elkap, az lesz a vakond.

##### ***Sötétben a hangerdőben***

A gyerekek össze-vissza állnak a teremben, ők a fák. Egy bekötött szemű gyerek járkal az erdőben. A fák hangot adnak, ha a közelükbe ér, nehogy neki menjen.

##### ***Csendestársak***

Egy gyerek bekötött szemmel ül középen. Vele szemben ülnek a többiek. Egy valaki elindul feléje úgy, hogy ne vegye észre, leül mellé. Ha észreveszi, rámutat és vissza kell ülnie a többiek közé.

##### ***Mi van a dobozban?***

Egy fémdobozba különböző tárgyakat teszünk egyesével, és megzörgetjük (gomb, pénz, kavics, radír, ...). Ez után úgy tesszük bele, hogy ők ne lássák. Ki kell találniuk, melyik tárgy zörög. Lehet egyszerre több dobozzal játszani, és a dobozokat összekeverni.

#### **4.9.3. A beszédmegértés fejlesztése (A hallott szöveg értelmezése)**

##### ***Építkezés***

Színes kockákat, apró tárgyakat instrukció szerint kell elhelyezni. Pl.: A piros kocka mellett legyen a kék tégl.

***Színezz velem!***

A gyermeknek olyan rajzot adunk, amelyet az utasítás alapján ki kell színeznie. Pl.: Anya ma reggel barna cipőt húzott. Petin zöld pulóver van.

***Segíts megkeresni!***

Sok hasonló ábra közül, egy megkeresése a kapott instrukció alapján. Pl.: Keresd meg Lacit, aki szemüveges, hosszú nadrágot visel, és labda van a kezében.!

***Szólások, közmondások értelmezése***

A szólások értelmezésére több megoldást is adunk, amelyek közül csak egy tartalmazza a helyes jelentést, ezt kell kiválasztani.

***Viccek mesélése***

Értelmezzünk közösen vicceket, beszéljük meg miért mulatságosak. Próbáljuk meg elmesélni!

***Kommunikációs helyzetek***

- Spontán beszélgetések (átélt esemény, film, vásárlás, főzés, óvodában, iskolában történetek).
- Történetolvasás, meseolvasás - a történet megbeszélése
- Történet elmondása, visszamondása.

***Szókincsfejlesztés***

- Szagokra, ízekre, hangokra vonatkozó szavak, kifejezések használata, alkalmazása.
- Testrészek, állatok neveinek kitalálása első szótagból.
- Szógyűjtés képről, mondatalkotás, mondatfűzés szöveggé.
- Fogalomalkotások, azonos főfogalom alá tartozó szavak gyűjtése.
- Robotnyelv: A szóegész felismerésére irányuló gyakorlat. A szavakat alkotó hangokat kis szünetekkel elválasztva egyenként ejtjük ki. Instrukció: Mit mond a robot? Mondd ki helyette! (M-o-s, r-o-b-o-t, ...)
- -Mesemondás. Emlékezetből történet felidézése. Beszámolók élményekről.
- Szerepelnek a „bábok”. Bábozás.
- „Kakuktktojás” : Mi nem illik a csoportba?
- Ellentétes jelentésű szavak keresése.
- Rokon értelmű szavak gyűjtése.
- Közös jellemzők gyűjtése.

***Visszamondatás***

Történet elmesélése, visszamondatása. Mesebefejezés. Tankönyvből összefüggő szövegrész felolvasása, elmondatása.

***Értésellenőrzés***

Történet elmondása után, válaszadás az elhangzottakkal kapcsolatos kérdésekre. A gyermek fogalmazzon meg kérdéseket az elhangzottakkal kapcsolatban. Tankönyvi szövegrész felolvasása után, válaszadás kérdésekre.

**4.9.4. A beszédmegértés fejlesztése (Az olvasott szöveg értelmezése)**

***Történetalkotás***

A történet mondatait összekeverjük, a gyermek ezeket időrendi sorrendbe állítja, majd elmeséli.

