

Gondolkodás

Analízis, szintézis

Analízis, szintézis: Puzzle játék

Analízis, szintézis: Keresd a kisképet a nagyképen

Analízis, szintézis: Mi hiányzik a képről?

Analízis, szintézis: Melyek az egyformák? (tréfás rajzok, tárgyak)

Analízis, szintézis: Betűhiány szavakban, mondatban

Analízis, szintézis: Betűpótlás: rövid-hosszú, zöngés-zöngétlen, j-ly stb.

Analízis, szintézis: Főlsleges betű keresése szavakban

Analízis, szintézis: Betűtáblában értelmes szavak keresése

Analízis, szintézis: Szóalkotó játék: betűkockával 6-8 betű kiválasztás, értelmes szó alkotása

Analízis, szintézis: Szótagkereső: összekevert szótagokból szókirakás. Nehezítés: főlsleges szótagok.

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés: Keresd a párját! (összetartozó tárgyak)

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés: Csoportosítás adott szempontok szerint (szín, forma, méret, azonosság, különbözőség)

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés: Csoportosítás, halmazalkotás tárgyakkal, színezéssel, főfogalom keresése

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés: Apró tárgyak válogatása, rendrakás, főfogalom alá sorolás

Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés: Szókapcsolatok gyűjtése

Általánosítás

Általánosítás: Gyűjtőfogalmak szerinti rendezés.

Általánosítás: Gyűjtőfogalomhoz alárendelt fogalom keresése: dobókockára gyűjtőfogalmat jelentő képek ragasztása, gurítás, fogalom keresése.

Általánosítás: Analógiák létrehozása

Összehasonlítás

Összehasonlítás: Mi a különbség? Mi az egyforma?

Összehasonlítás: Ellentétpárok

Összehasonlítás: Szabály felismerési játékok: kakukktojás, barcohba

Összehasonlítás: Dominó: kép, szám, betű, kép-szó, római számok, szorzó stb.

Lényegkiemelés

Lényegkiemelés: Rövid mesék, olvasmány, dal tartalma

Lényegkiemelés: Kép, tárgy és tulajdonságok párosítása

Lényegkiemelés: Képsorok mondanivalójának verbális megfogalmazása.

Ok-okozati összefüggés

Ok-okozati összefüggés: Eseménysor összeállítása: képsor, mondatok

Ok-okozati összefüggés: Megkezdett mondat folytatása, befejezése.

Ok-okozati összefüggés: Képhez tartozó igaz állítások megkeresése, gyűjtése, válogatása

Aritmetikai gondolkodás

Aritmetikai gondolkodás: Ugyanannyi, több, kevesebb fogalmának érzékeltetése változó helyzetekben

Aritmetikai gondolkodás: Mennyiségek, képek, számok, kockák stb. sorbarendezése,

Aritmetikai gondolkodás: Variációs lehetőségek a soralkotásban.

Aritmetikai gondolkodás: Számkép-mennyiség-számnév egyeztetése

Aritmetikai gondolkodás: Számlálás növekvő-csökkenő sorokban

Aritmetikai gondolkodás: Viszonyfogalmak, összehasonlítások, mérések: nagyobb, több, rövidebb stb.

Aritmetikai gondolkodás: Több érzékszerv bevonásával mennyiségek számlálása, egyeztetése pl.

lépegetés, ugrálás, koppantás, mozgás stb.

Alak, szín, forma, nagyság, térbeli helyzetek jellemzői, viszonzszavak használata

Sorozatok előállításának változtatások: kicserélés, eltüntetés, beszúrás; észrevétel, megfogalmazás, eredeti állapot visszaállítása. Játék tárgyakkal, képekkel

Nagy képen kis részlet megtalálása

Puzzle játék, nehezítés fokozatosan

Építs ugyanilyet (pl pálcikából, kockából, legóból stb.)

Labirintus;játék: térben, papíron, mágnessel

Kösd össze/jelöld az ugyanolyat!

Színezd az egyformát egyforma színűre

Egykülönség játék logikai készlettel: sor folytatása □ csak 1 tulajdonságban különbözhet. Győztes: aki az utolsó jó lapot rakta.

Eltérések keresése, jelölése pl. apró különbségek, nagyság, szín, sakkfigurák elrendezése

Hány tulajdonságban különböznek?

Pontsor összekötése □ ábra felismerés □ nehezítés pl. több vonalból álló kép, háttérből kiemelkedő ábra stb.

Alakállandóság (azonos formák különböző méretben, helyzetben)

Alak-háttér megkülönböztetése (mi bújít el?)

Figyelemmegosztás több egyidejű információ megadásával .

Betűk, számok, ábrák felismerés elforgatva, egymásra rajzolva, hiányosan

Rajzolással formák, betűk, számok, képek kiegészítése egészszé (Gestalt látás: egységben látás)

Írott szavakban, számokban adott betűk, betűelemek, számelemek megkeresése, jelölése

Mit takar a folt? Kép, művelet, jel, szám, szó stb.

Tárgyak azonosítása körvonal alapján

Felvillantott képek, információk megfigyelése (látótér növelése)

Képek, számok, betűk átmásolása, négyzethálós felületre, kicsinyítés, nagyítás

Betű-vagy számtáblán megadott betűk, számok, szavak keresése

Hideg-meleg, különféle formák, tárgyak felismerése tapintás alapján (zsákban, kendő alatt stb.)

Bekötött szemmel a tárgyak nagyságának megbecsülése, összehasonlítása

Mit rajzolok a hátadra, tenyeredbe? Vonalak, számok, betűk (nehezítés: ékezetes betűk), formák, szavak

Tedd hátra a kezed! Mit raktam bele? (többféle variáció, pl. egyszerű felismerés; mindenki ugyanazt a tárgyat kapja, csak 1 állítást mondhat □ kitalálás)

Recés anyagból kivágott formák felismerése csukott szemmel

Párosító játék tapintással: letakart tárgyak közül kell megkeresni az egyformákat

Apró tárgyak csoportosítása bekötött szemmel

Párkereső játékok, memory, dominó, kártyajátékok (képek, számok, szorzó, római számok, betűk stb.)

Mi hiányzik? Mi változott? Apró változtatások megfigyeltetése

Gyorsolvasási gyakorlatok. Cél: összkép gyors megragadása. Pl. 5 tárgy 3 sorban, dominó ábrái, ujjak stb.

Megfigyelő játék: körbeadunk egy könyvet (képet, tárgyat stb.), □kérdések (mi a címe, hány oldalas, süt-e a nap stb.), versenyezni is lehet

Papagáj-játék: 3-6 név, tárgy stb. visszamondása helyes sorban

Súgójáték

Hallottad? 3 szót mondunk, elisméltetjük, beszélgetés vagy szavak felsorolása, kopogj, ha hallottad

Zenedoboz, ketyegő óra stb. megkeresése a hang iránya alapján

Osztinató meghallgatása, visszatapsolása, vers, ének kísérése Nehezítés: kétféle osztinató alkalmazása

Formaemlékezet: építsd fel/rakd ki utánam (pálca, kocka stb.). Először minta alapján, majd emlékezetből

Számmemória másképpen: 2-4 szám felmutatása, □megjegyzés, eltakarás. Kérdések, állítások, válasz jelölése írásban (x, □), összehasonlítás, ellenőrzés

Mozgó hangforrás követése bekötött szemmel

2-3 zaj, hang kiválasztása □összefűzés történeté (tréfás, fantasztikus, meseszerű is lehet)

Rövid szöveg, mesehallgatás, ha számokat hallasz, kopogj!

Kinek-minek a hangját hallod? (beszűrődő utcazaj, hangzavar, beszélgetés, zenekar, egymás hangfa, magnófelvételek stb.)

Akusztikus és diszkriminációs gyakorlatok, játékok pl. szó kiegészítése egészszé, hang, szó, szótag kihallása felolvasott, meghallgatott szövegből
Szekvenciák követése pl. hangok, szavak, mondatok ismétlése hallás után, hallási sorrend elismétlése, ismétlőgyakorlatok játékosan
Számsor visszamondása, fordítva is
Kép, helyzet megfigyelése, letakarás, ki mire emlékszik? Kérdésekre (lehet pontgyűjtéssel), variációk: mindenki sorban 1 állítást mond, rajzkészítés közösen, összehasonlítás az eredetivel vagy kiválasztás a hasonlók közül.
Bőrönd Ödön játék: utazni készülünk. Mindenki tegyen 1 valamit a bőröndbe! Több kör, különböző tárgyak. Az nyer, aki a végén a legtöbb dologra emlékszik.
Kép, történet stb. mutatása/ismertetése, rajzold le emlékezetből
Képek, események, jelek összekapcsolása
Erről jut eszembe...asszociációs játék szóban, írásban
Köznapi jelrendszerek alapján való tájékozódás (valóságban, feladathelyzetben, lapon) pl. postán, utcán, bankban, eü int.-ben stb.
Apró tárgyak válogatása, rendrakás, főfogalom alá sorolás

Gyűjtőfogalmak szerinti rendezés
Csoportosítás, halmazalkotás tárgyakkal, színezéssel, főfogalom keresése
Válogató játék: van-e vagy nincs: válogatás meglévő vagy hiányzó tulajdonság alapján
Gyűjtőfogalomhoz alárendelt fogalom keresése: dobókockára gyűjtőfogalmat jelentő képek ragasztása, gurítás, fogalom- vagy képkeresés
Ellentétpárok keresése, gyűjtése, válogatása
Kakuktkojás játékok, melyik nem illik a többi közé? Miért?
Naptár, térkép használata, játékos, tréfás keresési gyakorlatok
Ültetőkártyák elrendezése többféleképpen, lehetőségek szűkítése (x nem akar y mellé ülni)
Szabályjáték másképpen: A kérdező kimegy. A csoport megegyezik egy szabályban□□ki kell találni a szabályt pl. a fiúk igazat mondanak, a lányok nem vagy minden mondat „m”-mel kezdődik stb.
Kérdező játék (nehéz): olvasott szöveg alapján a kérdéseket a gyerek teszi fel, nekünk kell válaszolni
Kérdező játék másképpen: megkezdett történet□csak kérdésekkel lehet továbbhaladni (a kérdésből adódik a következő kérdés a kialakult történet összefoglalása (nehéz, de izgalmas)
Kölcsönkérő játék: Valaki elkéri a labdádat. Nem akarod odaadni. Párbeszéd: tiltó, tagadó szó kimondása nélkül
Fekete, fehér, igen, nem játék
Rákérdezés rövid szöveg állításaira (lehet tréfás vagy megtévesztő is)
Rövid, befejezetlen történet felolvasása, befejezés többféleképpen
Rövid szöveg, vers visszamondása saját szavakkal
Szótárban, lexikonban keresés. Fordított keresés
Ábrák, síkidomok, vonalak (felosztás, felezés stb.) Hány háromszöget, négyszöget, szakaszt stb. látsz?
Szabályfelismerési játékok: kakuktkojás, barcohba, sorozatok, ellentétek, stb.
Számpótlás, számhiány játékosan
Számgyűjtés pl. végződjön t betűvel
Melyik számra gondoltam? Néhány állítás alapján kitalálás. Szerepcserével is.(a gyerek gondol egy számra)

Ernyős játék

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszt: beszédkezdő fejlesztése, kifejező készség, gondolkodás, emlékezet, fogalomalkotás, testséma, szókincsfejlesztés (fontos arra törekedni, hogy a gyermek egész mondatban válaszoljon.)

A játék menete:

Leterítünk egy ernyőt a földre (ez négy színből elkészített körlap, minden színből kettő van de nem egymás mellett), nyolc darab fejformát lerakunk a különböző színekre

(mellékletben megtalálható). A gyerekek mondókára körbe járnak. A mondóka végén leülnek az előttük lévő szín elé. Amikor rájuk kerül a sor, felfordítják és megnézik az előttük levő korongot, majd elmondják, mit látnak rajta:

- milyen szín van előttük?
- mi van a fejformán?
- mi hiányzik róla?
- milyen arcot fejez ki?

Eszközök: ernyő, fejformák a mellékletből

Játék a mesék befejezésével

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: beszédkezdő fejlesztése, kifejezőképesség, fantázia, gondolkodás, emlékezet, szókinccsfejlesztés

A játék menete:

Kevésbé ismert, rövid mesét mond az óvónő – befejezés nélkül. A gyermekeknek kell kitalálniuk a történet végét, tetszés szerint.

Mi tetszett benne?

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: beszédkezdő fejlesztése, kifejezőképesség, fantázia, gondolkodás, emlékezet, szókinccsfejlesztés

A játék menete:

Mondd el mi tetszett a mesében, versben, sétá közben, kirándulás során. Cél: a gyerekek beszélgetése, szókinccsük fejlesztése, kifejezőmódjuk csiszolása. 5-7 éves gyermekek azt is képesek megfogalmazni, hogy miért tetszett az, amiről szó van.

Eszközök: -

Nyuszi pajtás

Javasolt életkor: 4-5-6 évesek

Fejleszti: gondolkodás, emlékezet, figyelem

A játék menete:

A gyerekek körben ülnek. Az első játékos odafordul a mellette ülőhöz:

- Nyuszi pajtás, hogy vagy?- kérdi.
- Köszönöm jól!- válaszolja a másik.
- Hát a szomszédod?- kérdi újra
- Nem tudom, majd megkérdezem – szól, és a másik gyermekhez fordul - s a játék megismétlődik másik állatnevet használva.

