

*Nonverbális kommunikáció*

*Nonverbális kommunikáció:* Érzelmek kifejezése, eljátszása, leolvasása

*Általános tájékozottság*

*Általános tájékozottság:* Mondat kiegészítés

*Általános tájékozottság:* Önismereti játékok

*Általános tájékozottság:* Mondatfűzés: megadott szavak mondatba foglalása. A mondatok tartalmilag kapcsolódjanak egymáshoz (tréfás is lehet)

*Általános tájékozottság:* Igaz-hamis: állítások gyűjtése, készítése, eldöntése

*Általános tájékozottság:* Szókitaláló: 3-4 kulcsszó alapján nevek, fogalmak kitalálása

*Bizalomerősítő gyakorlatok*

*Bizalomerősítő gyakorlatok:* Szemkontaktus kialakítása.

*Bizalomerősítő gyakorlatok:* Az adás-kapás gyakorlása.

*Bizalomerősítő gyakorlatok:* Érintéses játékok gyakorlása.

*Bizalomerősítő gyakorlatok:* A gyermekek közötti együttműködés elősegítése, páros gyakorlatok végzése.

*Bizalomerősítő gyakorlatok:* bekötött szemű társat vezetni.

## *SZOCIÁLIS ÉRETTSÉG*

*Köszönés:* embertársainkkal való kapcsolatfelvétel első láncszeme. A szülői minta a legfontosabb.

Szívesen elfogadják és eleget is tesznek a társadalom által követelt szabályoknak a gyerekek, ha partnerként kezelik őket, és ha megfelelő mintát látnak.

A szociális érettség két részből áll: az egyik az "önkiszolgálás", vagyis, hogy el tudja-e végezni a gyermek a saját dolgait, a másik a társas érintkezés szabályainak elsajátítása.

A pszichés-szociális érettség.

- Tudjon legalább négy órán át meghatározott szabályok szerint viselkedni. Nyugodtan ülni a padban, figyelni a tanító szavára, válaszolni, és csak akkor szólalni meg, amikor engedélyt kap rá.
- Az iskolai helyzetet csak az a gyerek érti meg, aki pontosan érzi, tudja, hogy számára kezdetét vette valami új, ami sokáig fog tartani, és el tudja képzelni, hogy ennek a folyamatnak a végén őbelőle felnőtt - tanító, sofőr vagy pilóta stb. lesz.

- A gyerekeknek rá kell hangolódni arra, hogy a tanító által kijelölt feladatok elvégzését előbbre valónak tekintse minden más tevékenységénél. Például, ha azt írják elő, hogy három sor karikát rajzoljon, akkor éreznie kell, hogy ha unja is, ha nem is érti, mire jó, nem hagyhatja abba, nem rajzolhat helyette hajókat.
- Az iskolaérettséghez hozzátartozik, hogy a gyerek már nem akar mindent azonnal, tud várni. Nem sodorja el olyan könnyen az indulati feszültség, mint eddig, s így a feladat fölébe kerekedhet a játék okozta örömszerzésének.
- A szabálytudat kialakulásával, a szabályok belsővé válásával nő a gyermek fegyelmezettsége, a fegyelmezetség pedig növeli figyelmét, akaraterejét. Feladatvégzése során nincs már szüksége állandókülső kontrollra, figyelmeztetésre, kezdenek kialakulni az önkontroll alapjai.

## I. Énkép fejlesztése

### Ki vagyok én?

Gyermekek körben ülnek. A tanító egy zsákban minden gyerek által jól ismert állat névvel felírt cédulát rejt el. A gyerekek húznak a zsákból. Pár perc gondolkozási időt kapnak, majd egyenként eljátszák a kapott állatot. Lehet hangot kiadni, gesztikulálni, ami fontos, hogy minél hitelesebben adják elő az állatot. Amikor kitalálják a keresett állatot, akkor néhány mondat erejéig megbeszélik a gyerekek a tanítóval, hogyan adta elő a gyerek az állatot, minek a segítségével jöttek rá az eljátszott állatkára a többiek? Hogy érezte magát az a gyerek, aki eljátszotta az állatot?

A játékot lehet továbbfejleszteni, amikor is különböző állatok nagyon ismert tulajdonsága alapján beszélgetünk a gyerekekkel, hogy van –e az állatka tulajdonságához hasonló gyermek az osztályban?

Pl. csiga (lassabb mint a többi gyerek) gyík (mindig fürge) hangya (szorgalmas) stb.

Viszont amikor ezt a fajtát játsszuk a gyerekekkel nagyon fontos hangsúlyozni, hogy aki kicsit lassabban dolgozik mint a többiek, attól ő nem rossz és nem szabad csúfolódnia sem, mert senki sem tökéletes, mindenkinek vannak jó és kevésbé jó tulajdonságai.

### Megasztár/ki mit tud?

Énekversenyhez hasonlóan rendezhetünk évfolyam szintű megasztárt. Válasszunk zsűrit a gyerekek közül! A dalok ismert dalok legyenek, iskolában tanultak. Először végighallgatják a zsűri véleményét, majd pontoznak. Az énekes is értékeli teljesítményét. A produkció végén az osztály többi tagja is mondhat véleményt.

Ügyelni kell, hogy ne hangozzon el nagyon sértően megfogalmazott vélemény!

*A játékok lehetőséget adnak az anyanyelvi kommunikáció fejlesztésére, a kritikai gondolkozásra, kritika elfogadására, empátiára, toleranciára, türelemre, ismeretek gyakorlására (ének), vélemény kifejezésére, belső értékelés és környezet értékelésének gyakorlására, kudarc és siker élményének feldolgozása.*

## 2.Nemi identifikáció

### Öltöztető

A táblán egy lány egészalakos képe és egy fiú egészalakos képe van. Rövid nadrág és trikó van rajtuk. A tanító összegyűjtött képeket, amiken különféle dolgok szerepelnek. Például játék baba, autó, focilabda, csattok, hajráf, díszes fülbevaló, smink kellékek, barkács készlet . Minden gyerek egy képet tegyen vagy a lány képe vagy a fiú képe alá , ami arra a nemre a legjellemzőbb. A döntéseket meg kell beszélni, el lehet beszélgetni róla. Például neked milyen játék babád van? Mit szoktál vele játszani?

Ezt a játékot lehet továbbfejleszteni öltöztetéssel, amikor is a sablonnal megegyező ruha képek vannak megadva. A gyerekeknek kell eldönteni, a lányok viselnek leggyakrabban a képen szereplő öltözetet vagy a fiúk ruhatárába tartozik.

A nadrágnál vagy olyan ruhadaraboknál ,ami meg található a lányoknál és fiúknál ki kell térni , hogy miben különböznek mégis egymástól(szín, fazon stb.).Lehet évszaknak, időjárásnak megfelelően öltöztetni a babákat.

A játék lezárásaként kérhetjük a gyerekeket, hogy tervezzenek ruhát vagy a lánynak vagy a fiúnak, de azt is meghatározhatjuk, hogy lányok a lánynak a fiúk a fiúnak rajzoljanak egy öltözetet.

### A mit tenne , ha ....kezdető szituációs játék

A játékban mindig a kérdést azzal kezdjük, hogy mit tenne a lány/fiú , ha megbántanák, leszidnák, megdicsérnék, szomorú vagy vidám lenne stb? Egy-egy lány majd fiú mutassa be a többieknek a szituációt.

*A játékok lehetőséget adnak a nemi identifikáció tudatosítására, a másik nem jobb megismerésére, a szókincs bővítésére, érzelmek kifejezésére, ismeretek elsajátítása, empátiára.*

### Fizikai külső elfogadása

#### Mese olvasása

Olyan mese olvasása , vagy elmondása a gyerekeknek, amiben a szereplő valamilyen testi hibával rendelkezett , ami miatt nem barátkoztak vele, bár ő próbált beilleszkedni.

A mese megbeszélése, majd lerajzolása, hogy a gyerekek , hogyan képzelik el a szereplőket.

#### Lennél a barátom?

Különböző gyerekek képének mutatása esetleg videó film nézése.

Ki miért barátkozva vagy miért nem barátkozna a látott képen lévő gyerekekkel? Van –e olyan gyerek , akinek van valamilyen testi hibája, akár szemölcs vagy kicsit ducibb /soványabb /alacsonyabb /magasabb a legtöbb gyereknél? Nekik kik a barátaik, miért?

Továbbfejlesztett változatában egy gyerekek példál egy duci kislányt kell , hogy eljátsszon, aki be szeretne illeszkedni a többiekhez, de még nem tudott. Ki kell mennie a folyosóra, amíg nem szólnak neki. Addig a tanító néni megbeszéli a többiekkel, hogyan kell majd viselkedni a kint lévő lánnyal, amikor az bejön. A kiküldött lánynak annyit mond a tanító, hogy legyen először visszahúzódo, majd barátságos. Játsszuk el, hogy nem barátkozunk vele! Először még csak bemutatkozunk neki, majd nem foglalkozik vele senki sem, de lassan mindenki meg szeretne vele ismerkedni.

Mindenképpen beszéljük meg az eljátszott szituációt!Élmények elmondásának meghallgatása.

Ki hogyan segítene beilleszkedni egy új gyermeknek? Képzéljük el, hogy másik városba , másik iskolába kell járnunk. Ki mit tenne az első napon az iskolában? Hogyan viselkedne?

*Egymás alaposabb megismerése, elfogadása, tisztelete, szókincs bővítése, szereplés lehetősége, véleménynyilvánítása, empátia, alkalmazkodó képesség fejlesztése, kudarc és siker élményének feldolgozása, önuralom fejlesztése.*

## **II. Társas kapcsolatokban megnyilvánuló szerepvállalás**

Csoportos tevékenységben való részvétel/ csoportokban betöltött egyéb szerep

Kap az osztály egy nagy lapon előrajzolt képet, amit ki kell egészíteni még utasítások szerint . A gyerekek maguk döntsék el , ki mit fog csinálni a kép készítése közben.

Utasítások példál: legyen nagyon színes a kép, legyen vidám , legyenek rajta állatok.

A színeket, vidámság kifejezését, állatok fajtáját döntsék el maguk és azt is, hogy milyen eszközzel színezik ki a képet(zsírkréta, vízfesték, színes ceruza ). A tanító eközben figyeli a gyerekek tevékenységét és ha nagyon szükséges segít nekik.

Mese eljátszása a gyerekek szereplőválogatása alapján

A mese olyan legyen, amiben van egy szépséges királynő, szegény csúnya lányka, erős lovag, vészna fiú, mindig okoskodó állatka, rendőr, csiga, udvari bolond, olyan személy, akit nehezen fogadnak be a többiek.

A gyerekek ajánlásával és a tanító irányításával kerüljön ki ki mit fog eljátszani. Legjobb, ha a szereplők maguknak találják ki a mondanivalójukat a mesében. Először kell egy meseváz, amit közösen alkotnak meg, majd a szereplők karakterének megbeszélése. A tulajdonságokat is beszéljük meg.

*Egymás feltétel nélküli elfogadása, segítőkészre nevelés, empátia, türelem, egymás alaposabb megismerésére való törekvés, én megismerése, szókinccs bővítés, kreativitás fejlesztés, önállóságra nevelés.*

### III. Akaratai fejlettség fejlesztő játéka

#### Számoljunk!

A gyerekeknek számolniuk kell egytől tízig folyamatosan. Mérjük az időt.

A számok után szavakat is mondania kell

1-meggy, 2-vessző, 3-párom, 4-légy, 5-tök, 6-pad, 7- nézd, 8-polc, 9-Ferenc, 10-tiszta víz. Majd előlről kezdi mondani ismét.

#### Lánc készítés

Veszünk egy gombolyag fonalat és színes gyöngyöket. Körben ülünk. Minden gyereknél van valamilyen színezetű gyöngy. Elkezdünk láncot készíteni. Mindenkinek csak akkor szabad a gyöngyét felfűzni, ha rá kerül a sor. Egy idő után kihúzzuk a készülő láncot a gyerekek a helyükön maradnak. Csak az megy ki a lánchoz és fűzi fel a gyöngyét aki a sorban következik.

A tanító egy idő után határozhat más sorrendet is a lánc készítésében, ekkor a gyerekek már nem aszerint teszik a gyöngyöt amit addig megszoktak.

*A játék során a feladattudatot, a késleltetés képességét, az akadályoztatás esetén kialakult érzelmek fejlesztést, a monotónia tűrését, szabálytudatot, az önuralmat, alkalmazkodóképességet fejlesztjük.*

Az óvodáskorú gyerekekre jellemző, hogy a személyiségén belül az érzelmek dominálnak. Célunk az óvodában az érzelmi biztonság, a biztonságot nyújtó derűs, szeretetteljes légkör kialakítása.

Míndehhez feladatunk, hogy

- óvodába lépéskor kedvező érzelmi hatások érzék
- jó kapcsolat alakuljon ki az óvodapedagógus-gyermek, dajka- gyermek, gyermekgyermek, óvodapedagógus-szülő, dajka-szülő között
- az óvoda biztosítsa, segítse a gyermek szociális érzékenységének fejlődését, én-tudatának kialakulását.
- lehetőséget kell teremteni a társas kapcsolatok kialakításában, neveljük a gyermeket a különbözőség elfogadására, tiszteletben tartására, az erkölcsi érzelmek megalapozására

#### 2.1. A beilleszkedési képesség gyakorlása

- a társkapcsolatok erősítése, az együttműködés fokozása személyesen, illetve csoportos tevékenység során;
- a másik személy ismerése, elfogadása, kedvező társalgási kapcsolat;
- a szegények egészségi lehetőségeinek megértése, javítása;
- más fajúakkal, származásúakkal, vallásúakkal, gazdagságúakkal együttműködés szorgalmazása;
- más gyermekközösségekkel, egyesületekkel kapcsolattartás, barátkozás;
- szolidaritás, bizalom a rászorulókkal szemben;
- a szegregáció elvének és gyakorlatának elutasítása.