***Meséld el rajzban!***

A verset, olvasmányt, történetet a gyermekek lerajzolják, majd a pedagógus vezetésével elmesélik.

***Keresd a párját!***

Kettévágott mondatok összepárosítása.

***„Szóból mondat”***

Szavakból mondatok alkotása. A gyermek szókétyákat kap. Az egy mondathoz tartozó szavakat azonos színnel, vagy betűtípussal jelöljük.

***„Mi a vége?”***

Az olvasott szöveggel kapcsolatos mondatok kiegészítése, befejezése.

***Rajzos, színes vázlat***

A tananyag lényegének képes megjelenítése, a fontosabb részek színekkel, rajzokkal való kiemelése.

***Képrejtvények, betűrejtvények***

#### 4.9.5. A beszédprodukció fejlesztése

***Gyakorlatok az artikulációs izmok ügyesítésére***

- A mimikai izmok fejlesztése utánzásokkal (mérget, szomorú, csodálkozok, ...).
- Az ajak izmainak fejlesztése: Füttyölés; pusziküldés; takard el a fogad- mutasd meg a fogad; ásíts; küldjünk levegőt az egyik, majd a másik arcunkba; töltsük meg levegővel az arcunk mindkét oldalát, majd finom ütögetéssel engedjük ki a levegőt, vagy egyszerre; csukott szájjal mutasd be a csámcsogást; grimaszoljál; mosolyogjál, ...

***Légzőgyakorlat hangutánzással***

Mély belégzés után hosszú kilégzéssel: „ssss”- vonat

„szszsz”- kígyó

„zszzsz”- repülő

„mmmm”- medve

Eljátszva: „ssss”- suhognak a fák.

„brrrrr”- beindul az autó, a motor.

„zzzz”- zümmögnek a méhecskék.

***Figyelemfejlesztő légzőgyakorlatok***

- Képek leolvasása balról jobbra egy levegővétellel.
- Mechanikus sorolások: számlálás, a hét napjai, hónapok, versek, mondókák.
- Fokozatosan bővülő mondattal: 13 óra, az 1 óra; 14 óra, az 2 óra; 15 óra, az 3 óra, ... .
- Januárban itthon vagyok, februárban külföldön, márciusban itthon vagyok, áprilisban külföldön, ...
- 1 mellett nem 3 áll, 2 mellett nem 4 áll, 3 mellett nem 5 áll, 4 mellett nem 6 áll, ...

- 6, 66, 666, 6.666, 66.666, 666.666, és más számmal is osztályuknak megfelelően.

**Hangutánzás gyakorlása** (A gyakorlatok összeköthetők hangerőváltással)

- Állatok hangjának az utánzása.
- Mentőautó, hajókürt, vonat, repülő, ... hangjának utánzása.
- Mondjuk azt, hogy így- úgy, így- úgy, ...
- Mondókával: Á-Á-Á tátsd nagyra a szád!  
A-A-A lassan mondjuk a!  
Ó-Ó-Ó csak sóhajtsunk jót,  
Ú-Ú-Ú- suttogjuk anyu!  
E-E-E elmeséljük-e?  
É-É-É- énekeljünk még!  
Í-Í-Í- nevet mindenki.  
É-Ő-É-Ő-Ő erősebben ő.  
Í-Ű-Í-Ű-Ű füttyöljünk együtt!

**Hegyen-völgyön**

Váltogatva magas, majd mély hangokat adunk ki. A mélyre a gyerekek leguggolnak, a magasra lábujjhegyre emelkednek.

**Szókincsfejlesztés**

- Főfogalom alá rendelés:

Azonos fogalomkörbe tartozó szavak: Gyűjts állatokat, gyümölcsöket, zöldségfélét,

szerszámokat, foglalkozásokat ...

