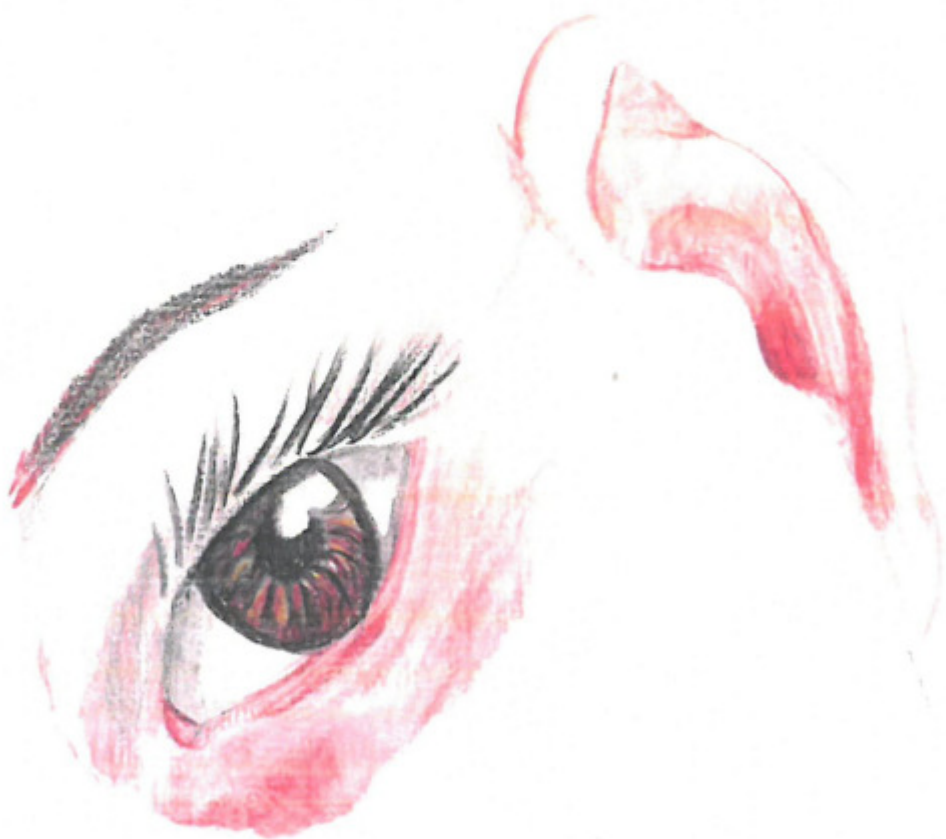


Differenciált feladatbank

Tanulási képességek



Szerkesztette: Balla Ágnes
Borítóterv: Bodor Klára Sarolta

Kedves Kollégáim!

Szeretettel ajánlom figyelmetekbe a tanulási képességek fejlesztésére is használható gyűjteményemet, amit a 32 év pedagógusi pályám alatt leggyakrabban használt játékokból állítottam össze.

Néhányat még gyermekkoromban tanultam, ott eredeznek. Egy kicsi faluban nőttem fel annak a generációnak a tagjaként, akik még az utcán összeverődve játszottak egész nap, a kicsikre a nagyobbak vigyáztak, mindeközben ismereteiket átadva számukra. Vannak olyanok is az összegyűjtött anyagok között, amiket tanulmányaim alatt ismertem meg. A játék része az életemnek, hiszen már a középiskolai tanulmányaimat is az óvónőképzőben végeztem, majd főiskolásként is erre a pályára készültem. A mindennapjaink részét képezte a mondóka, mese, közös játék. A könyvespolcom alap darabja volt az „ÉZÓ”, Forrai Katalin könyve Az ének az óvodában, megannyi mondókával, dallal, népi játékkal, Zilahy Józsefné tanárnőm Mondókagyűjteménye, mely később több kiadást is megélt, vagy Falvay Károly Ritmikus mozgás, énekes játék című, sokat forgatott műve.

Akkor még csak a játék volt számomra mindegyik, mely jó időtöltést biztosított a gyermekek számára, csak a későbbi gyógypedagógiai tanulmányaim alatt teljesedtek ki olyan információkkal, mi szerint egyik a gyermek figyelmét fejleszti jobban, vagy egy másik az emlékezetét, tájékozódási képességét vagy mondhatjuk úgy is, hogy azokat a képességeit, melyek elengedhetetlenül szükségesek a tanuláshoz.

Mivel kollégáknak ajánlom a gyűjteményt ezért nem tartom szükségesnek, hogy hosszas elméleti keretezést végezzek, hiszen valamennyien tanultunk róla, a szakma legkiválóbb képviselői tollából ismerkedhettünk meg a szakmai alapokkal. Kötelezően olvastunk Mesterházi Zsuzsától, Szondi Lipóttól, Mérei Ferencről, Atkinsontól és még hosszasan sorolhatnám, hiszen nagytiszteletű tanáraink bőséggel láttak el minket kötelező és ajánlott irodalmakkal.