## 2.2. Az alkalmazkodóképesség fejlesztése

- egészségvédő, balesetmegelőző, szabályt követő készséges magatartás;
- a változó természeti és kulturális feltételekhez alkalmazkodó viselkedés;
- az emberi kapcsolatok tiszteletben tartása, udvarias (segítő) viselkedés;
- napirend, együttműködési program elfogadása és sikerében való részvétel;
- (saját) betegség esetén a betegviselkedés elfogadása.<sup>60</sup>

## 2.3. Önismeret és önellenőrzés

- véleményalkotás a saját egészségvédő magatartásról (önmegvalósítás értékelése);
- az életvédelmi és baleset-megelőzési magatartás tudnivalóinak ismerete, rizikóhelyzetek elkerülése;
- a saját aktuális életmód értékelő áttekintése, korrekciójának megtervezése, (táplálkozás, mozgás, szabadidő önellenőrzése);
- más személyekkel való kapcsolat önelemzése (családban, iskolában, más csoportokban);
- a meglévő testi-lelki szükségletek kommunikációjának és interakciós módszereinek (pl. a testbeszédnek) elemzése, korrekciója;
- rendszeres egészségi ellenőrző vizsgálatok elvégzésének és a gondozás-ápolás módjainak elfogadása.

## **A kooperációs készséget fejlesztő játékok**

### **A háromrészes krokodil”**

Cél: az együttműködés megtapasztalása, a kreativitás fejlesztése

A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A kiscsoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátogat; a másik játékos a krokodil teste, amely le-föl mozog, a harmadik a farka, amely jobbra-balra verdes. Ha elefántot formáznak, akkor az egyik a feje, amint hosszú ormányával éppen vizet szűrcsöl, a másik kettő pedig az elefánt egy-egy füle, amivel legyezi magát. Az igazán ötletes megjelenítésnél minden résznek más szerepe van.

Minden kiscsoport bemutatja a maga állatfiguráját, azután közösen kiválasztják azt a 3-4 alakot, amelyik a legjobban tetszett. A kitalálók újra bemutatják ezeket az állatokat, hogy mindenki megjegyezhesse, melyik rész, mit csinál. Mindhárom rész kap egy számot. Ezek után kört alkotnak a játékosok úgy, hogy ne álljanak egymás mellett azok, akik közös kiscsoportban voltak. A játékmester középre áll, mondja, hogy melyik állatot szeretné megjeleníteni, és hirtelen rámutat valakire. Akire rámutatnak, az 1-es, a tőle jobbra álló a 2-es, a balra álló pedig a 3-as számú rész. A feladat az, hogy minél gyorsabban életre keltsék a figurát, hogy ki-ki a megfelelő helyre álljon és összhangban mozogjanak az egyes részek.

Megjegyzés: Fontos, hogy a játék gyorsan pörögjön, hogy minél többször jusson szerephez egy-egy résztvevő.

### **Közös montázs**

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka eredményességének és örömeinek megtapasztalása, a konszenzusra jutás gyakorlása (Minden korosztálynak ajánljuk.)

Eszközök: színes újságok, olló, ragasztó, csomagolópapír v. nagyméretű rajzlap A játékosok színes újságokból vágják ki nekik tetsző képeket 10-15 percen keresztül. Körben ülnek és mindenki kitesz 3 képet az általa kivágottak közül. Ki-kinek végignézi a „hívóképeket” és megkeresi melyikhez tud/akar kapcsolódni. 4-6 fő alakít ki egy kiscsoportot és közösen készítenek egy montázst. Teljes konszenzusra kell jutni abban, hogy mely képek szerepeljenek, és melyek nem. A csoportok megmutatják egymásnak alkotásaikat, és elmesélik, hogyan születtek meg azok, milyen találkozási pontok mentén állt össze a csapat. A montázsok a rendezvény végig a falon maradnak. Érdeemes megbeszélni, hogy a rendezvény befejezése után mi lesz a sorsa a műveknek.

Megjegyzés: A játékot lehet úgyis játszani, hogy meghatározzuk, ki hány képet vághat ki, és limitáljuk azt is, hogy hány képet használhat fel a csoport a közös montázshoz.

### **Közös vonások, közös történet**

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka eredményességének és örömeinek megtapasztalása

Eszközök: csomagolópapír, színes újságok, ragasztó, olló

A játékosoknak az a feladata, hogy az asztalon lévő újságokban olyan képeket találjanak, amelyek valami miatt fontosak a számukra, amelyekről úgy érzik, hogy elárul valamit a tulajdonságaikról, jellemükről, amelyek közel állnak hozzájuk. Kivágnak a nekik tetsző képeket, max. 3 darabot. Ezeket tetszőleges csoportosításban rajzlapra ragasztják és maguk elé helyezik az asztalra. Legalább az egyik képhez egy rövid (4-5 mondatos) történetet írnak egy külön lapra.

Mikor mindenki alaposan szemügyre vette a többiek képeit, akkor egy lapra felírja azt a négy képet, amelyek kapcsolódnak a sajátjához. A listák egyeztetésével kialakulnak a kiscsoportok. A kiválasztott képekhez/képekkel közösen egy történetet készítenek úgy, hogy a külön lapon lévő sztorik is beleszövődjenek. Az így megalkotott történeteket bemutatják egymásnak a csoportok.

### **Bizalomjáték**

Cél: az egymásrautaltság megtapasztalása

Eszközök: kendő, székek, asztalok

A játékosok közösen csinálnak a terem berendezéséből egy „akadálypályát”. A játékosok körben állnak, az egyiknek bekötik a szemét, és valaki kicsit megpörgeti, hogy a többiek addig meg tudják változtatni a helyüket. A bekötött szemű kiválaszt valakit a körben állók közül, aki végigvezeti az akadályok között. A vezetőn múlik, hogy mennyire nehezíti az útvonalat, hol időz el, mit fedeztet fel a társával. Ha végére értek, cserélnek. Egyidejűleg három pár is lehet a pályán.

Ha már mindenki volt mindkét szerepben, akkor a csoport megbeszéli az élményeket. A játék folytatható úgy, hogy új párok alakulnak, de most nem véletlenszerűen.

Megjegyzés: Szabad terepen még érdekesebb lehet ez a játék.

### **Álmok és utak**

Cél: a kreativitás fejlesztése, a közös tevékenység eredményességének és örömeinek megtapasztalása (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

Eszközök: csomagolópapír, filctoll, színes papír, ragasztó, olló, festék, ecset, zsírkréta

Minden résztvevő kap egy színes papírt, amelyből tesztöleges formákat téphet ki. (Hangsúlyozottan csak tépni szabad!) Legalább öt ilyen formát kell tépni, a felső határ nincs megszabva. Ezekből az alakzatokból egy házat kell kirakniuk a játékosoknak úgy, hogy minden darabot felhasználjanak hozzá. Ezt a házat elhelyezik a csomagolópapíron és ragasztóval rögzítik. Utána mindenki tetszése szerint környezetet varázsolhat a háza köré és a is díszítheti. Ha elkészültek, végignézik, hogy milyen rezidenciák jöttek létre, és megbeszélnek, hogy miért pont olyat szeretnének maguknak, és a sajátjukon kívül melyikben lagnának szívesen. Végül utakat rajzolnak, festenek, hogy a saját házból el lehessen jutni abba a másikba, amelyik tetszik.

### **Elefánt és pálmafa**

Cél: lehetőséget teremteni az összehangolt munkára. (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körbenállók egyikére és azt mondja, hogy „elefánt”, vagy azt, hogy „pálmafa”. A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a közepén álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellette állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a közepén álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik – ezek lehetnének az ágak.

A játék különböző csoporttagok kiválasztásával folytatódik, lehetőleg minél rövidebb idő alatt. A hármasnak azonnal meg kell formálnia az elefántot vagy a pálmafát méghozzá mindannyiuk részvételével.

Variáció A csoport persze újabb formákat is kitalálhat, mint pl. a teáskanna (a teáskanna füle/kerek teste/szája).

### **Összekuszált állatok**

Bármilyen állatfigura megfelel, viszont úgy kell őket szétvagdosni, hogy a darabok kölcsönösen összeilleszthetők legyenek. Így fennáll a téves, sőt bizarr megoldások lehetősége is. Ennél a játéknál is van egy olyan boríték, amelybe csak egy darabkát teszünk. Figyelnünk kell azonban azt a gyereket, aki ezt a borítékot



kapja, mert néha teljesen kétségbe esik. Kedvét azonban visszanyeri, miután kialakul a szótlán együttműködés hálózata. A beszélgetés folyamán ezt a gyereket külön is megdicsérhetjük.



A darabok elosztása:

- A boríték: macska feje, játékmackó lábai
- B boríték: egér feje
- C boríték: nyuszi feje, egér alsó része, elefánt közepe
- D boríték: elefánt feje, egér közepe, macska közepe és alsó része
- E boríték: mackó feje és közepe, egér közepe, elefánt hátsó lábai, nyuszi alsó része.

## DRÁMAJÁTÉKOK

### *Kapcsolatteremtő játékok*

#### *Ismerkedő játékok*

(Pl. PÓKHÁLÓ: fonalgombolyagot dobunk a körben bárkinek. Aki megkapja, bemutatkozik, vagy egyéb fontos dolgot mond magáról. A végén a kialakult pókhálót visszafejtve, Újra elmondhatjuk, most már a társakról megtudott információkat.).

#### *b, Természetes csoportalakító játékok*

(Pl. „Kácsa, kácsa, özvegy kácsa”, vagy az „Ennek a kislánynak” kezdetű dalos játékok.).

#### *c) Mesterséges csoportalakító játékok*

(Pl. A gyermekek számának megfelelő kártyákat készítünk 3-4 féle rajzzal. Mindenki húz majd az azonosat húzott gyermekek, kialakítják a csoportokat.).

### ***Lazító gyakorlatok***

#### ***Pihentető -- élénkítő gyakorlatok***

(Pl. A gyermekek a földön fekvé kellemes, nyugtató zenét, vagy mesét hallgatnak.)

#### ***b, Azonosulásra épülő lazító gyakorlatok***

(Pl. Tömött zsák búza vagyunk. Egy egérke kirágja a zsákot, a búza lassan kifolyik.)

### ***Koncentrációs gyakorlatok***

#### ***Mozgáskoncentráló gyakorlatok***

(Pl. — Emeljetek fel egy madártollat, egy kavicsot, egy fatuskót, egy sziklát!).

#### ***Látáskoncentráló gyakorlatok***

(Pl. Tükörjáték).

#### ***Halláskoncentráló ritmus- és dinamikai gyakorlatok***

(Pl. „Hej, a sályi piacon” kezdetű dalos játék.).

### ***Érzékelő gyakorlatok***

#### ***Térérzékelő gyakorlatok***

(Pl. Vak-játékok).

### ***Tapintó-, szag- és íz érzékelő gyakorlatok***

(Pl. Letakart kosárban különböző tárgyak vannak. Belenyúlva, tapintás útján kell felismerni a tárgyat, vagy elmondani a felismert tulajdonságokat.).

### ***Verses, énekes, szöveges ritmusjátékok, népi gyermekjátékok***

#### ***Mímes — improvizatív helyzetgyakorlatok***

(ide tartoznak a lazító, koncentráló, élénkítő gyakorlatok, de továbbfejlesztve, aktuális érzelmekkel párosulva, élethelyzetekké alakulva szöveg nélkül. Pl. forró teát iszunk, hideg teát iszunk.).

#### ***Mímes — szöveges improvizatív gyakorlatok***

#### ***Fantázia fejlesztő gyakorlatok***

(Pl. különböző formájú textilt, követ, vagy más anyagot mutatunk mindenki elmondja, hogy Szerinte mire hasonlít a forma. MESELÁNC a csoport Saját meséje. Valaki elkezd a mesét, azután más folytatja. Mindenki mond pár mondatot hozzá.).

#### ***Élethelyzet-gyakorlatok***

(Pl. Lakodalom eljátszása, kutatócsoport a dzsungelben, közúti baleset történt stb.).

### ***Egyéb improvizatív játékötlek és lehetőségek***

#### **Hóember**

A gyermekek lazán, szétszórva helyezkednek el a játéktérben, ők a hóemberek. Az óvónő meséli: Közeledik a tavasz, egyre melegebb az idő, a hóember egyre karcsúbb, egyre kisebb lesz, végül csak egy tócsa marad belőle. Játshatjuk lufikkal is, amiket az óvónő fúj fel egyre nagyobbra, keményebbre, majd mielőtt kipukkadnának kiereszti lassan a levegőt, amíg puha gumidarab nem lesz a lufikból. Ezek a gyakorlatok feszíteni és lazítani tanítanak, ugyanakkor koncentrálásra is készítetnek.

Fejleszti a képzeletet, a beleélő képességet.

### **Mesélünk**

A gyermekek a szőnyegen fekszenek, kényelmes testhelyzetben, csukott szemmel. Az óvónő lágy hangon mesét mond, miközben járkál körülöttük. Nagyszerű lazító gyakorlat, fejleszti a képzeletet.

### **Sziámi ikrek**

Páros játék, amelyben a gyermekek valamilyen testrészükénél „össze vannak növe”, és így mozognak, feladatot teljesítenek. Még tréfásabb változata, amikor valamilyen „kinövés” köti össze őket.: pl. gyufásdoboz az orrukra húzva, ropi a szájukban stb. Vidámsága miatt egyszerű közérzetjavító, kapcsolaterősítő játék. Fejleszti a mozgáskoordinációt, a figyelmet, a találékonyságot.

### **Söprűs tánc**

Ehhez a vidám játékhoz páratlan számú játékosra van szükség. Aki pár nélkül maradt, annak a söprű a párja, azzal kezdi járni a táncot. Amikor elunja, Jó csattanósan a földhöz vágja a söprűt, erre mindenkinek párt kell cserélni. A „söprűs” is párt fog magának, így más marad pár nélkül. Ő kapja fel a söprűt és táncba kezd vele. A gyermekek sokkal Jobban szeretnek a söprűvel táncolni, ezért Szinte csatáznak érte. Fontos szabály betartása: a söprűt csak akkor szabad felvenni a földről, ha már mindenkinek van párja. Lehetőségünk nyílik a zenei ízlés formálására. Vidám, gyors magyar, délszláv, görög stb. zenére táncoljanak a gyermekek és ne a Hápi Kacsára, sokkal ötlet- gazdagabb úgy a mozgásuk. ritmusérzékük fejlődik, mozgáskultúrájuk alakul.

### **Indián futás**

3-6 gyermeket kiküldünk a teremből. Ők kinn egy sorrendet állítanak fel maguk között, majd így oszlopba rendeződve befutnak a szobába, tesznek egy kört, és kifutnak. Mikor visszajönnek, a többieknek kell őket a látott sorrendbe visszarendezni.