Eszközök: -

Válogató

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: gondolkodás, emlékezet, figyelem

A játék menete:

A gyerekek kis képeket kapnak, melyekről hasonló hangzású dolgok láthatók: pl.: doboz,

toboz, kenyér, tenyér, kecske, fecske, ág, ág, gomb, domb. Az óvónő szavakat mond, s azt a képet kell felemelni, amelyiknek a nevét hallják.

Eszközök: képek

Várjáték

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: gondolkodás, emlékezet, figyelem

A játék menete:

Itt lakik, ami úgy kezdődik, hogy „ma”. Olyan szavakat kell keresni, melyek „ma” szótaggal kezdődnek. Pl: malom, majom, madár, macska...

Eszközök A gondolkodás különböző területeinek fejlesztése

Elérkeztünk az értelmi - tanulási képességek, az intelligencia struktúra nemcsak a szakemberek, hanem a köztudat szerint is egyik legfontosabb területéhez. Gondolkodás nélkül valóban nincs tanulási képesség, s a gondolkodási funkciók fejlesztése nagyon fontos a matematika, a nyelvtan tananyagának elsajátításához, megértéséhez.

A gondolkodás különböző területein nemcsak a játékokat mutatjuk be, hanem röviden összegezzük, hogy az egyes gondolkodási funkciók lényegét, szerepüket az iskolai tanulásban, teljesítményben.

Analógiás gondolkodás fejlesztése

Az analógiás gondolkodás alapja, az a szint, ahonnan építkezni lehet, amelyből a "magasabb szintű gondolkodási funkciók" (pld. a fogalmi gondolkodás, a kauzális gondolkodás, az inverz gondolkodás) kiindulhatnak. A szabálykövetés, s az önálló szabályfelismerés, szabályalkotás képességének fejlesztése, s a taníthatóság feltétele. Megléte az iskolaérettség egyik alapkritériuma. Nélküle nincs gyakoroltatás, nincs bevésődés. Az olvasás, a matematika tanítása elképzelhetetlen nélküle. Az iskolára készülő óvodások számára is ajánlott játékos fejlesztése.

Fejezd be a gondolatom!

A játékvezető az irányító, de általában a gyerekek nagyon hamar ráéreznek a szabályra, s ők maguk "indítanak " mondatokat.

A játékvezető eldobja a labdát, s azt mondja: Fejezd be a gondolatom a kutyának négy lába van a csirkének...

Télen hideg van, nyáron...

A kutya ugat, a macska...

Most felsorolunk néhány befejezetlen mondatot, különválasztottuk a kicsik és a nagyok feladatait.

Nagycsoport tavaszától 9 éves korig ajánlott feladatok:

Télen a fejünkre sapkát teszünk, a kezünkre...

Az asztal fából van az ablak...

A hajó a vízen visz minket a repülőgép a...

Télen hideg van, nyáron...

A tollal írunk az ecsettel...

A tenger vize nagy a tócsa...

Az eper piros a citrom...

A televíziót látjuk is, halljuk is, a rádiót...
A kutyának szőre van a madárnak...
A csiga lassú, a nyuszi...
A levest kanállal esszük a tésztát...
Nappal világos van éjszaka...
Az óriás magas a törpe...
A nagypapa már öreg, én még...
A kiabálás hangos a suttogás...
A lányoknak a haja sokszor hosszú, a fiuké általában...
Az ég kék, a fű...
A fogunkkal rágunk az orrunkkal...
A cukor édes az ecet...
A szerda nap, az augusztus...
A toll könnyű, a szikla...
A nyuszi gyáva az oroszlán...
Csütörtök után jön a péntek, július után...
Szerda előtt van a kedd, szeptember...
Az embernek háza van, a madárnak...
(Természetesen a mondatok így is elhangozhatnak: Éjszaka sötét van, nappal... Ezt a játékot érdemes többször is eljátszani, s így az ellentétpárok gyakorlására is alkalmas! Ketten is játszhatjuk, akár hazafelé a boltból vagy vacsorakészítés közben.)

Idősebb gyermekek mondatai:

(Nehezebb változat az, amikor nem az ellentétes tulajdonságot, hanem a hiányzó fogalmat kell megkeresni!)

A könyv papírból készül a ruha...
A hős jutalmat érdemel az áruló...
A gyurma puha a gránit...
Hangos a kiabálás, halk a...
A dobnak van verője, a hegedűnek...
Evés után nem vagyok éhes, hanem...
A kocka szögletes, a labda...
A mi utcánk keskeny, a főutca az...
Az igyekvő diák az nem lusta, hanem...
A rózsza szára vékony a fa törzse...
Az étel ízletes a levegő...
Kutya a puli, kígyó a...
A siker öröm, a kudarc...
Örömmel tölt el a siker, bánattal a...
Egy ember személy sok ember együtt...
A halnak víz kell az élethez, az embernek...
Az asztal fa, a lábas...
Az ember meghal az állat...
Lent van a padló, fent...
Lent van a talaj (föld), fent...
Az óra ketyeg a csengő...
A banán nem egyenes, hanem...
A parketta nem matt, hanem...
Lent van a pince fenn a...
Mindennek van kezdete és...

Fogalmi gondolkodás fejlesztése

A későbbi önálló tanulás feltétele, hogy a gyermekek képesek legyenek fogalmakban gondolkodni. Főfogalom alá rendelni (mondjál nekem gyümölcsöket) és főfogalmat megnevezni (jármű, emlős.)

Sokszor panaszkodnak a szülők, hogy felső tagozatos gyermekük nem tud önállóan tanulni, nem képes egyedül a leckét feldolgozni, értelmezni, a lényegét megragadni, vázlatot készíteni.

Ezen terület fejlesztésére is szükség van az iskolára felkészítés során. Az első osztályos gyermekeknek már a következő főfogalmakat már ismerniük kell: állat, gyümölcs, szerszám, jármű, virág, esetleg bútor, ennivaló. Példákat kell tudnia felsorolni, és a nehezebb feladatot is tudnia kell megválaszolni: Miben egyforma az alma, a körte, a banán, mindegyik... Az alsó tagozatos gyermekeknek például a környezetismert tanulásához, megértéséhez, az értő olvasás fejlődéséhez tudniuk kell fogalmakban gondolkodni, elvonatkoztatni.

Folytasd a sort!

A játékvezető indít: Figyelj, elkezdem a sort, folytasd! banán, narancs, alma. Minden gyermeknek egy új szót kell hozzátenni, gyorsan haladunk, aki sokat gondolkodik, vagy már hallott szót mond, kiesik. A végén a játékvezető megkérdezi mi volt a szabály

Ötletadóként felsorolunk néhány főfogalmat - gyűjtőfogalmat: állat, háziállat, vadállat, gyümölcs, zöldség, szerszám, jármű, játék, élelmiszer, bútor, rovar, bolygó, hangszer, foglalkozás, színek, virág, tantárgy, tulajdonság, sportág, ékszerek, növény. .

(Ovisok is próbálkozhatnak!)

Kakukktójás

Az előbbi játék azon változata mikor a játékvezető azt mondja: Szavakat mondok egy nem illik a többi közé, melyik: alma, barack, paprika, citrom Miért?

Elegendő, ha négy szót adunk meg. Kisebb gyerekeknél eleinte kezdhethetjük három szóval. Tapasztaltuk, hogy ebben a játékban is nagyon szeretik átvenni a játékvezető szerepét a gyerekek.

alma, körte, spenót, cseresznye
sakk, füzet, pöttyös labda, lego
fecske, egér, gólya, veréb
kutya, oroszlán, cica, tehén
tej, tea, fagyó, kakaó
méhecske, veréb, cica, szúnyog
rózsa, tölgy, tulipán, liliom
fekete, zöld, Lilla, sárga
iskola, templom, ház, sátor
teherautó, gördeszka, kerékpár, busz
iskolatáska, olló, harapófogó, kalapács
nadrág, öv, pulóver, ing

tanár, fiú, orvos, fodrász
 gitár, hegedű, kotta, zongora,
 kanyaró, nátha, izomláz, mumpsz
 ezredes, honvéd, tábornok, hadnagy
 Föld, napsugár, Mars, Jupiter
 szomorú, rossz, vidámság, jó
 orr, száj, arc, szem
 karkötő, nyaklánc, karóra, fülbevaló
 játszik, felült, játék, mesél
 cápa, bálna, lazac, béka,
 bors, só, méz, tört paprika
 matematika, ének, számol, testnevelés
 Panadol, Algopirin, Plussz (pezsgőtabletta), Saridon
 (Egyszerűbb sorokkal a nagycsoportosok is próbálkozhatnak.)

Hol járunk, mit csinálunk?

A fogalmi gondolkodás fejlesztésének egyszerű játéka. A szókincs fejlesztésére is alkalmas. Inkább kisebb gyermekek számára ajánljuk, de ha sikerül nehéz szót kitalálnunk a nagyobb gyerekeket is "megmozgathatjuk" vele.

A játékevezető mond egy fogalmat, vagy főnevet: gyógyszerár, vasalás, erdőben, piac stb. és a gyerekeknek olyan szavakat kell mondaniuk, amelyek kapcsolódnak ehhez a fogalomhoz.

Gyorsan haladjunk, itt se legyen gondolkodási idő!

Kiseb gyerekek (óvodásoknak is) fogalmai: iskolatáska, osztály, óvoda, orvosnál, kert, fürdőszoba, tévé, kirándulás, Duna - part, tűzoltó, fodrász, születésnap, Karácsony, állatkert, bevásárlás, könyvtárban...

Nagyobb gyerekeknek ajánlott: atomerőmű, kőkorszak, Északi - sark, űrutazás, Egyiptomi - birodalom, Hannibál, ünnepek, templom, bizonyítvány, zene, szabadidő, magány, társ, politika, család, gyermekkor - felnőttkor...

Az inverz, illetve a divergens gondolkodás fejlesztése.

Az un. magasabb szintű gondolkodási funkciók közül ezek azok, melyek fejlettsége a matematika igazi megértésének, a tantárgyi, anyanyelvi, nyelvtani ismeretek biztos alkalmazásának feltétele. Ezen gondolkodási funkciók szükségesek matematikából pld a nyitott mondatok, pótlások megértéséhez, az önálló szabályalkotás képességéhez, ahhoz, hogy a gyermek képes nemcsak a szorzótábla bevésésére, hanem a maradékos osztás elvégzésére is. El tudjon igazodni a halmazok, a negatív számok és a törtek világában is. Ezen gondolkodási funkcióit kell működtetnie mikor egy témazáró teszt jellegű feladatlapot tölt ki, mikor a helyesírási szabályokat alkalmazza, mikor a saját hibáit ellenőrzi és kijavítja.

A tanulási zavarral küzdő gyermekek fejlesztésében nagyon fontos szerepe van. A korrekciós - korrepetáló foglalkozások akkor igazán hatásosak, ha az olvasási képesség, a számolási készség fejlesztése mellett e gondolkodási funkciókat is fejlesztjük.

Most itt néhány olyan játékot mutatunk be, melyek nem tantárgy specifikusak. További ilyen célra is alkalmas játékokat majd a számolási illetve az anyanyelvi (helyesírási) készséget fejlesztő fejezetekben is bemutatunk.

Barkóba játék

Gyermekkorunk kedves játéka, s többek között a tagadás megértésén keresztül gondolkodni tanít.

- **Kétféle változatát ismertetjük. Egyik a "hagyományos" barkóba.** A játékvezető azt mondja gondoltam valamire, ami él s lehet kezdeni kérdezni: állat? Igen. Erdőben él? Nem. Háziállat? Igen. Négy lába van? Nem. Kotkodácsol? Igen. Tudom, a tyúk az! Kisebb gyerekeknek indításkor adjuk meg ezt a segítséget, hogy azt mondjuk él, vagy azt mondjuk állat, vagy azt, hogy itt van a szobában és nem él. Találgatni (róka? kutya?) nem szabad. Kezdetben játszhatjuk úgy, hogy az egész csapat együtt próbálja kitalálni. Ez fontos része a tanításnak első - második osztályos gyerekeknél, majd egy - egy gyerek a vállalkozó, s később a válaszadó szerepét is átadhatjuk a gyerekeknek. Velük együtt fogjuk tapasztalni, ez sem könnyű feladat!
- **Másik változata** lényegében a figyelem fejlesztéséről szóló fejezetben is ismertetett **Találd ki, hogy ki vagyok!** játék, csak itt nem kell székre kiülni, nem küldünk ki senkit. A válaszadó kihúzza annak a gyerekeknek a nevét, akit a kérdezőnek ki kell találnia. Esetleg mérhetjük az időt, figyelhetjük a feltett kérdések számát.

Igaz vagy hamis?

Szükséges eszköz: esetleg papír és ceruza

Figyeld meg jól amit mondom s dönts el igaz, vagy hamis: Nyáron esik a hó. Nyáron nem esik a hó. Nem nyáron esik a hó.