A kiadványban azokat a játékokat rendeztem össze, melyeket gyógypedagógusi munkámban én is használok, melyekkel kapcsolatban személyes tapasztalataim vannak. A játékokat nem én találtam ki, én is tanultam valakitől, köszönet érte azoknak, akik átadták, leírták őket.

Következzenek az én napi gyakorlatom lejegyzett darabjai.

I. Figyelemfejlesztés

Ahhoz, hogy a gyermek aktív részese lehessen a környezetének, információhoz, ismerethez jusson, a **figyelmét** kell megedzenünk, fejlesztenünk. Nem elég, hogy

- **spontán** módon jusson információhoz, el kell érniük, hogy
- **szándékosan** is tudjon figyelni, az őt körülvevő világhoz kapcsolódni.

Ha azt mondjuk számára, hogy „Figyelj ide”, „Figyelj jobban” ez nagyon direkt, ezt általában nem fogadják szívesen, de ha egy izgalmas játékba invitáljuk őket, szívesen jönnek és észrevétlenül tanulnak, fejlődnek.

Ki ne szeretne fogócskázni?

Az ajánlatom:

1. Fogócska csapatban

Elsődlegesen fejlesztett terület: figyelem, figyelem tartóssága, terjedelme, reakcióidő, intermodalitás (verbális instrukcióra mozgásos válasz)

A játék ismertetése:

- Páros számú gyermekkel érdemes játszani.
- Mindenki álljon a párjával szemben, majd a párok távolodjanak el egymástól a terület határaihoz.
- Nevezzük el a csapatokat! Használhatunk gyümölcsneveket, színeket, országneveket... bármit pl. alma-körte.
- Jelöljük ki mindegyik csapat számára egy „házat”, ahol nem ér megfogni a játékost.

A játékvezető oldalról instruálja a játékosokat. Hangos kiáltással jelzi, hogy éppen ki a fogó. A gyerekeknek nagyon kell figyelni, mert a játék közben gyakran változik, hogy éppen fogó vagy menekülő szerep jut a játékosnak.

Ha már megtanulták a játékot nehezíthetjük a feladatot:

- lehet változtatni a haladáshoz használt mozgásformát,
- kaphatnak több nevet is a csapatok, így arra is kell figyelni.

Minden játék lehetőséget ad arra, hogy megfigyeljük a gyermekeket.

Hozzáértő szemmel hamar észrevehető, ha egy gyermek

- annyira szalad, hogy nem veszi észre, hogy változott a vezényszó, ezáltal változott a szerep,
- esetleg azt is érdemes megfigyelni mennyi ideig képes a szerepnek megfelelően viselkedni,
- milyen gyorsan reagál a megváltozott szerepre.

Ha valamelyik területen gyakori a hibaszám érdemes elgondolkodni a terület célirányos fejlesztésén.

Az első játékok egyike a **labda**. Nincs olyan gyermek, aki ne nyúlna, szaladna a guruló labda után.

Ötletet szeretnék adni arra, ha a gyermek már biztonsággal kapja el a felé dobott labdát, hogyan fejleszthetjük egy mozgásos ügyességi feladat alkalmával a figyelmét is.

2. Labdadobás-elkapás

Elsődlegesen fejlesztett terület: figyelem, figyelem tartóssága, terjedelme, emlékezet, szem-kéz koordináció, mozgásos ügyesség, kinezetikus differenciálóképesség, statikus egyensúly,

A játék ismertetése:

- A résztvevők laza körben állnak (nem ajánlott nagy létszámú körben játszani, 10-14 fő átlátható).
- A játékvezető dobja valakinek a labdát, az pedig vissza a játékvezetőnek.
- A játékvezető dobja valakinek a labdát, aki kapta tovább adja, majd a 2. személy visszafordítja a labda útját. (játékvezető G-nek, - G. Z.-nek, - Z vissza G-nek, - G a játékvezetőnek. Előre megbeszéljük hány ember lesz a láncban.

Nehezítés, ha a játékvezető csak indítja a labdát, a résztvevők dobják egymásnak és adott jelre, (síp, taps) vissza kell fordítani a labda irányát.

- Játszható úgy is, hogy csak simán adogatják a gyerekek a labdát, de nem egy, hanem kettő, három labda megy körbe (ajánlott különböző színű, mintájú labdákat használni).

Nehezebb, ha

- a labdák mérete nem egyforma,
- ha meghatározzuk, milyen testhelyzetben kell állni a következő labda érkezéséig (aki a piros labdát elkapta és továbbadja fél lábon áll, amíg nem dobna neki új labdát. Ha a pöttyös labdát adta tovább valaki keresztbe tett lábbal kell állni a következő labda fogadásáig stb.).