Azonos témakörbe tartozó szavak: Évszakok, ünnepek, ...

Most a főfogalmat nevezd meg! Ló, tehén, tyúk, liba, ...-háziállatok

Zongora, cintányér, hegedű, ...-hangszerek

„Kakukktojás”: Mi nem illik a csoportba? (lehet képpel is) Válaszod indokold!

„Föld, víz, levegő”: Dobókockával földet, vizet, levegőt dobhatunk. Soroljunk fel

olyan

állatokat, közlekedési eszközöket, amelyek a pl. vízben élnek,

lehetnek.

Tantárgyak szókincs: Egy adott tantárgyra jellemző szavak gyűjtése.

- Ellentétes jelentésű szavak gyűjtése. Nem nagy, hanem kicsi, ....
- Rokon értelmű szavak gyűjtése.
- Közös jellemzők gyűjtése. Mi a közös bennük? Fagyi, jégcsap, hó? Nap, gyertya, lámpa?
- Szómagyarázatok.
- -Szókincsaktivizálás: A szavak kezdőbetűjét adjuk meg.  
Mutasson be egy tárgyat, ami a kezében van.  
Szóláncok.
- Mondókák mondogatása mozgáskísérettel.
- Mondatbővítések.
- Fejezd be a megkezdett mondatot!
- Mese folytatása és befejezése.
- Képről történet elmesélése.
- Mese, tartalom, történetek elmondása. Vélemény-nyilvánítások.

#### 4.10. Figyelemfejlesztő játékok

##### ***Postásjáték***

A tanító súg az egyik gyerek fülébe valamit, aki továbbadja. Az utolsó gyerek elmondja, amit hallott.

##### ***Mi változott?***

Egy játékos leül a többiekkel szemben. Mindenki huny. Ez alatt a játékos valamit változtat a ruháján vagy a testhelyzetén. A többiek kitalálják, mi változott meg rajta. Aki a legügyesebb, az lehet az új játékos.

##### ***Számbeszéd***

(Frissítő hatású és erős koncentrációt igényel, rendelőben várakozva is megpróbálhatjuk.) 1-100-ig játszunk! Valaki elkezdi. Egy, kettő, három. Négy? Majd a folytatás: Öt, hat, hét, nyolc. Kilenc? Tetszőlegesen folytatják 100-ig.

##### ***Figyelemfejlesztő labdajáték***

Körben állunk. Elindul a labda. Feladat: Meg kell jegyezni, kitől kaptad a labdát, s azt is, kinek dobtad. Kétszer ne dobjuk ugyanannak. Figyeljük közben, ki nem kapott még labdát. Ha mindenki kapott már labdát, akkor az a feladat, hogy visszafelé kell dobni a labdát. Vagyis most attól fogja kapni, akinek ő dobta és annak fogja dobni, akitől ő kapta.

##### ***Elkaptad-e az ujjam?***

Körben állunk. Mindenki a bal tenyerét felfelé tartja, a jobb mutató ujját pedig a mellette lévő társa tenyere felé helyezi. Így minden tenyér felett lesz egy ujj. Adott jelre a tenyereknek meg kell fogni az ujjakat, az ujjakat pedig ügyesen el kell rántani a tenyerek elől. Figyeljük meg, kinek tudták megfogni az ujját? Mi meg tudtuk-e fogni a tenyerünkkel a társunk ujját? Mivel egyszerre ellentétes irányú mozgásokat kell végezni, ezért nagyon oda kell figyelni.

##### ***Csináld velem!***

Körben ülünk. A játékvezető megmondja, hogy amit csinál, azt a többiek is csinálhatják. Ki tudja jól megfigyelni a játékot, és ki jön rá a szabályra? A játékvezető 10-szer tapsol, majd 10-szer dobbant páros lábbal. Ez után mindezt már csak 9-szer ismétli, majd csak 8-szor, 7-szer és így tovább, amíg egy tapsolással és egy dobbantással be nem fejezi. Ha rájöttek, akkor már mindenki tudatosan számolja, figyelve a játékvezető ritmusát. Az új játékot már más szabállyal kezdheti valaki.