A vonalas füzetlapra felíratjuk a számokat egymás alá, majd mondjuk sorban a mondatokat s a gyerekeknek csak egy I (Igaz) illetve H (Hamis) betűt kell a számok mellé írniuk. A végén leellenőrizzük.

Kicsit nehezebb változata, ha sorba haladunk és szóban kell válaszolni. Amikor a gyerekek átveszik a játékvezető szerepét, s a tagadásos mondatok egyre nagyobb szerephez jutnak biztosak lehetünk: értik a lényegét, működnek e gondolkodási funkcióik!

Kisebb gyerekek példái:

Reggel sötét van

Egy elefánt nagyobb, mint egy bogár.

Nyáron esik hó.

A grafitceruzámból kifogyott a tinta.

Egy zsiráf kisebb, mint egy ló

Egy felnőtt öregebb, mint egy gyerek.

A nyári szünetben hógolyózz velem!

Egy versenyautó gyorsabb, mint egy roller.

Egy őszibarack savanyúbb, mint egy citrom.

A gyík hosszabb, mint egy kígyó.

A víz, amit megiszol tisztább, mint a sár.

Iskola után jön az óvodába.

Az este van előbb, mint a reggel.
 Elrepülnek a fecskék tavasszal Afrikába.
 Télen eshet az eső.
 Az óra hosszabb, mint a perc.
 Az éjszaka világosabb, mint a nappal.
 Nappal világosabb van, mint éjszaka.
 Egy héten hét nap van.
 Egy kezemen kevesebb ujjam van, mint egy lábamon.
 Egy kezemen kevesebb ujjam van, mint két lábamon.
 Este a hold süt és nem a nap.

A bogár nem nagyobb, mint a ló!

*(Ezek a "tagadások" fejlesztenek igazán, csak a kicsiknél jól elő kell készíteni, egyszerűbb mondatokkal. Kisebb gyerekeknél ajánlott ezt a játékot jó néhány **Barkóba játék** után elkezdni játszani Ezeket a tagadások célszerű nem folyamatosan mondani, hanem bele - bele keverni a többi mondat közé)*

Ősszel az iskola nem kezdődik el.
 A Karácsony nem nyáron van.
 A fecskék tavasszal nem repülnek el Afrikába.
 A fecskék nem ősszel repülnek el Afrikába.
 Nyáron nem esik az eső.
 A hó nem nyáron esik.
 A nap este nem süt.
 Amikor délelőtt van akkor nem süt (nem világít) a nap.
 Nem a nap világít délelőtt.
 Nem este van amikor süt a nap.
 Nem délelőtt (nappal) van amikor süt a nap.
 Karácsonykor nem kell iskolába menni.
 Amikor nem megyünk iskolába, akkor lehet, hogy Karácsony van.
 Amikor iskolába kell menni akkor nem Karácsony van (nincs Karácsony).

Az analitikus-szintetikus gondolkodás fejlesztése

Az a képességünk, amelynek segítségével tudjuk a rész -egész viszony felismerni, értelmezni. Az egészet képes vagyok részekre bontani, az egészet képes vagyok a részek összességéként értelmezni. Képes vagyok a részletek megragadására. Akár a tanulási folyamatok "szimbóluma" is lehet ezen gondolkodási funkciónk Segítségével tudjuk az összetett, többlépcsős szöveges feladatokat megoldani, vázlatot készíteni egy szöveghez, a leckéből a lényegét ki tudjuk emelni. Az első osztályos gyermeknek is szüksége van erre a gondolkodási funkcióra, amikor összeolvasni tanul, amikor leírja a szavakat, amikor szótagol, betűkre, hangokra bont.

(Nagycsoportos óvodás, s első és második osztályos gyermekeink e gondolkodási funkciójának fejlesztésében eredményesen használhatjuk a " puzzle" játékokat is, illetve a hiányos képek felismerése, kiegészítése is alkalmas erre. Utóbbiakat sok iskolára felkészítő foglalkoztató füzetben megtalálhatjuk.)

Rakjuk össze együtt! - Szedjük szét együtt!

Lényege az, hogy én felsorolom a "részeket", s a gyerek megnevezi az "egészet". Azt mondom: pikkely, uszony, fark - ő mondja hal. Azt mondom: lábak, szőr, ugat, - ő mondja kutya. (A "részek" lehetnek tulajdonságok, az "egészhez" kapcsolódó cselekvések, fogalmak is.)

Másik változata, amikor az "egészet" nevezem meg, s neki - nekik - kell a "részeket" megnevezni.

Egyszerűbb állatokkal, fogalmakkal már a kisebb gyerekekkel is játszhatjuk.

Segítségül a példák:

szárny, csőr, toll - madár

csőrög, kagyló, tárcsa- telefon

nyél, söre, száj, tisztítás - fogkefe

levél, szár, bimbó - virág

sárga, savanyú, kerek - citrom

4 kerék, kormány, sebességváltó - autó

pedál, ülés, dinamó - bicikli

cipzár, zsebek, szarak - nadrág

fűző, talp, sarok - cipő

Az analitikus-szintetikus gondolkodás fejlesztésére alkalmas még a **Szóban szó** és a **Szóból szót** játékok is, melyeket a **Helyesírási készséget fejlesztő játékok** között ismertetünk!

Kauzális gondolkodás fejlesztése

Ezen gondolkodási funkciók segítségével vagyunk képesek ok-okozati és időbeli összefüggések felismerésére. Az iskolában már alsó tagozaton szükség van rá a többlépcsős szöveges feladatok megoldásánál, az időbeli tájékozottság (hét napjai, hónapok sorrendje) fejlesztésénél. Szükség van rá akkor is mikor a szövegértés dolgozatban sorrendbe kell állítani a mese történéseit, a szöveg szakaszait.

Tiéd az utolsó szó!

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

Gyorsan játszhatjuk labdával, illetve padban rámutatással, de otthon, séta közben is jól játszható.

Dobom a labdát és rámutatok valakire: Elkezdem a mondatot, fejezd be! Tiéd az utolsó szó!

(Játszhatjuk úgy is, hogy a befejezetlen mondatokat leírom papírcsíkokra, s a gyerekek a játék kezdete előtt húznak egyet-egyét. Így az olvasást is gyakoroljuk.)

Kisebb gyermekek mondatai:

Ősszel lehullanak a fákról a...

Az utcában épült egy magas...

Szeretnék egy pohár vizet...

Télen gyakran hull a...

A háziállatok közé tartozik...

Erdőben él a...

Télen általában van rajtam...

A csapból folyik a...

Minden gyerek óvoda után megy...

A nyár után jön az...

Ma kedd van, holnap lesz...

A cirkuszban fellép a...

Az arc részei...

A virágokat sokat kell...

A gyufával azért nem szabad játszani, mert...

Ha a levesem forró, hogy enni tudjam...

Aki beteg az ne menjen iskolába, mert...

Ha megvágtam az ujjamat, akkor...

A vasútállomáson várjuk a...

Reggel az ablakon besüt a...

Este kinézek az ablakon és világít a...

A könyököm az része a...

Magyarországon csak állatkertben láthatunk...

Nekem a keresztnevem...

Az én vezetéknevem...

Szombaton iskolába...

Az anyu anyukája az én...

A nagypapám az apu...

A húgom az nálam...

A bátyámnak én a...

A szagokat érzem az...
 Az ízeket érzem a...
 A szomszéd néni csengetett, anya megy...
 Apa kedvenc TV műsora...
 Esett az eső ezért most minden...
 A szép ellentéte a...
 A hosszú ellentéte...
 A magas ellentéte...
 A széles ellentéte...
 Az okos ellentéte...
 A gyáva ellentéte...

Nagyobb gyerekek mondatai (9 ill. 10 évtől):

Szaglószerünk neve...
 Nyáron már kora hajnalban énekelnek a...
 Ma kedd van tegnapelőtt volt...
 Ma szerda van egy hét múlva...
 Ma vasárnap van 5 nap múlva...
 Ma csütörtök van 3 nappal ezelőtt volt... (S számtalan variáció.)
 A Népszabadság, a Magyar Hírlap, a Népszava mind...
 Fő hírközlő eszközünk a televízió mellett...
 A Paksi Hírnök megjelenik...
 Mindennek van ellentéte. A háborúé a...
 A ritkái a...
 A mindigé a...
 A biztosé a...
 A rendé
 A hazugságé az...
 A veszteségé a...
 Mindennek van szinonimája (Ha szükséges tisztázhatjuk mit jelent.)
 pld: vidám, megy, fél, szép, kevés, anya, iskola, pénz, hajnal, szomorú, sok, csecsemő, asszony...
 A vadállatok a tüzet...
 Aki fősvény az a pénzt...
 Aki sokszor elkésik arra nem lehet azt mondani, hogy erénye a...
 A hordár viszi a...
 A pincérnek szokás adni...
 A holdsugár az éjszakát...

A nap reggel...

A kofa a gyümölcsöt és a zöldséget...

Hogy is volt ez?

A szövegértés, a rövid távú verbális emlékezet fejlesztését segíti elő kisebb gyerekeknél, s fejleszti a mondatalkotás képességét is (amennyiben azt kérjük a gyerekektől, hogy egész mondatban válaszoljanak).

Nagyobb gyermekek esetében az ok-okozati és időbeli összefüggések mellett az inverz gondolkodást is eredményesen fejleszti.

A játék lényege, hogy mondok egy mondatot, s utána felteszek egy kérdést pld:

Tegnap az udvaron játszottam.

Hol játszottam tegnap?

Mikor játszottam az udvaron?

Mit csináltam tegnap az udvaron?

(Első osztályos gyerekek esetében kérdezzünk rá minden egyes "mondatrésze" ily módon, s várjuk el, hogy egész mondatban válaszolnak. Később nehezíthetem úgy, hogy lerövidül a kérdésem: Hol játszottam, de ekkor legyen a mondat hosszabb, vagy továbbra is várjuk el a rövidebb mondatoknál, hogy minden szó benne maradjon a válaszban.)

Rövidebb mondatok (A kérdéseket nem írjuk le, mert itt kérdezzünk rá minden szóra a fenti példa nyomán):

Balázs kedvenc játéka a piros autó.

A cica lefetyeli a tejet a tálkából.

Az én jelem a pöttyös labda.

Évi leejtette a tányérját.

Kati gyalog megy az iskolába.

Délután Erzsikével labdáztam.

A tanító néni megdicsérte Katit olvasás órán.

Karácsonykor meggyújtjuk a csillagszórókat.

A húgommal megterítettünk a konyhában.

Vacsora előtt bicikliztem az udvaron.

Kakaós csigát ettem reggelire.

Peti szomorú, mert elromlott az autója.

A boltban anya vett nekem gyümölcsöt.

A színes ceruzáimat kifaragtam a hegyezővel.

Vasárnap elmegyünk apával az állatkertbe.

Éjszaka világít a hold.

Nehezebb változat -idősebb (9 éves kortól) gyermekek számára - amikor egy mondaton belül "több dolog történik", s ezek közül kérdezzünk rá csak egy részösszefüggésre, értelmeztetve vele a történetet:

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

Hogyan lett mindenkinek helye a születésnapomon?

- Mici cicánk 9-et kölykezett, ebből már 4-et elajándékoztunk.

Hány kiscicát tartottunk meg?

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

Mire kellett volna vigyáznia Tominak evés közben?

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

Mit csinált a rendőr mielőtt jó utat kívánt?

-Az oroszlánok és a tigrisek más -más helyen élnek: Az oroszlán például az Afrikai szavannák királya, a tigris többek között az ázsiai dzsungelokban

Afrikában találkozunk tigrisekkel?

Hol nem találkozunk oroszlánokkal?

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

Mely napokon nem vetítenek filmet a paksi moziban?

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

Nyitva van a könyvtár kedden délután 4 órakor?

Zárva van a könyvtár pénteken délután?

-Délelőtt negyed tízkor érkezett meg a vonatom a pályaudvarra, a csatlakozásra 20 percet kellett várnom.

Mikor indult a csatlakozás?

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

Hány órát aludtam?

Tegyük gyorsan sorba!

Szükséges eszközök: papírlapokra leírt mondatok (2-3 mondat egymás alatt). Papír nélkül szóban is játszható, de úgy végig a játékvezető olvassa a mondatokat. Így hosszabb és kicsit nehezebb is.

A játék lényege: A néhány mondat egymással összefüggő történetet alkot, és össze vannak keverve. A gyerekeknek kell az eseményeket sorba állítani, s a helyes változatot felolvasni (vagy szóban elmondani). Ez utóbbi a rövid távú verbális emlékezetet is eredményesen fejleszti. A játékot 8 éves kortól ajánljuk.

példák:

- Nagypapa felakasztja a képet a falra.
Anyáék örülnek a megszületett szobának.
Nagypapa belevéri a szöveget a falba.
- A kertész felássza az ágyást.
A kertész a frissen elültetett virágokat megöntözi.
A kertész elülteti a virágokat

- Zsolti felmászik a létrára.
Megérett a cseresznye.
Zsolti leszedi a cseresznyét.
- A kofa leméri a zöldséget.
Anya fizet.
Anya a piacon zöldséget válogat.
- Megcsinálja a testét és a fejet.
A kisfiú hóembert épít.
Söprűt ad a kezébe.
- Zoli kezét nagymama kötötte be.
Zoli megvágta az ujját a késsel.
Zoli segített a konyhában almát hámozni.
- Egyre jobban szakadt az eső.
Hirtelen elsötétedett az ég.
Bőrig áztam.
- Vízet engedek a fogmosó pohárba.
Visszateszem a fogkefém a pohárba.
Fogkrémet nyomok a fogkefére.
- Megtörölközöm.
Lefekvés előtt megfürdöm.
Felveszem a pizsamámat.