Érdemes a hibákra figyelni:

- ha a gyermektől elvárható lenne, hogy elkapja a labdát, de nem megy neki,
- ha a labda eldobása után nem tudja megosztani a figyelmét, és nem számít a következő labdára,
- ha nem tudta megjegyezni kitől kapta a labdát,
- ha nem tudja összekapcsolni a labda színét a hozzá tartozó tevékenységgel.

Ezek a hibák nem csak a figyelem, az emlékezet gyengeségét, hanem a mozgásos ügyetlenséget is megmutatják.

A visszatérő, folyamatosan jelen lévő hibák a hiányos terület célirányos fejlesztését indokolják.

Maradjunk a labdánál.

Általános iskolában kedvenc testnevelő tanáromnak külön „lepedőgyűjteménye” volt, amivel a következő játékot játszottuk, én kendőkre specializálódtam.

3. Labdaátadás lepedővel

Elsődlegesen fejlesztett terület: figyelem, szem-kéz koordináció, mozgásos ügyesség, társ és saját mozgás összehangolása, téri tájékozódás, erőszabályozás

A játék ismertetése:

- 4 fő alkot egy csapatot. 2-2 gyerek fog egy lepedőt, egymással szemben állnak. A lepedőbe tett labdát hajítják át a szemben levő társaiknak, akiknek szintén a lepedővel kell elkapni azt.

Azt gondolhatnánk nem nehéz egy lepedővel elkapni egy labdát, azonban elárulhatom, hogy nem egyszerű feladat. A két játékos összehangolt munkájára van szükség ahhoz, hogy a labda egyáltalán elhagyja a „kényelmes lepedő fészket”.

Csapatban is játszható, versenyezhetnek a csapatok, melyikük tudja többször átadni a labdát.

Ehhez a feladathoz nem nehezítést, hanem **könnyítést**, illetve rávezetést szeretnék ajánlani:

- amíg az együttmozgást megtanulják a gyerekek, lehet az a feladat, hogy „célba dobnak”, vagyis egy kihelyezett célpontba próbálják eljuttatni a labdát.

Variációs lehetőség:

- a célpont lehet a földön vagy adott magasságban felfüggesztve,
- változtatható a labdák mérete és a súlya is.

Ahogy ügyesednek a gyerekek egyre kisebb legyen a célpont, amit el kell találni.

Korunk ezt a játékot is modernizálta, hiszen színes „ejtőernyők” állnak hozzá rendelkezésre többféle méretben is.



A kép forrása: <https://www.babamamaoutlet.hu/jatekok/nyari-jatekok/ejtoernyos-party-jatek-gyerekeknek>

Hasonló **megfigyelési szempontok** lehetnek, mint az előző labdás játéknál, de érdemes kiegészíteni azzal, hogy megfigyeljük,

- hogy a párok mennyire tudják összehangolni a mozgásukat,
- ki az, aki a domináns a feladatban,
- a lepedő mozgatása mennyire könnyed, vagy éppen kapkodó, rángató.

4. Kipp-kopp kopogó, avagy, ezt már a pásztorok is játszották

Elsődlegesen fejlesztett terület: figyelem, szem-kéz koordináció, mozgásos ügyesség

A játék ismertetése:

- A játékosok könyöknyi távolságban állva alakítsanak kört.
- Két kézzel fogva tartsák maguk előtt a tornabotot.
- A mondókát közösen mondva kopogják az egyenletes ritmust.

„Kipp, kopp, kopogok,

Találd ki, hogy ki vagyok!”

A mondóka végeztével, megadott jelre minden tanuló elengedi a botját, és egy hellyel jobbra lép, az ott levő botot megpróbálja elkapni anélkül, hogy az a földre esne.

Ha már jól megy a feladat, többféleképpen is **nehezíthetjük**:

- lehet más a mondóka,
- növelhető a távolság,
- továbblépés helyett feladatot adhatunk: mindenki perdüljön meg a saját tengelye körül és úgy kapja el a botot,
- találhatnak ki mozdulatot, feladatot a gyerekek is.

Érdeemes megfigyelni, hogy képes-e a gyermek:

- az egyenletes ritmust kopogni,
- a jelre figyelve, a ritmust tartva továbblépni,
- teljes fordulat után a tornabotot elkapni.

Az árulkodó jelek a figyelem gyengesége mellett a téri tájékozódásáról és az egyensúlyáról is információval szolgálhatnak.

Ennek a játéknak hasonló vonatkozásai már a pásztorkultúrában is fellelhetők, ahogy a botjukat körül táncolva, azt helyben hagyva léptek tovább.

Modern formái pedig a közösségi médiában is elérnek hozzánk, én is ott figyeltem fel egy variációs lehetőségre, melyben labdát pattogtatnak azonos ritmusra a gyerekek és adott jelre jobbra lépnek és a társuk labdáját pattogtatják tovább.



