

Mit játszunk otthon a gyerekekkel? Fejlesztő játékok gyűjteménye 1. rész (4X7 játék)

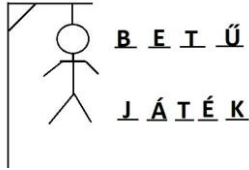
Összeállították: Balatonfüredi Fekete István Általános iskola, EGYMI utazó gyógypedagógusai

Számolás/ matematika

<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p>Szerencsés 66 3 dobókockával egyszerre dobunk. Mindig összeadjuk a dobókockán lévő számokat addig, amíg 60-ig vagy annál több értékig eljutunk. Onnantól kezdve csak egy kockát dobunk felváltva. Az nyer, aki 66-ot ki tudja dobni először. Ha túldobjuk a 66-ot, akkor a következő dobást kivonjuk.</p>	3 dobókocka	számolási készség 100-as számkörben	alsó tagozat, nehezen számolók
<p>21 Az egy kézben lévő lapok értékét összeadva kell megközelíteni a 21 pontot. Aki ezt a határt átlépte befuccsolt, azaz elveszítette tétjét. A lapok pontértéke: Ász: 11. Király: 4. Felső: 3. Alsó: 2. X: 10. IX: 9. VIII: 8. VII: 7. Cél: 21 pontot elérni a kezünkben lévő kártyákból A játék menete: először az osztó minden játékosnak ad két-két lapot. A játékosok összeadják a kártyáik értékét és ha nem érik el a 16 pontot, akkor újabb lapot kérnek az osztótól. 16-nál és felette meg lehet állni, s az nyer, akinek legközelebb van, vagy eléri a 21-et. Ha a kártyái meghaladják a 21-et, akkor a kör során csak annyit mond, hogy megálllok, majd a kör végén a felfedésnél mondja meg, hogy befuccsolt. Gyors játék, gyors sikerélményt ad.</p>	egy pakli magyar kártya	számolási készség, logikai gondolkodás	alsó és felső tagozat
<p>Szorzások Két dobókockával kell játszani, s az nyer, akinek a szorzata nagyobb egy-egy körben.</p>	két dobókocka	számolási készség, mennyiségfogalom	harmadik osztálytól

<p>Rakd sorba 1-től 10-ig Két vagy három játékos játszhatja a teljes 28 darabos dominókészlettel. Játsható egyedül is; ekkor az a cél, hogy a játékos minél jobb eredményt érjen el. A dominókat összekeverve, pöttyökkel lefelé fordítva tesszük az asztalra. Szabályok: A játékosok sorban húznak egy-egy dominót, és mindegyikük megpróbál a sajátjaiból kirakni egy teljes sort 1-től 10-ig – a dominón lévő pöttyök összege alapján. Az győz, akinek ez először sikerül (a legkevesebb húzásból, dominóból). Játshatjuk úgy is, hogy mindenki addig húz, amíg sikerül kiraknia a teljes sort. Az nyer, akinek öt játszma során összesen a legkevesebb dominóra volt szüksége.</p>	<p>dominókészlet</p>	<p>számolási készség 10-es körben,</p>	<p>alsó tagozat, diszkalkulia</p>
<p>„BUMM” játék: elkezdjük egytől felfelé mondani a számokat egymás után felváltva, aki a hármat vagy annak többszörösét mondaná, helyette “bumm”-ot kell mondania.</p>	<p>-</p>	<p>számolási készség - 20-as, 30-as, akár további számkörökig</p>	<p>számkör függvényében második osztálytól felső tagozatig</p>
<p>„Számgyűjtemény”: mondok egy számot, amit a gyermek megismétel, és hozzátesz egy újabb számot, majd az előző két számot ismétljük meg, és hozzáteszünk egy negyediket...felváltva következünk.</p>	<p>-</p>	<p>hallási emlékezet, számmemória, szerialitás</p>	<p>egyjegyű számokkal első osztálytól (3-4 elem), további osztályfokokon többjegyű egyre bővülő elemszámmal</p>
<p>Páros vagy páratlan Egyszerű összeadós játék négy dobókockával Szabályok: egyszerre kell dobni mind a négy dobókockával. Be kell jelenteni, hogy párost vagy páratlant választanak. A négy kocka által mutatott pontok közül csak ezeket számíthatják be az eredményükbe. Az nyer, akinek öt kör után a legtöbb pontja van.</p>	<p>négy dobókocka papír, ceruza</p>	<p>számolási készség 10-es körben,</p>	<p>alsó tagozat, diszkalkulia</p>

