

JÁTÉKOK

1. Pontossági verseny – gyakorlat leírása

Instrukció:

Mindenkinek kiosztok egy lapot, de egyszerre kell kezdeni, ezért fordítsátok lefelé. A teszt címe: pontossági verseny, tehát a gyorsaság és a pontosság egyformán számít. Mérem az időt és hangosan bemondom, hogy mindenki tudja hol tart. Aki készen van, ismét fordítsa lefelé a lapját. Most lehet kezdeni.

A játékvezető nézi az óráját, és 30 sec után bemondja: „30 másodperc telt el”, majd 10 másodpercenként folyamatosan. Kb. két - két és fél perc után a többség számára kiderül, hogy trükkös feladatot kaptak. Természetesen lesznek olyanok, akik nem figyelnek az instrukcióra és végrehajtják az utasításokat.

(feladatlap a játékok végén)

2. Tervezz okosan!

Öt házat ötfajta színnel, ötfajta nemzetiségű emberrel, ötfajta élelmiszerrel, négy itallal és négy állattal kell „benépesíteni”.

A rendelkezésre álló tények:

1. Öt ház van.
2. Az angol a piros házban lakik.
3. A spanyolnak van egy kutyája.
4. A kávé a zöld házban isszák.
5. Az ukrán teát iszik.
6. A zöld ház rögtön az elefántcsont színű ház mellett van.
7. A sertéshúst evő embernek csigái vannak.
8. Marhahúst a sárga házban esznek.
9. A tejet a középső házban isszák.
10. A norvég az első házban lakik.
11. A bárányhúst evő embernek a rókatulajdonos a szomszédja.
12. A marhasültet a lótulajdonos szomszédja fogyasztja.
13. A halevő ember narancs-juice-t iszik.
14. A japán zöldséget eszik.
15. A norvég a kék ház mellett lakik.

1.	2.	3.	4.	5.	Hátszám
					Szín
					Nemzetiség
					Étel
					Ital
					Állat

Megoldás

1.	2.	3.	4.	5.	Hátszám
sárga	kék	piros	elefántcsont	zöld	Szín
norvég	ukrán	angol	spanyol	japán	Nemzetiség
marhasült	bárány	sertés	hal	zöldség	Étel
-	tea	tej	narancs	kávé	Ital
róka	ló	csiga	kutya	-	Állat

3. Betörés az ékszerboltba – gyakorlat leírása

Instrukció:

- Az ember nap mint nap hallja a legkülönbözőbb híreket, eseményeket, történeteket és alig figyel oda. Hallja például, hogy (a következőket rendes beszédhangon, mindenféle kiemelés nélkül mondjuk):

„A zömök tulajdonos éppen lekapcsolta a villanyt az ékszerboltban, amikor egy férfi jelent meg és pénzt követelt. Erre a boltos kinyitotta a pénztárgépet. A férfi kiürítette belőle az összes pénzt, majd sietve távozott. A történetről értesítették a rendőrség egy tagját.”

(Fontos, hogy a történetet szó szerint mondjuk el, és a hallgatóság ne vegye észre, hogy felolvastuk. Sokkal inkább meséljük.)

- Kíváncsi vagyok, hogy amit most elmondtam, abból mennyit tudtatok megjegyezni.

Megmérjük.

Ezután kiosztjuk a lapokat (a hírrel és a megfejtéssel ellátott példány a játékvezetőé), és megkérjük a gyerekeket, hogy karikázzák be a szerintük érvényes kódokat. Melyik állítást tartják igaznak; nem igaznak; vagy melyiknél bizonytalanok.

Betörés az ékszerboltba – kérdőív

I = igaz

N = nem igaz

? = nem tudom

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Egy férfi jelent meg, miután a tulajdonos lekapcsolta a villanyt a boltjában. | I | N | ? |
| 2. A rabló férfi volt. | I | N | ? |
| 3. A férfi ékszereket követelt. | I | N | ? |
| 4. Az a férfi, aki kinyitotta a pénztárgépet, a tulajdonos volt. | I | N | ? |
| 5. A bolttulajdonos gyorsan felmarkolta a kassza tartalmát és elsietett. | I | N | ? |
| 6. A tulajdonos alacsony ember volt. | I | N | ? |
| 7. Valaki kinyitotta a kasszát. | I | N | ? |
| 8. A rabló az összes pénzt elvitte a kasszából. | I | N | ? |
| 9. Miután a férfi, aki pénzt követelt, kiürítette a kassza tartalmát, elszaladt. | I | N | ? |
| 10. A tulajdonos telefonált a rendőrségre. | I | N | ? |
| 11. Bár a kasszában volt pénz, a történetből nem derül ki, hogy mennyi. | I | N | ? |
| 12. A rabló a tulajdonos pénzét követelte. | I | N | ? |
| 13. A történetben három személy szerepel: a bolt tulajdonosa, az a férfi, aki pénzt követelt és a rendőrség egy tagja. | I | N | ? |
| 14. Az események sorrendje: Valaki pénzt követelt. A kasszát kinyitották, a tartalmát kiürítették. Egy férfi elsietett az üzletből. | I | N | ? |
| 15. A rabló izmos, zömök ember volt. | I | N | ? |