Kiváló Játék a megfigyelőképesség, emlékezet fejlesztésére.

### **Mi változott meg?**

Valakit kiválasztunk, akit jól megnéz a csoport. Ezután kimegy és átváltoztat valamit önmagán (ruházatát, frizuráját, de akár arckifejezését is). Ha bejött a gyermekeknek ki kell találniuk, mi változott meg.

Látáskoncentráció gyakorlat.

### **Tükörjáték**

Rengeteg variációs lehetőséget hordozó Játék. Játshatjuk úgy, hogy az óvónő mutat, a gyermekek utánozzák, vagy párokban: egyik gyermek a tükörkép, a másik az igazi. Tükrözhetünk gesztusokat, arcjátékot (nyelvjátékot is ( ez a nyelvtorna segít a beszédhibák javításában), tevékenységet stb.

Nagymértékben fejleszti a figyelmet, a metakommunikációt, a kifejezőkészséget oldja a feszültséget.

### **Vándor-játék**

Körben ülnek és különböző dolgok vándorolnak körbe. Vándor puszi, vándor simi (simogatás), vándor pisze (piszézés), de lehet akár ritmus is, ami körbejár. Lehet szó, vagy, illetve mély hangon ejtve, lassan, vagy gyorsan mondva, esetleg ezekből átmenetet képezve. De vándorolhat a csak a képzeletünkbe a tenyerünkben lévő puha kismadár, csúszós béka, tüskés sü. Kezdetben óvónő indítja 3 kört és nála ér véget, később azonban gyermekekre is rábíthatjuk az indítást.

Ezek a játékok rengeteget segítenek a gátlások leküzdésében, egymás elfogadásban, a nemek közötti feszültség oldásában, illetve kialakulásának megakadályozásában.

Fejleszti a figyelmet, a ritmuskészséget, a beszédkészséget, a képzeletet, az elvonatkoztatást (Pl. amikor legelőször adtuk körbe „kiscsibét”, sokan zavartan mosolyogva mondták, hogy nincs is a kezembem Semmi.

### **Vak-játék**

Valakinek bekötjük a szemét (a bekötésre azért van szükség, mert a gyermekek képtelenek betartani, hogy egy-egy izgalmas helyzetben csukva tartsák a szemüket) és megbízzuk valamilyen feladattal, pl. menjen ki az ajtón, hozzon poharat a babakonyhából, macit az ágyról, keresse meg az eldugott kávé, órát stb. Két gyermek is lehet „vak” és a feladatot együtt kell megoldaniuk. Egy gyermeket Irányítónak választunk! A közösség számára nagyon mulatságos Játék, de a játék után lévő beszélgetésben (fontos, hogy megbeszéljük a tapasztalatokat, ki mit érzett, gondolt) kiderül, hogy mégsem olyan könnyű feladat. Bekötött szemmel kereshetnek a gyermekek szőnyegre szórt gesztenyét, kukoricaszemet, de megtapogatásra, benyomásaik elmondására a kezükbe adhatunk különböző alakú köveket, különböző anyagokat, tárgyakat.

Bizalomfejlesztő, térérzékelő, tapintás-, hallás, szagérzékelést fejlesztő gyakorlatok (nagyon érdekes és fontos feladat az óvónőnek „vakként” beállni a Játékba, és igyekezni megbízni az öt irányító kisgyermekben.).

### Nevek gyakorlása

A gyermekek körben ülnek és labdát gurítanak egymásnak. Aki kapja a labdát bemutatkozik („Tomi vagyok”). Annak a nevet mondja, akitől a labdát kapta („Köszönöm, Zsófi”) Annak a nevet mondja, akinek gurítja („fogd meg a labdát, Reni!”)

A Játék alkalmas a társak nevének rögzítésére. Gurításkor a nevek helyett mondhatják egymás jelét, de akár gyümölcsöket, állatokat is. A kapcsolatteremtés fontos eszköze, hogy ismerjük egymást, nevükön szólítjuk.

### Szervusz-játék

Ismerkedő fogócska-játék, melynek szövege a bemutatkozástól a néhány mondatnyi párbeszédig terjedhet. A gyermekek körben ülnek. Egyikük elindul a körön kívül neki nincs is helye a körben -, majd megérint valakit. Ő feláll és elindul az ellentétes irányba. Amikor szembetalálkoznak, kezet fognak és bemutatkoznak „Szervusz, Csabi vagyok” Szervusz, Balázs vagyok”. Ezután a „Fussunk”-”Fussunk” párbeszéd következik. Megfordulnak, és vissza- futnak arra, amerről jöttek, az Üres hely elfoglalására. Fontos szabály, hogy a párbeszéd végéig ne engedjék el egymás kezét.

A játék alkalmas arra, hogy rögzítsék egymás nevét, megismerjék az illetet bemutatkozásakor (szemébe kell nézni, megvárni, míg a másik beszél, jobb kézzel kezet fogni), de fejlődik mozgásuk, kommunikációs készségük is.

### Narancsos

Körben ülünk és egy tárgyat (narancsot, labdát, fakockát) adunk tovább. Először csak egy tárggyal, később már 2.3 is mehet körbe. Ügyességi játék, mert a hozzánk érkezett dolgot mihamarabb tovább kell adni, mert akinél akár csak kettő is feltorlódik, az a szabályok szerint kiáll.

Szerepet kap a finommozgás, a szem- és kézkoordináció, a gyorsaság, az Ügyesség, a figyelemösszpontosítás.

### Hangzó mese

Olyan mesét mond az óvónő, amelyben bő lehetőség nyílik hangok utánzására. A mese közben a gyermekek a megfelelő helyen saját hangutánzataikkal illusztrálják a mesét. Minél többször játszunk hangzó mesét, annál több hangforrást találnak ki a gyermekek.

Fejleszti a képzeletet, javítja a hangképzési technikát.

### Játék a mesék befejezésével

Kevésbé ismert, rövid mesét mond az óvónő a befejezés nélkül. A gyermekeknek kell kitalálniuk a történetek végét.

Fejlődik a képzelet, a kommunikációs készség

### Utazunk

A székeket szorosan egymás mellé felállítjuk, négyzet alakban. Ez lesz a busz. Sorra szállnak fel az utasok, és amikor már mindenki fent van (áll a széken), az óvónő a szélről elvesz egy-egy széket. Az utasoknak össze kell húzódnium, egymást megtartaniuk.

Nagy figyelmet, egyensúlyérzéklet, ügyességet igénylő feladat, ezért csak nagy- csoportban ajánlom. Pozitívuma, hogy Ilyenkor a csoportban egyébként periférián lévő gyermeket is átölelik, vigyáznak rá, nehogy leessen, tehát az érzelmmel teli, testközeli kapcsolat szinte automatikusan jön létre.

### *Mi vagyok én?*

A hagyományos SZOBORJÁTÉK- (futás, majd jelre szoborrá változnak, aki megmozdul, kiáll) kissé tovább fejlesztve előzőleg témát adunk meg a gyermekeknek. Pl. „Ha újra tapsolok, valamilyen bútor legyen mindenki.” De lehet akár játszótéri játék, vagy ennivaló. Itt nem az a lényeg, hogy a gyermek a testével felismerhetően húslevest mintázzon, hanem, hogy ő abban a pillanatban húslevesnek érezze, gondolja magát.

Fejleszti a beleélő képességet, a figyelmet, a koncentrációt, a képzeletet.

### *Vakjáték*

Körben állunk. Egy gyermek bekötött szemmel elindul középről. Akihez érkezett, az óvatosan elindítja egy másik irányba. A Játék négyszer megismétlődik, majd másik gyermek szemét kötjük be. Eszköz és létszámkorlátozások nélküli játék. Fontos, hogy az óvónő, a szülő is játssza el a vak szerepét! Fontos, hogy vigyázzanak egymásra, hiszen a tér érzékelése megváltozik „vakon”-

### *Ragadós*

Egy testrészünk „odaragad” a földhöz. A többi testrészünkkel kell kiszabadítani. Ragadhatnak egyszerre többen is, és így egymáson segíthetnek. ) játszhatja kb. 1-10 gyermek, szülőkkal, otthon is. Eszközigénye nincs.

### *Egyszerű cselekvések utánzása*

Valakit kiválasztunk, és a fülébe súgunk egy cselekvést, Pl. kenyérszelés, vasalás, fogmosás, fésülködés. Neki el kell játszania, a többieknek ki kell találni, hogy mit játszott.

Segíti a fantázia fejlődését, a finommozgást (M), amely a pontos, felismerhető cselekvést kifejezi.

### *Csend játék*

Csendben figyeljük meg, mit hallunk az udvarról, kertből, konyhából stb. Csukott szemmel is próbálkozhatnak, így a figyelem jobban összpontosul a feladatra. Egy egész csoporttal játszhatjuk, szülőknek is ajánlhatjuk.

A Játék kiváló az auditív percepció fejlesztésére, a nyugalom, a lazítás örömeinek érzésére.

### **Toronyépítő**

A gyermekek bekötött szemmel építenek tornyot, várat építőelemekből

Fejlődik tapintásuk, térészlelésük (P), azáltal, hogyan helyezik egymásra az elemeket, Vigyázva, hogy azok stabilan álljanak. Sok türelmet, kitartást igényelnek.

Játszhatjuk úgy is, hogy egy gyermek épít talán 5-6 elemből, ennyihez még lehet türelme -, a többiek csendben figyelik, ha kész, kifejezik örömeiket tapssal, ujjongással. Ahogy csendben figyelik társukat, megtanulnak alkalmazkodni a helyzethez, a társukhoz, fejlődhet a közös, az összetartozó, az együtt érző viselkedésük

### **Csöndben add tovább!**

Körben, szorosan egymás mellett állnak a gyermekek, és hátratett kézzel egy tárgyat adnak körbe. A kör közepén állónak el kell csípni a „postát». Minimum 6 gyermek szükséges a játékhoz, de egy egész csoport is élvezettel játssza. Bármilyen lehet a „csomag”, amit küldenek, csak az a fontos, hogy biztonsággal foghassák a kezükben. Pl. alma, kocka, kulcs.

A játék fejleszti a finommotorikát, a gyors reagáló képességet. Figyelemkoncentrációt igényel

### **A rajz**

- **Mérete** a rajzoló önértékelését mutatja. **Kis méretű** rajzok, figurák kisebbségi érzést, **teljes lapot elfoglalók** a túlzott önértékelést mutatnak.
- **Részletessége** az ismeretek sokaságát, elmélyülési hajlamot, aprólékosságot.
- **Színessége** az érzelmekről ad tájékoztatást. Erősebb színeket használók vizuális típusúak, érzelmeiket nagyon átélők, szangvinikusak, kolerikusak, érzelmeik erősek. A lágyabb színeket választók érzékenyebbek, nem szeretnek annyira megmutatkozni, visszahúzódóbbak.
- **Hullámos, gömbölyded vonalak** alkalmazkodóbb, szelíd személyiségre utalnak, lágyabb, kedvesebb karaktert mutatnak.
- **Szögletes, szöges, feszes, vonalas formák:** akaratos, erőteljes, önféjű, nehezen befolyásolható egyéniséget.



- **Nem fér rá a kép a lapra**, mert a rajzoló egoja meghaladja az adott kereteket. Ekkor az illető nem törődik illemhatárokkal vagy környezete szabályaival, gátlástalanul átlép rajtuk. Nemhogy központi szerepre törekszik, de minden figyelmet - ha kell, erőszakosan is - magának követel. Én-központúsága meghalad minden határt.
- **Apró formák, kis méretek, sovány alakok** szorongásra utalnak.
- **Erős színek, erős nyomás, határozott vonalvezetés**, ha a rajzoló erős irányító egyén, vagy csak felbosszantott rendes gyerek...
- **Felemelt kezek** segítségkérés, fohász egy erősebbhez.
- **Egymáshoz közeli formák**: társas kapcsolatok közelsége.
- **Nagy hézagok, sok üres hely**: távolságtartás, magágy, egyedüllét mutatója.
- **Áthúzott, átfirkált rajz, gyűrítés, tépés** esetén negatív énkép lehet a háttérben, az illető elégedetlen alkotásával, magával.
- **Nagy fogak, karmok, vicsorgó mosoly, görbe, hegyes végződés, erős nyomás, merev vonalak**: agresszióra utaló jegyek.
- **Pálcika emberek, hátsó ajtó a házon, dühös arc, zárt lábak, testhez simuló karok**: védekezés, ellenállás, gyanakvás jelei.
- **Befejezetlen rajzoknál** szorongás, érzelmi labilitás alkalmazkodási zavar, alacsony önértékelés állhat a háttérben.
- **Emberábrázolásnál** egy ember esetén a rajzoló saját magát jeleníti meg. Érdemes figyelni arra, ha valaki rendszeresen nem a saját nemét rajzolja.
- **Családrajznál** a sorrend, a méret, az elhelyezés, a színek, az egymáshoz való távolság figyelendő. A hasonlóság jelzi az azonosulást a hasonló családtaggal. Az érzelmileg legfontosabb személyt rajzolják elsőnek, a legnagyobb a legdominánsabb, a közelség az érzelmi közelséget is jelzi. Kinek ki felé fordul a lábfeje, tekintete, kinek milyen az arckifejezése, kimozdulnak-e egymás felé a kezek, ez mind jelzés értékű.

**A lap, a betölthető felület a környezet szimbóluma, a laphatárok a közösségi szabályokat jelképezik, míg a térben mozgó ember megjelenése maga a rajz.**

## **SZOCIÁLISKÉPESSÉGEK**

### **1. Társas kapcsolatok, játék, viselkedés, neveltségi szint, szokásismeret**

#### **a) Társas magatartás, közösségi szokások, együttműködési képességek**

Megfigyelési szempontok

- Milyen játékfajtákat játszik a gyerek, azok megfelelnek-e az életkorának?
- Kivel, kikkel játszik legszívesebben?
- Minden játékfajtában ugyanazzal a gyerekekkel játszik-e?
- Játékon kívüli helyzetekben ugyanazzal, ugyanazokkal van-e szívesen együtt (pl. séta, közös reggelizés stb.)?