- Levelet írtam a nagymamának.
Bedobtam a postaládába.
Leragasztom a borítékot.
Bele tettem a levelet a borítékba.
- Elfoglaltuk a helyünket a nézőtéren.
Meváltottuk a jegyeket.
Sorba kellett állni a jegypénztárnál.
Sötét lett és elkezdődött a film.
- Belebújtam a kabátomba,
Felhúztam a cipőmet.
Kezembe fogtam az esernyőt, mert aznap szakadt az eső.
Felvettem a sálamat és a sapkát.
- Sorba álltunk a pénztárnál.
Mindent megvásároltunk amit anya felírt.
Fizettünk a pénztárnál.
Mindent a kosárba pakoltunk.
- Bezárom a tolltartam.
Kifaragom az összes ceruzám.
Előveszem a tolltartóm (a táskából).
Elrakom a tolltartóm (a táskámba).
Kinyitom a tolltartóm.
- Megnyomom az ajtó mellett a leszállásjelzőt.
Leszállok a buszról.
Felállok a helyemről.

Gondolkodási funkciókat fejlesztő játékok

Több korábban ismertetett játékunknál jeleztük, hogy nagycsoportos óvodásokkal is játszhatóak, most még egyszer kiemelnénk néhány igen fontos területet, melynek megfelelő szintű fejlettsége szükséges az eredményes tanuláshoz.

Analógiás gondolkodás fejlesztése - analógiás sorokon (befejezetlen mondatokon keresztül)

Szeriális (soralkotó) gondolkodás fejlesztése, melyen keresztül a szabályalkotás, szabályfolytatás képességét fejleszthetjük, s erre a matematikában nagy szükség van

- Színes pálcikákból elkezdett sorminták "kerítések" folytatása max. 3-as elem: kék-sárga

sárga – sárga - kék

piros - kék- sárga,

- Sorfolytatás szóban: alma-körte alma-körte, macska-egér-elefánt macska-egér-elefánt, kék-sárga-zöld kék-sárga-zöld..

Fogalmi gondolkodás fejlesztése

A nagycsoportos óvodásuknak a következő fogalmakat kell már iskola előtt (tavasszal) ismerni: ember, állat, gyümölcs, szerszám, jármű (közlekedési eszköz, élelmiszer (ennivaló), növények, virágok, játékok. Tudnia kell kérésre felsorolni pld. virágokat, s meg kell tudnia mondani, hogy mi a közös az almában, a banánban, a barackban..

(Ezen gondolkodási funkciók fejlettségének szükségességéről, feladatfajtaokról az előző fejezetben részletesen írtunk!)

Közvetlen környezet hangjainak felismerése

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszt: figyelem, gondolkodás, emlékezet

A játék menete:

A gyerekek félkörben ülnek lehajtott fejjel, vagy csukott szemmel. Közben különböző hangokat hallatunk.

Minek a hangját hallod? Pl.:

- ajtózár csukódása
- papír morzsolása
- víz csurgatása kancsóból pohárba

Eszközök: minden, amivel hangot lehet kelteni

Mesemondás

Javasolt életkor: fejlettebb 5-6 évesek

Fejleszt: figyelem, gondolkodás, fantázia, szókincs

A játék menete:

A gyerekeknek önmaguk által kitalált mesét kell a társaiknak elmondani.

Eszközök: -

Mesejáték

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, emlékezet, szókincsbővítés, fantázia, beszédkezdés serkentése

A játék menete

Ismert mesékből 2-3 jellemző jelenetet kivágunk és összekeverünk. A gyermekek feladata hogy szétválogassák a különböző mesejelenetekhez tartozó képeket, és sorba rendezzék azokat, beszélgetés a képről.

Eszközök: képek mesékből.

Milyen állatra gondoltam?

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, emlékezet

A játék menete:

Először az óvónő írja körül azt az állatot, amire gondolt. A gyermekeknek ki kell találni, hogy melyik állatról van szó, és utánozni kell a hangját. Majd a gyermek is gondolhat.

Eszközök: -

Mit dobnál ki a teremből?

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, fantázia, szókincs emlékezet

A játék menete:

A gyerekek egymásnak dobják a labdát, aki dobja, gyorsan mond valamit:
„Kidobnám a függönyt!”

„Kidobnám a széket!”

Ha valaki olyat mond, ami már elhangzott, kiesik a játékból, vagy zálogot ad.

Eszközök: labda

Nyuszi pajtás

Javasolt életkor: 4-5-6 évesek

Fejleszti: gondolkodás, emlékezet, figyelem

A játék menete:

A gyerekek körben ülnek. Az első játékos odafordul a mellette ülőhöz:

- Nyuszi pajtás, hogy vagy?- kérdi.
- Köszönöm jól!- válaszolja a másik.
- Hát a szomszédod?- kérdi újra
- Nem tudom, majd megkérdezem – szól, és a másik gyermekhez fordul - s a játék megismétlődik másik állatnevet használva.

Eszközök: -

Gondolkodási funkciókat fejlesztő játékok

Több, korábban ismertetett játékunknál jeleztük, hogy nagycsoportos óvodásokkal is játszhatóak, most még egyszer kiemelnénk néhány igen fontos területet, melynek megfelelő szintű fejlettsége szükséges az eredményes tanuláshoz.

Analógiás gondolkodás fejlesztése - analógiás sorokon (befejezetlen mondatokon keresztül).

Szeriális (soralkotó) gondolkodás fejlesztése, melyen keresztül a szabályalkotás, szabályfolytatás képességét fejleszthetjük, s erre a matematikában nagy szükség van

- Színes pálcikákból elkezdett sorminták "kerítések " folytatása max. 3-as elem: kék-sárga

sárga – sárga - kék

piros - kék- sárga,

- Sorfolytatás szóban: alma-körte alma-körte, macska-egér-elefánt macska-egér-elefánt, kék-sárga-zöld kék-sárga-zöld..

Fogalmi gondolkodás fejlesztése

A nagycsoportos óvodásuknak a következő fogalmakat kell már iskola előtt (tavasszal) ismerni: ember, állat, gyümölcs, szerszám, jármű (közlekedési eszköz, élelmiszer (ennivaló), növények, virágok, játékok. Tudnia kell kérésre felsorolni pld. virágokat, s meg kell tudnia mondani, hogy mi a közös az almában, a banánban, a barackban..

A gondolkodás különböző területeinek fejlesztése

Gondolkodás nélkül nincs tanulási képesség, s a gondolkodási funkciók fejlesztése nagyon fontos a matematika, a nyelvtan tananyagának elsajátításához, megértéséhez.

Analógiás gondolkodás fejlesztése

Az analógiás gondolkodás alapja, az a szint, ahonnan építkezni lehet, amelyből a "magasabb szintű gondolkodási funkciók" (pld. a fogalmi gondolkodás, a kauzális gondolkodás, az inverz gondolkodás) kiindulhatnak. A szabálykövetés, s az önálló szabályfelismerés, szabályalkotás képességének fejlesztése, s a taníthatóság feltétele. Megléte az iskolaérettség egyik alapkritériuma. Nélküle nincs gyakoroltatás, nincs bevésoedés. Az olvasás, a matematika tanítása elképzelhetetlen nélküle. Az iskolára készülő óvodások számára is ajánlott játékos fejlesztése.

Fejezd be a gondolatom!

A játékvezető az irányító, de általában a gyerekek nagyon hamar ráéreznek a szabályra, s ők maguk "indítanak " mondatokat.

A játékvezető eldobja a labdát, s azt mondja: Fejezd be a gondolatom a kutyának négy lába van a csirkének...

Télen hideg van, nyáron...

A kutya ugat, a macska...

Most felsorolunk néhány befejezetlen mondatot, különválasztottuk a kicsik és a nagyok feladatait.

Nagycsoport tavaszától 9 éves korig ajánlott feladatok:

Télen a fejünkre sapkát teszünk, a kezünkre...

Az asztal fából van az ablak...

A hajó a vízben víz minket a repülőgép a...

Télen hideg van, nyáron...

A tollal írunk az ecsettel...

A tenger vize nagy a tócsa...

Az eper piros a citrom...

A televíziót látjuk is, halljuk is, a rádiót...

A kutyának szőre van a madárnak...

A csiga lassú, a nyuszi...
 A levest kanállal esszük a tésztát...
 Nappal világos van éjszaka...
 Az óriás magas a törpe...
 A nagypapa már öreg, én még...
 A kiabálás hangos a suttogás...
 A lányoknak a haja sokszor hosszú, a fiuké általában...
 Az ég kék, a fű...
 A fogunkkal rágunk az orrunkkal...
 A cukor édes az ecet...
 A szerda nap, az augusztus...
 A toll könnyű, a szikla...
 A nyuszi gyáva az oroszlán...
 Csütörtök után jön a péntek, július után...
 Szerda előtt van a kedd, szeptember...
 Az embernek háza van, a madárnak...
 (Természetesen a mondatok így is elhangozhatnak: Éjszaka sötét van, nappal... Ezt a játékot érdemes többször is eljátszani, s így az ellentétpárok gyakorlására is alkalmas! Ketten is játszhatjuk, akár hazafelé a boltból vagy vacsorakészítés közben.)

1. Szótagoljunk együtt!

Játék a szótagolás fejlesztésére. Kétféle változata van. Az egyszerűbb az mikor, mondom a szót, s a gyerekeknek le kell tapsolni, el kell szótagolni (asztal. asz-tal, arany: a-rany...).

Nehezebb változata, amikor azt kérem a gyerekektől, hogy hallott szónak csak az első szótagját mondják meg, s ennél is tovább léphetünk, kérhetjük, hogy csak a 2. illetve utolsó szótagját mondja meg! Kezdetben csak két szótagos, majd hosszabb szavakkal is játszhatjuk.

1. Számlálás oda-vissza

Pld. a 100-as számkörrel való ismerkedés részeként segít a számok egymás utániségének, egymáshoz való viszonyának felismerésében. Az “oda-vissza” irányban

történi számolás hozzájárul a számszomszédok megismeréséhez, az összeadás-kivonás során a tízes átlépés megértéséhez.

Gondolkodási funkciókat fejlesztő játékok

Nagycsoporthoz is játszhatóak.

Szeriális (soralkotó) gondolkodás fejlesztése,

melyen keresztül a szabályalkotás, szabályfolytatás képességét fejleszthetjük, s erre a matematikában nagy szükség van:

- Színes pálcikákból elkezdett sorminták "kerítések" folytatása pl. 3-as elem: kék-sárga-

sárga, piros - kék- sárga

- Sorfolytatás szóban: alma-körte alma-körte... macska-egér-elefánt macska-egér-elefánt... kék-sárga-zöld kék-sárga-zöld...

Fogalmi gondolkodás fejlesztése

A nagycsoporthoz is játszhatóak a következő fogalmakat kell már iskola előtt (tavasszal) ismerni: ember, állat, gyümölcs, szerszám, jármű (közlekedési eszköz), ételiszak (ennivaló), növények, virágok, játékok. Tudnia kell kérésre felsorolni pl. virágokat, s meg kell tudnia mondani, hogy mi a közös az almában, a banánban, a barackban..

A gyermek gondolkodását és beszédét fejlesztő, óvodában alkalmazható játékok

„Cselekedtető játék:

A játék lényege a mozgás, a cselekvés. Az óvodapedagógus adja a utasításokat. Pl. Tedd a labdát a székre! A kék székre tedd a labdát A labdát tedd a szék mögé! stb. A gyermekek a feladat végrehajtásakor ismétljék el a feladatot!

Fejlesztési lehetőségek:

Térpercepció. Térbeli irányok ,viszonyok megismertetése a körülötte levő tárgyakkal.

A téri viszonyokat kifejező verbális kifejezések megtanítása.

„Azt gondoltam, hogy...”

Az óvodapedagógus kezdi a játékot. Azt mondja: „Azt gondoltam, hogy ...“ és Utána valamilyen cselekvést végez. Pl. helyben szökdel, kockából épít valamit, stb. A gyermekeknek, miután felismerték az óvodapedagógus cselekvését, be kell fejezni a mondatot. Pl. Azt gondoltam, hogy ugrálok. Aki kitalálta, az gondolhat. Ettől kezdve már a gyermekek játsszák el illetve fejezik ki szóban gondolataikat.

„Mondd el, mi a szabálya!”

A gyermekek körben állnak, ülnek, az óvodapedagógus közepén egy labdával. „Jól figyeljétek meg, hogy hogyan adom tovább a labdát.” Aki rájön a szabályra, elmondja azt, utána ő állhat be a körbe, találhat ki új szabályt.

Szabály pl. minden második gyermeknek dobja a labdát, csak a lányoknak gurítja, stb.