##### ***Mozdulatok átadása***

Körben ülünk. A játékvezető elindít egy mozgulatot. Pl. A két talpát felváltva csúsztatja a padlón. A szomszédja utánozza. A többieknek ezt a mozgulatot csak akkor szabad átvenni, ha a mozgulat odaért hozzájuk. Ha körbeért a mozgulat, a játékvezető új mozgulatot talál ki. Új játékvezetőt is választhatunk.

##### ***Tűz, víz, levegő***

A vezető ezeket a vezényszavakat mondja. Víznél le kell feküdni, tűznél a padra kell felülni, levegőnél repkedni kell. Aki téveszt, kiesik a játékból.

##### ***Repül a ..., repül a ...***

A játékvezető szavakat mond. Ha a játékosok madár vagy repülő tárgy nevét hallják, fel kell

emelniük a kezüket.

### **Add tovább!**

Körben ülnek. Mindenki fog a kezében egy tárgyat. Tapsra mindig jobbra kezdik adogatni. „Vissza” utasításra gyorsan vissza kell venni az éppen átadott tárgyat. Nehezíthetjük, variálhatjuk.

### **Ki a főnök?**

Egy gyerek kimegy, a többi választ egy főnököt, akit mindenki utánozni fog. Őt kell megtalálnia a visszajövő gyermeknek. A gyerekek körben állnak, ő a kör közepén, s figyeli az észrevétlenül irányító főnököt.

## **4.11. Emlékeztetfejlesztő játékok**

- Formák, kirakása emlékezetből.
- Rajzok emlékezetből.
- Két hasonló kép összehasonlítása. Miben térnek el? Keressük a különbségeket!
- Formák kirakása emlékezetből. A mintát lerajzoljuk a táblára (hurkapálcikák alapján). Kis idő múlva letöröljük, vagy eltakarjuk. Próbálja kirakni emlékezetből. A feladaton nehezíthetünk.
- Mutass be valakit az ismerőseid közül, akit mi nem láthattunk(külső jellegzetességek).

### **Papagájjáték**

A játékvezető mond öt állatot, gyümölcsöt, virágot, vagy öt állathangot. A hallott sorrendben kell visszamondani.

### **Mi hiányzik? Mi változott?**

A táblára valami egyszerűt rajzolunk. A gyerekek hunynak. Eközben mi letörölünk valamit a rajzból, vagy éppen hozzárajzolunk valamit.

### **Gyereksor**

5-10 gyerek sorba áll a társai előtt. A többieknek meg kell figyelniük a helyes sorrendet. Tapsra összekeverednek. A többieknek emlékezetből újra sorba kell állítani őket. Majd cserélhetnek. Lehet zenére is és párokkal kipróbálni. Rövid tánc után összekeverednek, majd a nézőknek újra párba kell állítani őket.

### **Névkígyó**

Mindenki mondja a saját nevét, vagy a saját nevét egy jelzővel. Mindenki az előtte elhangzót megismételi, majd a sajátját hozzáteszi. Ezt lehet nehezíteni, variálni. Ki mit szeret csinálni? Ki mit fog vinni a kirándulásra?

### **Holnap, ha hozzád indulok**

Körben ülünk. Az első gyerek azt mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt!” A második azt mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt és egy labdát.” Innentől kezdve mindenki hozzáad a felsoroláshoz valamit.

### **Mesemondó**

A játékvezető mond egy rövid, életszerű történetet. (Pl.: egy vásárlás történetét), vagy a tanuló által még nem ismert történetet mond el. Utána egy gyerek elismétli. A többiek figyelik, s pontosítják.