A kép forrása: <https://www.facebook.com/jorge.castillo.1422/videos/10222426668552063>

5. „Térd-boka-csípő-babzsák”

A játék leírását sok jól használható játék mellett az ELTE egyik kiadványában találtam meg, H. Ekler Judit, Koltai Miklós és Némethné Tóth Orsolya 2019-ben megjelent kötetében, *Tanulási képességek fejlesztése mozgásos eszközökkel* címmel. A játék egy ismert mozgásfejlesztő módszer tanításánál is részét képezte a tananyagnak, felnőttként is élvezetes volt a feladat, azóta is gyakran használom.

Fő fejlesztési terület: figyelem

Kapcsolódó fejlesztési területek: reakcióidő, téri tájékozódás

Játékosok száma: páros számú játékos

A tanulók szórt alakzatban helyezkednek el, a párok egymással szemben (arcpárban), egymástól 1 méter távolságra. Középen a talajon páronként egy babzsák.

A játékvezető a páros testrészek nevét mondja, tetszőleges sorrendben pl.: Térd-boka-váll-csípő...

A tanulók a sorrendnek megfelelően mindkét kezükkel megérintik az azonos oldalú testrészüket. Majd, amikor meghallják azt a szót, hogy ***babzsák***, megpróbálják megszerezni a középre helyezett tárgyat. A célponttól távoli testrész érintése után célszerű indítani a tárgy megszerzését (váll – labda!), nagy szerepe van a helyzetváltoztató gyorsaságnak.

Az a tanuló győz a játékban, aki birtokolja a babzsákokat.

Variációk:

- sorolhatunk tantárgyakhoz kapcsolódóan szavakat pl.: főfogalom alá rendezés és ha nem odaillőt hallunk, akkor kell felvenni a babzsákokat.
- kérhetünk keresztezett mozgásokat is
- kérhetünk mindkét kézzel azonos oldali, de különböző testrész érintését

Érdemes megfigyelni:

- a tanuló a megfelelő testrészét érinti-e meg (testséma kialakítása)
- a tanuló tudja-e megfelelő tempóban érinteni a testrészeit (figyelem, reakcióidő)

Fejlesztés szükségességére utaló jelek:

- a tanuló folyamatosan késik a feladat végrehajtásában, fejlesztésre szorul – figyelem, összpontosítás, reakcióidő,
- a tanuló nem tudja jól megragadni a középre helyezett tárgyat, vagy elejti azt, akkor a finommotorikája, a manipulatív ügyessége még nem fejlődött megfelelő szintre,
- a tanuló nem képes a keresztezett mozgásokat pontosan végrehajtani, akkor még nem megfelelően fejlett az agyféltekék összehangolása,
- a tanuló nem tud a két kezével eltérő mozgást végrehajtani, akkor még nem elég fejlett a két agyfélteke szimultán elkülönült működése (*H. Ekler, Koltai és Némethné, 2019. 74-78.o.*)

II. Emlékezet fejlesztése

Ha a gyermek már képes figyelni a környezetére, elvárásaink abba az irányba fordulnak, hogy **emlékezzen** is azokra a dolgokra, amit megfigyelt.

Következzen néhány játék, ami az emlékezet fejlesztését hivatott szolgálni.

1. Légycsapó

Gyermekkorom közkedvelt játéka volt. Hittan órák előtt a templomkert kört formázó hatalmas fái között „Komámasszony hol az ollót” játszottunk vagy „légycsapóztunk”. Töretlen volt a sikere még akkor is, amikor középiskolásként az Ifjúsági Klubban töltöttük a hétvégéket. Így én is „hurcolom magammal” ezt a játékot amerre járok. Igazából 12 év felett ajánlom, de természetesen kisebbekkel is játszható.

Elsődlegesen fejlesztett terület: az emlékezet, reakcióidő

A játék ismertetése:

- a játékosok körben ülnek, mindenki választ magának egy nevet (könnyen megjegyezhető állatnév, virágnév)
- középre beáll a „Légycsapó”, összetekert papírt vagy félbehajtott, kisméterű törülközőt tartva a kezében. Aki elsőként vállalja a feladatot, az 2-3-szor sorra veszi a játékosokat, akik hangosan kimondják a saját nevüket, igyekszik memorizálni azokat.
- A játék kezdetén odaáll valaki elé, aki kimondja a saját nevét, majd egyik társa választott nevét. Aki hallja a nevét máris egy új nevet mond. Ha a Légycsapó előbb tud ráütni a megnevezett játékos combjára, mint ahogy az új nevet mondott volna, akkor cserélnek és a játék új Légycsapóval folytatódik.

Érdemes figyelni arra, hogy ki az

- akinek gondot okoz a társai nevét megjegyezni,
- aki mindig ugyanazt a nevet mondja, ha sor kerül rá,
- aki sokáig bennmarad a Légycsapó szerepében.

Ezekben az esetekben ajánlott az emlékezeti funkciók célirányos fejlesztése.