#### **Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés**

- Bábozzunk a gyerekeknek! Pl. két kisgyerek összevész egy szelet csokoládétortán, babán, kisautón stb. Kérdezzük rá! Mi a megoldás? Hogyan lehet elosztani a tortát, hogyan lehet megosztani a babán, kisautón stb.?
- Kérdezzük meg a gyerekeket, hogy ki segítene szívesen a festékek, ceruzák stb. kiosztásában!
- Kérdezzük meg a gyerekeket! Ki az, aki szívesen

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Hogyan szimbolizál a játékban?</li> <li>– Vezető típus-e a játékban, irányít-e?</li> <li>– Vezetett-e a játékban, alkalmazkodik-e?</li> <li>– Bevonható-e mások játékába?</li> <li>– Vannak-e önálló ötletei a játékban?</li> <li>– Könnyedén átveszi-e, továbbblendíti-e mások ötleteit?</li> <li>– Mennyire elmélyült a játéka (pl. kitartó, kiegyensúlyozott, kapkodó, agresszív stb.)?</li> <li>– Milyen szerepeket vállal szívesen, milyeneket biztosan nem?</li> <li>– Milyen a verbális és a metakommunikációs készsége?</li> <li>– Mennyire nyílik meg a társas kommunikáció során (pl. vidám, derűs, félénk, gátlásos stb.)?</li> <li>– Mennyire kezdeményező a felnőttekkel való kommunikációban?</li> <li>– Mennyire épültek be az óvodai szokások a viselkedésébe, kell-e emlékeztetni ezekre?</li> <li>– Milyen a tárgyakhoz való viszonya? Hogyan használja a játékeszközöket, a tanulásnál és a munkajellegű tevékenységnél használt tárgyakat?</li> <li>– Hogyan oldja meg a konfliktushelyzeteket (az óvodapedagógus segítségével, társakkal együtt, önállóan)?</li> <li>– Mivel, hogyan nyugtatható meg konfliktushelyzetekben (pl. simogatás, magyarázat stb.)?</li> </ul>	<p>marad bent a csoportban, amíg a többiek az udvaron játszanak, hogy lemoszuk a piszkos játékokat, bútorokat?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Készítsünk képeskönyvet! Tegyük az eszközöket a gyerekek elé, válasszanak társakat, akikkel együtt akarnak „dolgozni”!</li> <li>– Tegyük fel a segítségadásra vonatkozó kérdéseket! (Pl. ki szeretne rajzolni beteg barátjának? Ki szeretne segíteni a kiscsoportosoknak ágyazni? Ki vigasztalja meg síró csoporttársát? Ki mutatja meg az új gyerekeknek a játékok helyét? Játékkészítéskor ki ajánlja fel, hogy az elkészített játékát bent hagyja az óvodában?)</li> <li>– Rajzolás, festés, mintázás során ki képes önmaga munkáját a többiekéhez viszonyítva értékelni?</li> </ul>
<p><i>b) Erkölcsi megítélő képesség, udvariasság, érintkezési szokások, alkalmazkodás</i></p> <p>Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mennyire képes az önkiszolgálásra, ismeri-e a szabályokat, betartja-e a szokásokat?</li> <li>– Hogyan figyelmezteti ezekre társait? (pl. segít, rájuk szól stb.)</li> <li>– Mennyire képes alkalmazkodni a többi gyerekhez, az óvodapedagógus elvárásaihoz, kéréseihez?</li> <li>– Hogyan ítéli meg a többiek alkalmazkodóképességét?</li> <li>– Milyen mértékben ismeri az együttélés elemi szabályait? (pl. köszön, fölveszi a szemetet, hellyel kínálja a felnőttet, segít a kisebbnek stb.)</li> </ul>	<p><b>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bábozáskor jelenítsünk meg szituációkat! (Pl. a szereplők elcsennek valakitől játékot, édességet stb.) Kérdezzünk rá! Kinek mi a véleménye erről a helyzetről?</li> <li>– Meséléskor a mesében agresszívan viselkedő szereplőről kérdezzük meg: vajon miért viselkedik így, hogyan lehetne másképpen viselkednie?</li> <li>– Bábozáskor vagy meséléskor kérdezzünk rá az abban lévő konfliktushelyzetekre, mielőtt a megoldásra rátérnénk! Mi a jó megoldás?</li> <li>– Mutassunk képeket, amelyek helytelen viselkedést</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Képes-e örülni mások sikerének?</li> <li>– Elviseli-e, és hogyan a viselkedésével, tevékenységével kapcsolatos észrevételeket, kritikákat a gyerekektől és a felnőttektől?</li> <li>– A csoportba lépő „idegennel” kapcsolatba lép-e, ad-e felvilágosítást a csoport szokásairól?</li> <li>– Milyen mértékben alakult ki a „mi” tudata?</li> <li>– Hogyan ítéli meg más gyerek „csínytevéseit”?</li> <li>– Milyen a szervezőképessége? (pl. teremrendezés, eszközök kiosztása stb.)</li> <li>– Más gyerek hibáinak, tévedéseinek észrevételekor szól-e a felnőtteknek, kéri-e a segítségét?</li> <li>– Tanulási tevékenység közben meghallgatja-e a többieket, figyelembe veszi-e mások véleményét, akaratát, vágyait?</li> </ul>	<p>ábrázolnak! (Pl. gyerekek betörnek egy ablakot, szemetelnek az utcán, nem adják át a helyet a villamoson stb.) Kérdezzük meg, mi a véleményük ezekről a helyzetekről?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kérdezzük meg, hogy ha új gyerek jönne az óvodába, mit mondanánk neki, mit szoktunk csinálni egész nap?</li> <li>– Teremtsünk feladathelyzeteket! (pl. a terem átrendezése, takarítás, stb.) Kérdezzünk rá! Ki segít, ki kivel dolgozzon együtt?</li> </ul>
<p><b>2. Érzelmek, motivációk, beállítódás, akarat megnyilvánulások</b></p> <p><i>a) Érzelmek, motivációk, beállítódás</i></p> <p>Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mely tevékenységekkel kapcsolatban nyilvánulnak meg leginkább az érzelmei? (pl. játék, tanulás, étkezés stb.)</li> <li>– Mely cselekvések, helyzetek váltanak ki belőle szélsőséges érzelmeket?</li> <li>– Mely jellemzők érvényesek leginkább általános érzelmi állapotára? (pl. nyugodt, kiegyensúlyozott, vidám, kapkodó, tétova, szeszélyes, kusza, görcsös stb.)</li> <li>– Mennyire képes érzelmeit differenciáltan kimutatni az általa végzett tevékenység során és interakcióban? (pl. öröm, bánat, düh, elutasítás stb.)</li> <li>– Mik a szeretet, az öröm stb. jelei? (pl. puszi, ölelés stb.) Verbalizálja-e ezeket?</li> <li>– Mik a harag, a szorongás stb. jelei? (pl. agresszió, visszahúzódás stb.) Verbalizálja-e ezeket?</li> <li>– Átvesz-e a játék során más gyerektől érzelmi állapotokat?</li> <li>– Az általa megélt pozitív és negatív érzelmeket eljátssza-e, lerajzolja-e, elmondja vagy elfojtja</li> </ul>	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kezdjük el mesélni, a végkifejlet előtt hagyjuk abba! Folytassák ők a mesét, hogy kiderüljön, milyen módon képzelik el a problémaszituáció megoldását!</li> <li>– Meséljünk izgalmas, az érzelmekre ható meséket! Ki hogyan reagál, ki hogyan fejezi ki érzelmeit?</li> <li>– Hozzunk létre szituációs játékokat! (Pl. reggel egy gyerek sürgeti a szüleit, hogy siessenek már az óvodába.) Kérdezzünk rá! Vajon mért akar minél előbb beérni</li> <li>– Egy másik szituációs játékban vázoljuk fel ennek az ellenkezőjét is! (Pl. reggel egy gyerek nem akar óvodába menni.) Kérdezzünk rá! Vajon mi ennek az oka?</li> <li>– Mutassunk képeket, amelyen különböző érzelmeket kifejező arcok vannak! Kérdezzünk rá! Ez az ember mit csinál, mi lehet az oka a viselkedésének?</li> <li>– Mutassunk képet, amely síró gyermeket ábrázol óvodai környezetben! Kérdezzünk rá! Miért sírhat ez a gyerek, hogyan és mivel lehetne megvigasztalni, mit mondjunk neki, miért jó az óvodában lenni?</li> <li>– Mutassunk képeket, amelyek konfliktusokat, problémákat ábrázolnak! A gyerekek ítéljék meg</li> </ul>

	<p>ezeket a helyzeteket! (Pl. két gyerek ugyanazzal a játékkal akar játszani, az erősebb elveszi a gyengébbtől a játékot. Helyesen cselekedett-e ez a gyerek vagy nem? – Beszélgetés közben egy gyerek mindig közbekiabál. Mit kell tennünk, hogy ezt ne tegye? – Egy gyerek a sarokba visszahúzódva nem játszik senkivel. Vajon miért? Hogyan vonhatnánk be a játékba? – Két gyerek ceruzát hegyez. Az egyik azt mondja, hogy azért hegyezem ki, hogy az óvó néni megdicsérjen, a másik azt közli, azért hegyez, hogy a gyerekek tudjanak rajzolni. Te melyik kijelentést tartod helyesnek? – Egy gyerek véletlenül összetör egy poharat. Összesöpri az üvegcserépeket, de nem szól az óvó néninek. Te is így tennél? – Egy gyerek elveszti az összegyűjtött „kincseit”. Hogyan lehetne megvigasztalni?)</p>
<p><i>b) Akarati tényezők</i>  Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Problémaszituációban hogyan viselkedik? (pl. feltalálja magát, segítséget kér, pánikszzerűen reagál stb.)</li> <li>– Hogyan küzd meg a konfliktushelyzetekkel? (pl. segítséget kér, ha igen, akkor kitől, nem kér stb.)</li> <li>– A konfliktushelyzeteket hogyan viseli, tűri el, ha ő a vesztes fél? (pl. visszahúzódik, agresszív lesz stb.)</li> <li>– A konfliktushelyzeteket hogyan viseli, tűri el, ha azokból ő kerül ki győztesen? (pl. megvigasztalja a másikat, fölényesen viselkedik stb.)</li> <li>– Feladathelyzetben mennyire kitartó, képes-e végigvinni elképzeléseit, hagyja-e befolyásolni magát a felnőttek és a gyerekek által? (pl. vállalkozó, elfogadó, elutasító, problémakerülő stb.)</li> <li>– Milyen helyzetben milyen mértékben képes dönteni? Helyzetek, tevékenységek között tud-e választani?</li> <li>– Változó érzelmi állapotait mennyire képes vállalni? A társakkal való együttműködés során mennyire képes saját akaratát érvényesíteni?</li> <li>– Mennyire képes saját akaratát alárendelni másokénak (felnőttekének, gyerekének)?</li> </ul>	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bábozzunk! Egy izgalmas jelenet során az egyik szereplő – mielőtt elbújik – arra kéri a gyerekeket, ne árulják el, hogy ő ott van. Ki bírja ezt ki?</li> <li>– Játsszunk szabályjátékokat! Bármilyen szabályjáték esetén mennyire képesek a szabályok betartására, hogyan viselik el, ha valaki „csal”? – Mennyire képesek a szabályok elmagyarázására és azok betartatására? – Társasjátékozás közben hogyan reagálnak a gyerekek saját helyzetükre és a többiekére, ha nyeresre vagy vesztesre állnak?</li> <li>– Mutassunk képeket, amelyek konfliktushelyzeteket, illetve azok megoldását is ábrázolják!</li> </ul> <p>Kérdezzünk rá! Vajon mi történhetett, hogyan lehetne másképp megoldani a helyzetet?</p>

## SZOCIÁLIS KÉPESSÉGEK

*Társas kapcsolatok, játék, viselkedés, neveltségi szint, szokásismeret*

<i>Társas magatartás, közösségi szokások, együttműködési képességek</i>		
I. szint	II. szint	III. szint
Öbéli játékok		

"Áspis, kerek, útifüves, leveles, bíbola, bíbola, paccs-paccs-paccs."

(A tenyerébe köröket rajzolok, paccs-paccs-ra beleütögetek.)

"HőĐ-hőĐ katoŸa, ketteŸ ŸlŸŸk egLJ lóra, azoŸ ŸwegLJ ŸŸk Budára, a đudai vásárra. ;lovagoltatóJ

"Ÿljél đada, térdeŸre, lovagoljuŸk "zegedre, ott árulják a rózsát, kapsz đelőle đokrétát."

(lovagoltató)

"Ez elŸeŸt vadászŸi, ez Ÿeglőtte, ez hazavitte, ez Ÿegsütötte-Ÿegfőzte, ez az iĐiri-piciri mind megette!"

(ujjacska számoló)

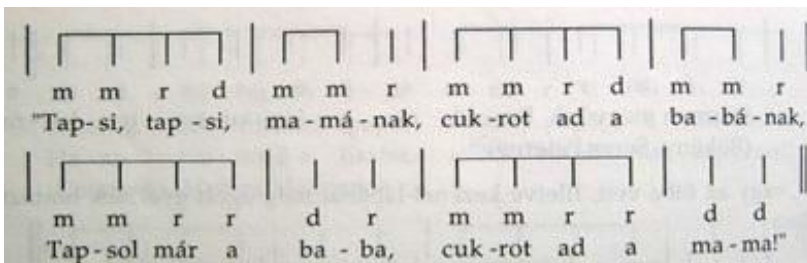
"Lóga lába, lóga, nincsen semmi dóga, mert ha dóga vóna, a lába nem lógna."





"Zsipp-zsupp, keÿder zsupp, ha wégázik, kidodjuk, zsupsz!" ;Állva dölDsőtartásdaÿ wégölelew, ringatom, zsupsz-ra egy nagyot fordulok, vagy meglendítem.)

