

## **Emlékezet**

### ***Vizuális emlékezet***

*Vizuális emlékezet:* Memória játékok

*Vizuális emlékezet:* Mi változott?

*Vizuális emlékezet:* Rontó játék

### ***Auditív emlékezet***

*Auditív emlékezet:* Tárgyak, nevek, sorozatok visszamondása

*Auditív emlékezet:* Mondókák, énekek

*Auditív emlékezet:* Szóvonat

*Auditív emlékezet:* Mondatbővítő játék

*Auditív emlékezet:* Szókereső

### ***Komplex emlékezet***

*Komplex emlékezet:* Ismert tárgyak, állatképek, fényképek bemutatása után a kapcsolódó hang felismerése

*Komplex emlékezet:* Asszociációs játék: Erről jut eszembe...

### ***Verbális emlékezet***

*Verbális emlékezet:* Hangok ismétlése növekvő elemszámmal

*Verbális emlékezet:* Szólánc

*Verbális emlékezet:* Mondatnyújtás

*Verbális emlékezet:* Az elhangzott mondat pontos megismétlése

*Verbális emlékezet:* 10 szó memorizálása után hányra emlékszik?

*Verbális emlékezet:* Viccek mesélése

*Verbális emlékezet:* Szólások, közmondások értelmezése

*Verbális emlékezet:* Összetett szavak memorizálása

*Verbális emlékezet:* Ellentétes jelentésű szó párok keresése, kitalálása.

*Verbális emlékezet:* Olvasd el! Meséld el!

## **Az emlékezet egyes területeinek fejlesztése**

### ***Verbális emlékezet***

Az emlékezetben belül megkülönböztetjük a rövid távú és a hosszabb távú (megtartó) emlékezetet, illetve más szempont szerint létezik vizuális (látási) és verbális (szóbeli) emlékezet. Mi hangsúlyt fektettük a rövid távú emlékezet (azonnali utánmondás) fejlesztésére is, hisz ez az alapja a hosszabb távú emlékezet képességének. Különösen fontos a vizuális emlékezet fejlesztése a dyslexiás gyermekek terápiájában, hisz erre a képességére nagy szüksége van a gyermekeknek az alakilag hasonló betűk - b és d, m-és n, sz és zs.) megkülönböztetésében.

### **1. Számlánc játék**

Körben ülünk a játékvezető kezében a labda. Mond egy számot: 6, adja tovább a labdát a következő játékosnak, aki elismétli 6 és hozzáteszi 3, a következőnek már mind a két számot el kell ismételnie, és egyet hozzátenni. Addig játsszuk, amíg valakinél meg nem szakad a lánc. Ilyenkor megkérdezhetjük: Ki figyelt? Ki tudja? Nehezíthetjük úgy a játékot, hogy nem sorba dobjuk a labdát.

### **2. Szólánc játék**

Ugyanolyan, mint az előző játék, csak itt szavakat mondunk. Felállíthatunk olyan szabályt is, hogy csak egyetlen szótagból álló, illetve későbbiekben két szótagosnál hosszabb szavakat ne mondjunk.

### **3. Mondatlánc játék**

Nehezebb, mint a szólánc, mert a szavakat nem csak utánmondjuk és hozzáteszünk egyet, hanem értelmes mondatot kell alkotnunk, ahogy ismétlünk és bővítünk. Nem könnyű játék, minél többen vagyunk annál hosszabb lesz a mondatunk, és nagyon kell figyelni a névelőkre!

### **4. Meselánc játék**

Nem egy hosszú mondat kialakítása és ismétlése a cél, hanem bátran lehet történetet kialakítani.

Két változata van. Egyik, amikor mindenki csak egy-egy szót tesz hozzá, s a gyerekekre van bízva, mikor tesznek pontot a mondat végére, s folytatják egy összefüggő következővel. Másik, mikor mindenki egy egész mondatot tesz hozzá.

*Az előbb felsorolt valamennyi játék a rövidtávú verbális emlékezet fejlesztésére alkalmas. Az első osztályos gyermekek számára még kissé nehezek, hiszen ők maximum*

*négy számot, 10-12 szótagos mondatot tudnak visszamondani. Ezért kezdetben velük játszhatjuk, úgy ezt a játékot, hogy a játékvezető először 2, majd három és esetleg 4 számot mond dobja valakinek a labdát, vagy mutat valakire, s az visszamondja, hozzátenni nem kell. Illetve maguk a gyerekek is átvehetik a játékvezető szerepét. Első osztályosoknál, ha a mondatláncot úgy játsszuk, hogy egymásnak dobják a labdát egy -egy mondattal, s csak azt kell visszamondani, hozzátenni nem, már ezzel is fejlesztettük az emlékezet mellett az aktív szókincset is Ily módon próbálkozhatunk a nagycsoportos óvodásokkal is.*

## **5. Megy a labda**

Tulajdonképpen a mi gyermekkorunk mit visz a hajó játéka, csak itt **megy a labda b - el**, és csupa olyan szó kell, ami ezzel a betűvel kezdődik. Különösen kis gyermekek számára ajánlott. Kicsit nehezebb változata, mikor **megy a labda ma-val**: majom, malom, maskara. (Nehezíthetjük harmadik osztálytól úgy, hogy amit indítunk az a szó első szótagja, illetve csak igéket gyűjtünk az adott betűvel.)

Aki nem tud mondani, vagy olyat mond, amit már hallottunk kiesik. Nagyon gyorsan kell mondani, és máris dobni tovább a labdát!

## *Vizuális emlékezet fejlesztése*

### **1. Hol is vagyok?**

Nagyon egyszerű, s majd látni fogjuk, nem is igazán könnyű játék. Körben ülünk, vagy padban ülünk. A játékvezető azt mondja. Mindenki nézzen körül alaposan, mindent nézzél meg. Majd másfél - két perc múlva, mindenkinek be kell hunynia a szemét, s csukva tartani, s közben a játékvezető kérdez: Milyen színű fal?

Milyen képek vannak a falon?

Hány ablak van?

Játszhatjuk az osztályban, otthon a nappaliban, de várakozás közben is étteremben, orvosnál, pályaudvaron.

### **2. Huh, valami változott!**

Ülünk a szobában vagy az osztályban. Padban is ülhetünk és körben is. Egyvalaki kimegy, mielőtt elindul, jól körülnézhet. Amíg kint van valamit megváltoztatunk: helyet cserél két - három gyerek, kicsit átrendezzük a helyiséget... Otthon a családban játszhatjuk úgy is, hogy valaki átöltözik, le (fel) veszi a fülbevalóját, átrendezzük

a díszpárnákat, megcseréljük a képeket.

Mikor visszajön, ki kell találnia, hogy mi változott.