Betörés az ékszerboltba (a JÁTÉKVEZETŐ példánya)

A zömök tulajdonos éppen lekapcsolta a villanyt az ékszerboltban, amikor egy férfi jelent meg és pénzt követelt. Erre a boltos kinyitotta a pénztárgépet. A férfi kiürítette belőle az összes pénzt, majd sietve távozott. A történekről értesítették a rendőrség egy tagját.

1. Egy férfi jelent meg, miután a tulajdonos lekapcsolta a villanyt a boltjában. *Igaz*
2. A rabló férfi volt. *Igaz*
3. A férfi ékszereket követelt. *Nem igaz*
4. Az a férfi, aki kinyitotta a pénztárgépet, a tulajdonos volt. *Igaz*
5. A bolttulajdonos gyorsan felmarkolta a kassza tartalmát és elsietett. *Nem igaz*
6. A tulajdonos alacsony ember volt. *Igaz*
7. Valaki kinyitotta a kasszát. *Igaz*
8. A rabló az összes pénzt elvitte a kasszából. *Igaz*
9. Miután a férfi, aki pénzt követelt, kiürítette a kassza tartalmát, elszaladt. *Nem igaz*
10. A tulajdonos telefonált a rendőrségre. *Nem igaz*
11. Bár a kasszában volt pénz, a történetből nem derül ki, hogy mennyi. *Igaz*
12. A rabló a tulajdonos pénzét követelte. *Igaz*
13. A történetben három személy szerepel: a bolt tulajdonosa, az a férfi, aki pénzt követelt és a rendőrség egy tagja. *Igaz*
14. Az események sorrendje: Valaki pénzt követelt. A kasszát kinyitották, a tartalmát kiürítették. Egy férfi elsietett az üzletből. *Igaz*
15. A rabló izmos, zömök ember volt. *Nem igaz*

4. Tiéd az utolsó szó!

Eszköz: labda

Hiányos mondatokat kell a gyerekeknek befejezniük időbeli, ok-okozati összefüggések alapján.

A pedagógus dobja a labdát és annak a gyerekeknek be kell fejezni az elkezdett mondatot! Tiéd az utolsó szó!

- Ősszel érik a ...
- Ősszel lehullanak a fákról a...
- A pohárból vizet
- Télen gyakran hull a...
- A háziállatok közé tartozik...
- Erdőben él a...
- Télen általában van rajtam...
- A csapból folyik a...
- Minden gyerek óvoda után megy...
- A nyár után jön az...
- Ma kedd van, holnap lesz...
- A cirkuszban fellép a...
- Az arc részei...
- Aki beteg az ne menjen óvodába/iskolába, mert...
- Reggel az ablakon besüt a...
- Este kinézek az ablakon és világít a...
- Nekem a keresztnemem...
- Az én vezetéknevem...
- Az anyu anyukája az én...
- A nagypapám az apu...
- A húgom az nálam...
- A bátyámnak én a...
- A szagokat érzem az...
- Az ízeket érzem a...
- Esett az eső ezért most minden...
- A szép ellentéte a...
- A hosszú ellentéte...
- A magas ellentéte...

- A széles ellentéte...
- Az okos ellentéte...
- A gyáva ellentéte...
- Ma kedd van tegnap volt...
- Ma szerda van holnap ...
- Ma vasárnap van 2 nap múlva...
- Ma csütörtök van tegnapelőtt volt...

Mindennek van ellentéte

- Kövére a ...
- A soványé a...
- A háborúé a...
- A hidegé a...
- A ritkáié a....
- A mindig -é a...
- A biztosé a...
- A rendé...
- A szépé a...
- A hazugságé az...
- A veszteségé a...

5. Hogy is volt ez?

A játék lényege: A pedagógus mond egy mondatot, s utána feltesz egy kérdést.

- Tegnap az udvaron játszottam.
 - Hol játszottam tegnap?
 - Mikor játszottam az udvaron?
 - Mit csináltam tegnap az udvaron?
- Balázs kedvenc játéka a piros autó.
- A Matyi jele az alma.
- Alina leejtette a tányérját.
- Maja gyalog jön az óvodába.
- Délután Lilikével labdáztam.
- A óvó néni megdicsérte Kittit a foglalkozáson.
- Karácsonykor meggyújtjuk a csillagszórókat.