Anyanyelvi játékok			
<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p>Ország-város: Mindenkinek van egy lapja, amelynek a fejlécére különféle kategóriákat/főfogalmakat írunk: Ország, város, étel, állat, növény, híres ember, tárgy, stb- mi is kitalálhatunk kategóriákat. Ezután valaki elkezd magában mondani az ábécét és ahol lestoppoljuk, azzal a betűvel kell írni a kategóriákhoz. Vagy addig tart a kitöltés, míg valaki el nem készül, vagy meghatározunk valamennyi időt és ez alatt kell kitölteni a lapot. Utána összeolvassuk, hogy ki, mit írt, és ha vannak egyező szavak, azokat mindenki kihúzza a lapjáról. Annyi pontot kap valaki, amennyi szava maradt a táblázatban. Ezután jöhet az új betű.</p>	<p>papír, ceruza, időmérő</p>	<p>szókincs, íráskészség, helyesírás,</p>	<p>alsósoknak, felsősöknek (a kategóriák választásában lehet könnyíteni vagy nehezíteni a játékot)</p>
<p>Csak a végét! Szólánc játék összetett szavakkal. Az első játékos mond egy összetett szót, s következő egy olyan összetett szót mond, ami a második taggal kezdődik. Például: kapufa- favágó-vágódeszka</p>	<p>-</p>	<p>szókincs, nyelvi kreativitás, figyelem</p>	<p>felsősöknek</p>
<p>Varázsdoboz Ez itt egy varázsdoboz. Vannak dolgok, amik beleférnek, mások nem. Klári belefér, Anyu is. Vajon Apu belefér? Ki kell találni a szabályt, ami meghatározza, hogy mi fér bele a dobozba. A szabály lehet nyelvtani is, pl. csak igék vannak a dobozban vagy csak s betűvel kezdődő dolgok férnek bele.</p>	<p>-</p>	<p>anyanyelvi ismeretek, beszédpercepció</p>	<p>alsósoknak és felsősöknek is megfelelő a kategóriák alakításával</p>
<p>Akasztófa játék: Az egyik játékos kitalál egy szót, és annyi vonalat húz egymás mellé, ahány betűből áll a kitalált szó. Mellé akasztófát rajzolunk. A játékos tippel egy betűt: ha a tippje szerepel a szóban, akkor a szóban elhelyezkedő helyének megfelelően be kell írni az adott vonalra, ellenkező esetben a rossz próbálkozások száma eggyel nő, ami azt jelenti, hogy az akasztófa egy újabb eleme kerül felrajzolásra (a már mondott, de szóban nem szereplő betűket írjuk a lapra valahová). Az akasztófára kerülő elemek száma különböző lehet, leggyakrabban ezeket használják: fej, törzs, bal kar, jobb kar, bal láb, jobb láb.</p>	<p>papír, ceruza</p>	<p>helyesírás, szókincs, írás-és rajzkészség</p>	<p>alsó, felső</p>