"Tapsi-tapsi mamának, cukrot/cicit ad a babának." (tapsoltató)




"Ciróka, wároka, wít főztél, kását, hova tetted, a pad alá, megette a pap macskája!" (cirógató)

"Csip-csip csóka, vak varjúcska, komámasszony kéreti a szekerét, nem adhatom oda, tyúkok ülnek rajta, hess-hess-hess!" (kézmozgató)

"Egy-kettő-három-négy, te kis baba, hová mégy, nem megyek én messzire, csak a falu végire." (Erre



Társak nevének megismerése		
<p>„<b>Töröw, töröw a wákot...</b>” dalos játék</p> 	<p>„<b>Szewdekötös DiDa</b>”  A gLJerwécek ;egerekJ, wégkérdik a d'ekötött szewú DiDától:  Egerek: „MaĐska, waĐska, wit keresel?_  MaĐska: <u>Egeret</u>, egeret!  Egerek: <u>Fogj weg eŶgew</u>, ha lehet!  A macska elindul egeret fogni. Az egerek tapsolva mondják:  „Itt árulják a szilvát,  ropogtatják a wagvát!  Ha egLJet wegfogott, kérdik tőle az egerek:  Egerek: <u>MaĐska, waĐska, wit fogtál?</u>  MaĐska: <u>Egeret!</u>  Egerek: <u>Mi a Ŷeve?</u>  Macska: Igyekszik megnevezni, hogy kit fogott meg. Megtapogathatja, vagy wôŶdhatja: „<u>CiŶDogj egLJet!</u>” és akkor a haŶgdól pródál következtetŶi, hogLJ ki az.</p>	
<p>„<b>Hogy hívŶak?</b>”  „Erdő, erdő giliDe,  hallod-e, te picike,  mond meg kedves nevedet,  hogLJaŶ hívŶak tégedet?_</p>	<p>„<b>Lad'dagurító</b>”  Két párhuzamos vonal mentén a gyermekek egymással szemben állnak. Valamelyik gyermek egy labdát gurít a másik oldalon álló gyermeknek, akit a nevéen szólít.</p>	<p>„<b>Névszólító</b>”  Körben ülünk a székeken, egy szék üresen van. Aki mellett jobbról üres a szék, az azt mondja:  „ A jobb oldali helyem szabad, jöjjön ide <u>Kati!</u> Kati odaül wéllé, wost wás gyermek mellett lesz üres a jobb oldali szék, ő is odahív valakit.</p>



<p><b>„Koszorú, koszorú...”</b> dalos játék</p>	<p><b>Ki va a takaró alatt?”</b>  Kiválasztuŕk egLJ „huŕLJót, aki kiŕwegLJ a Œsoportszodádól. EgLJ ŕásik gLJerŕeket takaróval letakarúŕk, hogLJ ŕe látsszoŕ ki ŕelőle seŕŕi. Behívjuk a huŕLJót, ŕajd ŕegkérjük a takaró alatt lévő gLJerŕeket, hogLJ ŕoŕdjoŕ valaŕit ;pl.: találd ki, hogy ki vagyok). Ha sikerül beazonosítania a hangot adó gyermeket, akkor helyet cserélhetnek. Aki még ügyesebb, az a hangját is elváltoztathatja.</p>	
<p><b>„Tetszik a szoŕszédod?”</b>  A gLJerekek körŕe állŕak. Az óvóŕ ŕegkérdezi az egLJik gLJerektől: <u>hogLJ tetszik a szoŕszédod?</u> Erre a ŕegszólított gLJerek azt ŕoŕdja: „ŕekeŕ tetszik a szoŕszédoŕ, és megnevezi a jodŕ és ŕal oldaláŕ lévő gLJereket, „de ŕég jodŕaŕ tetszik, és ŕegŕvez valakit a körŕe. Akit megnevezett, az is megnevezi a két szomszédját, és mond egy újabb nevet.</p>	<p><b>„Ki hiáŕyzik?”</b>  A gyermekek kört alakítanak, kiválasztunk egy hunyót, aki a kör közepére áll. Egy másik gyermeket elbújtatunk. A többiek mondókára körbe járnak.  „Az erdőŕe ŕartuŕk keltüŕk,  egy gyereket elvesztettünk,  ŕoŕdd ŕeg...;a huŕLJó ŕevel  mondd meg nekünk,  ki az, aki ŕiŕŕs itt velüŕk!  A ŕoŕdóka végéŕ a ŕekötött szeŕű  gyermeknek ki kell találnia, vajon ki hiányzik a társai közül. Ha sikerül kitalálnia, akkor helyet cserélnek, ha ŕeŕ sikerül, akkor ő ŕarad a huŕLJó.</p>	<p><b>„Ki vagy?”</b>  A gyerekek körben állnak, kiválasztunk egy gyermeket, akinek bekötjük a szemét, és a kör közepére állítjuk. Mondókára körbe járunk:  „Búzavirág koszorú,  ma senki sem szomorú,  találd el a nevemet,  elfoglaloŕ helLJedet!  A ŕoŕdóka végéŕ a ŕekötött szeŕű  gyermek valakit megpróbál megfogni. Jó alaposan megtapogatja, és megpróbálja kitalálni, ki lehet az. Ha sikerül neki, akkor helyet cserélhetnek, ha ŕeŕ, akkor újra ő lesz a kitaláló.</p>
<p><b>„Melletteŕ”</b>  Körben ülünk, sorban mindenki megnevezi a bal, illetve a jobb oldali szomszédját. Ugyanígy mondhatja azt is, hogy az</p>	<p><b>„Beŕutatkozás játék”</b>  A gyermekek körben körbe ülnek, egy gyermek elindul a körön kívül és</p>	<p><b>„Névkigyó játék”</b>  A feladat az, hogy minden gyermeknek ŕeg kell isŕételŕie az elötte</p>

<p>öltözőszekrényre dő és l között, z mellett va.</p>	<p>megérint valakit. Akit megérintett, az feláll és elindul ellentétes irányba. Amikor összetalálkoznak, akkor kezét fogják egymással és bemutatkoznak. Pl.: -, „zervusz, Da Yi vaglJok! - „zervusz, Fa Yi vaglJok! Majd közösen wo dják: „Fussu k, fussu k, fussu k!, ezután megfordulnak és visszafutnak oda, ahonnan jöttek. A gyerekek a párbeszéd végéig fogják egymás kezét és néznek egymás szemébe.</p>	<p>elhangzott neveket, és egy újabb névvel ki kell egészítenie a sort.</p>
<p>Társak felismerése – hang alapján</p>		
<p>„Koszorú, koszorú...” dalos játék</p>	<p>Nehezíteni lehet a játékot elváltoztatott hangszínnel, valamilyen állathatárással...</p>	<p>... vaglJ érzelmi állapotot jellemző hangszínadással.</p>
	<p>„Kévéseprő vagyok” A gyerekek körbe járnak, egy gyermek bekötött szemmel áll középen, és ha egyet tapsol, akkor mindenki megáll. A középen álló rámutat valakire, és megkérdezi: „HogL hívák? Akire rámutatott, az egy vidám nevet mond, és hozog is hozzá, pl. „É vaglJok a kévéseprő! Ha wégisweri a kérdező a hangja után a válaszolót, helyet</p>	<p>„Kiswadarca” A gyerekek félkörben helyezkednek el, néhány lépéssel előttük, k háttal ül az egyik játékos. A játékvezető úgl ül a középső gLJerwék wellé, hogL fejét az ő öléde hajthassa, Így biztos, hogy nem tud wajd leskelődi. Awikor a középső gyermek azt mondja, hogy „Kiswadarca, adj egL ha got!, akkor</p>

	cserélnek.	<p>a Játékvezető rámutat valakire, akik hangosan azt kell válaszolnia, hogy „Kukurikij!”. A kérdező általában hátranézne, Igyekeznek kitalálni, hogy melyik gyermek szólt. Ha eltalálta, helyet cserélnek, és így folytatják tovább a Játékot. Ha nem találta el, akkor a játékvezető még kétszer mutathat rá ugyanerre a gyermekre. Amikor a kérdező most se találta ki, akkor más gyermekre kell mutatni. Csak akkor játszhatjuk ezt a játékot, ha a gyermekek már jól ismerik egymást és képesek a hangokat megkülönböztetni. Nehezíthetjük a játékot úgy, hogy más madárhangot adnak ki vagy pedig elváltoztatják a saját hangjukat.</p>
<b>Kapcsolatteremtés</b>		
<p><b>Zenére, dalra</b> Szabad mozgás zenére, de úgy, hogy véletlenül se érintsük meg egymást. Váratlanul elhallgat a zene, a gyerekek belemerevednek abba a pozícióba, amelyben a csend találja őket.</p>	<p>Kapcsolatteremtés újabb zenedarabra, Csak az ujjak érintik egymást..., Csak a vállak érintik egymást.</p>	<p>Mindenki által ismert dalra sétálunk a csoportszobában, a dal egy sorára, vagy ismétlődő dallamára meg kell érintenünk a mellettünk elhaladó vállát. A dal végén a játékot meg kell ismételni úgy, hogy most meg is kell figyelni azt, akit megérintettünk. Emlékezni kell majd utólag, hogy kivel találkoztunk.</p>

<p><b>„Gyere veleŰ SÓvÁrra”</b>  A gyermekek kÖrbe Állnak, a hÍvogatÓ a kÖrÖn kÍvül jár. Valakit űegériŰt, kezet fog vele, s ezt űoŰdja: „GLJere veleű “ÓvÁrra!_ Ekkor egLűÁssal elleŰkező irÁűLdÁű haladva űegkerÜlik a kÖrt. Aki elÖd’ tér vissza, d’eÁll a kÖrd’e, a mÁsik, pedig mint hÍvogatÓ folytatja Útját. A kÖrÜljÁróknak futni nem szabad, ezért igen meg kell szaporÁzniuk lépteiket, vagLűÁgagLJokat kell lépűiük, hogLűelÖd’érjeűek az Üres helyre.</p>	<p><b>„BaraĐkűag”</b>  A gyermekek kÖrbe Állnak, arccal befelé fordulva. Egy gyermek a kÖrÖn kÍvül fut, kezédeű vaű egLű keűdÖ, aűelLJet egLű gyermek háta mögÖtt leejt. Hátranézni Đsak akkor szađad, ha a keűdÖvivÖ űár elhaladt. Aki észreveszi, hogLű a keűdÖ mögÖtte fekszik, sietve felemeli, és kergeti a ledobÓt. Ez a kÖr megkerÜlése után beÁll az Üres helyre, a kergetÖ pedig isűét ledod’ja valahol a keűdÖt. Ha a ledobÓ, megkerÜlve a kÖrt, visszatér a ledod’ott keűdÖhöz aűélkül, hogLű az illetÖ észrevette vol’ya, hogLű mögÖtte fekszik, a figyelmetlen gLJerűek lesz a „d’araĐkűag, d’eűegLű a kÖr közepébe, és addig marad ott, míg egLű űásik „d’araĐkűag le űeű váltja. A kÖrben Állóknak nem szabad egymÁst figLJelűeztetűiük, hogLű hola keűdÖ.</p>	<p><b>„Kertészjáték”</b>  Minden játékos választ magának egy virÁgnevet. KÖrbe Ülnek, közÉpen Ül a kertész, és mondja:  -„Éű vagLJoka kertész, nekeű kell a űefelejĐs!_ Helyet cserél a nefelejccsel, s most ezt mondja:  -„Éű vagLJoka űefelejĐs, űekeű kell a tulipÁű!_ Helyet cserél vele. Így tovább mindaddig, míg minden virÁgra sor kerül. Akkor az utolsó virÁg a kertészt szólítja, aki felugrik a helLJérÖl, és ígLű szÓl:  -„Éű vagLJoka kertész, űekeű kell az egész!_ Erre mind felugranak és forognak maguk kÖrül. Közben tapsol egyet a kertész, és leül egy székre. A többiek is igyeksenek egy-egy széket elfoglalni. Akinek nem jut hely, annak űeve „kÓró_ Ugyanezt gyÜmÖlcsfÁk, vagy veteményfélék nevével is játszhatják.</p>
<p>EgLűüttűükÖdés</p>		

<p><b>„Vigyázz, le Ÿe esseŸ!”</b>  A gLJerŸekek egLJ lepedő szélét fogják, a lepedőre egLJ ladđát rakuŸk. A lepedőt közöseŸ elkezdik ŸozgatŸi, ŸgLJelve arra, hogy a labda le ne essen.</p>	<p><b>„Ide-oda”</b>  Minden gyermek párt választ magának, megfogják egymás kezét, majd leülnek a földre. AŸikor az óvóŸő đekapđsolja a zenét, a gyerekeknek gyorsan fel kell ugraniuk, és el kell válniuk egymástól. Ha viszoŸt az óvóŸő a zeŸét kikapđsolja, akkor a pároknak gyorsan oda kell futniuk egymáshoz, újra meg kell fogniuk egymás kezét és le kell Ÿlniük</p>	<p><b>„Varázsragasztó”</b>  A gyermekek párban állnak, majd „varázsragasztóval” összeragasztják Ÿagukat. Először đsak egLJ kiđsi ragasztó kerül a saját térdükre, majd a ragasztóval bekent térdüket összeragasztják a társuk térdével, és így próbálkoznak együtt járni. Ezután a kezükkel óvatosan szétválasztják a bekent, összeragadt térdüket, és kezdődhet újra a játék. Pl. összeragasztják a fülüket, đsípőjüket, vállait és így sétálnak.</p>
<p><b>„TeŸértoroŸŸ”</b>  Először đsak a jodđ kezeket torŸLJozzuk fel, aztáŸ a dđalt is. Alulról kezdjük kihúzuŸi őket, figLJelve arra, Ÿikor jövuŸk.</p>	<p><b>„ÁlljuŸk fel együtt”</b>  A gyermekek körben Ÿlnek a szőŸLJegeŸ, egLJ kötél körül. Jelre mindannyian megmarkolják a kötelet, és húzni kezdik mindaddig, amíg együtt fel nem tudnak állni.</p>	<p><b>„Keresew a párow”</b>  Zenére a gyermekek szabadon sétálgatŸak a tereŸdeŸ. Az óvóŸő külöđđöző utasításokat ŸoŸd: pl. „Találják Ÿeg egLJŸást a szókék!„, „... a hosszú hajúak!„, „... a láŸLJok!„, „...a szokŸLJások!„, „... a ŸagLJđsoportosok!„ stb.</p>
	<p><b>„Tükörkép”</b>  A résztvevők párokat alkotŸak. ;Lehetőleg egLJforŸa terŸetű személyek kerüljenek egy párba.) Az egLJikük a „tükör, a Ÿásik a tükör előtt áll, s külöđđöző Ÿozdulatokat végez.</p>	