Ez a játék már kicsikkel is játszható, csak akkor szembeszökőbbet, kevesebbet kell változtatnunk. A vizuális emlékezet fejlesztése mellett a megfigyelő-képesség fejlesztésére is alkalmas.

### **3. Utánozás - majomszokás?**

Második osztály második félévétől javasoljuk játszani, s egyszerűbb változata az alsósok játéka. Amíg a gyerekek még biztonsággal nem sajátították el a játék lényegét addig a "főszerep" legyen a felnőtté.

Egyszerű, rövid (kezdetben max. hatütemes, de később lehet nyolc) mozdulatsort mutatunk be, s a kiválasztott kisgyerekeknek ezt kell leutánozni. (pld. Leguggolok kétszer, majd felállok fejemet balra, s jobbra fordítom, vagy álló helyzetben kétszer tapsolok a fejem felett, majd kétszer a hátam mögött, majd kétszer a hasam előtt.. A tanító néni összekötheti a testnevelésórán tanultakkal!

#### **Emlékezet**

Vizuális emlékezet

Memória játékok

Mi változott?

Rontó játék

Auditív emlékezet

Tárgyak, nevek, sorozatok visszamondása

Mondókák, énekek

Szóvonal

Mondatbővítő játék

Szókereső

Komplex emlékezet

Ismert tárgyak, állatképek, fényképek bemutatása után a kapcsolódó hang felismerése

## Az emlékezet egyes területeinek fejlesztése

### ***Verbális emlékezet***

Az eredményes tanuláshoz szükséges mentális képességek közül az emlékezet jelentősége mellett nem szükséges hosszasan érvelnünk.

Az emlékezetben belül megkülönböztetjük a rövid távú és a hosszabb távú (megtartó) emlékezetet, illetve más szempont szerint létezik vizuális (látási) és verbális (szóbeli) emlékezet.

Mi hangsúlyt fektettük a rövid távú emlékezet (azonnali utánmondás) fejlesztésére is, hisz ez az alapja a hosszabb távú emlékezet képességének.

Különösen fontos a vizuális emlékezet fejlesztése a dyslexiás gyermekek terápiájában, hisz erre a képességére nagy szüksége van a gyermekeknek az alakilag hasonló betűk - b és d, m és n, sz és zs.) megkülönböztetésében

### **Számlánc játék**

Körben ülünk a játékvezető kezében a labda. Mond egy számot: 6, adja tovább a labdát a következő játékosnak, aki elismétli 6 és hozzáteszi 3, a következőnek már mind a két számot el kell ismételnie, és egyet hozzátenni. Addig játszunk, amíg valakinél meg nem szakad a lánc. Ilyenkor megkérdezhetjük: Ki figyelt, ki tudja. Nehezíthetjük úgy a játékot, hogy nem sorba dobjuk a labdát.

### **Szólánc játék**

Ugyanolyan, mint az előző játék, csak itt szavakat mondunk. Felállíthatunk olyan szabályt is, hogy csak egyetlen szótagból álló, illetve későbbiekben két szótagosnál hosszabb szavakat ne mondjunk.

### **Mondatlánc játék.**

Nehezebb, mint a szólánc, mert a szavakat nem csak utánmondjuk és hozzáteszünk egyet, hanem értelmes mondatot kell alkotnunk, ahogy ismétlünk és bővítünk. Nem könnyű játék, minél többen vagyunk annál hosszabb lesz a mondatunk, és nagyon kell figyelni a névelőkre!

### **Meselánc játék**

Nem egy hosszú mondat kialakítása és ismétlése a cél, hanem bátran lehet történetet kialakítani.

Két változata van. Egyik, amikor mindenki csak egy-egy szót tesz hozzá, s a gyerekekre van bízva, mikor tesznek pontot a mondat végére, s folytatják egy összefüggő következővel. Másik, mikor mindenki egy egész mondatot tesz hozzá

## **Megy a labda**

Tulajdonképpen a mi gyermekkorunk mit visz a hajó játéka, csak itt **megy a labda b - el**, és csupa olyan szó kell, ami ezzel a betűvel kezdődik. Különösen kis gyermekek számára ajánlott. Kicsit nehezebb változata, mikor **megy a labda**

**ma-val:** majom, malom, maskara. (Nehezíthetjük harmadik osztálytól úgy, hogy amit indítunk az a szó első szótagja, illetve csak igéket gyűjtünk az adott betűvel.)

Aki nem tud mondani, vagy olyat mond, amit már hallottunk kiesik. Nagyon gyorsan kell mondani, és máris dobni tovább a labdát!

## ***Vizuális emlékezet fejlesztése***

### **Hol is vagyok?**

Nagyon egyszerű, s majd látni fogjuk, nem is igazán könnyű játék. Körben ülünk, vagy padban ülünk. A játékvezető azt mondja. Mindenki nézzen körül alaposan, mindent nézzél meg. Majd másfél - két perc múlva, mindenkinek be kell hunyia a szemét, s csukva tartani, s közben a játékvezető kérdez: Milyen színű fal?

Milyen képek vannak a falon?

Hány ablak van?

Játszhatjuk az osztályban, otthon a nappaliban, de várakozás közben is étteremben, orvosnál, pályaudvaron.

### **Huh, valami változott!**

Ülünk a szobában vagy az osztályban. Padban is ülhetünk és körben is. Egyvalaki kimegy, mielőtt elindul, jól körülnézhet. Amíg kint van valamit megváltoztatunk: helyet cserél két - három gyerek, kicsit átrendezzük a helyiséget... Otthon a családban játszhatjuk úgy is, hogy valaki átöltözik, le (fel) veszi a fülbevalóját, átrendezzük a díszpárnákat, megcseréljük a képeket.

Mikor visszajön, ki kell találnia, hogy mi változott.

Ez a játék már kicsikkel is játszható, csak akkor szembeszökőbbet, kevesebbet kell változtatnunk. A vizuális emlékezet fejlesztése mellett a megfigyelő-képesség fejlesztésére is alkalmas.

Az, hogy a gyermek a körülöttük lévő dolgokra, eseményekre úgy tudjanak odafigyelni, hogy azokat később képesek legyenek pontosan felidézni, a sikeres iskolakezdés feltétele. Az iskolai teljesítmény sikere nagymértékben függ attól, hogy a látottakat, hallottakat milyen pontosan képes megfigyelni, majd felidézni a gyermek.

A szülőnek segíteni kell őt, hogy az iskolakezdést megelőző években a gyermek figyelmét ráirányítsák a megfigyelés, emlékezés örömére.

Fokozottan érdekli a gyermeket az őket körülvevő világ. Eleinte a felnőtt irányítása szükséges ahhoz, hogy tudatos megfigyelővé váljon, hogy észrevegyenek fontos dolgokat, majd felidézzék azt. Az együtt eltöltött időnek szinte minden perce kínál lehetőséget arra, hogy a gyermek érdeklődése fennmaradjon, megfigyelje környezetét, és azt, hogy mi történik körülötte.