- A naposokkal megterítettünk ebéd előtt.
- Az ebéd előtt bicikliztem az udvaron.
- Kakaós csigát ettem reggelire.
- Peti szomorú, mert elromlott az autója.
- A boltban anya vett nekem gyümölcsöt.
- A színes ceruzáimat kifaragtam a hegyezővel.
- Vasárnap elmegyünk apával az állatkertbe.
- Éjszaka világít a hold.
- A cica lefetyeli a tejet a tálkából.

Nehezebb változat

A játék lényege: Amikor egy mondaton belül "több dolog történik", s ezek közül kérdezzük rá csak egy részösszefüggésre, értelmeztetve vele a történeteket.

- A születésnapomra sok vendéget hívtam, ezért a nagyasztalt kellett kinyitnunk, hogy mindenki kényelmesen elférjen.

Hogyan lett mindenkinek helye a születésnapomon?

- Tomi nagyon mohón ette a vacsorát és félrenyelte a falatot.

Mire kellett volna vigyáznia Tominak evés közben?

- A rendőr megállította az autónkat, barátságosan köszönt, ellenőrizte a jogosítványt majd jó utat kívánt.

Mit csinált a rendőr mielőtt jó utat kívánt?

- Az oroszlánok és a tigrisek más - más helyen élnek: Az oroszlán az Afrikai szavannák királya, a tigris az ázsiai dzsungelben él.

Afrikában találkozunk tigrisekkel?

Hol nem találkozunk oroszlánokkal?

- A Plázában egy héten háromszor - szerdán, pénteken és vasárnap - van mozielőadás.

Mely napokon nem vetítenek filmet a moziban?

- A bábszínház hétfőtől - csütörtökig este 7-ig tart nyitva, pénteken már 2 órakor bezár.

Nyitva van a könyvtár kedden délután 4 órakor?

Zárva van a könyvtár pénteken délben?

- Este 9 órakor lefeküdtem aludni, és reggel 7 - kor ébredtem fel.

Hány órakor fekéüdtem le?

6. Közös rajz készítése

A gyerekek körben ülnek. A kör közepén elhelyezünk egy rajzlapot, mellé mindenféle színes, filceket. A következő instrukciót adhatjuk a gyerekeknek: A rajz pl. élőlényt ábrázoljon.

Egyszerre csak egy valaki rajzolhat. Nem emelheti fel a ceruzáját rajzolás közben. Tehát, csak egy vonalat húzhat. Mindenkinek kell rajzolnia a lapra.

7. Adj hozzá egy mozdulatot!

Körben állunk. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal, pl. megérinti az orrát. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz még egyet, például megérinti ő is az orrát, és megvakarja a fejét. A harmadik már három mozdulatot mutat, és így tovább. Aki téveszt, kiesik. Igazán nehéz dolga persze annak van, akinek egy tucatnyi mozdulatot kell sorrendben végig mutatnia.

8. Szamárfül

Figyelemfenntartó játék. Valaki két kezét a füle mellé téve szamárfület formáz, majd a csoport egy másik tagja felé fordulva egy egyértelmű mozdulattal átdobja neki a szamárfület. Most aki megkapta, az teszi fel mindkét kezét a füléhez, és emellett még a tőle balra ülő a jobb kezével, a tőle jobbra ülő pedig a bal kezével is formáz magának egy fél szamárfület. Ezután közösen dobják tovább a füleket a csoport egy másik tagjának.

9. Számfuttatás (nagyobbaknak)

A játékosok körben ülnek, a játékvezető pedig a kör közepén áll. A játékvezető rámutat egy játékosra, aki erre egytől elkezd a számolást. A (pl. jobboldali) szomszédja folytatja (eggyel nagyobb számot mond), és így tovább. A számolást érdemes 30 után újra 1-gyel folytatni. Ha ez már jól megy, akkor a játékvezető rámutat újra egy játékosra, aki egy új számsort indít el, úgy, hogy a régiek is folytatódjanak. 5-6 számsor esetén már teljes a káosz. A játékot lehet nehezíteni úgy, hogy bizonyos számsorok ellenkező irányba fussanak (a játékvezető jelzi, hogy az új számsor milyen irányba fusson).

10. Tic – Tac játék

A csoporttagok kört alkotnak egy ember közepén áll és ránéz valakire, ha azt mondja tic, akkor a jobb oldali szomszédja nevét kell mondania, ha tac, akkor a bal oldalaiét. Ha a tic-tac hangzik el, akkor helyet kell cserélni mindenkinek.