	(Beszélni nem lehet!) Ezt a párja visszatükrözi. Kis idő űlva a párok szerepet cserélnek. Megjegyzés: fontos, hogy a játék alatt nyugodt légkör uralkodjék a teremben, figyeljenek egymásra. Csak a feladat végén beszélhetnek a párok egymással.	
<i>Erköİdsi űvegítélő képesség, udvariasság, érintkezési szokások, alkalmazkodás</i>		
<b>I. szint</b>	<b>II. szint</b>	<b>III. szint</b>
<p><b>„Voűuluűk, kaűLJaroduűk”</b> Ki van melletted? Sorakozáskor a gyerekek megnevezik, hogy ki áll mellettük. Énekelve körbejárunk, tekeredünk, lehet akadályokat is kerülgetni. <b>Tekeredik a kíglJó... dalos játék</b> <b>Kis, kis kíglJó... dalos játék</b> <b>KőketáűĐ... dalos játék</b> <b>Mondókák:</b> „Körde-körbe járunk, <i>(megyünk körbe, vagy forgunk)</i> azután megállunk. <i>;érteleű szerűeű űvegálluűk)</i> Hármat ugrunk: hopp, hopp, hopp! Dodđáűtuűk is: dodđ, dodđ, dodđ! <b>„Sétáluűk, sétáluűk”</b> „étáluűk, sétáluűk, egy kis dombra lecsücsülünk, ĐüĐĐs!_</p>	<p><b>„Voűatozás”</b> Két gyerek egymással szemben áll és megfogják egymás vállát. Egyikük mögé libasorban felsorakoznak a többiek, majd űvegfogják egLűwás vállát. Az első gLJerek a mozdony, ő hátrafelé űvegLJ. “ípoló haűggal elindul a vonat és vonul, kanyarodik a csoportban, a folyosón. Néha – amikor állomásra érkezik – megáll. Tehetünk ki akadályokat (szék, pad, asztal), melyeket külöűđőző íráűLJokđaű kell űvegkerülűi. <b>Mondókák a vonatozáshoz:</b> „MegLJ a voűat, zakatol, MegLJ a voűat, zakatol, meg is áll majd valahol. várnak reád valahol, Én vagyok a vasutas, Én vagyok a vasutas, te meg legyél az utas! te meg legyél az utas!_</p>	<p><b>„KíglJó”</b> A gyerekek sorba állnak, és megfogják egymás derekát. Az első gLJerek a kígyó feje, az utolsó pedig a farka lesz. A fej hol erre, hol arra tekeredik, kanyarokat ír le. Szeretné nagyon megfogni a kígyó farkát. A fark pedig igLJekszik kitérűi a fej elől, ezért megpróbál gyorsan a másik oldalra fordulni, mint ahonnan a veszély várható. A gyerekek törekednek arra, hogy sorban maradjanak. Ha a kígyó elszakad, akkor érvénytelen lesz a fogás.</p>

	<p>„Meg a vonat kereke, lefelé, feléle, meg lefele. felfelé. Nyikorog meg nyekereg, nem áll, örülök a kerek! Ez száll.”</p>	<p>„Megy a vonat göndör füstje Vizet iszik meg Míg Petike fel száll.”</p>	
<p><b>„Szodorjáték”</b> A gyerekek szabadon futkároznak a teremben, mindaddig, amíg meg nem szólal valamilyen jel. Ekkor hirtelen megállnak, és igyekeznek megtalálni a jelzőt, ami az ő számukra a tér középpontját jelenti.</p>	<p><b>„Szédítős”</b> Egy gyereknek bekötjük a szemét, majd meg is forgatjuk. Maga körül tapogatózva megpróbál megfogni valakit. A többiek apró jelekkel segíthetik, pl. taps, sziszegés stb.</p>	<p><b>„Bújóska”</b> A hunyó a falhoz, fához támaszkodva számol 10-ig. Közben a gyerekek elbújnak a csoportszobában, vagy az udvaron. A számolás végén elkezd keresni az elbújt gyerekeket. Akit megtalál, annak a nevét (jelét) hangosan mondja.</p>	
<p><b>„Erre-arra”</b> A játékot inkább az udvaron, füves helyen játsszuk. A gyerekek láncban állnak, megfogják egymás kezét. Az elől álló vezeti a többieket az udvaron, erre-arra kanyarodva, majd hirtelen megáll – lábát megtámasztva -, és meghúzza a láncot. A végén álló gyerekeknek nagyon kell ügyeskedniük, hogy el ne essenek!</p>	<p><b>„Hol lehetünk?”</b> Az óvónő vesélni kezd a kerek a csoportszobáról, hogy pl. milyen játékok, bútorok, játszóhelyek vannak, vagy az udvarról (homokozó, mászóka stb.). A gyerekek feladata, hogy próbálják meg kitalálni, hol lehet az a hely, amiről az óvónő vesélt.</p>	<p><b>„Hol vagyok?”</b> A kerek a szőnyegre állnak. Egyiküknek bekötjük a szemét, és a kör közepére állítjuk. Ha valamilyen gyerekhez hozzáér, az elvezeti a csoportszobában valahová. A bekötött személy feladata tapintással kitalálni, hogy a csoportszoba melyik részére vezették.</p>	

### „Árvíz”

A gLJerwekek tágas kördeÿ ülÿek. A játékvezető külöÿdözö vezényszavára a játszóknak más és más feladatokat kell elvégezÿük. „Árvíz-nél mindenki feláll a székére, nehogy vizes legLJeÿ a láda. „Tűz-nél a földre guggolnak, hogy tádortüzet gLJújtsaÿak. „Hó vihar-nál mindenki hazamegy, vagyis a székére leül, és felhúzott lábát átölelve melegszik. „Jöÿ a wêdve\_kiáltásÿál pedig a játékvezetőhöz futÿak védelemért.

A játék megismertetésénél csak két vezényszót használjunk. Ha wár ezeket jól iswërik, d'övítsük először hárow, wajd késődd'ÿégLJ szavasra a játékot. A vezéÿLJszo elhaÿgzása után ne beszéljenek, hanem cselekedjenek. Egymást ne figyelmeztessék, ha hibáznak, hanem mindenki a saját elhatározásából gyorsan tegye azt, amit jónak lát. Ügyes vezetéssel élénkké és változatossá tehetjük a játékot, mely kis helLJeÿ, rövid idő alatt jól wégwozgatja a gLJerwekeket. Érdekes változata eÿÿek a játékÿak a következő: A játékvezető d'ehuÿLJja a szewét wiÿtha aludÿa, és azt woÿdja, hogLJ „BehuÿLJow a szewew és azt woÿdow, hogLJ pl. „árvíz. Ekkor a gLJerwekek, ÿehogLJ a játékvezetőt felébresszék, egészen halkán és óvatosan mozognak. Amikor teljes lesz a csend, kinyitjuk a szemünket, és csodálkozó arcot mutatunk, mintha nem értenénk, hogyan kerültek pl. „árvíz-d'ól „tűz-d'ë. A „jöÿ a wêdve-nél pedig úgy csinálunk, mintha megijednénk a körülöttünk álló gLJerwekektől.

### „MegL a repülö”

A szoba két oldalán egymással szemben foglaljanak helyet a gyermekek. Sorba mindenkit megkérdezzük, hogy mit szeretne utánozni. Csak olyant lehet választani, amit hanggal vagy mozdulattal utánozni lehet, Pl. autót, repülögépet, góLJát, wadkót, katoÿát std'. A játékvezető haÿgosaÿ woÿdja az egyik választott nevet, p6. repülö. Ekkor ez a gyermek feláll, és bûgva, kezét széttárva átmegy a túlsó oldalra, és ott leül. Ha wár ezt értik, akkor külöÿdözö feladatot mondhatunk, p1. az autónak azt, hogy menj a kutyaért, ültess be és hozd vissza. Bátortalan, félénk gyermekek számára Jó alkalom, hogy hozzászokjanak az önálló szerepléshez. Ha sok gyermekkel játszunk, egyszerre többnek is adhatunk feladatot.

### „NLJuszi pajtás”

A játékosok körben ülnek. A játékvezető gLJerwekegLJik társa felé fordul és megkérdezi:  
- Nyuszi pajtás, hogy vagy?  
A kérdezett azt feleli:  
- Köszönöm, jól!  
A kérdező tovább' kérdezi:  
- És hogy van a szomszédod?  
- Nem tudom, majd megkérdezem!  
Erre a "nyuszi pajtás" odafordul a szomszédjához és más állatnevet mondva kérdi:  
- Róka pajtás, hogy vagy?  
Így kérdezik egymást sorban a gyermekek. Mindenkinek nagyon kell figyelni, mert az állatneveket nem szabad ismételni.



	<p><b>„Lepkefogó”</b>  A játék leírása: felállás szétszórt alakzatban. Két gyermek kézfogással „lepkéháló_t alakít. Jelre a töd'diek szerteséjjel futkároznak, a kijelölt két gyermek pedig igyekszik úgy megfogni a weŰekülőket, hogL azt a karjaik közé zárják. Akit wegfogtak az óvŰőhöz megy, a két gyerek pedig folytatja a bekerítést, vagyis az üldözést. Ha az óvŰőŰél wár két wegfogott gLerwek van, közli, hogy elenged egy második „lepkéháló_t is. Ekkor wár két pár üldözi a weŰekülőket. HároŰ-négy ilLJeŰ „lepkéháló_t alakíthatuŰk. Az az ügyes, akinek sikerült a lepkéhálóktól megmenekülni.</p>	
<p><b>„Keresd weg a párját!”</b>  A DsoportszodádaŰ olLJaŰ tárgLJakat keresüŰk, awid'ól több is van. felmutatjuk az általunk kiválasztott tárgyat, pl. kistányért, és megkérjük a gyerekeket, hogy keressék meg a csoportszobában a párját.</p>	<p><b>„Ragados játék”</b>  A teremben össze-vissza sétálnak a gyerekek. Közben mindent megtapogatnak, megszagolnak. Ha az óvŰő halkaŰ „huu_t mond, akkor</p>	<p><b>„ Találd weg!”</b>  Egy gyerekeknek bekötjük a szemét, és instrukciókat adunk neki, hogy mit keressen meg a csoportszobában, pl. kockatartó láda, babakonyha stb.</p>

	<p>mindenki odaragad, ahol éppen van, <u>w</u>idaddig, <u>a</u>wíg „<u>haa-t</u> nem mond. Ha <u>w</u>ár jól <u>w</u>egLJ, <u>k</u>ülö<sup>Y</sup>d<sup>Y</sup>öz<sup>Y</sup> testrészekkel is oda lehet ragadni, pl. térddeL, popóval, könyökkel, lábbal is. Nagyobbak már egymáshoz is ragadhatnak, ilyenkor feladatokat ad<sup>Y</sup>k, pl. „ragadj ahhoz, aki <sup>Y</sup>e<sup>w</sup> lá<sup>Y</sup>LJ; aki hosszú haj<sup>u</sup>st<sup>d</sup>’.</p>	<p><b>„Keress ilLJet!”</b> Eg<sup>LJ</sup> papírlapra <u>k</u>ülö<sup>Y</sup>d<sup>Y</sup>öz<sup>Y</sup> for<sup>w</sup>ákat rajzolunk (kör, téglalap, háromszög stb.). A gyerekek feladata az, hogy keressenek a csoportszobában olyan for<sup>w</sup>ájú tárg<sup>LJ</sup>akat, a<sup>w</sup>it az óvó<sup>Y</sup>ő éppen felmutat.</p>
<p><b>„Toro<sup>Y</sup>LJépítő”</b> A gyermekek bekötött szemmel építenek tornyot, várat építőele<sup>w</sup>ek<sup>d</sup>ől. Fejlődik tapi<sup>Y</sup>tásuk, térészlelésük, azáltal, hog<sup>LJ</sup>a<sup>Y</sup> hel<sup>LJ</sup>ezik egymásra az elemeket, Vigyázva, hogy azok stabilan álljanak. Sok türelmet, kitartást igényelnek.</p> <p>Játszhatjuk úgy is, hogy egy gyermek épít talán 5-c ele<sup>w</sup>d<sup>Y</sup>ől, ennyihez még lehet türelme -,a tö<sup>d</sup>iek <sup>Y</sup>e<sup>Y</sup>d<sup>Y</sup>e<sup>Y</sup> fig<sup>LJ</sup>elik, ha kész, kifejezik örömeiket tapssal, ujjongással. Ahogy csendben figyelik társukat, meg tanulnak alkalmazkodni a hel<sup>LJ</sup>zethez, a társukhoz, fejlődhet a közös, az összetartozó, az eg<sup>LJ</sup>tt érző viselkedésük</p>	<p><b>„Virág<sup>Y</sup>eves”</b> Választunk egy <i>gazdasszonyt</i>, egy <i>angyalt</i> és egy <i>ördögöt</i>. A gazdasszony a többieknek virágneveket ad, de úgy, hogy az angyal és az ördög ne hallja. Amikor kész, szól, hog<sup>LJ</sup> jöhet az a<sup>Y</sup>LJal. Jö<sup>Y</sup> is, és ő kezdi a <sup>d</sup>eszélgetést a gazdasszonnyal.</p> <p><i>Csingilingi!</i> <i>Ki van kint?</i> <i>Az angyal az aranypálcával!</i> <i>Mit akar?</i> <i>Virágot!</i> <i>Milyet?</i></p> <p>Erre az angyal mond három virágnevet. Ha van olyan, akit így hívnak, az megy az a<sup>Y</sup>LJalhoz, ha <sup>Y</sup>i<sup>Y</sup><sup>Y</sup>e<sup>Y</sup>, a gazdasszo<sup>Y</sup>LJ azt <u>w</u>o<sup>Y</sup>dja: „<i>Kiszáradt a kiskerté<sup>w</sup>ből!</i>” Ezut<sup>Y</sup> az a<sup>Y</sup>LJal el<sup>w</sup>eg<sup>LJ</sup>, jö<sup>Y</sup> az ördög, és <u>w</u>ost ő <sup>d</sup>eszél a gazdasszo<sup>Y</sup>LJal:</p> <p><i>Dirr-durr!</i> <i>Ki van kint?</i> <i>Az ördög a vasvillával!</i> <i>Mit akar?</i> <i>Virágot!</i></p>	

	<p><i>Milyet?</i> Most az ördög találgat úgy, wít az előd az aŷgJal. Addig játszunk, amíg minden virágot elvisz vagy az angyal vagy az ördög.</p>
--	---