**Csomagolós játék**

Hosszú útra indulunk, és be kell csomagolnunk. Minden játékos valamit tesz a bőröndjébe, de emlékeznie kell arra is, hogy a társa mit tett a saját bőröndjébe. Először sorban felsorolják, hogy az előző társak mit tettek a bőröndjükbe, majd hozzáteszik, hogy ők mit tettek a sajátjukba. Az utolsó játékos már végig felsorolja, ki mit tett bele.

**Tízest talál**

Felírunk tíz egyszerű szót a táblára, majd felé megszámozzuk őket. Ez után felolvassuk a számokkal együtt a szavakat. Pl.: Egy bicikli, kettő sál, stb. Betakarjuk a táblát. Mondunk egy számot, és vissza kell emlékezni a hozzá tartozó szóra. Játshatjuk úgy is, hogy leírja a papírra a szót vagy számot és a hozzá tartozót, amit kérdeztünk. A játék végén kiderül, ki mennyire figyelt, és kinek milyen az emlékezete.

**4.12. Kreatív gondolkodást, fantáziát fejlesztő játékok**

*A célunk, hogy a gyermekek a felmerülő problémák megoldásában kreatívan gondolkodjanak. A kreatív gondolkodás szerteágazó, a probléma ismeretétől elindulva számtalan megoldási ötlet vagy lehetséges válasz felé visz. Azok a helyzetek és gyakorlatok, amelyek a gyermek kíváncsiságát, játékoságát, önállóságát, érdeklődését, szociális érzékenységét, beleélő képességét megmozgadják, mind alkalmasak a kreativitás fejlesztésére.*

**Mi lehet ez?**

A kettéhajtott rajzlap közepére festékfoltokat teszünk, majd összehajtjuk. A különböző szimmetrikus alakzatokból ki kell találniuk, mit ábrázolhat, mire hasonlít. Címet is adhatnak neki.

**Láncírás**

Megkezdünk egy történetet egy mondattal és átadjuk az egyik játékosnak. Az látva a mondatot, hozzáír egy másikat. Ez után a papírt mindig úgy kell behajtani, hogy csak az utolsó mondat látszódjék. Amikor már mindenki hozzáírta a történethez a saját mondatát, akkor kihajtjuk és elolvassuk az egészet.

**Tárgyak sorsa**

Mutatunk egy tárgyat. Ez lehet egy összegyűrt, kimosott vonatjegy, egy összegyűrt, de nem használt papír zsebkendő, egy leeresztett és koszos labda, egy új könyv, ... stb. Elevenítsük fel a tárgyak sorsát! Mire emlékezhetnek ezek a tárgyak? Mit remélhetnek, mi lesz a sorsuk? A tárgyak életében mi lehetett a legszebb pillanat, mi lehetett a legszomorúbb pillanat?

**Álommese**

Egy gyerek elkezd mesélni egy álmot, a másik folytatja, és így tovább. Képtelenségek, valóságos dolgok, örömek, félelmek is megjelenhetnek a közösen alkotott álomban.

**Folytasd az akciót!**

A csoport egyik tagja bemutat egy rövid jelenetet, pl. eljátszik egy gyakori hétköznapi műveletet, kigombolja az ingét. A következő játékos, ha megértette, akkor a társa helyére áll, és ott folytatja, ahol a társa abbahagyta, pl. felvesz egy mezt. A harmadik játékos folytatja azzal, hogy kiszalad a pályára, és lő egy gólt.

**Hotelportás**

Képzeld el, hogy külföldön vagyunk egy szállodában. Valami miatt képtelenek vagyunk megszólalni, pedig fontos dolgot szeretnénk közölni a portással. Testbeszéddel valahogy meg kell magunkat értetni a portással. A portás beszélhet, de mi nem. Kérdéseit értjük, megjegyzéseire is tudunk reagálni, csak beszélni nem. (Legelőször mi mutassuk be, majd mindenki a saját maga által kitalált történetét próbálja elmutogatni.)

