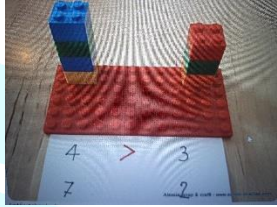


## Mit játszunk otthon a gyerekekkel? Fejlesztő játékok gyűjteménye 3. rész (4X3 játék)

Összeállították: Balatonfüredi Fekete István Általános iskola, EGYMI utazó gyógypedagógusai

### Számolás/ matematika

<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p><b>Dobd ki a házszámot!</b> A cél egy minél nagyobb háromjegyű házszám. Mindenki háromszor dobhat. Minden dobás után el kell döntenie a játékosnak, hogy a szám melyik helyen álljon. Anna pl. először 1-est dob, és az egyesek helyére teszi azt, ezután egy 5-öst dob, amit a százask helyére tesz, végül dob egy hatost, amit a tízesek helyére kell tennie. A házszám tehát így néz ki; 561. Aki a legmagasabb házszámot állítja össze, az a győztes</p>	1 dobókocka, papír, ceruza	logikai készség	3-4. osztálytól
<p><b>„babjáték” :</b> az asztalon lévő tálból kiemelnek a gyerekek egy marék termést. Meg kell becsülni, hogy mennyi szem lehet a markában ill. kitalálni, h. kinél lehet több. Ezután megszámlálással ellenőrizni.</p>	bab, kukorica, kavics, rizs	számlálás, becslés	alsó tagozat
<p><b>LEGO</b> Egymásra rakott LEGO elemekkel, vagy építőkockával kitűnően szemléltethető, érzékeltethető a több, kevesebb fogalma.</p>	<p>LEGO, építőkockák</p> 	Több kevesebb gyakorlása számok összehasonlítása Melyik több kevesebb? Mennyivel több vagy kevesebb?	1.osztály

### Anyanyelvi játékok

<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p><b>Meseszöveg:</b> Elkezdünk egy történetet/mesét (A mesénél kezdhettek így is : Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy...) Mindenki egy-egy mondattal</p>	-	kreaivítás, szókincs, fantázia, modatalkotás	alsós, felsős

<p>bővíti. Arra kell vigyázni, hogy ne ismert mesét mondjanak el a gyerekek, hanem önálló elképzeléseiket, gondolataikat fogalmazzák meg. Kezdetben vagy kisebb gyerekeknél képekkel, bábokkal segíthetjük a mesekitalálást. (használhatsz ilyen szófordulatokat a mese folytatásához: egyszer csak, és hirtelen, szerencsére, stb)</p>			
<p><b>Hogyan? játék</b> Valaki (ő lesz a kitaláló) kimegy a szobából, hogy ne hallja, mit beszélnek meg a többiek. Az ottmaradtak megbeszélnek egy Hogyan? kérdésre válaszoló szót. Pl. jókedvűen. Ez után bejön a kitaláló és kérdéseket tesz fel mindenkinek egyesével. A válaszadónak úgy kell viselkednie, miközben válaszol, ahogyan közösen megbeszélték (jókedvűen). A kitalálónak ki kell találnia, hogy mi volt a Hogyan kérdésre válaszoló szó. Példák: dühösen, viccesen, álmosan, unottan, stb</p>	-	szókincs, kreativitás, metakommunikáció	alsós, felsős
<p><b>Hiányzó szavak:</b> Felolvassunk egy rövid mesét/novellát. Utána újból, de úgy, hogy kihagyunk belőle 10 szót (lehet pl. a nagyobbaknál kiemelt mondatrész vagy szófaj: minőségjelző/ melléknév; igei állítmány). Ahol kihagyunk egy szót, ott egy kicsit megállunk a szövegben, ezzel jelezzük, hogy ott hiányzik egy szó, kérdőszóval segíthetünk. Ezalatt a gyerekek leírják a szerintük odaillő szót. Utána felolvassuk a gyerek/ek kiegészítéseivel. Összehasonlítjuk az eredetivel. Lehet ugyanezt úgy is játszani, hogy csak a végén olvassuk fel az eredeti szöveget. Megállapodhatunk abban is, hogy vicces, oda nem illő szavakkal egészítjük ki.</p>	olvasókönyv vagy mesekönyv, papír, ceruza	szókincs, olvasás-, íráskészség, nyelvi tudatosság, humorérzék	2. osztálytól (elsősssel lehet szóbeli kiegészítés)