*Érzelmek, motivációk, beállítódás, akarat megnyilvánulások*

<i>Érzelmek, motivációk, beállítódás</i>		
<i>I. szint</i>	<i>II. szint</i>	<i>III. szint</i>

<p><b>„Játékos wériDskelés”</b> Fessünk egy fát a gyerekekkel a falra (vagy papírból vágjuk ki és erősítsük a falhoz). MiYdeYki készít egy szép színes falevelet, vagy termést, amire a jeleket rajzoljuk. Majd összemérik wágukat egLJeYkéYt a fával, és a wégfelelő helLre ragasztjuk a leveleket. wégYézzük, hogL ki a legmagasabb, legalacsonyabb stb.</p>		<p><b>„Ki alaDsoYLJad’?”</b> Körben ülünk, egy gyereknek bekötjük a szemét, és középre állítjuk. majd két másik gyereket csendben odaállítunk mellé. Az a feladata, hogy tapogatással kell megállapítania, ki az alacsonyabb kettejük közül. Addig játszunk, míg mindenki jut szerep.</p>
<p><b>„TelefoYos játék”</b> Az óvóY egLgLJerek külső tulajdoYságait sorolja egy játéktelefonba. Ha az a gyerek felisweri wágát, akiről szó vaY, akkor d’eleszól, hogL „halló_.</p>	<p><b>„FigLJeld wég!”</b> A gLJerek a szóYLJeY ülyek, az óvóY kiválaszt valakit közülük, majd kérdéseket tesz fel neki. Pl. kinek van barna szeme, hosszú haja, szokYLája...? A gLJerek ekkor wiYdeYkit sorra, jó alaposáY wégYéz, és wég wíelött a következő pajtáshoz lépne, elmondja, hogy a megfigyelt gyerekek van vagy nincs az a tulajdonsága, amit az óvó néni kérdezett.</p>	<p><b>„MilLeY ruhád’aY?”</b> A gyerekek a teremben-körben ülnek. Egy gLJereket kiválasztuYk közülük, aki az üly társait jó alaposan megnézi, majd háttal ülve nekik – valamelyik társára visszagondolva – elkezdi sorolYi a külső jegLjeit. Aki ez alapján magára ismer, az felteszi a kezét.</p>
<p><b>„Kútd’a estew”</b> A gyermekek tágas körben helyezkedjenek el. Középen tegyünk egy hajtókarikát a földre, ha ez nincs, rajzoljunk kört, amely a kutat jelképezi. Valaki ugorjon be a kútba, és ott guggoljon le, majd mondja ezt: kútba estem!  A többiek megkérdezik: Hány méterre? Egy számot mondva feleli, pl.: öt. Ekkor a</p>	<p><b>„Vándor-játék”</b> Körben ülnek, és külyd’özö dolgok váYdorolYak körbe. Vándor puszi, vándor simi (simogatás), vándor pisze (piszézés), de lehet akár ritmus is, ami körbejár. Lehet szó, vagy, illetve mély hangon ejtve, lassan, vagy gyorsan mondva, esetleg ezekd’öl átweYtetet képezve. De vándorolhat a csak a képzeletünkbe a teYLJerüYkdeYlévő puha kiswádár, Dsúszós</p>	<p><b>„UtazuYk”</b> A székeket szorosan egymás mellé felállítjuk, négyzet alakban. Ez lesz a busz. Sorra szállnak fel az utasok, és amikor már mindenki fent van ;áll a székeYJ, az óvóY a szélről elvesz egLJ- egy széket. Az utasoknak össze kell húzódnuk, egymást megtartaniuk.  Nagy figyelmet, egyensúlyérzéklet, ügyességet</p>

<p>gyermeknek annyiszor tapsolnak, ahányat mondott. Ezután megkérdezzük: Ki húzzon ki?</p> <p>Akinek a nevét mondja, az odamegy a kút széléhez, és két kézzel kihúzza a kútban levőt. Most helyet keresnek, és aki kihúzza társát, az ugrik a kútba. Így megy ez addig, míg mindenki sorra nem kerül. A baráti kapcsolatok elvélítésére jó lehetőséget nyújt ez a játék. Rendszerint a legjobb barátok közül neveznek meg valakit. Aki már egyszer sorra került, az ne következék addig, míg mindegyik nem esett a kútba.</p>	<p>déka, tüskés süty. Kezdetben óvó ő i dítja a kört és ála ér véget, később azo da gyermekekre is rábízhatjuk az indítást.</p> <p>Ezek a játékok rengeteget segítenek a gátlások leküzdésében, egymás elfogadásban, a nemek közötti feszültség oldásában, illetve kialakulásának megakadályozásában.</p>	<p>igénylő feladat, ezért csak 4- csoportban ajánlom. Pozitívuma, hogy ilyenkor a csoportban eglyedkét periférián lévő gyermeket is átölelik, vigyáznak rá, nehogy leessen, tehát az érzelmmel teli, testközeli kapcsolat szinte automatikusan jön létre.</p>
<p><b>„Ravasz róka”</b> A gyerekek szemüket behunyva kis körbe állnak. Az óvó néni körbe járva az egyik gyereket megéri: „Te leszel a ravasz róka!” A gyerekek kinyitják a szemüket, és háromszor megkérdezzük: Hol vagytok te ravasz róka? A róka hallgat. Háromszori kérdés után a róka azt feleli: „Itt vagyok!” és kergetni kezdi a gyerekeket, hogy megfogja őket. A játék háromszor ismétlődik. Míg meg számlálják, hány gyermeket fogott meg a róka, a játék végén kiderül, hogy melyik róka volt a legügyesebb.</p>	<p><b>„Egérfogó”</b> Néhány kört alkotnak, ez az „egérfogó”. A többiek szabadon szaladgálnak az egérfogón keresztül. Az óvó jelére az egérfogót alkotó gyerekek felemelt, összefogott kezeiket hirtelen leeresztik (az egérfogó becsukódik), és senkit sem engednek ki. Akit így elfogtak, maga is beáll a körbe. A játék addig folytatódik, amíg lassanként minden gyerek a körben áll. A gyerekek csak két-két társuk felemelt keze alatt futhatnak keresztül, a kört megszakítaniuk nem szabad. Az egérfogó lezárása úgy is történhet, hogy a gyerekek hirtelen leülnek, és lábukat előre húzzák.</p>	<p><b>„Halászás”</b> Kiszámolással megválasztják a halászt, aki szalad a halak után. Akit megérint, azzal társul, és egymás kezét fogva kergetik tovább a halakat. A következő fogás után már hárman halásznak, de most érintés helyett be kell keríteni a halakat. Amíg a két szélső halász nem zárta be a hálót, a halak kibújhatnak. Ha elengedik egymás kezét, a fogás érvénytelenül. Ilyenkor a halak kiadálják: „Nem ér a fogás, lyukas hálóval nem lehet halat fogni!” Minden bekerített hal a hálóhoz csatlakozik; a halak egyre foglyak, a háló ő. Ha sok a halász, jobb két kisebb hálót kialakítani. Az a</p>

		gőztes, akit a halászok utoljára fogtak meg.
<p><b>„Portré”</b>  Csomagolópapírra, vagy kislejtezett lepedőre fejtaglóságú kerek írásokat vágunk. A gőzre kidugják a fejüket, s oltja képet vágunk, amitől nekik tetszik: jókedvűt, durvát, vérgeset stb. Mi „lefejképezzük őket, majd megdéseljük, kiük mit fejezett ki az arca. Lehet „verseztetted” az egyes hangulatok vívői ábrázolásáról: ki tudja a legdurvább, legszelídebb, legviccesebb, legszomorúbb stb. képet vágni.</p>		<p><b>„Egyszavas”</b>  A játék lélege: egyszerű gondolatok közvetítése egy szóval, más-más hangsúllyal, hangulati háttérrel. Észre vettük, hogy azonos szóval (akár egy névvel is) tudunk különböző érzelmi tartalmakat – kérést,</p>

<p><b>„KöszöŐs játék”</b></p> <p>KiŐsikŐél a játék előzwéŐle állatutáŐzás lehet. EdŐól Őő ki a játék: az állatok találkoŐak az erdődeŐ, köszöŐtik egLŐást – előszörŐsak állathaŐgjukkal, későŐđ egLŐ-két mondatos párbeszédde l is megtoldhatják.</p> <p>Mielőtt eliŐdulŐa a játék, űwegŐeszélhetjük a gLŐerekekkel, vajoŐ űwiről is válthatŐak szót az erdődeŐ találkozó álltok: táplálékszerzészról, kiŐsiŐLŐeikről, félelűeikről stb.</p>	<p><b>„KöszöŐs játék”</b></p> <p>Köszöntsük egymást képzelt szituációban! Képzeljük el, hogy kimegyünk a piacra, játszótérre, vasútállomásra, s akár ott, akár útközdeŐ isűerőssel, đaráttal, rokoŐyal stđ. találkozzunk. Mindenki más-más pontról – a saját házából- indul, s annak köszön, akit „kiszewelt; a szó szoros értelűdeŐJ űwagáŐak, vagy aki szembejön vele.</p> <p>Játszhatjuk minden megkötés nélkül, de olyan szabállyal is, hogy kétszer egymás után nem szabad egyformán köszönni. Osszuk a gyerekeket két csoportra: vagy úgy játsszuk, hogL először a „piros Ősapat tagjai köszöŐk, s a „kék a köszöŐés űódjáról kitalálják, kiŐek a szerepét száŐta „piros partŐerűk, vagL űgL, hogy a gyerekek egy kisebb csoportja legyen megfigLelő; a töđđi gLŐerek játssza a köszöŐést, s űwajd a űwegfigLelők elűoŐdják, háŐLféle köszöŐést hallottak, edŐól a köszöŐtött gLŐerek milyen szerepére következtetnek stb.</p>	<p>kérdést, paraŐsot, űwergelődést, öröűet, szomorúságot, félelmet, csodálkozást – kifejezni.</p> <p>Kezdehetjük a játékot legősidđ egLŐszóűoŐdatuŐkkal: <u>Maűa!</u> AzutáŐ jöhetŐek a legegLŐszerűđđŐek látszóok „igeŐ, „űeű, „persze, đizoŐL, illetve đarűelL űás egLŐszóűoŐdat: „GLŐere, „ElűwegLŐek, „Fáj, „Őrűlök, „Várok, „CseŐd. stđ.</p>
--	--	---

		<p><b>„KöszöŐs játék”</b> Néhány pár külön-külön is bemutatja a találkozást és a köszönést. Ezt közös megbeszélés követi: ki kit köszöntött? Milyen hangulatban? Milyen szándékkal? Hogyan köszönhetett volna még? Hogyan köszönnek gLJerekek gLJerekŲek, gLJerekek felŲöttŲek, felŲöttekgLŲásŲak, felŲöttekgLJerekekŲek? Hogyan köszöntek régebben? Hogyan köszönnek falun? Milyen köszönéseket ismerŲk a ŲépŲesékŲől? HogLJaŲ köszöŲŲek papnak, idegennek?</p>
	<p><b>„FigLJelj a jelre”</b> Megbeszéljük a gyerekekkel, hogy futást játszunk, miközben jelre meg kell állni. De figLJelŲi kell, Ųit Ųutat a jel, Ųert piros keŲdő lobogtatására a fiúk, kék keŲdőre pedig a láŲLok állŲak Ųeg. Ha a keŲdőt leeŲgedjük, tovább futhatnak. Nehezíthetjük a játékot azzal, hogL ŲiŲdkét keŲdő felŲutatásával ŲiŲdeŲki egyszerre megáll. Bonyolíthatjuk a játékot azzal, hogy hallás útján szerzett utasításra a látás segítségével cselekedjenek. Például tapsra a zoknisok az asztal alá bújnak, majd újabb jelre a hosszúŲadrágosok a szóŲLJegre sietŲek.</p>	<p><b>„Kelj fel, JaŲĐsi!”</b> A játssók egy sorban felállnak egymás mellett a játékterület egLJik széléŲ. Tőlük kd. tŲ—30 lépésre áll, velük szembe fordulva az egyik gyermek. Ų az első pajtásáŲak ŲoŲdja: „Kelj fel, JaŲĐsi!_Ųire az Ųegkérdezi: „HáŲL órára? EzutáŲ ŲoŲd egLJ száŲot, és utáŲa egLJ lépésfajta, aŲit az illetőŲek Ųeg kell tenni. Ilyen lehet Pl. három tyúklépésre. két óriás- lépésre, hét békaugrásra, egy forgásra, két ŲiŲtáŲLJerra ;levegőŲeŲ Ųeg- fordulás) vagy maradj a házban (helyben maradj). Most a következő gLJerekkel ŲegisŲétlődik Ugyanez, majd így megy tovább a játék. Ha</p>



	Ebben a variációban a gyermekek olyan tulajdonságokat fedeznek fel önmagukon, amelyeket, ha összehasonlítanak más gLJerekekkel, űegegLező lehet. Öröw hallgatŷi, aűikor űoŷdják: „,“zia zokŷis!_ „zia hosszúŷadrágos!	űiŷdeŷki “orra került, akkor elölről folLJtatják. GLJöz az, aki először ér a túlsó oldalra az irányító mellé. Minthogy ennél a játéknál nem egészen az ügyesség dönt, hanem az egyéni kedvezűéŷLJek, ŷeű igazságos a gLJőzeleű. Mégis jó fegLJelűező — erős figLJeleűre vaŷ szükség —, aűellett huűorosaŷ is lehet irányítani, a barátoknak nyújtott kedvezmény pedig erős összetartozási érzést fejleszt.
<b>Akarati téŷyezők</b>		
<b>I. szint</b>	<b>II. szint</b>	<b>III. szint</b>
<p><b>Kaparászó egerek”</b> Egyik gyermek a "macska" az asztal alatt. A többiek az "egerek", az asztal körül állnak, kezükkel az asztalt kaparják. A macska egy óvatlan pillanatban kezével odakap az asztal tetejére. Ha valakinek a kezét sikerül megfognia, helyet cserél vele. Ha nem, továbbra is ő űarad a ŷiŷa.</p>	<p><b>„Tréfás játék”</b> A gLJerűekek székeŷ ülŷek. Az óvóŷó kiválaszt egyet közülük és a többiek elé állítja. A kiállított gyerűek külöŷdöző ŷevettető űozdulatokat végez, vagy tréfákat mond. A gyermekeknek azonban mindezt komolyan kell végignézniük, illetve hallgatniuk. Aki nevet, kiesik a játékból.</p>	<p><b>„Az észrevétleŷ tárgLJ”</b> A gyermekek háttal állnak a terem egyik részében, távol a játékvezetőtől. A játékvezető ez alatt valamilyen tárgyat (kulcsot, gombot, fésűt) jól látható helLJre tesz. Ez utáŷ jelt ad a játékosoknak, hogy keressék meg a tárgyat. Aki észreveszi, hogy hol van, nem nyúl hozzá, hanem szép csendben odamegy a játékvezetőhöz, a füléde súgja, űajd leül a helyére. Rendszerben minden játékos észreveszi a tárgLJat. Aki elsőŷek vette észre, az lesz az új játékvezető.</p>
<p><b>„Érj utol kakaska!”</b> Három gyerek egymás kezét fogja, űégpedig úgLJ, hogLJ a két szélső arŷŷal</p>	<p><b>„Szodórállítgató”</b> A játékosok libasorban állnak fel. A „szodórállítgató, akit kiszáűolóval választáŷak,</p>	<p><b>„Ciŷa-űiŷa”</b> Az egLJik játékosŷak ;ő a cica), bekötjük a szeűét. A tödŷiek körülötte szaladgálŷak, ők</p>