Variációk:

- Ha nincs szék, játszható állva, például labdadobálással. Jó lehetőség ez akkor is, ha a játék hevében az ütések erősödnek, így elkerülhető a gyorsaság következményeként kialakuló agresszió.

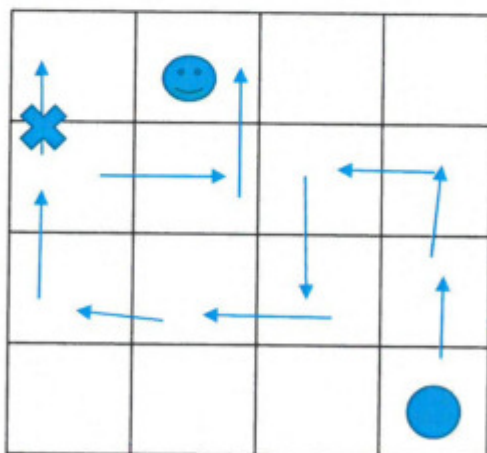
A játék leírása *Csapj a tenyerébe* megnevezéssel megtalálható a korábban már említett kiadványban (*H. Ekler, Koltai és Némethné, 2019. 11-14.o.*) is.

2. Hol az út, titkos út?

Elsődlegesen fejlesztett terület: az emlékezet, reakcióidő, téri tájékozódás, logikai gondolkodás

A játék ismertetése:

- A pályát ki kell alakítani a játék megkezdése előtt karikákból, négyzetrács formára felragasztott szalagokból, esetleg az udvaron homokba rajzolva. Vegyük figyelembe a játékosok életkorát.
- A játékvezető előre eltervezi az útvonalat. Érdekes a különböző méretű pályákhoz ún. útvonal kártyákat tervezni, amiből a csapatok húzhatnak és amin a játékvezető követheti a haladást.
- A kezdő gyermek az előre meghatározott mezőből indul és tetszés szerint lép egyet. Ha jó irányba lépett, tovább mehet. A pálya szélén figyelik a társai, igyekeznek megjegyezni a lépéseit. Ha nem jó helyre lépett a következő gyermek jön, aki szintén az elejéről indul és ha figyelt, a hibás lépésig a társa lépéseit követi és az utolsó (elhibázott) lépés helyett egy új irányba lép. Ha jól lépett, tovább mehet, ha hibázott egy társa váltja. Cél, hogy elérjék a titkos út végpontját.



Variációk:

- Miután megismerték a játékot a gyerekek, tervezzenek ők útvonalat, és azokból lehessen húzni/ választani.

- Csapatversenyként is játszható, az a győztes csapat, aki kevesebb emberrel teljesíti a feladatot.

Fontos tudni, hogy bár egy ember lesz, aki célba ér, de az eredmény közös, hiszen az „úttörők” szerepe is nélkülözhetetlen.

Információt rejt számunkra, ha azt vesszük észre, hogy a gyermek

- nem tudja megfigyelni, megjegyezni a társai mozgását,
- súlyosabb a helyzet, ha több társa után lép be a játékba, és a többször ismételt útvonalat még mindig nem képes reprodukálni.

Érdemes megfigyelni, meddig képesek követni társaik haladását, mikor unják el, illetve az is tartogat számunkra információt, hogy mennyire kreatívak a gyermekek által készített útvonaltervek.

Ha ezekre a hibákra leszünk figyelmesek, érdemes a megfigyelés vagy a rövidtávú illetve a vizuális emlékezet fejlesztésére időt szánni.

3. Bábeli zűrzavar

Ezt a játékot nem a gyermekkoromból hoztam. Gyógypedagógusként, mozgásfejlesztőként igyekszem a játékrepertoáromat időnként felfrissíteni, a talált játékokat kipróbálni, adoptálni. Egy ilyen keresgélős alkalommal találtam rá a már korábban is említett kiadványra, amelyben megtetszett a játék. Mivel fontos feladatunk a tantárgyi koncentráció, ezért jó alkalomnak tűnt kipróbálni. Jó szívvel ajánlom mindenkinek.

Következzen tehát a Bábeli zűrzavar *H. Ekler, Koltai és Némethné* (2019) módszertani ajánlásaival és szempontrendszerével.

Fő fejlesztési terület: verbális emlékezet,

Kapcsolódó fejlesztési területek: figyelem megosztása, téri orientáció

Játékosok száma: 3-4 főtől egy egész osztályig

A témát annak megfelelően választjuk meg, hogy milyen tanórához kapcsolódóan játsszuk a játékot. A legkönnyebb az irodalom óra anyagához igazítani, de lehet akár környezetismeret, az állatok tulajdonságai.

„A tanulók a teremben (vagy a rendelkezésre álló területen) szabadon mozognak, közben egy tanult vers első két sorát mondogatják, ismétlik hangosan. Miközben folyamatosan mondják a saját versüket, meg kell figyelniük, hogy a társaik melyik verset szavalják. Az a tanuló győz, aki a játék végén több versre emlékszik, amit a társai mondtak és meg tudja mondani, hogy melyik tanulótól hallotta. Játékidő: 5-10 perc (H. Ekler, Koltai és Némethné, 2019. 19.o.).