A megfigyelés és az emlékezet fejlesztésére az évszakok sok lehetőséget biztosítanak: meg lehet figyelni a levegő hőmérsékletét, a növények változását, összehasonlítani az aznapi látottakat, a tegnappal, stb. Az élményeket érdemes megosztani másokkal is, ezek az alkalmak segítik a felidézés és az emlékezés mechanizmusának fejlődését.

Játék lehetőségek a megfigyelés és az emlékezet fejlesztésére:

- Játékbolti kirakat nézegetése: összehasonlítás, téri viszonyok megfigyelése, eltávolodva ki, mire emlékszik)
- Mit tudok róla?
- Tapogató játék
- Mire gondoltam?
- Kire gondoltam?

Jól fejleszti a megfigyelőképességet 2-2 tárgy összehasonlítása is. Összehasonlíthatók a tárgyak, élőlények, színek, szagok, ízek, hőmérséklet, fények, felületek, formák, stb.

Összehasonlításra alkalmas játékok:

- Miben egyformák?
- Miben különböznek?
- Mi változott meg?
- Mi változott meg rajtunk?
- Keresd a párját!
- Mi hiányzik?
- Párkereső memória játék

Az eredményes iskolai munkában agy szerepe van a szóbeli megfigyelésnek, emlékezetnek. A sok-sok beszélgetés, a mesék, versek, mondókák segítik, hogy a gyermek meg tudja figyelni a hallott szöveget, és vissza tudjon rá emlékezni. A hallott mesék, történetek fejlesztik a megtartó szóbeli emlékezetet. Lehetőséget kell teremteni arra, hogy a gyermek is elmondhasson időnként egy-egy hallott vagy látott mesét.

## Vizuális emlékezetfejlesztő gyakorlatok

### I. fokozat

#### 1.) Építőkövek keresése

Vegyünk ki egy építőkockát a dobozból és mutassuk meg a gyermeknek. Dugjuk el a hátunk mögé, majd kérjük meg, hogy egy ugyanolyan kockát keressen. Ha kivett egyet ő is, a kettőt hasonlítsuk össze.

Sikeres megoldások esetén az egyidejűleg azonosítandó kockák számát ötig növelhetjük.

## *2.) Gyufaszál – figurák építése*

A gyermek előtt építsünk három gyufaszálból (pálcikákból) egyszerű formát. Takarjuk le, ezután kérjük meg a gyermeket, hogy emlékezetből építse fel ugyanazt. A gyakorlatot bővíthetjük öt gyufaszálig.

## II. fokozat

### *1.) Képek megjegyzés*

A memória-kártyajátékból tíz pár képet két csoportra válogatunk szét úgy, hogy mindkét csoportban a pár egyik eleme szerepeljen. Megmutatunk egy képet az egyik csoportból, majd eltesszük. Ezután egyenként a gyermek elé helyezzük a másik csoport kártyáit, mindaddig, amíg felismeri a párt.

Ó megoldás esetén két, majd három képet kell a gyermeknek egyszerre megjegyezni. Később húsz képpárra bővíthetjük a képcsomagot, ebből ötnél több kép megjegyzését nem várhatjuk el a gyermektől.

### *2.) Kártyák megjegyzése*

Az előzőekben leírt típusú gyakorlatokra alkalmazhatjuk a kereskedelemben kapható játékkártyákat is. Ezek az ábrák bonyolultabbak, mint a memória-képek. A játék során négyig növelhetjük a megjegyzendő kártyák számát.

### *3.) Emberkék megjegyzése*

Az asztalra egy tálkában gombot, gyöngyöt, babot stb. helyezünk. Először három, később öt elemből álló „emberkét” építünk, amit a gyermeknek jól meg kell figyelnie. Letakarás után kérjük meg, hogy ő is építse fel ugyanazt, Egyszerre mindig csak egy figurát mutatunk be.

### *4.) Építőkockák megjegyzése*

Először két, majd öt építőkockából „házat” építünk. Az a feladat, hogy a gyermek figyelje meg a modellt, majd letakarás után ugyanazt építse fel.

### 5.) *Figurák megjegyzése*

Indigó segítségével készítsünk tíz pár geometriai formát ábrázoló képecskét. A gyermeknek ezúttal az absztrakt formákat kell megjegyeznie. A gyakorlás ugyanúgy történik, mint a „képek megjegyzése” feladatnál.

#### III. fokozat

##### 1.) *Memória játék*

A kereskedelemben kapható kártyacsomaggal is játszható. A játékszabály közismert. Az asztalra lefordítva kirakunk minden képpárt. Érdekes csoportban végezni a gyakorlatot. A soron következő gyerek mindig két kártyát fordíthat meg. Ha a kártyák egyformák, akkor a szerencsés játékos a képpárt félreteszi. Amennyiben különböző figurákat talál, újra lefordítva, ugyanarra a helyre visszateszi és a másik játékos következik.

Aki jól meg tudja jegyezni a kártyák helyét, természetesen több párt találhat. Akinél a legtöbb pár kártya van a játék végén, az a nyertes.

##### 2.) *Figura-memória*

Ebben az esetben a „figurák megjegyzése” játékhoz elkészített (kartonra felragasztott) kártyákat használjuk a memória-játék szabályai szerint.

Legyünk türelmesek, mert az absztrakt formák megjegyzése lényegesen nehezebb feladat.

--	--	--

<p>☸ Vizuális emlékezet</p> <p>Figyeld a mozgásom! 5 elemből álló egyszerű karmozgásokból mozgássor bemutatása, utána a látottak kirakás képekkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- óvónő adja a mintát</li> <li>- gyerekek adják a mintát</li> <li>- játék végén elmondjuk szóban a mozgássort.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vizuális memória</li> <li>- keresztcsatornák</li> <li>- verbális fejlesztés</li> <li>- figyelem</li> </ul>	<p>5 db karmozgást ábrázoló kép</p>
<p>☸ Vizuális emlékezet</p> <p>”Mi van a takaró alatt?” 5 tárgyat helyezek az asztalra. Megfigyelés után letakarjuk ezeket. A gyermek próbálja felsorolni milyen tárgyak vannak a takaró alatt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vizuális memória</li> <li>- figyelem</li> </ul>	<p>játékok</p>

1 Különböző formák felismerése és színezése Kör, háromszög, négyzet Szegélyrajz készítése

2 Színezd ki az egyforma figurákat ugyanolyan színűre. Mondd el mit látsz a rajzokon! Figyeld meg és próbáld meg sorba elmondani. /fej, kar, láb

3 Általános tájékozottság-a hét napjai Vizuális figyelem-ablakon való kitekintés Mit látsz mesélj róla?

