

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

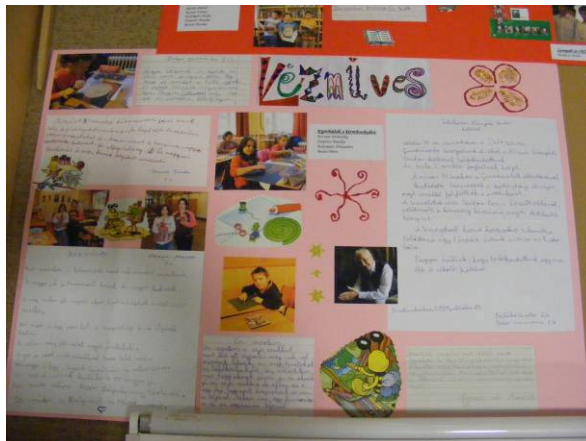
Neve	Énekkar Vörös M. 1 fő	Színjátész Mészáros M. 5 fő	Újságíró Zsoldosné, Sallay B. 3 fő	Rajz Jakabfi M. 4 fő	Fizika Nagy Cz. 1 fő	Sakk Nagy J. 1 fő	Asztali- Tenisz Nagy J. 5 fő	Útravaló 5+2HH
HHH								
Bodor Annamária	x							
Temesvári Richárd			x	x				
Bánóczki Klaudia	x		x					
Radics Klaudia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

Dominika								
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 – Színjátszás, 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. 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 „felfújtatja” 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 ismételjük 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 előreahajta 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 kartámaszt. Pihentető és frissítő gyakorlat.

Kinyílás vagy „napimádó”

Terpeszben állunk, előreejtett vállal, lengő karokkal, előreahajtott fejjel. Belégzéssel kitárjuk 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 koncentrálnak. 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 felolvassa 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, véleményét mondanak.

Kézzjáték

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, ápol, puha, ideges, durva, ...stb).

Keresd meg a helyed, helyzeted!

Mindenki szabadon járka 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 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 írd 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 tulajdonságait 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, kölcsönös ráhatás)

Ha lankad a figyelem, ilyen játékokat beiktatva újra munkaképessé tehetjük a társaságot. A játékokban 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 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 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: 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.)

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 köszönthetjük 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 cserélni. 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 kérdeznétek tőle?

Zálogkiváltás játékos kapcsolatteremtéssel

Ötlebörze: 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. Együtműködés, 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 együtműködést, 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, együtműködők voltak-e, esetleg harcoltak egymással. Ki érzett együtműködést, ki érezte úgy, hogy irányították.

Gyors sorbarendeződés

Kiadjuk a feladatot, de felkészítjük őket, hogy együtműködők legyenek. Pl. Állatok sorba aszerint, hogy ki mikor született! Állatok sorba a keresztnemek 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 bizalomkészség 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 megszolgálják 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.

Szókötő

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 írunk 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 kulcsosomót. Ha a bekötött szemű játékos meghallja a kulcsosörgést, 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 gyűjtük 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 jelentéssolvasási 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” (kifejezésmód 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 mutatnia társának, nem szólalhat meg.

Mutasd, hogyan csinálod?

Hogyan végezhetünk bármilyen mozgást, gyűjtsünk erre szavakat. (gyorsan, lassan, szomorúan, büntudatosan, lelkesen, hangosan, vágakozva, 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. Beszéljünk 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 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 beszéljünk róla.

A felnőttek munkája

Játsszuk 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. Beszéljünk 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 (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 belől 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

Fejkorzés 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.

Fűrész

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 lépésenként, 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)

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

Összecsukjuk 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, 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 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 negyedes 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, szúrós gyom,)
- Csiszolópapírból készült formák felismerése behunyt szemmel, tapintás útján.
- A narancshámozás üzenete. (tapintás, szín, illat, íz, aroma)
- Mindenki behunyta a szemét. Körbeadunk egy tárgyat, melyet tapogatni kell. Ez után megbeszéljük a tapogatás élményét, mit éreztünk?

Ízlelős játékok

- Soroljunk fel ennivalókhoz, gyümölcsökhöz tartozó ízeket!
- A kedvenc ételéd 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 ismerjük 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, felveszünk a földről még egyet. Újabbat dobunk fel, s még egyet felszedve a földről, kapjuk el.

Hátrajz

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: 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-e 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, onnan 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

- 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.
- „Kakuktktozás”: 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 elmeséljük.

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 beszédprodukciónak fejlesztése

Fújógyakorlatok

Erős fújás gyakorlása (léggömb, szélforgó, pingponglabda, szappanbuborék, vattapamacs, papírzacskó felfújása, csípőre 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. Kie a leghosszabb nyelv?)
- Nyelvséta: Szánkat szélesen kitátjuk, nyelvünkkel megérintjük a szájuget, jobbra-balra, a szápadlást nyitott szájjal, majd az alsó fogisor mögött tologatjuk a nyelvünket.
- Lefetyelő cica: Tálkából felnyaljuk a tejfölt, cukrot, mézet, lekvárt.