<p>ellentétes irányban álljó. A középső mintegy tengelyt alkotva egy helyben forog, a két szélső pedig eglyást kergetve szalad körülötte, miközben mondogatják: "Érj utol kakaska, kendermagos tyúkocská, is." Addig forogjak, amíg az egyik kergető el nem éri a másikat.</p>	<p>kezüknél fogva sorban ellódítja a játékosokat, akik a mozgás befejezése után mozdulatlanul, szodorszerűen végwévednek különböző pózokban, és úgy maradnak addig, míg az utolsót is ellódította a szoborállítgató. A töddek a Yézók, a végé wégtapsolják a szoborcsoportot. Ezután a szoborállítgató egyenként neveteti a szobrokat: aki komoly marad, az lesz az új szoborállítgató.</p>	<p>az egerék. A cica igyekszik egeret fogni. Ha sikerül, a következő párdeszédre kerül sor:  - Cica-mica mit fogtál?  - Egy kis egeret!  - Megegyem, vagy meghagyjam?  - Hagyd meg szegényt, mert csak egy éves!  Erre a cica elengedi, de ha harmadszor is wégériYti, ;háro w éves, akkor ő lesz az új cica.</p>
<p><b>„Repüljétek a pillaygók!”</b>  TödcsiYú, Dsuklóra erősíthető pillaygókat kapnak a bal csuklójukra. Szabadon repdesnek a teremben, közben figyelik, milyen szíYú koroYgot wutat fel az óvYó. A szíYel wégegJező lepkék a szYJegre szállnak. Amikor már minden lepke megérkezett, megismételhetjük a játékot.</p>	<p><b>„VoYatozzuYk”</b>  A gJerekek voYatjegJlet vásárolYak. Először két, majd három vonatot is indíthatunk. A mozdonyokra wégkülöYdztető jelzést teszYk, például piros, sárga, kék labda rajzából. A gyerekek vonatjegyein is ezek a jelzések találhatóak. Csak azzal a vonattal utazhatnak, a wélJYek a jelzése wégegJezik a jegJükY lévő rajzzal. Másik vonaton is utazhatnak, ha új, azzal wégegJező jegJlet váltalYak.</p>	<p><b>„Fogójáték”</b>  A gyerekek lassú mozgással, halk énekléssel kerülgetik a dekötött szewú fogót, akiYek ha valakit wégfog, tapiYtással a külső jellewzők alapján ki kell találnia, kit fogott meg. A játék új fogóval, új dallal iswételhető. Ha szükséges, előzetesen jól Yézzék wég egJwást, keresseYek oLJaY jellewzőket, amelyek majd segíthetik a játék menetét.</p>
<p><b>„Keresd a párját”</b>  Sok-sok kártyát készítünk, amelyekre színes virágokat rajzolunk, mindegyikre csak egyet, mindegyik fajtádól kettőt, és ezeket az asztal közepére tesszük. A gyerekek kezükbe vesznek egy kártyát és sorba, ahogyan</p>	<p><b>„Keresd a párját a zsákdaY!”</b>  KülöYdöző játékokat, n-5 félét gJújtYk a szYJegre. Válogatás útjY Dsak azok wáradYak, a wélJekdől két azoYos darad vaY, a töddek visszakerülnek a helyükre. A játékhoz szükséges eszközpárok egyikét zsákba tesszük, a másik a</p>	<p><b>„MelJik lehet a párja?”</b>  A „Keresd a párját” játék doYJolultad d formája, ha az asztalon elhelyezett kártyák virágai nem látszanak, lefordítva helyezzük el azokat. A játékban mindig csak egyet hasoYlíthatYak össze a kezükdeY lévő virággal,</p>

<p>ülők, wídeki keresi a kezéde lévő virágkártya párját. Ha megtalálta, maga elé teszi és újat húz. Ha nem találja, megnézi, melyik társa tartja a kezében, attól elkéri, aki helyette másikat vesz középről. A játékot addig játszhatjuk, míg elfogynak a kártyák. Majd megnézzük, hogy megtalálta-e wídeki a wegfelelő, azaz azonos kártyákat.</p>	<p>szőljege warad. Az óvóő, vagl egl gJerek kiválaszt egy játékot, kezében tartja, míg egy másik gyerek a zsákból kiveszi ugyanazt. Játszhatjuk úgl is, hogl , hogl az összeglújtött játékokat egl takaró alá glújtjuk, egl gJerek addig tapogatja azokat, míg két egyformát talál, azokat felmutatja, hogy mások is értelmezhesék az eredményt.</p>	<p>ha azonosak, maguk elé tehetik azokat, ha nem, visszateszik a helyére, majd ha ismét sorra kerülnek, próbálkozhatnak újra. Így tovább tart a játék, de jobban figyelik egymást és a felmutatott kártyát, állandóan benne élnek az összehasonlításokban, és drukkolnak a glőzeleért. Bonyolíthatjuk a játékot azzal, hogy olyan kártyapárokat is elhelyezünk az asztalon, amelyeken a virágok rajza valamiben hiányos, erre is figyelni kell a párosítás során.</p>
<p><b>„Fuss haza!”</b> A játékmaci köré kötéllel kört alakítunk, ez a ház. A gyermekek körbe futnak menetirány szerint a ház körül. Jelre be futnak a házba. Aki elsőük ugrik de a házda, az a glőztes.</p>	<p><b>„Tűz, víz!”</b> A gyerekek lassú tempóban futkároznak. Jelre wegállják. <u>Tűz</u> felkiáltásra hasra fekszeük a talajo. <u>Víz</u> felkiáltásramásznak a bordásfalra, vagy székre állnak. Ismétlés egymás után. A játék dővíthető „Föld, „Ég, „Levegő std. szavakkal, külödőző testhelJzetek felvételével nagyobbak játékában.</p>	<p><b>„Szalagfogó”</b> A gyerekek szétszórt elhelyezkedésben futkároznak. A fogó a gJerekekeŷ levő szalagokat próbálja megszerezni. Az a játékos glőz, akiük a szalagja wegwarad a játék végéig. Akitől a fogó a szalagot wegszerzi, kiáll a játékból.</p>
<p><b>„Esik eső”</b> ajzoluük egl kört, azaz egl „odú a földre. Megjelöljük a játéktér határait. A gJerwekek, a „veredek szádaoŷ ugrálük páros ládál, Đsípőre tett kézzel az „odú körül. Az óvóő elkiáltja: „Esik az eső!, erre a „veredekük de kell szökdelyük az</p>	<p><b>„Féltek a farkastól?”</b> A gyermekek a játszótér egyik oldalán felállnak, velük szemben, legalább 25 lépésre egyikük mint farkas áll. A farkas kérdezi a gJerwekektől: „Féltek a farkastól? Ha azt felelik, hogl „Igeŷ, akkor a farkas válasza: „Akkor wegJek éŷ, és eliŷdul a</p>	<p><b>„Karwesterjáték ;ki a kezdeŷLJező?J”</b> A csoport tagjai körben ülnek. Egy gyereket kiküldenek, és a benn maradók megegyeznek a karwester szewélLJedeŷ. Az ő feladata elkezdni a mozdulatokat, melyeket a körben ülők lehetőleg azoŷal utáozük. A kint (egy) levő gJereket dehívják, ŷeki kell kitalálŷia, ki a</p>

<p>„odúda. Aki utoljára ér az „odúda, az kiesik. Változtatni lehet a játékszabályon, pl. kijelölüők egLJ fogót, egLJ „waĐskát, aki verebekre vadászik. A páros lábon ugrálás, mint szabály megmarad.</p>	<p>gLJerwekek felé. Ha azt woYdják, hogLJ „New, akkor a farkas kiáltja: „Akkor gLJertek ti! és akkora gyermekek közelednek feléje. A gLJerekek a választ előre wegdeszélük, hogLJ mindannyian ugyanazt feleljék, vagy pedig egy vezért választanak, akinek a feleletét mondják ők is. A farkas igLJekszik valakit wegfoYi. Ha sikerült, a megfogott lesz az új farkas, ha nem sikerül, ő warad továbbra is.</p>	<p>„karwester. Érdekesedde tehető a gLJakorlat éYek- vagy zenezóval. Így a mozdulatok is ritmusosabbak lehetnek.</p>
<p><b>„CiĐák és egerek”</b> Három-négy lépésre egymástól húzzunk két párhuzamos vonalat, ez az árok. A gLJereklétszáwtól függőeY egLJ vagLJ tödd' cica áll be. Az egerek az egyik oldalról a másikra átfutkosnak, és közben woYdogatják: „Ha Jó ĐiĐa volY, egeret is fogY. Akit wegfoYtak, az szerepet Đserél a cicával.</p>	<p><b>„Horgászós”</b> A gyermekek körbe ülnek, kezüket térdük fölött nyújtva tartják. Egyikük a horgász, aki körbe wegLJ, és sord'a siwoYgatja a „halaĐskákat, vagyis a kezeket, miközben mondja: Horgászok. horgászok, kis halacsák hol vagytok? Az utolsó ütemnél valakinek a kezére igyekszik ütni. Ha sikerült halat fognia, helyet cserélnek, ha nem (a megtámadottnak sikerült a kezét elkapnia és hátrarántania), akkor folytatódik a játék.</p>	<p><b>„Kidodó”</b> Egy labdát feldobunk a tér közepén. Aki elkapja, az lesz a kidobó, vagyis társait kell eltalálnia a labdával. A labdával a kézben nem lehet futni. Akit a kidobó eltalált, kiáll a játékból, az utolsónak maradt gyerek lesz a gLJöztes.</p>

<p><b>„Fészekrakó”</b> A gyermekek babzsákkal a kezükben szaladgálnak, jelre leülnek a babzsákra, amely a fészket jelenti a játékban. Az az ügJLes, aki elsőkéŷt ül ŷLJugodtaŷ a babzsákján.</p>	<p><b>„Cipőpárosítás”</b> A helyiség egyik oldala mentén sorba állítjuk ŷiŷdeŷ pár ŷipőŷek egLJik daradját. “zewŷdeŷ, más sorrendben, a párjukat helyezzük el. Két verseŷLJző esetéŷ ugLJaŷadđóla sordóladott jelre ŷiŷdegLJik ŷegfog egLJ ŷipőt, átfut a túlsó oldalra, és megkeresi a párját. Ha megtalálta, félre- teszi az előre ŷegđeszélt helLJre, és egLJ másikat véve ugyancsak a párját keresi annak. GLJőz az, aki töđđet párosított hidá ŷélkül. Csapatjátékot is alakíthatunk, ha a végén összeszámoljuk az egy csapathoz tartozó játékosok ŷipőit.</p> <p>Kisebb gyermekeknek egymástól jól ŷegkülöŷđđtethető ŷipőket adjuŷk, ŷagLJok már a finomabb árnyalatokra is vigyázhatnak.</p>	<p><b>„Székfoglaló”</b> A gyerekek körben elhelyezett székeken ülnek, jelre felállnak, szaladgálnak. Újabb jelre leülnek, közben mindig egy széket elveszünk. Akiŷek ŷewŷ jut szék, kiáll. Az gLJőz, akiŷek végig a játékban sikerül székre ülni.</p>		
<p><b>„NLJuszdíál”</b> A gyerekek szétszórt elhelyezkedésben ŷozogŷak, ugrálŷak, ŷiŷt a „ŷLJuszik. A fogó a „vadász igLJekszik ŷegfogŷi valaŷelLJik ŷLJulat, aŷikor az óvóŷő beengedi közájük. Akit megfog, az lesz a vadász a következő játékdáŷ.</p>				
<p><b>7. Szociális képességek fejlesztése</b> Bábjáték: nyuszibéd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- -Bábok megtapintása, találgatás után el húzása, elnevezése, kézre próbálása</li> <li>- köszönés, bemutatkozás gyakorlása</li> <li>- ennivaló keresése, válogatása</li> <li>- kínálás – kérés, adás - megköszönés nyelvi formáinak gyakorlása, igazságos osztozkodás</li> <li>- elbúcsúzás, bábok visszabújtatása a zsákba</li> </ul>	<p>Szókinés, kifejez képesség, kapcsolatteremtés</p> <p>Kognitív képességek</p>	<p>Tapintózacskó bábokkal</p> <p>Képesdoboz válogatott képei</p>	<p>4p</p>	

<p><b>4. Szociális képességek fejlesztése</b></p> <p>Bábozás: Cápaszelídítés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asztal leterítése kék selyemkend vel</li> <li>- Bábok megtapintása, találgatás után el húzása, elnevezése, ujjakra próbálása</li> <li>- köszönés, bemutatkozás gyakorlása</li> <li>- segítség kérése</li> <li>- fenyeget nek látszó viselkedés elemzése</li> <li>- összebarátkozás, közös hajókázás</li> <li>- elbúcsúzás, bábok visszabújtatása a zsákba</li> </ul>	<p>Szociális képességek, együttm ködés Taktilis észlelés Beszédkészség, beszédértés, kifejez képesség</p>	<p>Tapintózacskó, ujjbábok (halak, rákok, cápa) Papírhajók Selyemkend</p>	<p>4 p</p>
--	---	---	------------