<b>Mozgásos játékok</b>			
<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p><b>Sógyurmázás</b> gyúrás, lapítás, gömbölyítés, meghatározott forma készítése (csiga, kígyó, stb), vagy önállóan-saját fantázia alapján. Ha megszárad a sógyurma, akkor utána ki lehet festeni.</p>	<p>sógyurma (Só- liszt gyurma recept: 2 bögre finomliszt, 1 bögre apró szemcséjű só ,3/4 bögre csapvíz) A sütőben is lehet szárítani.</p>	<p>finommotoroka, kézügyesség, koncentráció</p>	<p>alsósok</p>
<p><b>HAMUPIPŐKE</b> Öntsünk össze különböző méretű elemeket! Bab, golyók, lencse, rizs, gyöngyök stb Kérjük meg a gyermeket, hogy válogassák szét! Minél kisebb a gyermek, az elemek legyenek annál nagyobbak. Eleinte csak kétféle dolgot keverjünk össze, majd nehezítsünk. Válogathatunk azonos méretű elemeket is, melyeknek színe eltérő.</p>	<p>válogatnivaló elemek</p>	<p>finommotorika, vizuális észlelés</p>	<p>bárkinek, mert a nehézség változtatható</p>
<p><b>Navigációs játék</b> Elrejtünk egy előre megbeszélte tárgyat, pl. radírt. A gyermeknek irányítás segítségével kell megtalálni. Meghatározzuk, hogy merre induljon, mennyit lépjen, melyik irányba forduljon. Pl. Lép előre hármat! Fordulj jobbra! Lép négyet! Fordulj balra! Stb. Addig irányítjuk, míg a rejtekhelyhez nem ér.</p>	<p>tárgyak</p>	<p>téri tájékozódási képesség, iránykövetés, figyelem</p>	<p>alsósoknak</p>
<b>Gondolkodás, logika</b>			
<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p><b>Barkochba – Ismeretterjesztő játék:</b> A játékot ketten vagy többen játszhatják. A játék elején érdemes megbeszélni, hogy mire lehet gondolni, így például élő személyre, történelmi személyre, állatra, tárgyra, mesefigurára, fogalomra – ugyanis ennek alapján lehet elkezdni a kérdezősködést, sőt, ezáltal könnyíthető vagy nehezíthető a játék. A cél, hogy kitaláljuk, mire gondolt a másik. Úgy szabad csak kérdezni, hogy a kérdésre igennel és nemmel lehessen válaszolni. A végén be kell kiabálni a tippet, hogy a</p>	<p>nem kell</p>	<p>ismeretterjesztő, gondolkodás</p>	<p>minden korosztály</p>

<p>kezdő játékos mire gondolhatott. Ha a rákérdezés helyes volt, a kitaláló nyer, ha helytelen, akkor a kigondoló nyer. Előfordul, hogy a kitalálónak nincs több ötlete, akkor „Szabad a gazda!” felkiáltással feladja a játékfordulót.</p>			
<p><b>Játék számolópálcákkal</b> Az adott mintát kell lemásolni korongok és pálcikák segítségével. Fontos figyelni a színekre és az irányokra. Ha elkészültek az „építmények”, letakarás után emlékezetből is érdemes kirakni</p>	<p>színes számolópálcák, korongok</p>	<p>figyelem, emlékezet</p>	<p>alsósoknak</p>
<p><b>Emlékezz hová tettem!</b> Tárgyakkal, képekkel játszunk. Összegyűjtünk tárgyakat (ezeket is meg kell jegyezni!). Mindegyiket úgy dugjuk el, hogy lássa a kereső játékos is (az eldugás sorrendje is szempont lehet a játék során). Majd a keresőnek meg kell mondania, hogy melyik tárgy/kép hol van. Lehet úgy, hogy az eldugó kérdezi a tárgyakat össze-vissza sorrendben, lehet úgy, hogy a kereső mondja, mi, hol található, lehet úgy, hogy az eldugás sorrendjét vagy éppen visszafelé kell elmondani a tárgyak helyét. Nehezíteni lehet a játékot, ha több tárggyal/képpel játszunk.</p>	<p>tárgyak, képek</p>	<p>emlékezet, sorrendiség, szókincs</p>	<p>alsó, felső</p>