A játék végén az a győztes, aki a legtöbb, mások által mondott verset tud felidézni, sőt még arra is emlékszik, hogy melyiket kitől hallotta.

Variációk, nehezítések

- Előre megtippeltetjük, hogy ki mit gondol, hány versre fog emlékezni.
- Meghatározhatjuk a haladás módját pl.: oldalazó mozgás, hátrafele mozgás, utánzó járások (pl. pókjárás).
- Akadályokat helyezhetünk el a játéktéren.
- A társakhoz érve egyaránt kell mondani és hallgatni az információt.

„Érdeemes megfigyelni:

- emlékezik-e a tanuló a tanult versekre (hosszú távú emlékezet)
- tudja-e folyamatosan mondani a saját versét, miközben a társára figyel (figyelem megosztási képesség)
- vissza tud-e emlékezni a társak által mondott szövegre (munkamemória)
- fel tudja-e sorolni a játék végén a hallott verseket (hosszú távú memória)
- emlékszik-e arra, hogy melyik szöveget melyik társától hallotta (hosszú távú memória)

- végre tudja-e hajtani a feladatmegoldás közben előre meghatározott mozgást vagy haladási módot." (H.Ekler, Koltai és Némethné, 2019. 20.o.)

4. Mi változott meg szobrászmester?

Elsődlegesen fejlesztett terület a vizuális emlékezet, kreativitás, megfigyelőképesség,

A játék a közimert, mi változott meg játék mozgásos változata.

A játék ismertetése:

- Kiválasztunk egy „szobrászmestert”, ő szemben áll a többi játékoskal.
- A játékosok egy mozdulatot választanak és azt mutatva csoportos szobrot alkotnak.
- A mester megfigyeli a művet, majd elfordul. Ezalatt a résztvevők egy-egy mozdulatot, pl. kéz vagy láb helyzetét megváltoztatják. A mesternek a visszafordulás után fel kell ismernie a változást. Ha sikerül cserélnek, ha nem, ő marad a mester.

Variációk:

- A mester állítja be a kiinduló helyzetet, amit a tagok megváltoztatnak.
- Nem csak mozdulat változtatható, hanem helycsere is lehetséges.

Információval szolgál a gyermekek emlékező, -és megfigyelő képességéről, hogy

- a „mester” mennyire veszi észre a változásokat,
- hogy csak a nagyobb pl.: helyváltoztató mozgások tűnnek fel számára, vagy a helyzet változtató mozgásokat is észreveszi,
- milyen a gyermekek kreativitása, mennyire találékonyak,
- milyen hosszú ideig képesek statikus helyzetek/ állapotok megtartására.

5. Add tovább!

Elsődlegesen fejlesztett terület: emlékezet, figyelemkoncentráció, téri tájékozódás

A játék ismertetése:

- A játékosok kört alkotnak.
- Egy valaki kezdi a játékot, egy tetszőleges társának dobja a labdát, aki szintén továbbadja.
- Mindenkinek meg kell jegyezni, hogy kitől kapta és kinek dobta tovább a labdát.
- Mindenkinek csak egyszer kerülhet a labda, ezért érdemes az első körben segíteni egymásnak, pl. úgy, hogy akinél már volt a labda a háta mögé teszi a kezét.
- Az utolsó ember az elsőhöz juttatja tovább a labdát.
- Egyre fokozódó gyorsasággal adják tovább a labdát, mindaddig, amíg valaki el nem rontja a sorrendet.

Mérni is lehet, hogy mennyi idő alatt ér körbe a labda.

Variációk

Színesíthetjük a játékot, ha:

- több labdát is indítunk egy körön belül, így jobban kell figyelni,
- kérhetünk a labda eldobásához csatolt kiegészítő feladatokat, pl. ha eldobta, guggoljon le, perdüljön egyet, végezzen karkörzést. A kiegészítő mozgás lehet mindenki számára előre meghatározott, vagy szabadon választható is,
- tanórán játszunk, különböző, a tananyaggal kapcsolatos információt kell mondani, vagy kérdést megválaszolni a labdát elkapó, illetve tovább dobó tanuló részéről, pl. egy állat, vagy növény jellemzőit,
- kiegészülhet azzal, hogy aki elkapja a labdát, elismétli azt a jellemző tulajdonságot, amit a neki dobó mondott és kiegészíti egy általa mondani kívánt tulajdonsággal (szólánc, megosztott figyelem).

Hozzáértő szemmel hamar észrevehető, ha egy gyermek

- nem mindig tudja elkapni a labdát,
- még nem tud figyelni eléggé arra, hogy a labda útjának követése mellett, állandóan figyelni kell azt a társukat is, akitől ők kapják a labdát,
- a labda folyamatos mozgásban tartása mellett nem tudja elismételni és bővíteni a tulajdonságok sorrendjét.