<p>Ha a játékos úgy érzi, hogy tudja a megoldást, akkor a megfejtés bármikor bemondható: ha kitalálta, megúsza a "felakasztást", ha nem, elvesztette a játékot.</p> 			
<p>Szólánc: Mondj egy szót, ami az előző szó utolsó betűjével kezdődik, pl.: autó - óra - asztal - levél... Nehezítés: ezt is játszhatjuk tematikusan. Csak állatokkal, csak tárgyakkal, csak növényekkel. Ugyanezt játszhatjuk szótagokkal, pl. torta - takar - karja - javít...</p>	-	<p>Figyelem, emlékezet, szerialitás</p> <p>Főfogalom alá rendezés</p>	<p>általános iskola bármely korosztálya számára</p>
<p>Fekete-fehér-igen-nem: Mondj, kérdezz vagy válaszolj bármit, az a lényeg, hogy ez a négy szó ne szerepeljenek benne!</p>	-	<p>figyelem, koncentráció, szókincs bővítés és aktivizálás</p>	<p>3. osztálytól ajánlom</p>
<p>Vicces mondatok, hajtogatással: – Ki?– Kivel?– Mikor?– Hol?– Mit csinált? Az első játékos leírja a papírra, hogy Ki? (Például egy kutya), majd behajtja a papírt úgy, hogy ne látszódjon, hogy mit írt (kb. 1-2 cm vastagságban). A következő játékos leírja, hogy kivel? (Például törpével), ő is behajtja és adja tovább, így a további kérdésekre is írnak felváltva valamit: Mikor?Hol?Mit csinált? A végén kihajtogatják a papírt, és felolvassák a mondatot. Nagyon vicces mondatok</p>	<p>papír, ceruza</p>	<p>helyesírás, szókincs, írás-és rajzkészség</p>	<p>alsó, felső</p>

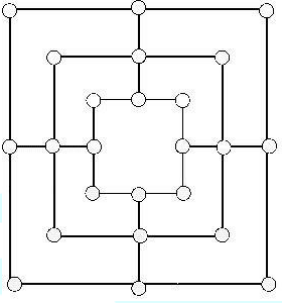
szülehetnek.



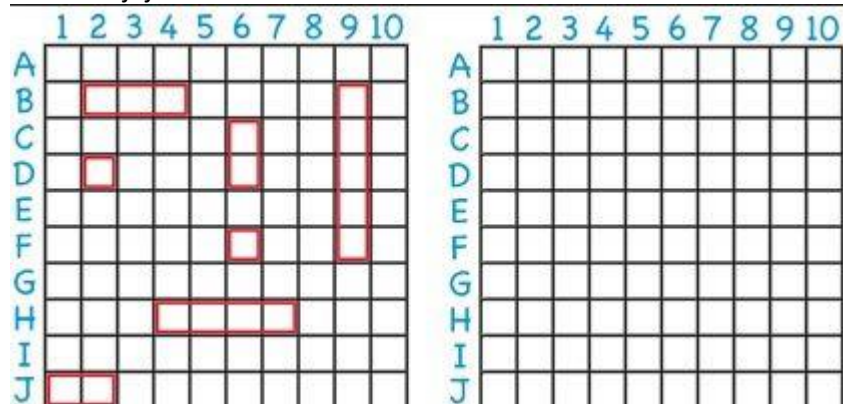
Mozgásos játékok

Játék címe/ leírása	Mi kell hozzá? Eszközök	Mit fejleszt?	Kiknek ajánljuk?
Ismerd fel! Beköttjük valakinek a szemét, adunk a kezébe egy tárgyat a szobából és fel kell ismernie. Mivel ismert tárgyról van szó, érdekes lehet megkérdezni tőle, hogy milyen színű, mire szoktuk használni, hol található...	tárgyak	tapintásérzék, emlékezet, megfigyelő képesség	alsósoknak
Simon mondja! A játékvezetővel szemben állnak a játékosok. A játékvezető utasításokat mond, amiket ha a "Simon mondja" kifejezéssel kezd, akkor végre kell hajtani őket. Ha csak utasítást mond, akkor nem kell engedelmeskedni. Pl. Simon mondja: integess!- a játékosoknak integetni kell. Ülj le!- nem kell engedelmeskedni. Aki téveszt, az zálogot ad és utána a zálogkiváltás csupa humoros feladatból állhat: pl. vékony hangon énekelje el a Boci, boci tarkát, stb	-	beszédsértést, figyelmet, testsémát, téri tájékozódást	alsósoknak
Mocsárjárás A szoba mocsárrá változik, ahol az egyik partról a másikra kell átjutni. A mocsárok csak a köveken át lehet átmenni, amik lehetnek babzsákok, újságpapír-darabok is. A pálya nehezíthető a "kövek" távolságát növelve vagy elhelyezkedésüket változtatva.	babzsákok/ papírok	nagymozgás, egyensúly	alsósoknak
Ugróiskola az udvaron	kréta	nagymozgás, szem-kéz koordináció a dobásnál, célzás, egyensúlyérzék	alsó, felső