4 Általános tájékozottság Hogy hívnak? Hány éves vagy? Hol laksz? Apukád, anyukád neve? Hova jársz ovodába?

5 Mi jut az eszedbe a következő szavakról: bohóc, doboz, beteg, hosszú, gyümölcs? Akusztikus figyelem fejlesztés - Hallgasd meg a történetet és Mondd el amit hallottál

6 Mi a munkája ezeknek az embereknek? – tűzoltó, fodrász, kőműves, tanárnő, eladó Akusztikus figyelem Rajzold le milyen tárgyak szerepelnek a mesében!

7 Nézd meg jól a bekeretezett rajzot! Keress ugyanilyet a többiek között, és színezd ki! Memória játék: Keresd a párját!

8 Húzd a megfelelő helyre a rajzokat!

9 Színezd ki a játékokat! Az egyik másminen mint a többi, keresd meg és színezd ki!

10 Mondd el mit látsz a képen? Nézd meg jól a sorrendet, mert most összekeverem! Rakd újra helyes sorrendbe!

11 Tudod-e mit esznek a következő állatok? –béka, nyúl, sertés, tyúk, tehén, Nézd meg jól az első képet, Keresd meg a többi között az ugyanolyat! Színezd ki egyformára!

12 Figyeld meg mi a szabály?

- az alma piros, a citrom sárga...
- A repülő a levegőben közlekedik, a hajó a ...stb.

13 Mondd egy szóval mik ezek:

- szék, asztal, szekrény,
- fű, fa, virág, bokor
- hajó, repülő, vonat
- kutya, macska, ló

Memória játék

14 Színezd ki az egyforma figurákat ugyanolyan színűre! Nézd meg az első formát és keress ugyanilyeneket a képen, színezd ki!

15 Mi történik a képen mesélj róla! Sorold fel a képen látható állatokat! Az egyik más mint a többi, keresd meg és színezd ki!

16 Különbözőség azonosság felismerése és az ugyanolyan fogalma. Mi a különbség a két kép között?

17 Ellentétpárok alkotása

- Aki nem kövér az sovány.
- Aki alacsony...stb

Akusztikus figyelem fejlesztése

- Rajzold le a mese szereplőit!

18 Mondd el mit látsz a képen! Nézd meg jól a sorrendet most összekeverem:

19 Fejezd be a rajzot az elsőnek megfelelően!

20 Figyeld meg a képet, az egyik nem illik a sorba! Mondd el miért! Nézd meg jól az első képet, keresd meg a többi között az ugyanolyanokat és színezd egyformára!

21 Színezd ki az egyforma figurákat ugyanolyan színűre. Színezd ki a ház részeit a megadott színekkel!

22 Figyeld meg az első rajzot, és egészítsd ki a másikat annak megfelelően! Miből készültek a következő tárgyak: fakanál, könyv, olló, labda,

23 Tájékozódás fejlesztése, Lefelé- felfelé irányok megkülönböztetése. Színezd kékre amelyik felfelé mutat, pirosra amelyik lefelé!

24 Tájékozódás fejlesztése: eleje vége, közepe, közepén, fent, lent fogalmak.

Akusztikus figyelem

Rajzold le milyen tárgyak szerepelnek szerepelnek a szövegben

25 Mondd el mit látsz a képen! Tájékozódás fejlesztése

- jobb – bal irány kialakítása és megkülönböztetése
- irányok gyakorlása

26 Térbeli tájékozódás fejlesztése Nézd meg jól az első képet! Keresd meg a többi között az ugyan olyanokat és színezd ki egyformára!

27 A környezet és a gyermeki kapcsolat viszony helyzete

- alatt, fölött, között, mögött stb.

28 Párok keresése a gyermekek használati tárgyai között. Párok- ellentétpárok alkotása.

- kövér-sovány, sok-kevés,

29 Mondd el mit látsz a képen!

- hosszabb-rövidebb

- bal-jobb irány gyakorlása eleje, vége, közepe

- magasabb-alacsonyabb

30 Magasabb-alacsonyabb egyenlővé tétele. Több-kevesebb- ugyanannyi fogalmának elmélyítése. Szimmetrikus tárgyak keresése

### **Állatország**

Javasolt életkor: 3-4-5-6 évesek

Fejleszt: figyelem, emlékezet, gondolkodás, hallásfejlesztés

A játék menete:

Válasszunk egy ismert dalt, mely egyszerű ritmusképletű, kis hangterjedelmű, pl.: Zsipp-zsupp, Csigá – biga.

A dal eléneklése után egy-egy állatországba utazunk, ahol csak egy meghatározott hangon tudunk beszélni, énekelni. Kedves dalunkat azon énekeljük pl.:

- mackó országban: me-me-me,
- kígyó országban: szi-szi-szi,
- liba országban: gá-gá-gá,

### **Babanyelv**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszt: emlékezet, figyelem

A játék menete

A szavakat „lemeztelenítjük” és csak a magánhangzókat ejtjük ki, pl.: úóúí = túrórudi

### **Barkohba**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

A játék menete:

A csoportszoba játékaik közül összegyűjtünk néhányat egy kosárba. Majd felsoroljuk, megnevezzük, mit gyűjtöttünk. Egy gyermek gondolatban kiválaszt magának egy játékot. A gyermekek kérdezik, valamilyen tulajdonságot, ismertetőt mondanak, pl.: „fából van?” Ha a válasz „nem” akkor kivesszük a kosárból az összes olyan játékot, ami fából van. A maradékra kérdeznak: „ Amire gondoltál az ruha? ” Ha a válasz „ igen” akkor kivesszük mindent, ami nem ruha. A játék addig tart, amíg csak egy dolog marad a kosárban.

Eszközök: csoportszoba játékaik, tárgyai

### **Ciklikus hangutánzás**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás,emlékezet

A játék menete:

Az asztalon kígyók képei, vonatok képei sorakoznak szabálytalan sorrendben.

Balról jobbra haladva együtt utánozzuk a hangokat. Később ők is alkothatnak tetszőleges sorrendet, olvassák is le.

kígyó	vonat	kígyó	kígyó	vonat	vonat	vonat
SZ	S	SZ	SZ	S	S	S

Eszközök: kígyó és vonat hívóképek

### **Csomagolom a hátizsákom**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

A játék menete

Bizonyára mindannyian ismerjük a „Szólánc” játékot. A játékosok minden körben, mikor rájuk kerül a sor, megismétlik az addig felfűzött szóláncot és egy új szóval megtoldják.

A mi mondatunk úgy kezdődik, hogy „Csomagolom a hátizsákom, és egy vajás-kenyeret teszek bele”. A következő megismétli ezt és megtoldja pl.: egy narancsal.