Ezekben az esetekben érdemes a gyermek mozgásának ügyesítése mellett a figyelmi funkcióit is célirányosan fejleszteni.

III. A gondolkodási képesség fejlesztése

A cél, hogy gondolkodni képes, önálló gyermekeket neveljünk. Következzen három játék, ahol megtornáztathatják az elmélyüket.

1. Ki vagyok én



A kép forrása:

<https://www.emag.hu/ki-vagyok-en-tarsasjatek-61153/pd/DF7XN7MBM/>

Mivel mozgásfejlesztés a fő területem és hiszek abban, hogy a mozgás fejlesztése jó alap a kognitív képességek fejlesztésére, ezt az ismert társasjátékot is mozgás közben szoktuk játszani.

Elsődlegesen fejlesztett terület: gondolkodási képesség, figyelem megosztása, szintézis

A játék ismertetése:

- Minden résztvevő számára felírunk egy fogalmat (figyelembe véve a játékosok életkorát, háttér tudását) és egy öntapadós lappal a homlokára ragasztjuk.
- A felragasztott cédulákon levő feliratot minden tanuló jól látja, kivéve azt, akinek a homlokára ragasztottuk.
- A játékosok szabadon mozognak a területen és ha találkoznak egy társukkal egy kérdést tehetnek fel.
- Ki kell találni, hogy milyen felirat szerepel a papíron, a kapott válaszokból kell összerakniuk, hogy vajon kik is ők.
- Rákérdezni csak a játékvezetőnél lehet. Abban az esetben szabad csak rákérdezni, ha a játékos már biztos a helyes válaszban.

Az győz, aki a leghamarabb találja ki, hogy milyen felirat található a homlokán.

Könnyített változat

Csak egy tanuló homlokára ragasztunk feliratot és

- mindenki csak igennel vagy nemmel válaszolhat,
- az igent és nemet egy mozdulat is jelentheti, amit előre leegyeztettünk,
- egyszerre mindenkinek csak egy kérdés tehető fel,
- nem szabad visszakérdezni,
- mindenki csak egyszavas válaszokat adhat, a kérdezőnek a végén el kell tudni mondani a rá jellemző egyszavas tulajdonságokat.

Fontos információhoz juthatunk, ha az alábbi dolgokra figyelünk játék közben

- tud-e a játékos jól kérdezni,
- jó válaszokat ad-e a hozzá intézett kérdésekre,
- tudja-e rendszerezni a kapott információkat, képes-e szintetizálni.

Ezáltal ismereteket szerezhethetünk a munkamemória állapotáról, fejlettségéről, tárgyi ismereteinek szintjéről, a logikai gondolkodásról, melyek jó alapot adhatnak a fejlesztés irányának kijelöléséhez.

2. „Dobj ki” egy szót

A játék a scrabble, vagy szókereső mozgásos változata, a rakj ki egy szót helyett, dobj ki egy szót.

Elsődleges fejlesztési terület: gondolkodási képesség, szintézis,

A játék ismertetése:

- Párban játszható, természetesen több pár is játszhat egymás mellett, csak a rendelkezésre álló hely mérete szab határokat.
- A játékosokkal szemben A/4-es méretben betűket helyezünk el azonos magasságban. Ha csapatban játsszuk a játékot, választhatjuk azt is, hogy azonos betűket helyezünk el mindegyik csapat előtt, illetve, ha különböző betűket teszünk, akkor minden csapat megmérettetik minden helyszínen.
- A párok egyik tagja dob, a másik jegyzetel.
- Adott idő alatt szavakat kell „kidobni”. A kitett betűkből minél több szót kell kitalálni, de csak azok a szavak írhatók fel, amelyeknek a betűjét a dobó eltalálta.
- Ha letelt az idő a páros tagjai cserélnek. Ha csak ketten vannak, az a győztes, aki több szót tudott „kidobni”. Ha csapatok versenyeznek, a két tag pontszámai összeadódnak.

Variációs lehetőség:

- megegyezhetünk szabályokban, pl. egy betűt egy szóban csak egyszer lehet felhasználni,
- a magánhangzók ékezeete nem számít a szóban,
- a résztvevők életkorát figyelembe véve változtatható a játékos betűktől való távolsága.

javaslat: labda helyett inkább babzsákkal célozzanak a játékosok, az nem gurul el, könnyebb összeszedni.

Információval szolgálhat, ha igyekszünk az alábbi dolgokra figyelni:

- gyermek reakcióideje,

- a gyermek technikája: előbb a szót gondolja ki, és aztán célzottan dob, vagy a véletlenszerűen eltalált betűkből igyekszik szót összerakni.