<p>Mi változott? A területet határoljuk be előre, lehet csak egy asztal vagy egy szoba vagy egy ember öltözéke. Az adott "területet" jól nézzük meg, majd egy valaki menjen ki, és változtassunk meg 3 dolgot. A visszatérőnek rá kell jönnie és megnevezni, hogy mi az a 3 dolog, amit megváltoztattunk.</p>	szoba/asztal tárgyai, ruházat	figyelem, emlékezet	1-6 osztályig
<p>„Mit írok a hátadra?” Írunk valamit egymás hátára felváltva – lehet az betű vagy szám (ezt előre beszéljük meg).</p>	-	Taktilis, kinezetikus észlelés, érzékelés Finommozgás koordináció – annak, aki írja	alsó tagozatosoknak
<p>Fűnyírózás ugrókötéllal Egyedül is lehet ugrókötelezni. Kicsiknél mindenképpen felnőtt álljon közepén, nagyobbaknál már akár kiválasztás alapján ügyesebb gyerek is kerülhet középre, aki az ugrókötéll egyik végét fogja és forgatja körbe. A többiek a köríven állnak és amikor odaér a kötéll, átugorják.</p>	ugrókötéll	koncentráció, az ugráskészség	alsó, felső
<p>Gondolkodás, logika</p>			
<i>Játék címe/ leírása</i>	<i>Mi kell hozzá? Eszközök</i>	<i>Mit fejleszt?</i>	<i>Kiknek ajánljuk?</i>
<p>Amőba Négyzetrácsos lapon X és O jeleket egymás után kell rajzolni, aki 5 darabot egymás mellé le tud tenni vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, az nyer</p>	papír, ceruza (kétféle színű is lehet)	stratégiai gondolkodás, logika	alsósoknak, felsősöknek
<p>DOTS játék Mindenki más színű ceruzával dolgozik. Egymás után kell a négyzet oldalait behúzni, aki utoljára húzza be a negyedik oldalát a négyzetnek, az beszínezheti a saját színével a négyzet területét. Az nyer, aki nagyobb területet színezett be. Ha a négyzetek belsejébe számokat is írunk, akkor a játék végén össze kell adni a számokat és az nyer, akinek több van.</p>	ceruza (annyi színű, ahányan játszanak) mellékletben tábla, ha kitöröljük belőle a tizedes törteket, akkor vagy üresen vagy más számokkal is lehet játszani	stratégiai gondolkodás számolási készség (ha számokat is beírunk a táblába)	alsósok, felsősök