Ha legalább 10 dolgot fel tudnak sorolni helyes sorrendben, befejezhetjük a játékot. Képtelen, oda nem illő dolgokat is tehetünk a zsákba, pl.: kályhacsövet...

A játékalap mondata változtatható pl.: séta során láttam egy szem makkot.

### **Emlős, madár, hal**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### A játék menete:

A gyerekek körben állnak. A játékvezető egy labdával középre áll. Hangosan mondja: „Emlős, madár, hal... madár” és valakinek dobja a labdát, de rögtön hangosan számolni kezd 10-ig.

Ezalatt a játékos, aki a labdát kapta, mond egy madárnevet (pl.: veréb, fecske, cinke, stb.) és a labdát visszadobja. Ha a játékvezető az „Emlős, madár, hal”... után a halat mondja akkor a válasz: ponty, csuka, harcsa, stb.

Ha az emlőst mondja, bármelyik emlőst meg lehet nevezni. A labdát csak azután lehet visszadobni, ha a válasz elhangzott.

Eszközök: labda

### **Épp az ellenkezője**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

A játék menete: A gyerekeknek fordítva kell végrehajtaniuk az instrukciókat. Pl. Állj fel! Erre nekik le kell ülniük.

Eszközök: csoportszoba eszközei

### **Érzelem- varázslat játék**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem, arcizmok erősítése, érzelmek megnevezése

A játék menete

Az egyik gyermek a varázsló, a többiekkel szemben állva változtatja azok érzéseit. Ahogyan az ő arcán változnak az érzelmek, úgy változzon ez a többiekén is. A végén elmeséljük, hogy hányféle érzésünk volt közben.

### **Fekete, fehér, igen nem**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

#### A játék menete:

A játék egyetlen szabálya az, hogy ezt a négy szót nem szabad kimondani. A játékvezető kérdéseket tesz fel, amire a kérdezettnek válaszolnia kell, de az említett szót nem szabad kimondani. Aki téveszt zálogot ad.

#### **Felelj gyorsan!**

Javasolt életkor: felett 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, emlékezet, fantázia, szókincsbővítés

#### A játék menete:

A gyermeknek feltesszük a kérdést, s a gyereknek gyorsan kell válaszolnia.

Pl: Mi piros? Mi édes? Mi sós? Mi van fából? Stb.

#### **Grimasz játék**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

#### A játék menete

Az óvónő elmondja - később a gyerekek is vele mondhatják - a következő mondókát:

” Kiskanál, nagykanál, minden gyerek így tesz!”. A mondóka végén az óvónő arcimimikáját megváltoztatja grimasszal, a gyerekek pedig utánozzák.

#### **Ha én .....lennék...**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

#### A játék menete

A gyermeknek meg kell fogalmaznia mit tenne ha pl.: madár lenne:

- reggel csicseregnek
- énekelnek a gyerekeknek
- nem enném meg a többi madarat
- a felhő felett repülnék
- szabadon repülnék

#### **Hallástérkép készítése**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti:emlékezet, figyelem, hallás, téri irányok

### A játék menete

Egy gyermek leül a szőnyegre. Előzetes megegyezés alapján pl.:

- a természet hangjait jelöljük virágfejjel
- A nem természet hangjait jelöljük emberfejjel

A gyermek hallja a hangokat, s ki kell neki rakni maga elé, mit hall.

Nehezítve: ki kell rakni maga köré, mit hall, de azt is, hogy milyen irányból hallja. Természetesen mindenki másirányból hallják a hangokat. Ezután cserélnek, másik gyermek ül a szőnyegre.

Eszközök: virágfej, emberfej (mellékletben megtalálható)

### **Hang-kép egyeztetés**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem, hallás, gondolkodás.

A játék menete:

Mindannyi gyermek kap egy láncot (nyakba akasztható kártya), amelyen a kígyó (sz), vagy vonat (s) képe van. Az óvónő szavakat sorol, aki a szóban meghallja az adott hangot, feláll. A hívókép lehet más is.

### **Hangutánzással egybekötött légzőgyakorlatok**

Javasolt életkor: 3-4-5 évesek

Fejleszti: figyelem, emlékezet

A játék menete:

Mély belégzés, hosszú, lassú kilégzés. Az az ügyes, aki sokáig tudja hangoztatni a hangot.

Pl: „hu”- bagoly, „sz”- kígyó, „s”- vonat, hangokkal, a levegő lassú kicserélése.

### **Hogy szereted a barátodat?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem, gondolkodás, fantázia

### A játék menete

A gyerekek körben ülnek. A játékvezető középen megforgat egy kanalat. Aki felé mutat a kanál, az mond egy hasonlatot. Pl: Úgy szeretem a barátomat, mint cica a tejet. (a disznó a kukoricát, autó a benzint, maci a málnát, a mókus a mogyorót.)

Eszközök: kanál

### **Hogy szólítod meg?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem, udvariassági formák

### A játék menete

Hogy szólítod meg a vonatvezetőt, a barátodat, szomszédodat, anyukádat, stb.

### **Hüvelykujjam korán kelt**

Javasolt életkor: 3-4 évesek

Fejleszti: figyelem, emlékezet, mozgásfejlesztés, tiszta kiejtés, finommotorika

### A játék menete:

Játszik mind a két kézfej. A mondóka szövegét követjük mozgással.

***Hüvelykujjam korán kelt,***

(hüvelykujjak behajlítása)

***Ablakokon kopogott,***

(összeütögetése)

***A négy szomszéd kiugrott,***

(a többi ujj kinyújtása)

***S köszöntötték: Jó napot!***

(A többi ujjal integetés)

### **Ismert dal**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, emlékezet

### A játék menete:

Ismert dal dallamára szótagokat éneklünk. (pl.: Süss fel nap)

- szi-szi-szi
- La-la-la
- Su-su-su

### **Játék a szavakkal**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszt: emlékezet, figyelem, gondolkodás

A játék menete

A gyermekek a szőnyegen ülnek. Az óvónő megkezd egy szót, a gyermeknek kell befejezni pl.: bög(re), kesz(tyű), sap(ka), csiz(ma) stb

Játszhatjuk úgy is, hogy a szóban kihagyunk egy magánhangzót. A gyerekeknek a hiányzó hangot kell kitalálni, és a szót helyesen kimondani pl.: v.rág, tá.ka, sa.ka stb.

A harmadik variációban pedig a szavak elejét nyeljük le,és azt kell kitalálni pl.: .esztyű, ..rág, .épa stb.