3. Keresd a párod

Elsődleges fejlesztési terület: gondolkodási képesség, figyelem, téri tájékozódás, reakcióidő

A játék ismertetése:

- Körülhatároljuk a játékterületet, amin belül szabadon mozoghatnak a gyerekek.
- A játékvezető egy számot kiabál, a csoport létszámának függvényében, eleinte praktikusabbak a kis számok 2-5-ig, aztán ez emelhető.
- A gyerekek a hallott számnak megfelelően csoportokat alkotnak, ha valaki kimarad ő kiabálhat új számot.

Változatok, variációk:

- megbeszélhetik a haladáshoz használható mozgásformát, pl.: szökdelés, törpejárás.
-

Ebben a formában jó módszer csapatalakításhoz, illetve bemelegítéshez.

Helyezhetjük matematikai alapra is a játékot.

- A játékosok 1-9-ig A/4-es méretű számot kapnak a nyakukba.
- A rendelkezésre álló terület 4 sarkában elhelyezzük az alpműveletek jeleit (+, -, X, :).
- A játékvezető kiabál egy számot, és a játékosoknak úgy kell párt keresni, hogy egy művelet eredménye legyen a kiabált szám.
- A megfelelő párral a műveleti jel mellé kell állni. Pl.: a játékvezető a 7-t kiabálja. Az 5 számú játékos gyorsan megkeresi a 2-es számú játékost és az összeadás jel mellé állnak, vagy a 6-os játékos az 1-es számú játékosal áll az összeadás jel mellé, de a 8-as számú játékos az 1-essel párt alkotva odaállhat a kivonás jel mellé.

- Aki jó párral, jó helyre állt, jutalmat kap. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb jutalmat sikerült összegyűjteni.

A gyermek képességeinek széles területére láthatunk rá, ha jó megfigyelők vagyunk:

- mennyire gyorsan reagál,
- ő keres párt, vagy arra vár, hogy megtalálják,
- érti-e a feladat lényegét, képes e a műveletek gyors végzésére,
- fejben számol, vagy használja az ujjait,
- mennyire kreatív a feladatok végrehajtásában,
- mennyire kooperatív a játékban (együttműködési képesség).

Összegzés

Játékkal fejleszteni a leghatékonyabb dolog.

Mozgásos játékkal fejleszteni, nem csak hatékony, de egészséges is.

Megmozgatni egy játékkal a gyermeket az órán, több szempontból is hasznos.

Szeretettel ajánlom figyelmetekbe a gyűjteményt! Használjátok minél gyakrabban, egyre növekvő hatékonysággal.

Tanítsátok meg egymásnak a játékokat, hogy minél többen csempészhessünk örömteli fejlesztő percek a gyermekek életébe!

A tudásunk nem lesz kevesebb, ha megosztjuk másokkal!

Jó munkát kívánok mindenkinek!

Felhasznált irodalom

Falvay Károly: (1994) *Ritmikus mozgás-énekes játék*. Országos Pedagógiai Intézet, Budapest.

Forrai Katalin (1983): *Ének az óvodában*. Zeneműkiadó, Budapest.

H. Ekler Judit, Koltai Miklós és Némethné Tóth Orsolya (2019): *Tanulási képességek fejlesztése mozgásos eszközökkel*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest.

URL:https://mindenkiiskolaja.elte.hu/wpcontent/uploads/2019/09/Tanul%C3%A1si-k%C3%A9pess%C3%A9gek-fejleszt%C3%A9se-mozg%C3%A1sos-eszk%C3%B6z%C3%B6kkel_INTERA.pdf (utolsó letöltés: 2024. 04. 28.)

Zilahy Józsefné (1993): *Magyar népi mondóka-gyűjtemény kisgyermekek szórakoztatására*. Megyei Pedagógiai Intézet, Veszprém.

Szemléletemet a fentieken kívül az alábbi szerzők műveinek megismerése formálta.-

Ajánlott irodalom

Atkinson, R. C., és mtsai: (2005): *Pszichológia*. Osiris Kiadó, Budapest.

Balogh László (2011): *Képességfejlesztés és iskolai tanulás: problémák és megoldások*.

URL:http://mek.oszk.hu/04600/04669/html/balogh_pedpszich0022/balogh_pedpszich0022.html (utolsó letöltés: 2021. 09. 09.)

József István (2011): *A figyelem, az emlékezet és a képzelet fejlődése*.

URL:http://janus.ttk.pte.hu/tamop/kaposvari_anyag/jozsef_istvan/a_figyelem_az_emlekezet_s_a_kpzelet_fejldse.html (utolsó letöltés: 2021. 09. 09.)

Reigl Mariann (1997): *Az iskolai testnevelés játéka*. Budapest Kiadó, Budapest.

Köteteink:

Vizuális differenciálás, tagolás
Vizuomotoros koordináció
Vizuális emlékezet
Vizuális intermodalitás
Vizuális szerialitás
Auditív differenciálás, tagolás
Mozgás és beszédritmus
Auditív emlékezet
Auditív intermodalitás
Auditív szerialitás
Téri tájékozódás
Tanulási képességek
Kreativitás