<p>Malom A játék kezdetén az a feladat, hogy felváltva mind a 9 gombot elhelyezzük a táblán. Ezután kezdődik a játék 2. szakasza: a gombokat tologatva a kijelölt pontok között 3 ugyanolyan színű gombot egy sorba helyezünk, és ha ez sikerült, akkor az ellenfél egyik gombját levehetjük a tábláról. A cél az, hogy az ellenfél összes gombját eltávolítsuk a tábláról.</p>	<p>malomtábla (akár kézzel rajzolva)</p>  <p>9-9 gomb kétféle színben (vagy kupakok)</p>	<p>kezdeményezőkézség, gondolkodás, helyzetfelismerés</p>	
<p>Barchoba képekkel Újságból kivágott képeket teszünk a gyermek elé, amik közül ki kell találnia kérdéssel, hogy melyikre gondoltunk. A kérdésekre csak igennel vagy nemmel válaszolhatunk. A képek számának növelésével nehezíthető a játék.</p>	<p>képek újságokból (pl. élelmiszerek képei, állatok, vagy játékok)</p>	<p>gondolkodás, kifejezőkézség, kérdezőkézség, fogalomalkotás</p>	
<p>Torpedó: A két játékos elé kétszer egy 10x10-es négyzetrácsokra osztott lap kerül (szélükön bejelölik oldalt 1-10-ig, illetve felül A-J-ig), az egyik lapra helyezik külön-külön a saját flottájuk hajóit. A két játékos nem láthatja a másik két tábláját. Ezután a hajók felrakása sorrendben történik, a legnagyobb hajóval kezdve. Elhelyezhető hajók (lehet más, előre egyeztetett kombináció is): - 1x5 egység hosszú - 2x4 egység hosszú - 4x3 egység hosszú - 4x2 egység hosszú Ha mindkét játékos minden hajót elhelyezett, kezdődhet a tényleges játék. A játék során az ellenfél területére adhatnak le felváltva lövéseket a játékosok. Ha a lövés nem talált, akkor a másik ezt közli és a saját lapunkon (nem arra, amelyiken a saját hajóinkat rajzoltuk fel, hanem a másik, üres lapra) egy X-et rajzolunk, jelezve, hogy oda már céloztunk,</p>	<p>ceruza, kockás lap</p>	<p>logikus gondolkodás, számolás, tervezőkézség, kreativitás</p>	<p>alsó, felső</p>

de nem volt találat. Az ellenfelünk ugyanígy jelzi a lövést, de ő azon a lapon, amelyikre a hajóit rajzolta. Ha talált, akkor egy "o" kerül a saját ellenőrző lapunkra. Ez azt jelzi, hogy egy ellenséges hajó egy darabja az adott mezőn van ellenfelünkénél. Ilyenkor érdemes a szomszédos mezőket is végiglőni, hogy a fennmaradó részeket is eltaláljuk. Ha egy hajó minden darabját eltaláltuk, akkor az elsüllyedtnek számít. A játék nyertese az, aki előbb lövi ki az ellenfél hadiflottáját, vagyis az összes hajóját.



„Kakukkojás”

Felsorolunk 5 szót, amiből egy nem ugyanabba a kategóriába tartozik, pl.: motor, roller, autó, körte, repülőgép. Melyik a kakukkojás?

„Fejezd be!”

Elkezdek egy mondatot, amit a gyermeknek kell befejezni, lehetőleg kötőszóval hagyjuk félben a mondatot, pl. Reggel felkeltem, azután..., Nagyon rossz kedvem van, mert..., Ha éhes vagyok, akkor...

Barkohba rajzokkal.:

Az egyik játékos gondol valamire (amit le is ír egy cetlire, amit összehajtogat), majd le kell rajzolnia úgy, hogy a másik játékos kitalálja. Utána közösen elolvassák, ami a cetlin van. Hasonló az Aktivitaj rajzos feladatához.

-

főfogalom alá rendezés,
logikus gondolkodás

1., 2. osztály

-

ok-okozati összefüggések
felismerése, időbeli
tájékozódás fejlesztése,
logikus gondolkodás
fejlesztése

alsó tagozat

papír, ceruza

rajzkészség, kreativitás,
gondolkodás

alsó, felső

www.okoskaland.com

Tudod, mi a DOTS?
 A DOTS egy területfoglaló táblajáték, ami kitűnően játszható papíron is. Most Ti is kipróbálhatjátok tizedes törtekkel. Minden játékos választ egy színes ceruzát magának. A játékosok (2-4 fő) felváltva húzzák meg egy-egy mező oldalvonalát (összekötik a két pontot). Aki egy mező kerítésének a negyedik vonalkáját behúzza, ezzel megszerzi a mezőt, és kiszínezi a ceruzájával. Az győz, aki a legtöbb mezőt foglalja el.
 További feladatok lehetnek: Számold ki a pontjaidat! Válassz ki egy sort / oszlopot és add össze a benne található számokat! stb.