### **Kakukktojás**

Javasolt életkor: 4-5-6évesek

Fejleszt: gondolkodás, emlékezet, figyelem

A játék menete:

Mi nem illik a sorba? Azt kell a gyerekeknek kiválasztani és indokolni. (pl.: rózsza, tulipán, cseresznye, pipacs stb)

### **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

### **Manócska**

Javasolt életkor: 3-4-5-6 évesek

Fejleszt: figyelem, emlékezet

### A játék menete:

Most a nyelvünk lesz a Manócska, háza a szájüreg, a fogak pedig a kerítés. A gyerekek játszanak a nyelvükkel, szájukkal, ahogy az óvónő mondja: A Manócska kertészkedik, keresi az ásóját, futkos ide-oda, körbe-körbe, keresi a padláson, keresi a pincében, kitekint a kerítésen jobbra, balra, végre megtalálja.

### **Megjött a kishajó!**

Javasolt életkor: 3-4-5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, emlékezet

### A játék menete:

Elindult a kishajó a kikötőből, előtte felrakodott árukkal. Csak állatokat szállít. Soroljatok fel állatokat! (kutya, macska, egér, stb.) Szállíthat a hajó növényeket (fenyőfa, hóvirág, szarkaláb, stb.), gyümölcsöket (banán, alma, körte, stb.), olyan árut, ami fából készült (asztal, szekrény, ajtó, stb.). De szállíthat olyan árut is, ami ugyanolyan hanggal kezdődnek (Csigá, csibe, csat, stb.).

Sok változata lehetséges!!!

Egy másik változat:

A gyerekek körben ülnek a játékvezetővel, s felelgetőst játszanak:

-Lics- locs, lics- locs, megjött a kishajó!

-Mit hozott?

-Tapsoló gyerekeket! (A gyerekek tapsolnak)

-Lics-locs, lics- locs, megjött a kishajó!

-Mit hozott?

-Kecskéket!

A gyerekek az állat hangját kezdik utánozni.

### **Mesejáték**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, emlékezet, szókincs bővítés, 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.

### **Mesét mondok!**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### A játék menete

Mesét mondok... Ha a kígyó nevét halljátok, sziszegjétek, ha a vonatét susogjatok, pl.: Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy kisvonat (susogás). Ez a kisvonat (susogás) találkozott a kígyóval (sziszegés) stb.termések, stb.)

### **Mi hiányzik?**

Javasolt életkor: 3-4-5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, emlékezet

### A játék menete:

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

### **Mi van a szobában?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem,

### A játék menete:

A gyerekek körben ülnek. A kérdező a teremben lévő tárgyakra gondolva sorba kérdezi a gyerekektől: Mit gondoltam a szobában „k”-val? Pl.: kocka. Sok válasz lehetséges. Aki kitalálja az lesz a további kérdező. Ha senki nem találja ki akkor továbbra is ő lesz a további kérdező. A kérdezőt kiszámolóval választom ki.

### **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.

### **Mit csinálsz?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### A játék menete:

A gyerekek egymás mellett ülnek. A játékvezető feltesz egy kérdést az egyik gyerekeknek. „Mit csinálsz?” A gyermek csak egy szót válaszolhat. Pl.: „Játszom.” Ekkor a következő gyermek tesz fel kérdést: pl.:

Mit játszol? Válaszolhatja: Építék. A kérdések mindaddig folytatódnak, amíg tudnak kérdezni, és egy szóval válaszolni.

### **Mit dobnál ki a teremből?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, gondolkodás, fantázia, szókinccs 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

### **Mit érezhet?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### A játék menete:

Az óvónő az egyik gyermek fülébe súgja, mit játsszon el hanggal, és mimikával, arcjátékkal, a többi gyermek pedig próbálja kitalálni, mit súgott az óvónő pl.:

- Á- ásítást utánozza
- Ó - csodálkozást fejez ki,
- U -fájdalmat fejez ki
- Ü - az erőlködés hangja
- I - sírást fejezi ki

### **Mit főzött Sára néni?**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem, hallási differenciálás

### A játék menete:

Valaki beáll a sarokba háttal a többieknek, és azt kérdi: - „Mit főzött ma Sára néni?” A játékvezető rámutat valakire, aki elváltoztatott hangon valamiféle étel nevét kiáltja. A sarokban álló gyermeknek el kell találnia, kinek a hangját halotta.

### **Mit mond a kis robot**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### A játék menete:

A játékvezető szótagolva mond ki egy szót, kellő tagoltsággal. A gyermek ismerje fel, és mondja ki összefüggően a szót, pl.: na-pos-kö-tény, szí-nes-ce-ru-zák. Nehezebb változat: az óvónő betűzve mondja a szót pl.: k-é-p

### **Mondd utánam!**

Javasolt életkor: 3-4-5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, emlékezet, szókincsbővítés

### A játék menete:

Az óvónő középen áll, a gyerekek körülötte kört alkotnak. Miközben labdát dob az egyik gyermeknek, halkán vagy hangosan mond egy szót. Aki kapta a labdát, ugyanúgy próbálja megismételni, ahogyan hallotta. (Pl.: labda, baba, csatazaj, sertepertél, Konstantinápoly, szociálpolitika) A lényeg hogy minél nehezebb szó legyen, nem baj, ha a gyerek még nem érti a szót.

### **Ne Te válaszolj!**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### A játék menete:

A gyerekek körben ülnek. Megállapodnak abban, hogy bármit kérdezek, ne az válaszoljon, akire ránézek, hanem aki tőle jobbra ül. Aki eltéveszti zálogot ad.

### **Nevek gyakorlása**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem, szem-kéz koordináció

#### A játék menete:

A gyermekek körben ülnek, és labdát gurítanak egymásnak. Aki "kapja" a labdát bemutatkozik. "Zsuzsi vagyok". Annak a nevének mondja, akitől a labdát kapta. "Köszönöm Zsófi!" Majd annak a nevének mondja, akinek a labdát gurítja. „Fogd meg a labdát Éva!”

Eszközök: labda

#### **Rajzoli nevetéseset!**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszt: emlékezet, figyelem, fantázia

#### A játék menete:

A gyerekek egy adott képet rajzzal egészítenek ki, oda nem illő részlettel, majd szóban is megfogalmazzák mit rajzoltak. Pl. téli képen fára cseresznyét

#### **Nyuszi pajtás**

Javasolt életkor: 4-5-6 évesek

Fejleszt: 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.

#### **Ördögi változás**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszt: emlékezet, figyelem

#### A játék menete:

Fiúk párban és lányok párban kimennek a teremből. A párok néhány ruhadarabjukat, cipőjüket megcserélik. A többiek így hívják be az átváltozott lányokat: Dínom -dánom, dobot vernek, de szép kislányt öltöztetnek, jár a papucs jár, mindenféle jár. Az átváltozott fiúkat így hívják be: Madarak voltunk bokorban, szórt vittünk a pokolba. Pokol előtt volt egy fa, minden ágán hat varga. Rázd meg ördög azt a fát, potyogjanak a vargák. A gyerekek idézzék fel, melyik ruhadarab kié volt. Fiú lány páros az igazi.