„Szobor játék”

Kiválasztunk két gyermeket. Úgy állítjuk őket, hogy ne lássák egymást! Ezután egyikük „szobrot” alakít. Úgy áll, ahogy szeretne. A másik a gyermekek irányításával megpróbál ugyanolyanná válni. A csoport mondja, hogy mit tegyen. Pl. Emeld fel a karod és hajlítsd be!, stb. Ha sikerült és a két szobor ugyanolyanná változott, a szereplők cserélődnek. A gyermekek csak szóval irányítsák társukat!

„Ellentétpár játék”

Az óvodapedagógus egy szót mond a gyermeknek, aki annak az ellentétét mondja. Pl. tél-nyár, keserű-édes, kemény-puha, fent-lent, fekete-fehér, lassú- gyors, több-kevesebb, sétál-fut, stb.

Fejlesztési lehetőségek:

- o Térpercepció. A téri viszonyokat kifejező verbális kifejezések megtanítása.
- o Verbális fejlesztés. Cselekvések, térbeli viszonyok-irányok, formák, színek, méret, különbség, ellentétesség.

„Mi hiányzik?”

Néhány tárgyat az asztalra tesz az óvodapedagógus, közösen megnevezzük. (Mondatokat is alkothatunk velük.) Ezután a gyermekek becsukják szemüket, az óvodapedagógus „elvarázsol” egy-egy játékot. Ki kell találni a gyermekeknek szemük kinyitása után „Mi hiányzik?” Nehezítés: egyszerre több játékot dug el az

óvodapedagógus. Játsható így is: egy-egy gyermek egy játék nevét mondja, az óvodapedagógus sorba rájuk mutat, egy gyermeket kihagy, minek a neve maradt ki?

Fejlesztési lehetőségek:

- o Auditív memória fejlesztés.
- o — Vizuális zártság. —
- o Verbális fejlesztés: a tárgyak neve.

„Bumm- játék” Labdázás számolással

A gyermekek labdájukat a földre pattintják, számolnak is hozzá: egy, kettő, három stb minden ötödik számnál azt kell mondani: Bumm! Ez a játék alkalmas a beszéd és a mozgás koordinálására. Mozgásfejlesztésre, szem-kéz koordinációra és a figyelem fejlesztésére.

„Nem látjuk játék”

Gyermekek az óvodapedagógussal szemben helyezkednek el. Az óvodapedagógus szóbeli instrukciót ad, de ezzel ellentétes mozgást végez. Csak a szóbeli instrukció alapján szabad a gyermekeknek cselekedniük, mozogniuk. Az óvodapedagógus mozgását nem szabad utánozni. Pl. azt mondja futás és leül. Gyermek is lehet a játékvezető.

(Figyelemfejlesztés, koncentrációs gyakorlat.)

„Nem halljuk játék”

Az előző Játék ellentéte, a mozgást kell utánozni.

Fejlesztési lehetőségek:

* Nagymozgások: járás, futás, ugrás, mászás, kúszás. Instrukciónak megfelelően.

* Testrészek ismerete valamilyen tárgyat megérintve (pl. szék), ráülve, ráállva, átbújva rajta megtapasztalni a különböző testhelyzeteket a testrészek és a tárgy viszonylatában. (A mozgás és az instrukció szerint)

o Verbális fejlesztés: cselekvések neve, testrészek neve, téri irányok.

„Vidám átöltözés”

Egy gyermeknek megnézzük az öltözékét. Majd kimegy és valamit változtat a ruháján (fel vagy levesz valamit). Amikor bejön, a gyermekek megmondják, mi változott meg rajta. Nehezítés: egyszerre több gyermek is kimehet (2-3) ruhadarabot cserélni.

„Ne Te válaszolj!”

A gyermekek körben ülnek. Bármit kérdez az óvodapedagógus, az a gyermek nem válaszolhat, akire ránéz és rámutat, csak a tőle jobbra, majd balra ülő gyermek.

Fejlesztési lehetőségek: -

* A test koordinációs és személyi zónájának alakítása, az oldaliság kialakulásának segítése.

* Verbális fejlesztés (a kérdés és a válaszok függvényében).

ÉRTELEM FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

HALLÁSFEJLESZTŐ ÉS HANGKÉPZŐ JÁTÉKOK

Hol ketyeg?

Játszhatja: 3 éves kortól 3—25 gyermek Kellék: hangosan ketyegő óra

Egy gyermeket küldjünk ki a szobából. Rejtsük el az elég hangosan ketyegő órát Úgy, hogy ne lehessen látni. csak hallani, pl. ajtó, könyv mögé. szekrény alá stb. Hívjuk be a keresőt, aki a legnagyobb csendben körbejárja a szobát, és figyeli az Óra hangját. Ha már meghallotta és tudja az irányt. akkor igyekszik megállapítani az óra helyét. Erre csak egész nagy Csendben lesz képes. Ha megtalálta. más megy ki helyette.

Hangkeresés

Játszhatja: 3 éves kortól 2—25 gyermek

Egy gyermeket kiküldünk a szobából, egy másikat pedig elbújtatunk valahová pl. szék mögé, asztal alá, sarokba stb., hogy ne lehessen látni. Behívjuk a keresőt, aki megáll az ajtóban, és figyel, hogy merről hallja az elbújt gyermek hangját. Aki elbújik, az néhány hangot énekelve Jelzi hollétét, pl. „itt vagyok” vagy „keress meg” szavakat énekelve mondja, esetleg nyávog vagy ugat. Addig játsszák, míg a kereső rá nem talál. Új szereplőkkel lehet folytatni. Kis gyermekek kedvelt játéka, nagy Öröm és sikerélmény, ha megtalálják a bújót.

Hol szól a csengő?

Játszhatja 3 éves kortól 3-25 gyermek

Három gyermeknek kendővel kössük be a szemét, és vigyük őket a szoba három különböző pontjára. Mindegyiket forgassuk meg jól a tengelye körül, hogy ne tudjon tájékozódni. Valahol a szobában, lehetőleg a három gyermektől egyenlő távolságra megszólaltatunk egy csengőt. A bekötött szeműeknek oda kell menniük, ahol a csengő szól. Aki először ér oda, az a győztes.

Csöpörög az eső

Játszhatja: 3 éves kortól 3—40 gyermek

A gyermekek egyenes háttal asztal mellett ülnek, kezüket az asztalra fektetik. A játékvezető különböző vezényszavaira meghatározott ujj- és kézmozgásokat végeznek, amivel hangutánzó zörejeket hoznak létre. Így a csendes esőtől egészen egy nagy viharig fokozhatjuk a játékot. A sorrendet nem szükséges betartani, kedvünk és belátásunk szerint válogathatunk a felhasználandó vezényszavakban. Csöpörög az eső: felhúzott ujjakkal felváltva ütögetik az asztalt, hogy a körmük is odaérjen mintha zongoráznának.

- o Szitál: nyújtott ujjakkal zongoráznak

- o Esik: két mutatóujjat felváltva ütik az asztal széléhez

- o Jégeső: az ujjpercek csontos végével kopognak

- o Szélvihar: kezeket fej felett lóbálják, mintha fákat fújna a szél

- o Hóvihar: kezeket fel-le mozgatják, mintha a hó szállingózna

- o Mennydörög: ököllel dörömbölnek

- o Villámlik: mindenki felemeli a kezét

- o Bumm: egyszerre lecsapják a tenyereket az asztallapra

- o Kisüt a napocska: egy kezét a magasba nyújtják és az ujjakat szétfeszítik, mintha napsugár lenne

o Lemegy a nap: ökölbe szorított kezüket lassan ölükbe engedik.

Ha már jól ismerik a játékot, behunyt szemmel még jobban figyelhetnek a hangokra. Asztal mellett ülve, hosszabb ideig tartó várakozásnál, pl. ebéd előtt jól alkalmazhatjuk ezt a játékot. A kar- és a kézizmokat erősíti, a finom ujjmozgások begyakorlása különösen az írás-előkészítésnél fontos, ehhez nyújt segítséget ez a játék. A vezényszavakat fokozatosan tanítsuk meg a gyermekeknek, és szigorúan tartassuk be velük a mozdulatokat, nehogy fegyelmezatlenné válják a Játék.

Kismadárka

Játszhatja: 3 éves kortól —25 gyermek

A gyermekek félkörben helyezkednek el, néhány lépéssel előttük, nekik háttal ül az egyik játékos. A játékvezető úgy üljön a középső gyermek mellé, hogy fejét az ő ölébe hajthassa, Így biztos, hogy nem tud majd leskelődni. Amikor a középső gyermek azt mondja, hogy „Kismadárka, adj egy hangot!”, akkor a Játékvezető rámutat valakire, akinek hangosan azt kell válaszolnia, hogy „Kukurikij!”. A kérdező anélkül, hogy hátranézne, Igyekszik kitalálni, hogy melyik gyermek szól. Ha eltalálta, helyet cserélnek, és így folytatják tovább a Játékot. Ha nem találta el, akkor a játékvezető még kétszer mutathat rá ugyan- erre a gyermekre. Amennyiben a kérdező most sem 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.

Sziszegés

Játszhatja: 2 éves kortól 1—40 gyermek

A gyermekek tiszta, szép kiejtését, beszédét fejleszti ez a kedvelt játék. A gyermekekkel szemben foglal helyet a játékvezető, akinek kérdésére közösen vagy egyénileg válaszolnak a gyerekek.

o Hogyan sziszeg a kígyó? sz-sz-sz

o Hogyan zümmög a légy? z-z-z

o Hogyan hívjuk a cicát? c-c-c

o Hogyan pöfög a mozdony? s-s-s

o Hogyan bűg a repülőgép? r-r-r

Még sok hasonló kérdést tehetünk fel a gyerekeknek. Szótagokkal is gyakorolhatjuk a helyes kiejtést. A játékvezető mindent háromszor ismételi, és a gyerekek azonnal utánamondják, illetve vele- mondják a következőket.

Szi, szé, sze, szá, sza, szo, szö, szu, szü

Isz, ész, esz, ász, asz, osz, ösz, usz, üsz

Zi, zé, ze, zá, za, zo, zö, zu, zü

Iz, íz, ez, áz, az, oz, öz, uz, üz

Ci, cé, ce, cá, ca, co, cö, cu, cü

Li, lé, le, lá, la, lo, lö, lu, lü.

GYORS REAGÁLÓKÉPESSÉGET FEJLESZTŐ JÁTÉK

Kaparászó egerek

Játszhatja: 3 éves kortól 6—25 gyermek

Kellék: 1 asztal

Egyik játékos a macska, asztal alá bújva várja az egerek megjelenését. 4—5 gyermek mint egerke körülállja az asztalt, és körükkel kaparásznak a lapján. Elővigyázatosan teszik ezt, mert a macska egy óvatlan pillanatban felkaphat, hogy elfogja az egyik egeret. Akit elfogott, azzal helyet cserél, ha nem kapott el senkit, továbbra is ő marad lent. Ha több a játékos, mint ahányan elférnek az asztal körül, akkor csoportonként cseréljük le az egerkéket.

<p><i>Problémamegoldó képesség</i> Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mennyire képes a gyerek cselekvés útján problémahelyzetet megoldani a mindennapi élet során? – Mennyire képes a cselekvéses problémamegoldásra gondolkodási műveleteket igénybe vevő feladathelyzetben? – Milyen szintű az érzelmi szinkretizmusa? – Milyen szintű az értelmi szinkretizmusa? – Mennyire függenek össze gondolkodásával az átélt tapasztalatokhoz fűződő érzelmei és az esemény időbeli távolsága? – Analóg helyzetekben képes-e a megoldás transzferálására? – Kérdéseinkre mennyire válaszol pontosan, adekvátan? – Képes-e segítséggel javítani megoldásain? 	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> – Válaszoljanak a gyerekek konkrét kérdésekre! (Pl. mi készül a tejből? Mi készül a lisztből? Mi borítja a tyúk testét? – stb.) – Oldjanak meg feladatokat mennyiségek között relációk felhasználásával! – Kipontozott formákat rajzoljanak át, nevezzék meg, hogy mit ábrázol a kép! – Végezzenek kísérleteket! (Pl. melyik merül le vízben, a fakocka vagy a papírhajó? – stb.) Színezzék ki a lap alján található kis ábrák közül azokat, amelyek a lapon nagy méretben is megtalálhatóak! – 8–10 felé vágott képet rakjanak össze! – Rakjanak össze összekevert képeket megfelelő sorrendbe! – Játsszunk puzzle játékot! – Elkezdett ábrát (pl. fej, amelyről hiányzik az egyik szem, a száj stb.) fejezzenek be!
<p>II. ÉRTELMI KÉPESSÉGEK 1. Kognitív szféra <i>a) Gondolkodási műveletek</i> <i>Fogalomismeret, tájékozottság</i> Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> – Milyenek a gyerek ismeretei a közvetlen környezetéről? Ismeri-e azokat a tárgyakat, amelyeket közvetlenül használ, amelyek közvetlenül körülveszik? (pl. bútorok, evőeszközök, játékok, ruhadarabok stb.) – Milyenek az ismeretei a természeti környezetről? Ismeri-e a növényeket, állatokat? (pl. fák, virágok, zöldségek, gyümölcsök, állatok az utcán, kertben, állatkertben, televízióban és a képeskönyvekben stb.) – Ismeri-e a napszakokat? 	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mutassunk képeket, amelyeken az egyes évszakokra jellemző ábrák láthatóak! Kérdés: milyen évszokról szól a mese, a kép? (Pl. a mesében korcsolyáznak a gyerekek stb.) – Játsszunk ugyanezt más rendezőelv szerint, egyéb, a társadalom és a természet jelenségeinek felhasználásával! – A gyerekek képek közül válasszák ki azokat a dolgokat, amelyeket emberek készítenek! – Színezzenek be – adott szempontok szerint – állatokat egy rajzon! (pl. amelyek az erdőben