11. Megnémult mesemondó

A vezető egy történet, mese elmondásába kezd. Egyszer csak - lehetőleg egy mondat közepén - megnémul, abbahagyja a mesét és rámutat a társaság egyik tagjára. Most ennek kell -

amennyire jól csak tudja - a félbehagyott mesét folytatnia. Egy ideig mesél, majd hirtelen szintén megnémul, és egyik társát jelöli meg a folytatásra. Így folyik a játék végkimerülésig, vagy a mese befejezéséig. Játshatjuk olyan formában is, hogy a mindenki választ magának egy-egy szót (repülő csészealj, zsiráf, stb.). A vezető elkezdi a mesét, majd rámutat valakire, akinek rögtön a saját szavát kell mondania, s a vezető már folytatja is a mesét. Az lesz a jó mesélő, aki minél többször szövi bele a játékosok szavait a történetébe.

12. Mindkét kézzel egyszerre rajzolunk a levegőbe szimmetrikus alakzatokat (pl. szív fenyő, lepke házikó...)

13. Körben állunk. Minden második gyerek kezében babzsák, melyet a megbeszélrt irányban kezdve adogatunk kézzől-kézre, háromszor előre, egyszer visszafelé.

14. Háttal rajzolás

Tartalom: Ehhez az egyszerű játékhoz nem kell más, csak pár előre kinyomtatott egyszerű kép, papír és ceruza. A résztvevők párokban dolgoznak, egymásnak hátat fordítva. Minden párból egy valaki kap egy képet, amit a másiknak nem mutathat meg. A képet kapó játékosnak az a feladata, hogy megfelelően instruálja játékosársát, a kép megrajzolásához. A feladat teljesítéséhez maximum 5 perc álljon rendelkezésre. A játék játszható 2 körben is, ilyenkor az első körben legyen az instrukció része, hogy a rajzó játékosok nem kérdezhetnek vissza az instruáló játékosoktól. A második körben engedélyezzük a kétirányú kommunikációt és minden pár kapjon új képeket. Végezetül össze lehet hasonlítani az eredeti és a „vakon instruált” képeket, valamint meg lehet beszélni, jobban sikerült-e a munka kétirányú kommunikáció esetén.

Eszközígény: könnyen instruálható rajzok (google keresőben ha a ‘back to back drawing’ kulcsszóra keresünk sok ilyet találunk), toll, papír

Fejlesztendő terület: kommunikáció, kooperáció
(Rajzok a játékok végén)

15. Holnap, ha...

Szólánchoz hasonló játék. Az első elkezd. „Holnap, ha átmegyek hozzád, viszek magammal egy...”. A következő játékos megismétli és egyet hozzátesz.

(előre megadott témakörben lehet szavakat mondani)

16. Hét törpe

Játékosok körben állnak arccal kifelé, játékvezető a kör közepén. Akinek a vállát megérinti, az számolni kezd, majd a jobbra mellette lévő társa folytatja és ez így megy 7-ig. A

játékvezető egyszerre több számsort is indíthat.

(lehet játszani hónapok neveivel, hét napjaival...)

Pontossági verseny – feladatlap

ENNÉL A TESZTNÉL MÉRJÜK AZ IDŐT – CSAK HÁROM PERCED VAN!

Név:.....

1. Mielőtt bármibe belefognál, olvasd el gondosan az instrukciókat!
2. Írd fel a nevedet nyomtatott betűkkel ennek a papírnak a bal felső sarkába a név rovatba.
3. A 2. instrukciónál karikázd be a „név” –szót.
4. Rajzolj öt kis négyzetet a JOBB felső pontozott vonalra.
5. Tegyel egy X-et mindegyik négyzetbe.
6. Hangosan, hogy mindenki hallja, mondd ki a saját nevedet!
7. Tegyel egy X-et ennek a lapnak a bal alsó sarkába.
8. Rajzolj egy háromszöget a most leírt X köré.
9. Rajzolj egy téglalapot a 4. instrukcióban szereplő „négyzetet” szó köré.
10. Íróeszközöd hegyével csinálj három kis lyukat ennek a lapnak a tetejére.
11. Hangosan, hogy mindenki hallja, mondd ki „MÁR MAJDNEM BEFEJEZTEM, BETARTOTTAM AZ INSTRUKCIÓKAT.”
12. Most, hogy mindent gondosan elolvastál, csak az 1. és a 2. feladatot végezd el.
13. Ellenőrizd, hogy helyesen oldottad-e meg a tesztet!

GRATULÁLUNK!

Háttal rajzolás