### **Papagáj játék**

Javasolt életkor: 3-4-5-6 évesek

Fejleszti: beszédhanghallás, emlékezet, figyelem, tiszta kiejtés

A játék menete:

A gyerekek a pedagógussal szemben ülnek. A felnőtt egyszerű szavakat hangoztat, amit a gyerekek megismételnek. Nagycsoport felé már lehet nehezebb szavakat is mondani.

### **Postás játék**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

A játék menete:

A gyerekek körben ülnek. A játékvezető egy szót súg a mellette lévő gyermek fülébe, aki a hallott szót szintén tovább súgja. Az utolsó gyermeknek pedig meg kell mondania mit hallott. Akkor sikeres a játék, ha ugyanazt a szót kapom viszont a lánc végén is, mint amit elindítottam.

### **Színkereső**

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: figyelem, vizuális emlékezet

A játék menete:

A gyerekekkel közösen kiválaszthatunk egy színt, majd sorra nézzük a tárgyakat, melyiken látjuk ugyanazt. Változata lehet: színválasztás után ők hoznak a gyűjtőkosárba megegyező színű dolgokat. Felsorolhatjuk a napszakok, az évszakok jellegzetes színeit, az örömteli, a bánatos, a meleg, a hideg színeket.

Gyűjthetünk színes hasonlatokat. Pl. Fehér, mint a hó.

A játék menete:

Két csapatba állítjuk

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

### Színpáva

Javasolt életkor: 5-6 évesek

Fejleszti: emlékezet, figyelem

A játék menete:

Középen áll egy gyerek és mond egy színt. Akin van olyan szín, átsétál a másik oldalra, akin nincs olyan szín, azok közül a fogó megfog egyet! Ő lesz a színpáva. Lehet hajszín alapján is játszani.

<p><i>Érdeklődés</i> Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Milyen tárgyak, milyen játékeszközök után nyúl szívesen?</li><li>– Milyen cselekvés, tevékenységfajta tartja hosszabban és sokoldalúbban ébren az érdeklődését?</li><li>– Milyen jelenségekkel kapcsolatban kérdez többet és élénkebben?</li><li>– Milyen eszközökkel és milyen cselekvésmódokkal motiválható?</li></ul>	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Különböző témájú képek közül válasszák ki azokat, amelyek a legjobban tetszenek! (pl. a mindennapi élettel kapcsolatos, a tágabb környezettel, állatokkal, növényekkel, emberekkel, a technika elemeivel kapcsolatos képek stb.) Átélt események közül (pl. kirándulás, otthoni történés, piac stb.) rajzolják le azt, amire a legszívesebben emlékeznek vissza!</li><li>– Készítsenek bábót a kedvenc meseszereplőjükéről tetszés szerinti eszközök felhasználásával!</li></ul>
<p><i>Emlékezet</i> Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Egy megtörtént esemény, mese stb. esetén kb. hány elemre emlékszik vissza a gyerek? Ezek a cselekmény szempontjából lényeges elemek-e?</li><li>– Mennyire pontos sorrendiséggel adja vissza az eseményeket?</li><li>– Mely (és hány) eseményrészletet emel ki, „színezz” ki, mond el másképp, mint ahogyan megtörtént?</li><li>– Milyen „pontossággal” tud rövid cselekvéssort utánozni?</li></ul>	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Játsszanak a gyerekek tűz–víz játékot!</li><li>– Egyéni megbízatásként kisebb feladatokat adjunk a gyerekeknek, melyek végrehajtási színtere a csoportszobán kívül esik! (Pl. vigye le a hiányzási naplót az irodába stb.)</li><li>– Kérdezzünk rá az egyes napirendi eseményekre az előzőek befejezése után! Most vajon ezután mit fogunk csinálni?</li><li>– Kérdezzünk rá a gyerekekkel megtörtént eseményekre! (Pl. mit csináltál tegnap délután)</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kb. hány szót tud utánunk ismételni?</li> <li>– Hogyan tud kommunikációs relációkat átvenni, utánozni játékában?</li> <li>– Ismert, közeli helyre (pl. játszótérre, közeli piacra stb.) eltalál-e?</li> <li>– Mennyire automatizálódtak a mindennapi tevékenységek a maguk egymásutániségében, „érzi-e” a napirendet?</li> <li>– Tudja-e, hogy kinek és minek hol van a helye a csoportszobában?</li> </ul>	<p>otthon? Mit csináltunk ma délelőtt? – stb.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kérdezzünk rá jól ismert tárgyak helyére, mely kérdésekre csukott szemmel válaszoljanak! (Pl. milyen játékok találhatóak a polcon? Mi minden van a babaszobában? – stb.)</li> <li>– Szoborjátékkal utánozzunk karaktereket, lelkiállapotokat! (pl. dühösét, szomorút, jókedvűt stb.)</li> <li>– Tegyük az asztalra néhány tárgyat, majd pár másodperc után takarjuk le. Sorolják fel, hogy miket láttak!</li> <li>– Játsszuk ugyanezt a játékot szavakkal!</li> <li>– Játsszuk ugyanezt a játékot tárgyakat ábrázoló képekkel!</li> </ul>
<p><i>Képzelet</i> Megfigyelési szempontok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Milyen a gyerek reprodukív képzelete verbálisan, manuálisan, cselekvéses formában és kommunikációs viszonylatban?</li> <li>– Milyen a gyerek produktív képzelete a fent említett formák mindegyikében?</li> <li>– Az egyes alkotásaiban milyen arányban keverednek a valóságos elemek a képzeletbeli elemekkel?</li> </ul>	<p>Kérdések, beszélgetés, feladatok, cselekedtetés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Meséljenek történeteket, meséket képek alapján a gyerekek!</li> <li>– Elkezdett, majd félbehagyott mesét, történetet fejezzenek be!</li> <li>– Néhány szó (3–5) alapján mondjanak mesét, történetet!</li> <li>– Egészítsék ki egy történet elejét és végét úgy, hogy a közepét egy képen látható esemény tartalmazza!</li> <li>– Készítsenek díszleteket, jelmezeket egy előadáshoz!</li> <li>– Készítsenek bábokat egy előadáshoz!</li> <li>– Találjanak ki zenés és mozgásos elemeket egy előadáshoz!</li> <li>– Adott síkidomokból készítsenek konkrét formát, tetszés szerint!</li> <li>– Elkezdett formát ábrázoló rajzot fejezzenek be tetszés szerint!</li> </ul>