<ul style="list-style-type: none"> – Ismeri-e az évszakokat? – Mennyire képes megkülönböztetni az élő és az élettelen? – Milyenek az ismeretei a társadalmi környezetről? – Tisztában van-e a családi relációkkal? (pl. testvér, szülő, nagyszülő általában és konkrét családra vonatkoztatva) – Ismer-e foglalkozásokat? (pl. óvodapedagógus, tanár, eladó, orvos, színész, postás stb.) Milyen tevékenységi formákat ismer a ház körül, tapasztalati szinten, közvetlen környezetében? (pl. takarítás, főzés stb.) – Milyen szinten ismeri a közlekedési szabályokat általában és saját környezetében? – Ismereteit képes-e rendszerezni a felnőtt által megadott szempontok szerint? (pl. háziállat–vadállat, fogyasztható növények–dísnövények stb.) – Ismeri-e a dolgok eredetét? (pl. születés, előállítás, növénytermesztés, állattenyésztés stb.) Tud-e ezekre példákat? (pl. a kenyeret sütik, a csirke a tojásból kel ki, a szék gyárban készül stb.) – Ismeri-e testrészeit? – Ismeri-e a nemek közti különbségeket? – Milyen a valóságtudata? Van-e kettős tudata a mesében, a játékban, felismeri-e a csodás elemeket, elkülöníti-e őket a valóságtól? 	<p>élnak, amelyek a ház körül stb.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Feladatlapon karikázzák be a növényeket adott szempont szerint! (pl. amelyeket megeszünk, amelyekkel környezetünket díszítjük stb.) – Válasszanak ki közlekedési eszközöket ábrázoló képek közül közös tulajdonságokkal rendelkezőket! (pl. melyik közlekedik sínen, melyiknek van áramszedője, melyik megy csak városban stb.) – Párosítsanak képeket! Melyik állatnak melyik lehet a kicsinye? – Mutassunk képeket, amelyeket sorrendbe kell rakniuk a gyerekeknek napszakok szerinti történés alapján! – Mondjunk mesét, utána a gyerekek rajzolják le azokat a szereplőket, történéseket, amelyek csak a mesékben fordulhatnak elő! – Képek közül válasszák ki azokat, amelyek meseelemeket ábrázolnak! (pl. hétfejű sárkány, vasorrú bába stb.)
<p><i>Összehasonlítás, megkülönböztetés</i></p> <p>Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felismer-e fogalompárokat? – Felismer-e hasonlóságokat tárgyak, jelenségek között? – Felismer-e különbségeket tárgyak, jelenségek között? – Felismer-e ellentétpárokat? 	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kössék össze a képen az egyforma alakú, méretű, színű tárgyakat! – Keressék meg a képen található tárgyak árnyékát! – Mondják el, mi a hasonlóság egyes tárgyak között szóbeli közlés és képek alapján! (pl. szekér–autó, repülőgép–madár, tévé–rádió stb.) – Döntsék el, melyik a gyorsabb! (pl. ember–autó, ló–villamos stb.) – Döntsék el, melyik a hangosabb! (pl. csirke–

	<p>oroszlán stb.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Döntsék el, melyiknek van magasabb hangja! (pl. harang–csengő stb.)
<p><i>Következtetés, ítéletalkotás, analízis, szintézis</i></p> <p>Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> – Képes-e a gyerek elemi szabályalkotásra? – Észrevesz-e logikai összefüggéseket? – Képes-e saját logikáját követve végigvinni egy beszélgetést? 	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> – Folytassák a szavakat a megkezdett logika szerint! (pl. fű, fa, bokor...; autó, motor, metró... stb.) – Három, azonos témájú (pl. növényeket, közlekedési eszközöket stb. ábrázoló) kép mellé egy vegyes témájú képsorozatból válasszák ki az odaillőket! – Játsszanak szóbeli logikai játékokat! (Pl. minden ló szereti a szénát. Csillag egy ló. Tehát...) – Játsszanak logikai játékokat mesébe ágyazva! (Pl. anyu sütni akar. Kell a sütéshez liszt, tojás, tej, cukor. Előkészített majdnem mindent, benézett a hűtőszekrénybe, ezután leküldte Jutkát a közértbe. Vajon miért volt erre szükség?)
<p><i>Konkretizálás, általánosítás, csoportosítás, osztályozás</i></p> <p>Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> – Képes-e a gyerek az egyesről az általánosra vonatkoztatni? – Képes-e az általánosból egyedi, konkrét megállapításokra? – Képes-e azonos kategóriákba tartozó elemek felismerésére? 	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mutassunk képeket! Színezzék be a gyerekek azokat, amelyek élőlényeket ábrázolnak! – Mutassunk képet, amely a négy évszakot ábrázolja! Kérdezzünk rá! Vajon miért éppen négy kép van ezen a lapon? – Mutassunk képet, amelyen emberek dolgoznak! (Mindegyik mást csinál, a gyerekek által ismert cselekvéseket végez.) Kérdezzünk rá! Mit csinálnak az emberek? Soroljunk fel testrészeket: kar, láb, fej, ujj stb. Aztán részletezzék, mi hol található! (pl. mi minden van a fejen stb.) – Játsszunk kakukktojás játékot (képről és szóban)! Mi nem illik oda? Meg tudják-e magyarázni, hogy miért? – Találjanak ki a gyerekek maguk kakukktojást (képeken és szóban)!

ÉRTELMI KÉPESSÉGEK*Kognitív szféra*

<i>GoYdolkodási wu'veletek / Fogalowisweret, tájékozottság</i>		
I. szint	II. szint	III. szint

<p>„Kertészjáték” Minden 6—8 gyerekre válasszunk egy kertészt, akik a játék elején kimennek a szobából. Ezalatt a gyermekek keresnek maguknak egy virágnevet, és azt jól megjegyzik. Bejönnek a kertészek, megállnak egymás mellett, és sorba megneveznek egy-egy) virágot. Aki olyan virágot kért, amit nem látunk, azt félreülteti a „kertész”, aki a játék végén összesíti a virágokat.</p>	<p>„Hol vannak?” A játékvezető kezd arról, hogy képzeletben merre jár, mit lát. A gyermekek feladata az, hogy a történet alapján kitalálják, hol vannak. Míg a gyermekek korábbiak megfelelő színeket állítunk össze a történet anyagát. Járhatunk húsüzletben, és akkor felsoroljuk, hogy látunk kést, bárdot, zsírt, olajat, deszkát stb. és csak a végén említjük, ha még nem találták volna ki, a húst. Hasonlóképpen más üzleteket is sorra vehetünk, de kirándulhatunk hegyekbe, nyaralhatunk a Balatonon vagy repülhetünk a világűrbe. Az a gyermek, aki az eldőlés közepén kitalálja, hogy hol tartózkodunk, hangosan megmondhatja, hogy mit gondolt. Ha tévedne, tovább mesélünk. Olyan változatban is játszhatjuk, hogy csak a történet elejével kérdezzük meg őket, hogy ki mit gondol. Fejlett csoportoknál az egyik gyermek mondja el a történetet. Élményszerű lesz az elbeszélés, ha nemcsak felsorolásra szorítkozunk, hanem színes, érdekes mesével tarkítjuk.</p>	
<p>„Kivágójáték” Tükörrel szemben állva saját személyének</p>	<p>„Segítsük Kati!” Kati a babák anyukája, segítünk neki</p>	<p>„Mi hiányzik?” Lapokra egyenként rajzoljuk a hiányzókat, majd</p>

<p>felismerése: szemszín, hajszín, hajhosszúság, ruhadarabok felsorolása a testrészeken. másik gyermekkel, társával összehasonlítja magát, hasonlóságokat keres. Nemek megnevezése is történhet.</p>	<p>felöltöztetni a gyermekeit. Kati lehet bárki a csoportból. A ruhák közül kiválasztjuk, amit a babára adunk. Öltöztetés közben megnevezzük a ruhadarabokat, és a testrészeket, amelyekre ráillenek. Gyakoroljuk a gombolást, kötést. Mielőtt felöltöztetjük a d'ad'ákat, d'eszélgetü'ük arról, w'el'ik d'ad'ára w'el'ik ruha, d'ip'ó illik. Össeillenek-e azok a színek, amelyeket választottunk. Melyik baba nagyobb, melyik kisebb, melyiknek szélesebb a dereka stb.</p>	<p>állat, növény), tárgyat (autó, szék, bögre) rajzolunk, amelynek egy-egy része hiányzik. A rajzot kiegészíthetik a hiányzó résszel rajzzal, vagy külön elkészített hiányzó részek közül a w'egfelel'ő kiválasztásával. Mi'él' töd'd' ismerete van a gyermeknek az adott dologról, annál apróbb hiányokat keletkeztethetünk.</p>
<p>„Szí'keres'ő” A gyermekkel közösen kiválasztunk egy színt, majd sorra nézzük a tárgyakat, melyiken látjuk ug'Ja'zást. Változata lehet: szí'választás utá' ők hoz'ák a g'újt'ók'osárda' w'eg'eg'Jez'ő szí'ű dolgokat. Felsorolhatjuk a napszakok, az évszakok jellegzetes színeit, az örömteli, a bánatos, a meleg, a hideg szí'eket. G'új'j'hetü'ük szí'és haso'latokat, pl.: Fehér, mint a hó. Fekete, mint a korom.)öld, w'í' a fű. Kék, mint az ég. Sárga, mint a citrom. Lila, mint az ibolya. Piros, mint a paradicsom. Azt is megbeszéljük, hogy ezeket a hasonlatokat egy szóval is kifejezhetjük, í'gy: hófehér, koro'w'fekete, id'ol'Ja' lila, fűzöld.</p>		<p>„Keresd a párját” papírlapokra külö'd'öz'ő for'w'ákat rajzolu'ük. Egyet felmutatunk a gyermekeknek. A szobában látható tárgyak közül megnevezik azokat, amelyeken az adott forma felis'wer'hető.</p> <p>„Kösd össze a párokat” Munkalapon két-két összetartozó dolgot ábrázolunk. A gyermeknek ezt az összetartozást kell észlelni és színes ceruzával összekötni. Egy lapon lehet: sapka-sál, bögre-tányér, zokni-d'ip'ó, jod'd' és d'allád'as d'ip'ó, jod'd' és balkezes keszt'J'ú'std'.</p>
<p>„Nézel'ődés” Egy-egy gyermekkel felváltva odaállunk az</p>	<p>„Ragadós játék” A teremben össze-vissza sétálnak a gyerekek. Közben mindent megtapogatnak, megszagolnak.</p>	

<p>ablakhoz és megkérjük, hogy a szemével keresse meg azt a tárgyat illetve személyt, akit mondunk neki.</p>	<p>Ha az óvó^Ű halka^Ű „hu^u-t mond, akkor mindenki odaragad, ahol éppen van, mindaddig, amíg „haa^{-t} ŷe^w wo^Űd. Ha w^{ár} jól w^{eg}LJ, kü^lö^Űdöz^ő testrészekkel is oda lehet ragad^ŷi. NagLJod^đak már egymáshoz is ragadhatnak, ilyenkor feladatokat is adunk, pl. ragadj ahhoz, aki nem lány, aki hosszú hajú stb.</p>	
<p>„Építsü^ŷk óvodát!” Játékból megépítjük az óvodánkat kockákból. Kisebb-nagyobb hasábokat fel is öltöztetünk óvodásoknak. Rajzolhatunk, ragaszthatunk rájuk arcot, nevet is adhatunk nekik.</p>	<p>„Mi va^ŷ a terew^de^ŷ?” A gyerekeket megkérjük, hogy jó alaposan nézzék meg a csoportszobát. Ha ezt megtették, kérdéseket teszünk fel nekik. Pl: Hány darab asztal van a csoportszobában? Vajon milyen szí^ŷűek a függö^ŷLJe^ŷk? A szekré^ŷLJü^ŷk w^{il}LJe^ŷ szí^ŷű? std’.</p>	<p>„Mit ŷe^w saj^ŷál^ŷál a terew^de^ŷ?” A gyerekek egymásnak dobálják a babzsákot. Aki dobja, mindig mond valamit a teremben, amit nem sajnálna kidobni. Pl.: Kidobnám a szekré^ŷLJt, a szö^ŷLJeget...std’.</p>
<p>„Keresd a párját!” A csoportszobában olyan tárgyakat keresü^ŷk, a^wid^ől több is van. Felmutatjuk az általunk kiválasztott tárgyat, pl. kistányért, és megkérjük a gyerekeket, hogy keressék meg a csoportszobában a párját.</p>	<p>„Mi hiá^ŷLzik?” A Űsoportszod^áda^ŷ az óvó^ŷ is^wert tárgLJakat tesz az asztalra. Megkéri a gyerekeket, hogy jól nézzék meg azokat, majd hunyjanak, aztán hozzátesz újabb tárgyat, vagy elvesz ill. megcseréli a helyüket. A gyerekek feladata, hogy észrevegyék a változást, és azt meg is nevezzék.</p>	<p>„MilLe^ŷ tárgLJak va^ŷŷak a Űsoportszod^áda^ŷ?” A gyerekek körben ülnek a szö^ŷLJege^ŷ. Az óvó^ŷ a kérdező. „Mit go^ŷdoltok gLJerekek, milyen tárgyra gondolok a csoportszobában? ÚgLJ kezdődik a ŷe^we, hogLJ sz....? Erre tö^dđ választ is adhatnak a gyerekek. Miután elfogynak az ötletek, új hanggal is próbálkozhatunk.</p>