### ***Reklámozás***

Sorban felmutatunk tárgyakat. Egy gyermeknek ki kell állnia és azt a tárgyat a lehető legügyesebben reklámoznia kell. Vásári hangulat vagy tévéreklám utánzás jellegűen. A tárgy tulajdonságait és használhatóságát hangsúlyozzák ki. A legügyesebbeket kiemeljük.

### ***Az jutott eszembe***

Körben ülünk. A kezdő mond egy mondatot, pl.: A madárfütyről nekem az erdő jut eszembe. A mellette ülő kapcsolódik hozzá: Az erdőről nekem a vadállatok jutnak az eszembe. Majd a következő: A vadállatokról nekem az állatkert jut eszembe. Ez addig folytatódik, amíg körbe nem érünk.

### ***A hercegúrfi vizsgálja***

Alakítsunk párokat! Egyikük kapja az udvari tanító, másikuk a hercegúrfi szerepét. Az udvari tanító csak rendkívül egyszerű kérdéseket mer feltenni a hercegúrfinak, mivel, ha kiderül, hogy a hercegúrfi nem tud semmit, akkor a tanítónak a fejét veszik. De a hercegúrfi szörnyű együgyű teremtes, és a könnyű kérdésekre is nagy ostobaságokat válaszol. A tanár igyekszik logikusan megmagyarázni, hogy tanítványa válasza nem rossz, sőt jó, teljesen újszerű. A produkciókat sorban bemutatják. Nevetünk és értékeljük a legjobb párosokat.

### ***Szituációs játék***

Párokat alakítunk. Minden páros kap egy szituációt, amelyben két szereplő van. (Pl. eladó-vevő, tanár- szülő, rendőr-ittas vezető, ... ) Eldöntik, hogy ki melyik szereplő lesz, majd egy perc gondolkodási idő után előadják a rövid történetet. Lehet variálni, milyen eladó, milyen vevőt játszanak el. (Pl. kötözködő vevő és nyugodt eladó.)

### ***Egészítsd ki a firkákat!***

Egy lapon érdekes, egyforma firkákat kapnak. A feladat az, hogy ezeket ki-ki a saját ötletei alapján egészítse ki. Adott idő után a produkciókat megbeszéljük.

### ***Képtelenségek***

Mindenki ír a lapjára egy-két képtelen mondatot, valószerűtlen helyzetet. A lényeg az, hogy olyan a valóságban ne legyen. Ez után mindenki felolvassa a maga képtelenségét.

### ***Közös mese***

A vezető elkezd egy mesét. Akinek dobja a plüssfigurát, annak kell folytatnia.

### ***Ki vagyok én?***

Egy gyerek kimegy a teremből. A csoport megbeszéli, ki lesz ő, milyen híres embert fog megszemélyesíteni. Bejön és kérdéseket tesz fel a társainak mindaddig, amíg ki nem találja ki ő.

### ***Szokatlan tárgyhasználat***

Bemutatunk, felmutatunk egy tárgyat. pl. szivacs, ceruza,...Írólapokat osztunk ki. Öt perc alatt kell mindenkinek a saját fantáziája alapján összegyűjtenie, ki mire tudná még használni azt a tárgyat. Ezután sorban felolvassák. A legötletesebbeket megbeszéljük.

### ***Mi lenne, ha ...***

A gyerekek 5-6 fős csoportokba leülnek. Minden csoport más feladatot kap, de mindegyik mondat így kezdődik: Mi lenne, ha ... 8-10 perc alatt a csoportnak össze kell gyűjtenie az elképzeléseiket, ötleteiket a kérdéssel kapcsolatosan. Meghallgatjuk a csoportokat és kiegészítjük az ötleteiket. A kérdések: Mi lenne, ha a gyerekeknek nem kellene iskolába járniuk?; Mi lenne, ha nem volna pénz?; Mi lenne, ha az emberek olvasni tudnák mások gondolatait?; Mi lenne, ha nem találták volna fel a könyvnyomtatást?; Mi lenne, ha mindenki eldobná a szemetet, ahová csak akarja?; Mi lenne, ha az emberek nem tudnának beszélni? Mi lenne, ha átváltoznál békává? Mi lenne, ha az emberiség felfedezné az örök élet titkát? Mi lenne, ha az óceánok mind kiszáradnának? Mi lenne, ha nyernél egymillió forintot? Mi lenne, ha rájönnél, hogy a legjobb barátod tolvaj?