Gyakorlatok az artikulációs izmok ügyesítésére

- A mimikai izmok fejlesztése utánzásokkal (mérget, szomorú, csodálkodik, ...).
- 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

„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.

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.

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, ...- hangszer
„Kakukktójás”: 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 szókincse: 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.
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. Emlékezetfejlesztő 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.

Hangutánczás

Hangutánczó zajokat mutatunk be sorban. (mozdony, autó, hajó, harang, mentő,...). Ezeket kell sorban utánózva 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 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 játékevezető 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.

Tízestalálós

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 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 mondatral 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

Képzeljük 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 reklámozni kell. Vásári hangulat vagy tévéreklám utánzás jellegűen. A tárgy tulajdonságait és használatosságát hangsúlyozzák ki. A legügyesebbeket kiemeljük.

Az jutott eszembe

Körben ülünk. A kezdő mond egy mondatot, pl.: A madárfütytyről 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 vizsgája

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 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. kötozködő 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 megszemélysíteni. 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, talpukat, ...).
- Csukott szemmel érintsd meg a szemedet, szemöldöködet, jobb füledet,
- Oldaliság: Tőlem jobbra, balra. Előttem, mögöttem, mellettem, fent, lent, középen,
- Fej: testrészek felismerése, testrészek és funkciók /háton fekve, 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.

Igazi ember

Egy gyerek lefekszik egy csomagolópapírra. Körülrajzoljuk zsírkkrétával. 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 testrészeit 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 szétszórt 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;
szélfútta 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, közötte, ...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 érezzük 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 búzák 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 „felfújtatja” a gumiemberkét, aki fokozatosan megtelik levegővel, azaz megfeszülnek az izmai, lassan felemelkedik. Majd leereszti a gumiemberkét. Csere.

„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 előreahajtvaa „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 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 kartámaszt. Pihentető és frissítő gyakorlat.

Kinyílás vagy „napimádó”

Terpeszben állunk, előreejtett vállal, lengő karokkal, előreahajtott 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 koncentrálnak. Sorban ellazítjuk valamennyit, majd megbeszéljük, milyen érzés volt.

Hason fekvé, 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 beszélvén – 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 összeszokott 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.: dolgos, ápolat, puha, ideges, durva, ...stb).

Keresd meg a helyed, helyzeted!

Mindenki szabadon járka 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 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 írd 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 tulajdonságait 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 melléknévvel 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 óra vezetéshez, amelynek során a tanulók összevetik önmaguk képességét 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, nemtörődömség, 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 (kölsönös viszony, kölsönös ráhatás)

Ha lankad a figyelem, ilyen játékokat beiktatva újra munkaképessé tehetjük a társaságot. A játékban résztvevők kölsönösen hatnak egymásra. A kösös 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 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: 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.)

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 cserélni. 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 osztályközösséggel! 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, önzetlen, megérő, együtt érző, alkalmazkodó, hű, tapintatos, féltékeny, stb.

Közös megbeszélés: a szerelem vágyban, odaadásban megnyilatkozó, nemi vonzalmon alapuló érzelm. 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 letele 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 megsemmisítik 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 percig 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 gondolkodok? (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 írunk 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.

„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, ápolt, 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 kulcsomót. 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 gyűjtük 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 jelentéssolvasási 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” (kifejezésmód 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, kezet 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 megszűnjük, 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!; Mindenki fogj kezét! Párokat kérünk. Az egyik irányító, a másik irányított.

Az irányító megkapja cédulán a feladatot. Ezt gesztusokkal, mimikával el kell mutatnia 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; Dolgozatírásra 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

Játsszunk el az osztályban lévő jó szomszédság jeleit, a család jó szomszédját, a jó lakóközösséget! Játsszunk el ezeknek az ellenkezőjét is. Beszélgessünk 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 végeztesük! 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 (térdén-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.

Fűrész

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

Kutya

Négykézlábjárási, 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. Érdekes 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, 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 kinezetikusán (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 negyedes 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 behunyta a szemét. Körbeadunk egy tárgyat, melyet tapogatni kell. Ez után megbeszéljük a tapogatózás élményét, mit éreztünk?

Ízlelős játékok

- Soroljunk fel ennivalókhoz, gyümölcsökhöz tartozó ízeket!
- A kedvenc ételeid 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 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 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 gyufásskatulyát kell orról-orra átadni egymásnak, de lehet ujjról ujra is.

Pitykézés (népi játék)

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

Hátrajz

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 kintől 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.: kulcsosomó.) 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.
- „Kakukktójas”: 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 beszédprodukciónak fejlesztése

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

„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

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

Szókinszfejlesztés

- 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

„Kakukktójtás”: 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,
- Rokoni 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 elkezd. 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. Emlékezetfejlesztő 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.

Tízestalálós

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 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 mondatral 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

Képzeljük 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 reklámozni. 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 vizsgálója

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. köztökődő 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 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.

- Emberkéek 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 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 játékelményt 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.