*Pszichikus folyamatok működése / Emlékezet*

I. szint

II. szint

III. szint

<p><b>„Hármasparászt”</b> Az óvónő három lépést végez, a gyermekeknek utánózniuk kell.</p>	<p><b>„Mit láttál?”</b> Tárgyakat mutatunk, majd letakarjuk azokat. Először kell felsorolni, amit látott előzőleg. A többiek figyelik, nem tévesztett-e.</p>	<p><b>„Mi hiányzik?”</b> Az óvónő az asztalra tesz 8-10 tárgyat. Utána a gyermekek az asztalra borulva „alszhatnak”. Ezalatt az óvónő egyik tárgyat elvesz a többi közül. Adott jelre a gyermekek felemelik a fejüket, megnézik, mi hiányzik.</p>
<p><b>„Hangutájtás”</b></p>	<p><b>„Előőr”</b></p>	<p><b>„Láterejtés”</b></p>

<p>Hangutánzó zajok megisméltése: mozdony, autó, hajó, harang stb.</p>	<p>A „Mit láttál? játék variációja: megváltoztatjuk a tárgyak sorrendjét. Észreveszi-e?</p>	<p>A gyerekeknek meg kell jegyezni a szobában a fal wellelt lévő tárgLak sorreYdjét az óraWutatójárásával wegegLJező iráYLJdaY, majd becsukott szemmel el kell mondaniuk.</p>
<p><b>„KiráYdulás”</b> A gyermekek körben ülnek. Gondolatban egy kirándulásra készülnek. Mindenki eltervezi, mit visz magával. Egyenként el is mondják, mire gondoltak, s valamilyen mozdulattal jelzik a tárgyat, dolgot. Pl. aki kiscicát visz magával, végigsimítja a képzeletbeli állat hátát, vagy aki labdát visz, az a lábát lendíti, mintha rúgna. A játékmásodik részében – nehezítésként -, egyik társukról el kell mondaniuk, mit visz a kirándulásra.</p>		<p><b>„Papagáj-játék”</b> Az óvóYő woYd öt állatot, öt gLJüwölDsöt, öt virágot vagy öt állathangot. A hallott sorrendben kell visszamondani.</p>
<p><b>„MeWóriajáték”</b> Tárgyakról, állatokról 2-2 képet készítünk. Asztalra képpel felfelé rakjuk le azokat. AlaposaY wegYézzük őket, pródáljuk megjegyezni, melyik hol van. Ezután lefordítjuk őket. EgLJ játékos felvesz egyet, s megpróbálja kitalálni, hol van a párja.</p>	<p><b>„NagLJ kép – kis kép”</b> Egy nagy, több információt tartalmazó képet mutatunk a gyermeknek. Ezután 4-5 kis képet wutatuYk. Ezek közül kell kiválasztaYi eWlékezetdől azokat, aWellek wegtalálhatók a nagy képen. Kérhetjük a wár gLJakorlott eWlékidézó gLJerWektől, hogLJ eWlékezetdől szíYézzék ki a kis képeket, úgy ahogy szerintük a nagy képen voltak.</p>	
<p><b>„HiáYLJos kép”</b> Mutatunk egy képet a gyermeknek. Majd</p>	<p><b>„GLJereksor”</b> Tíz gyermek sorban áll. A kiválasztott</p>	<p><b>„NévkígLJó”</b> Neveket mondanak. Mindenki sorban az addig</p>

<p>ennek a módosított változatát. A két képet össze kell hasonlítani, s megneveznie, miben különböznek.</p>	<p>gyermeknek meg kell jegyezni a sorrendet, ugyanis egy jelre elkezdenek össze-vissza mozogni. Az eredeti helyüket is elhagyják. A gyermek feladata visszaállítani őket az eredeti sorrendbe.</p>	<p>elhangzottakhoz hozzátesz még egyet.</p>
<p><b>„Építsd fel!”</b> 5-cs darab építőközből álló egyszerű építményt készítünk. A gyerekek megfigyelik, majd maguk is felépítik. Nehezebb, ha az épületet letakarjuk, s nekik emlékeztetőül kell felidézniük.</p>	<p><b>„Mi változott meg?”</b> Egy játékos kimegy, addig két gyermek változtat valamit, a ruházatát. A jövőre a gyermek feladata megállapítani, mi változott rajtuk.</p>	<p><b>„Holnap, ha hozzád járulok”</b> Körbeülnek. Az első gyermek azt mondja: „Holnap, ha hozzád járulok, viszek egy dörözdőt! A második azt mondja: „Holnap, ha hozzád járulok, viszek egy dörözdőt és egy ládát! Ittől kezdve mindenki hozzáad a felsoroláshoz valamit.</p>
<b>Pszichikus funkciók működése / Képzlet</b>		
<b>I. szint</b>	<b>II. szint</b>	<b>III. szint</b>
<p><b>„Hóember”</b> A gyermekek lazán, szétszórva helyezkednek el a játéktérben, ők a hóemberek. Az óvónő beszél: Közeledik a tavasz, egyre meleged az idő, a hóember egyre karcsúbb, egyre kisebb lesz, végül csak egy tócsa marad belőle. Játshatjuk lufikkal is, amikor az óvónő fúj fel egyre egyre magasra, kevesebbre, majd hirtelen</p>	<p><b>„Mesélünk”</b> A gyermekek a szőnyegre fekszenek, kényelmesen testhöz közel. Beszélgetnek. Az óvónő lágy hangon mesét mond, miközben járkal körülöttük. Nagyszerű lazító gyakorlat, fejleszti a képzeletet.</p>	<p><b>„Vándor játék”</b> Körben ülnek, és különböző dolgok vándorolnak körbe. Vándor puszi, vándor simi (simogatás), vándor pisze (piszálás), de lehet akár ritmus is, ami körbejár. Lehet szó, vagy, illetve mély hangon ejtve, lassan, vagy gyorsan mondva, esetleg ezekből átvesz egyet képezve. De vándorolhat a csak a képzeletünkbe a te gyermeked élő puha kisvadár, és szósós béka, tüskés sütyű. Kezdetben óvónő irányítja</p>

kipukkadnak, kiereszti lassan a levegőt, amíg puha gumidarab nem lesz a lufiból.		kört és alma és v gyermekre is rá
<p><b>„Egyszerű cselekvések utáztása”</b> 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.</p>	<p><b>„Játék a wések dfejezésével”</b> Kevésd é iswert, rövid wését wo d az óvó d a befejezés nélkül. A gyermekeknek kell kitalálniuk a történetek végét.</p>	<p><b>„Ha gzó wese”</b> Olyan mesét mo lehetőség d Jlílik közde d a gLJerw hangutáztataik többször játszur hangforrást talá</p>
<p><b>7. Emlékezet fejlesztése</b> Kutyás memory (24 elem)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- képek nézegetése, párkeresés</li> <li>- játékszabály megbeszélése</li> <li>- játék az ismert szabály alapján</li> </ul> <p>Közben: beszélgetés a kutyafajtákról</p>	<p>Vizuális észlelés, emlékezet</p> <p>Szókincs, beszédkészség</p>	<p>Kutyás memory</p> <p>5 p</p>