(A gondolataikat egyénileg is megfogalmazhatják fogalmazás órán, vagy szóban előadhatják egy perc alatt.)

### **4.13. Testkép-fejlesztés**

- Jobb, bal megkülönböztetése kézen, saját testen.
- Jobb kezed, bal kezed ismerete. Rajzolja körbe egy lapra a bal kezét a jobb kezével, majd a jobb kezét rajzolja körbe a társa.(ha jobbkezes) Később az ujjakba be lehet írni bármilyen vele kapcsolatosat. Pl.: A rá legjellemzőbb 5 tulajdonságát, mit szeret a legjobban csinálni, milyen színeket szeret, milyen ételeket ...stb.
- Emberkép rajzolása, testrészei.
- Egyik lábunkon állunk, a másik lábunkat végighúzzuk a sípcsontunkon (sarkunkat, lábujjunkat, talpukat, ...).
- Csukott szemmel érintsd meg a szemedet, szemöldöködet, jobb füledet, ... .
- Oldaliság: Tőlem jobbra, balra. Elöttem, mögöttem, mellettem, fent, lent, középen, ...
- Fej: testrészek felismerése, testrészek és funkciók /háton fekvé, párban, szemben egymással/, szem, bőr, fül orr, száj, nyelv funkciója.
- Törzs részletezése: (háttal álló társon, szemben álló társon is).
- Végtagok részletezése: keresztirányú érintése nyitott és csukott szemmel.
- Helymeghatározások viszonzyszavakkal magunkon, szemben ülőn, mellettünk lévőn.
- Helyviszonyok (Hol? Hová?). Síkban, térben (álló, ülő, fekvő helyzetben is).
- Iránygyakorlatok feladatlapon.

***Szoborjáték:*** szemben álló társ utánzása.

### **4.14. Térhasználat, tájékozódás**

#### ***Figurarajzolás***

Négyzethálós papírra dolgozunk. A vezető mondja, merre kell húzni a vonalakat. Ha kész, összehasonlíthatjuk, kitalálják, kiegészítik, kiszínezhetik a rajzokat.

#### ***Találd meg a széked!***

Egy játékosnak csukott szemmel hátrafelé kell megközelítenie a széket, amire ügyesen le kell ülnie. Csinálhatjuk versenyben is.

#### ***Védve a tömegben***

Kijelölünk egy kicsi helyet. A játékosoknak ebben a zsúfoltságban kell mászkálniuk. Össze nem ütközhetnek, csak kerülgetniük kell egymást mindaddig, amíg már ez fárasztó nem lesz. Ekkor a játékvezető egy jelre megengedi nekik, hogy mindenki egy védett helyet keressen magának. A játékélményt megbeszéljük. Mit éreztél zsúfoltan a tömegben? Hol mozoghatnak így az emberek? Mit éreztél a védett helyen? Éreztél-e már ilyet?

***Erre csörög a dió***

Egy gyerek szemét bekötjük, a többiek körülötte ugrálnak, s ezt a mondatot mondogatják. Akit elkap a bekötött szemű játékos, azzal kell helyet cserélnie.

***Figuraalakítás***

Egyszerű formákat rajzolunk a táblára (számok, betűk, rajzok). Ezeket kell kis csoportokban a testükkel megjeleníteni. Előtte megbeszélhetik.