<p>„IYdulhatsz!” A gyerekek egymással szemben foglalnak helyet a terem két oldalán. Minden gyerek választ magának egy közlekedési eszközt, aminek a hangja és a mozgása jól utáyozható. Az óvóYó wégYevezi valawelLJik gyermek által választott közlekedési eszközt. Ekkor az a gyerek, aki azt a közlekedési eszközt választotta, elindul a terem másik végébe. Közben utánozzák a hangját és a mozgását is.</p>	<p>„Dolgozzatok legéYLJek!” A játék a már ismert, hasonló játék sémáján alapul. KördeY ülüYk, az óvóYó is a térdét ütve mondja a mondókát. Ha olyat mond, ami forog, fel kell emelni magasra a kezét. Aki téveszt, zálogot ad.</p> <p>„HelLJĐserés” Minden gyerek nyakában más-wás szíYű geometriai forma van, pl. : piros háromszög, zöld kör, sárga négyzet stb. Egy valaki elkezdi: „Kérew a zöld kört welléw! AkiYél a zöld kör vaY, odawegLJ, és wost ő kéri a következőt. Addig játsszuk, amíg mindenki sorra nem kerül.</p>	<p>„Közlekedéses játék” A gyerekek kapnak a nyakukba egy táblát, valamilyen szárazföldi közlekedési eszköz képével. A talajra utakat rajzolunk, vagy ragasztuYk szigetelőszalaggal. Ezt követőeY külöYdöző tulajdoYságok alapjáY szétválogatjuk a közlekedési eszközöket az utakon (lehet szín, a kerekék száma, hogy tömegközlekedési eszköz vagy nem, sínen megy-e vagL Yew stđ.J. A játékhoz egL reYdört is választhatunk, aki irányítja a forgalmat, wégwoYdja, hogL wikor, wilLJeY járwúvek wehetYek. MiYdig az a gLJerek a reYdőr, aki új tulajdonságot tud javasolni.</p>
<p>„Cseredere” A csoportszobában jól nézzük szét. Valaki kimegy, ezalatt megváltoztatunk néhány dolgot: széket teszünk az asztalra, leveszünk egy képet a falról, egy polcot elfordítunk. A kiYt lévőYek ki kell találYi, wiutáy jól körülnézett, hogy mi változott meg.</p>	<p>„MiYek a háza?” Tegyünk egy tálcára 8-10 tárgyat a gyerekek elé letakarva. Ez lehet gyufás doboz, kesztLJú, kaYál, szewüvegtok stđ. Kérdezzük őket, vajoY wi lehet a takaró alatt? HagLJjuk őket találgatYi. Aztán vegyük le a takarót, számoljunk 10-ig és terítsük le őket újdól. „Mit láttatok? Mi vaY alatta? Ha wiYd felsorolták, Yézzük wég wi volt ott, és beszéljük meg melyik minek a háza lehet? Pl.: gyufásdoboz-gLJufa, kesztLJú-kéz, szemüvegtok-szemüveg stb.</p>	<p>„Tervrajz” Menjünk el az óvoda környékére sétálni. Figyeljük meg a legfontosabb épületeket, útkereszteződéseket, készítsük el eYYek a tervrajzát egy nagy papírra. Az utcatérképet népesítsük be barkácsolt dobozházakkal, ewderekkel, járwúvekkel.</p>

<p>„HaszYálati tárgyLak” AgLJerekekkel döző haszYálati tárgyLakat tapogatnak, majd csukott szemmel is megpróbálják felismerni és megnevezni (villa, kanál, pohár, ĐérYa, Đipő, Đipőfűző stb.).</p>	<p>„Üvegpörgetés” A kör közepén egy üveg fekszik, melyet mindig más pörgethet meg. Aki felé a nyaka mutat, annak meg kell neveznie egy virágot, bútort, állatot, élelmiszert, ruhadarabot, szerszámot, hangszer stb.</p>	<p>„Mit főzYk wa?” A gLJerekekkel wég a játék előtt wégdészljük, hogy a só nélkülözhetetlen az ételekben. Még a játék előtt wiYdeYki választ wagáYak egLJ élelmiszer nevet, amit hangosan el is mondatunk velük, hogy azt jól megjegyezzék. Majd az óvóYő elkezdi wésélYi arról, hogy a piacon milyen élelmiszereket vett, hogyan vitte haza, wit főzött dölöle. Ha a gLJerek meghallja annak az élelmiszernak a nevét, awit ő választott wagáYak, akkor feláll és maga körül kétszer megfordul. Ha a SÓ szót meghallják, mindenki megfordul maga körül, hisz az nélkülözhetetlen dolog.</p>
<p>„Bad’aház” A dobozokból készített babaházban rendezgessük el a családot: baba alszik az ágLjádaY, papa olvas a székdeY, aYLa főz std’.</p>	<p>„MuYka d’ewutatása” Egy gyermek kiáll, és bemutat valamilyen tevékenységet, amit otthon valamelyik családtagja szokott végezni.</p>	<p>„Keresd wég!” A gyerekekkel otthonról hozott családi fotókat nézegetünk. Közben megkérjük a gyereket, hogy keresse meg a képen az általunk megnevezett személyt.</p>
<p>„Bad’azzuYk” Játsszunk a babákkal, mint az anyukák a gyerekekkel! ;„Áspis-kerekes...”</p>	<p>„Család” A gyerekek családokat alkotnak, majd egymás wéllé állYak féYLjképezéshez. AkiYek az óvóYő wégériYti a vállát, az elwoYdja, hogL ő ki ed’deY a családban (gyerek, apa, anya, nagymama).</p>	<p>„KereseW a ĐsaládoW” Agyerekekcsaládokat alakítanak (3-4 fő). Az apák elindulnak a teremben, és szemkontaktus alapján párt választanak maguknak (anya). Majd kézen fogva folytatják a sétát, és szintén szemkontaktussal keresik a család többi tagját, mindaddig, amíg a gyereklétszám el nem fogy.</p>
<p>„FéYLjképválogatás” Az otthonról hozott családi képeket</p>	<p>„Családi jeleYet tükör előtt” Szerepjátékot játszunk a gyerekekkel. A fülükbe</p>	<p>„Ki dolgozik vele?” Az óvóYő kérdéseket tesz fel a gLJerekekYek,</p>

<p>csoportosítgatjuk: Hol van még három gyerek? Kinél van mama és papa is? Hasoŷlítsuk össze ŷaguyŷkat a tükör előtt a fényképünkkel.</p>	<p>súgjuk, hogy mit játsszanak el, pl.: az apa fúr, aŷLJa főz, a kis öĐsi épít stđ. A töđďiek pedig rajzolják le vagy mondják el, mire gondoltak.</p>	<p>aki tud ezekre válaszolni, az jelentkezik, majd felszólítás utáŷ el is ŷoŷdhatja. Pl.: „Ki dolgozik fésűvel? “eprűvel? Péŷztárgéppel? stb.</p>
<p>„Kiŷek a haŷgja?” A „Világuŷk haŷgjai Đd-t közösen meghallgatjuk, majd a gyerekek megpróbálják felismerni a családtagok hangját, a munkazajokat.</p>	<p>„Családi féŷLkép” A gyerekek otthonról hoznak családi fényképeket. Beszélgessünk róla: Ki áll közepen? Hogy hívják apukádat? Ki az aki apukád đal oldaláŷ ül? Ki az a ŷő, férfi? Ki a legkisebb a képen? Ki a legöregebb? Kinek, mi a foglalkozása? Hol dolgozik a mamád?</p>	<p>„Ki él egLütt?” Készítsünk a családtagokról kártyákat és játszunk velük. Rendezgessük, csoportosítsuk kor szerint, saját családjuk modellje szerint, nem szerint, rakják ki saját családfájukat.</p>
<p>„Mozogjuŷk” Tavasz – virágzik a barack. <i>(karok oldalsó középtartásban, fát formázva)</i> Nyár – fészkre jár a madár. <i>(madár repülését utánozzuk)</i> Ősz – legelget az őz. <i>(négykézláb állva evést utánzunk)</i> Tél – hidegen fúj a szél. <i>(karok magas tartásban, hajladozunk)</i></p>	<p>„Kíváŷágfal” Készítünk a falra egy nagy kívánságfalat, ahol a négy évszakot egy-egLJ évszakra jelleŷző fa jelöli. Ide a gLJerekek az elkövetkezeŷdő évre vonatkozó kívánságaikat és reményeiket lerajzolhatják.</p>	<p>„Elszáradt levelek” Az ősszel összegLŷjtött levelek közül mindenki kiválaszt egLJet, és leülüŷk körđe a szőŷLJegre. đeszélgetést kezdewéŷLJezüŷk: „Ha a leveled beszélni tudna, mit mesélne neked az életéről? Mit élt át? Mit láthatott, vidáŷságot, vagy bánatot? A beszélgetés után mindenki felragasztja a levelét egy nagy lapra festett fa alá vagy fára.</p>

<p>„Napsoroló” Hétfő ű egLJ szeű wakkot lelteű, Kedden délben földbe tettem, Szerdán este vödröt vettem, Csütörtökön megöntöztem, Pénteken csak nézegettem, Szombaton már büszkélkedtem, s akár hiszed, akár nem, vasárnap az én tölgyfámnak, annak mind a tíz ágáról, száz szem makkot leszedtem.</p>	<p>„’A hét űapjai” A napok megjegyzését jól segítik a kis versek és dalok. Eleinte használjunk kis képeket is, mert jól segítik a bevésést. Pl: „Hétfő, kedd, szerda, űsütörtök, péntek, szoűdát, vasárűap, Jó dolguűk vaű, űiűt erdőű a űadárűak_</p> <p>„Sorold fel!” Fonalgombolyagot gurítunk körbe. Aki megkapja, annak az a feladata, hogy sorolja fel a hét napjait, de mindenki csak egyet és csak egLJűás utáű sordáű. A végéű a „pókhálót_ vissza lehet fejteni.</p>	<p>„Hóűapos fogó” A játékosok felsorakoznak egy vonal mögött. A fogó pár lépéssel áll mögöttük. Egy másik vonalat is meghúznak a teremben, ahová majd a többieknek kell eljutniuk. A fogó azt mondja: „EgLJ, kettő, hároű, űwegfogoű, űeű dáűoű, júliust! Ekkor azok a gLJerekek, akik ebben a hónapban születtek, gyorsan futni kezdenek a másik vonalig. Ha a fogónak sikerül elkapnia valakit, akkor szerepet űserélűek. Lehetőleg űiűdig űás hóűapot mondjanak a gyerekek.</p>
<p>„Mikor űsiűálod ezt?” Minden gyermek elé képeket teszünk, amelyek a napszakokat (reggel, dél, délután, este) ábrázolja. A gyerekek feladata az, hogy megnevezzék, melyik képen milyen napszak látható. Mesélik is el azt, hogy mit látnak a képeken.</p>	<p>„’Elleűtétjáték” Az óvóűő dodja a labdát egy gyermeknek és közdeű űoűdja: „reggel_. A ladát űwegkapó gyermeknek, ennek az ellentétét kell mondania: „este_”;Nappal-éjszaka, tegnap-holnap, gyorsan-lassaű, űiűűs időű- vaű időű, ritkáű-gyakran).</p>	<p>„Moűdj űást!” Egy gyermek mond valamit, pl. az estéről. A feladat az, hogy aki tud, az mondjon még valami más dolgot is, ami eszébe jut azzal a napszakkal kapcsolatban. Két-hároű jelleűző után rátérhetünk egy másik napszakra.</p>

<p>„Mi tart tovább?” Két-két tevékenységet nevezünk meg. A gyerekeknek kell eldönteni, melyik tart tovább. Pl.: Az ebédelés vagy a házépítés? A takarítás vagy a nyaralás?</p>	<p>„Nappal és éjszaka” Két hangszerre lesz szükségünk, egy dobra és egy triangulumra. Egy történettel kezdjük: „Éjszaka minden ember alszik. Nappal mindenki mást Ősiál, a szülők dolgozák, a gLJerekek játszanak. Most azt játszuk, hogy ha a dob hangját hallod, éjszaka van és aludnod kell. Ha a triaŶguluwot hallod, Ŷappal vaŶ és fel kell kelŶi. Lássuk! „LassaŶ d'esötétedik. Éjszaka lesz. “zeŶeid d'eŶsukódŶak.” Az óvóŶő egLJeŶleteseŶ, ŶseŶddeŶ dodol, a gLJerekek fekszeŶek a szóŶLJegeŶ. Késődd' megszólaltatja a triangulumot is, szintén halkán. „A Ŷap felkelt. EgLJ új Ŷap kezdődik. Most wiŶdeŶ kivilágosodott, pattaŶjatok ki az ágLJdól! A játék végén megbeszéljük, mit lehet nappal csinálni.</p>	
<p>„Ki tudja elődd' kirakŶi?” A napszakokat ábrázoló képeket szétvágjuk, a gyerekek feladata, hogy a képeket összeilleszték és időreŶddeŶ kirakják. Aki először tudja kirakŶi, az a gLJőztes.</p>		
<i>GoŶdolkodási wűveletek / Száwfogalów, téri, időd'eli viszonyok, szimmetria, szerialitás</i>		
I. szint	II. szint	III. szint
<p>„VeŶdégváró” Tálkád'a külöŶd'öző weŶŶLiségű gLJöŶgLJöt, gyufaszálat, vizet vagy homokot teszünk. A gyermekeknek mennyiség szerint kell sorba rakni a tárgyakat.</p>	<p>„KiŶek a tálkája ez?” „VeŶdégvárófolLtatása. A gLJerŶekekkel először arról d'eszélgetűk, hogy egy nagy baba vagy mackó többet bír enni, mint a kicsi. Ezután nagyság szerint rakják sorba babáikat, mackóikat. Hozzjuk társítják a „veŶdégváró_játék tálkáit.</p>	<p>„ReŶdszerzés” Nagyság szerint raknak sorba kockákat, korongokat, pálcikákat, rudakat, ceruzákat stb. Mindig meg kell keresni egy újabb elem helyét.</p>
<p>„Terítés a d'ad'aszod'ádaŶ” Gyakoroljuk a terítést. Az asztalnál egy baba ül. Neki szüksége van</p>	<p>„Mid'ól vaŶ egLJ?” Képeket válogatunk. Csak azt szabad kiszínezni, aŶid'ól egLJ vaŶ. Majd aŶid'ól kettő, hároŶ std'.</p>	<p>„Keretezés” Annyi képet kell a gyermekeknek bekeretezni, ameŶŶLJit az óvóŶő wutát, koppiŶt, tapsol std'.</p>

<p>egy tányérra, egy kanálra, egy villára, egy szalvétára, egy pohárra. Két d'ad'ák wíŷdeŷd'ól kettőre vaŷ szüksége. És így tovább!</p>	<p>„Tekézés” KileŷĐ teked'aduŷk vaŷ. “ikerül egLJet, kettőt std'. ledöntenünk. Mindig megmondjuk, mennyi maradt.</p>	<p>„Vásárlás” Játékpénzzel vásárolunk. Mindig kiszámoljuk, mennyit kell fizetnünk. S természetesen azt is fontos tudnunk, mennyi pénzünk maradt.</p>
<p><i>Goŷdolkodási wúveletek / Száwfogalow, téri, időd'eli viszoŷyok, szíwŷetria, szerialitás</i></p>		
<p>I. szint</p>	<p>II. szint</p>	<p>III. szint</p>
<p>„Hívogató” A gyermekek félkörbe ülnek. Mindenki a hívogatóra figyel, aki velük szemben áll. Egy gyermeket mutatóujjal magához int, aki egészen csendben és lassú léptekkel megy hozzá, ő pedig hasoŷlówódoŷ Đseŷddeŷ annak a helyére megy. Most az új hívogató int valakit magához. Így cserélnek helyet, míg mindenkire sor nem kerül. Fegyelmezett, meggondolt mozdulatokra nevel.</p>	<p>„Cseŷgős” A gyermekek egészen csendben nagy körben ülnek. Egyik gyermek elé a földre letesszük a Đseŷgőt. Aki előtt a Đseŷgő vaŷ, az feláll, lehajol érte, és két ujjával wégfogja a fogóját, wajd lassan felemelkedik. Óvatos léptekkel elindul körd'e a gLJerekek előtt, és állaŷdcaŷ ügLJel arra, hogLJ a Đseŷgő ŷe szóaljoŷ weg. Ha wégis Đseŷg, azt ŷew veszi figLJelewde, haŷew tovadd'wegLJ. A töd'diek pedig wagakdaŷ száwolhatják, hogLJ háŷLJszor hallják a Đseŷgő haŷgját. Ha a kiszewelt gyermekhez ér, megszclaltatja a Đseŷgőt, és leteszi a földre, wajd Đseŷdes léptekkel helLJrewegLJ. Most ez a gLJerwék következik, és ő viszi el az általa kiszewelt társáŷak. ÍgLJ viszik egLJwásŷak, wíg mindenki sorra nem kerül. Nagyon hosszú ideig nem bírnak a gyerekek csendben játszani, ezért hagLJjuk ad'da, wíelőtt fészkelődŷi kezdeŷek. Igeŷ jó alkalow, hogLJ a d'arátok egLJwásŷak kedveskedjeŷek, és a Đseŷgőt egLJwásŷak vigLJék. Ha jó közösséggel vaŷ alkalwuŷk játszaŷi, akkor a töd'diek reŷdszeriŷt „tudtaŷ szóval ŷLJugtázzák azt, hogLJ ki kinek adta át a Đseŷgőt.</p>	
<p>„Tapsra állj!” Körben járás. Ha tapsot hallanak, meg kell állni. Aki téveszt, kiesik.</p>	<p>„Postásjáték” Az óvóŷ sűg egLJ gLJerwék füléd'e valawit, aki tovább adja. Az utolsó gyermek elmondja, mit hallott.</p>	<p>„Tűz, víz, levegő” Az óvóŷ vezéŷLJszavakat woŷd. Vízŷél le kell feküdüi, tűzŷél a padra kell állŷi, levegőŷél repkedni kell. Aki téveszt, kiesik.</p>
<p>„HegLJ—völgy_</p>	<p>„Repül a..., repül a...”</p>	<p>„Add tovadd'!”</p>

<p>A gyermekek egymás mögött körbe járnak. Ha azt űvöldjük űvekik, hogL „völgL, akkor űiűdegLjik gLJorsaű leguggol. űíga „hegL szónál fel kell állniuk. Ezt a két szót felváltva mondjuk nekik. Aki téved vagy pedig mindig csak a többieket utánozza, kiesik a játékból. Így egyre kevesebb lesz a játékosok száma, aki utoljára űarad deűt, az a gLJöztes.</p>	<p>Az óvóűő szavakat mond, ha a gyermekek űadár, vagL repülő tárgyL űevét hallják, fel kell, hogy emeljék a karjukat.</p>	<p>A gyermekek körben ülnek, kezükben egy-egy tárgyat fognak. Tapsra mindig eggyel jobbra adják a tárgyLJakat. „Vissza! utasításra gLJorsaű vissza kell venniük az éppen átadottat. Újabb tapsra tovább folytatódhat a játék. Egyéb utasításokban is meg lehet állapodni, hogyha nehezíteni akarjuk a játékot.</p>
<p>„Ki a kördő!l, de a körde!” A földre olyan nagy kört rajzoljunk, hogy minden játékos elférjen benne. Ha a játékvezető azt kiáltja, hogL „Ki a kördő!l, akkor űiűdeűki kifut oűűét, ha pedig „Be a körde!l haűgzik el, akkor űiűdeűki a körde igyekszik. Ha ezt a gyerekek már nagyon jól értik, akkor nagyobbakkal fordítottan játszunk, Vagyis épp az elleűkezőjét kell cselekedniük, mint amit hallanak. Aki téved, az kiesik a játékból</p>	<p>„NLílik...NLíílik!...” EgL virág űövekedéseűek, kiűLílásáűak és elhervadásáűak eljátszása. A „törtéűetet az óvóűő meséli, a gyerekeknek végig koncentrálniuk kell rá, hogy utasításaiűak űegfelelőeű tudjaűak cselekedni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - földben kis virágmagok vagyunk - űegered az eső, a föld átítatódik vízzel - a magok megduzzadnak, növekedni kezdenek, lassan kibújjűak a földdeűl - továbbdű űövekedűek a friss levegőű, szellőre lágLJaű, szélre erőseű hajladoznak - kitisztul az ég, kibújjik a Nap, bontani kezdi szirmait a virág - egyszer csak hervadozni kezdenek, majd összeomlanak. <ul style="list-style-type: none"> - a gyerekek guggolnak - lassú felemelkedés, felállás - nyújtózkodás lábujjhegyen, hajlongás - karjaikat, ujjait széttárják - fejüket lehajtják, majd földre rognak 	

<p>„Hallgasd a zajokat!” Lehajtott fejjel, csukott szemmel kell a zajokra koncentrálni. Utána elmesélik, mit hallottak. Lehet egyeztetni, pontosítani az élményeket.</p>	<p>„Sziáwi ikrek” Páros játék, amelyben a gyermekek valamilyen testrészükéül „össze vaŷŷak ŷőve, és ígŷ mozognak, feladatot teljesítenek. Még tréfásabb változata, amikor valamilyen „kiŷővés_köti össze őket.: pl. gŷJufásdođoz az orrukra húzva, ropi a szájukban stb.</p>	<p>„Söprűs táŷĐ” Ehhez a vidám játékhoz páratlan számú játékosra van szükség. Aki pár nélkül maradt, aŷŷak a söprű a párja, azzal kezdi járŷi a táncot. Amikor elunja, Jó csattanósan a földhöz vágja a söprűt, erre wiŷdeŷkiŷek párt kell Đserélŷi. A „söprűs is párt fog wágáŷak, ígŷ wás wárad pár ŷélkül. ő kapja fel a söprűt és táncba kezd vele. A gyermekek sokkal Jodđaŷ szeretŷek a söprűvel táŷĐolŷi, ezért Szinte csatáznak érte. Fontos szabály đetartása: a söprűt Đsak akkor szabad felvenni a földről, ha wár wiŷdeŷkiŷek vaŷ párja. Lehetőségűŷ ŷŷílik a zeŷei ízlés forwálására. Vidám, gyors magyar, délszláv, görög stb. zenére táncoljanak a gyermekek és ne a Hápi Kacsára, sokkal ötlet- gazdagabb úgy a mozgásuk.</p>
<p>„Tükörjáték” Rengeteg variáĐiós lehetőséget hordozó Játék. Játshatjuk úgŷ, hogŷ az óvóŷ ŷutát, 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.</p>	<p>„Mi változott wég?” 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.</p>	
	<p>„Csöŷdd'eŷ add tovább'd'” Körben, szorosan egymás mellett állnak a gyermekek, és hátratett kézzel egy tárgyat adnak körbe. A kör közepén állónak el kell Đsípŷi a „postát». Miŷi wuŷ c gŷJerŷek szükséges a játékhoz, de egy egész csoport is élvezettel játssza. Bárwi lehet a „Đsowag, aŷit küldenek, csak az a fontos, hogy biztonsággal foghassák a kezükben. Pl. alma, kocka, kulcs.</p>	<p>„Iŷdiáŷ futás” 3-c gŷJerŷeket kiküldűŷ a terewđől. Ōk kiŷŷ egy sorrendet állítanak fel maguk között, majd ígŷ oszlopđa reŷdeződve befutnak a szobába, tesznek egy kört, és kifutnak. Mikor visszajöŷŷek, a töđđiekŷek kell őket a látott sorrendbe visszarendezni.</p>

	<p>„Neû látjuk játék” Gyermek az óvodapedagógussal szemben helyezkednek el. Az óvodapedagógus szóbeli instrukciót ad, de ezzel ellentétes mozgást végez. Csak a szóbeli instrukció alapján szabad a gyermekeknek cselekedniük, mozogniuk. Az óvodapedagógus mozgását nem szabad utánozni. Pl. azt mondja futás és leül. Gyermek is lehet a játékvezető.</p>	<p>„Buûû” A gyermek száwolja minden Bumm!</p>
--	---	---

<p>4. Kognitív képességek fejlesztése a) Térbeli fa puzzle: Teknős (8 elem) b) Színezd ki és számoldj te is, 12. old. feladatai</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vizuális észlelés - grafomotorika - tárgyak tulajdonságai - feladattudat 	<p>Térbeli fa puzzle: t Színezd ki és szám c. kiadvány, színes</p>	
<p>8. Kognitív és matematikai képességek a) Képkártya – dominókép egyeztetés 6-os körben (12, állatokat ábrázoló kép kép)</p>	<p>Kognitív képességek</p>	<p>Képkártyák, dominókép</p>	
<p>6. Kognitív képességek fejlesztése a) Puzzle: A farm állatai Tanítói utasítás: Keressük meg a részleteket és helyezzük rá a mintára! Beszélgetés a képeken látható állatokról b) Matematikai képességek fejlesztése Színezd ki és számoldj te is 6. o. feladatai (Magas, alacsony, legmagasabb, legalacsonyabb dolgok színezése)</p>	<p>Kognitív képességek, vizuális észlelés (alak-háttér, részegész) Szókincs, beszédképesség</p> <p>Kognitív képességek, grafomotoros fejlesztés</p>	<p>Kirakó</p> <p>Színezd ki és számoldj te is c. kiadvány, színes ceruza</p>	<p>6p</p> <p>6 p</p>