

SZENT ISTVÁN EGYETEM GYAKORLÓÓVODA ÉS GYAKORLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLA
„BILLY ELLIOT TEHETSÉGGONDOZÓ PROGRAM”



„SZÓFORGATÓ”

NYELVI-KOMMUNIKÁCIÓS TEHETSÉGMŰHELY

Műhelyvezető:
Koppányiné Langó Zsuzsanna

Szarvas, 2011.



Ór a	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képessegek	Módszertani útmutató, játékleírás
1.	Ismerkedés, kapcsolat-teremtés	Névlabda, Képességfa	<ul style="list-style-type: none">- beszédkészség- koncentráció- emlékezet- figyelem- önismeret	<p><u>Névlabda:</u></p> <p>A játékosok körben ülnek vagy állnak, és mindenki sorban bemondja a nevét. Ha ez megtörtént, a játszók egy labdát dobálnak egymásnak a következő szabály szerint: aki a labdát dobja, annak a nevét mondja, akinek dobja.</p> <p>Változat: Mondhatja emellett a saját nevét is, és azét is, akitől kapta a labdát.</p> <p><u>Képességfa:</u></p> <p>A gyerekek az álló rajzlapra közösen rajzolnak egy fát. A fának annyi ága van, ahányan vannak az osztályban. Az ágak végére ráírják nevüket. Az ágakon lévő levelek egy- egy képességről, tudásról tanúskodnak. Több alkalommal történő (és folyamatos) beszélgetés nyomán kerülnek fel a levelek az ágakra. A levelekbe beírják a gyerekek a rájuk jellemző tudást, képességet.</p> <p>A fa kifüggeszthető az osztályban, és amikor valamelyik gyerek úgy érzi, hogy az ágára új levelet rajzolhat, jelzi az osztálynak, majd felrajzolja és beírja a jelentését. A fa egész tanévben újabb levelekkel gyarapodhat.</p>



2.	Névtanulás, koncentrációt fejlesztő játékok, lazító gyakorlatok	Fejbecsapós Zsipp- zsupp játék Csomagolás	<ul style="list-style-type: none">- koncentráció- emlékezet- kreativitás- együttműködés- bizalom	<p>Fejbecsapós:</p> <p>A csoport kört alkot, valaki a kör közepén áll egy összetekert újsággal a kezében. A körből valaki mond egy nevet, erre a közepén állónak az újsággal rá kell ütnie a névtulajdonosának fejére. Ő úgy tudja az ütést elkerülni, hogy minél hamarabb mond egy másik nevet, aki az új célpontja lesz a közepén állónak. Aki elkésett a névmondással és fejbe ütötték, vagy aki olyan nevet mond amilyen nincs a csoportban, helyet cserél a közepén állóval. Cserénél a volt csapkodó jogosult először nevet mondani. (Amennyiben a játékot ülve játsszuk, még mielőtt helyet foglalna mondania kell egy nevet; ellenkező esetben fejbe csapható, és ekkor ismét a kör közepére kerül.</p> <p>Zsipp- zsupp játék</p> <p>Játék: A résztvevők körben ülnek. Mindenki megkérdezi a szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepén rámutat valamelyik játékosra, s azt mondja, hogy zsipp, akkor annak, akire rámutat, azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszédja nevét kell mondania. Ha azt mondja, zsipp- zsupp, akkor mindenki helyet cserél valakivel, s folytatódik a játék előlről. Aki eltéveszti a nevet, vagy sokat gondolkodik, az beáll a kör közepére játékmesternek.</p> <p>Csomagolás:</p> <p>A csoport fele hányat! fekszik a padlón. Lazán, behunyt szemmel. A másik fele. a látók, adott jelre, ellazult „vak” partnereitekéi „azt csinálnak, amit akarnak”, felültetik, hasra fektetik, asztalra teszik, kupacba hordják, stb. őket.</p> <p>Kellő fizikai ellazulás után játszható. A játék előtti instrukcióban hívjuk fel a figyelmet arra, hogy emberekkel, s nem tárgyakkal van dolgunk, kíméletesen bánjunk társainkkal.</p>



3.	Csoportalakító játékok, koncentrációt fejlesztő játékok, bizalomjáték	Kács Mi változott meg? Vakhernyó	- együttműködés - koncentráció - figyelem - fantázia - bizalom	KÁCS (Keveredj! Állj meg! Csoportosulj!) A játékosok sétálgatnak a teremben. A játékvezető egy számra utaló mondatot, feladványt mond (pl.: Ennyi törpe lakott az erdei házikóban.). Ekkor a játékosoknak csoportot kell alkotniuk úgy, hogy egy csoportban csak annyian lehetnek, ahányas szám szerepelt a feladványban. Ez a játék többször megismétlődik, addig, amíg annyi ember nem kerül egy csoportba, ahány fős csoportot szeretnénk. Mi változott meg? Mindenki lehet kitaláló, nem kell kiküldeni senkit. A játékosok körben állnak, majd a játékvezető jelére, /pl. tapsra/ mindenki hátrafordul /kifordul a kör/, s valamit változtat a külsején. Miután visszafordult a társaság, a játékvezető által megadott párosításban kell kitalálni, hogy ki mit változtatott a külsején. /Az 5.fejezetbert található Mi változott? I. elnevezésű játék változata/. Vakhernyó A csoporttagok egymás mögött felsorakoznak (csoportonként külön). Az elől álló kivételével mindenki becsukott szemmel áll. Az első – akinek nyitva van a szeme – szabadon vezeti a csoportját a teremben. Egy idő után csere, hogy mindenki megtapasztalhassa mindkét szerepet.
4.	Önismereti játék	Önarckép	- önismeret	Önarckép tükörrel Cél: A külső tulajdonságok megismerése és jellemzése, a társ alaposabb



	Érzékszervi finomítás - látás	tükörrel, Tükörjáték, Képességfa	- figyelem - mozgásfejlesztés - ügyesség	megfigyelése. Játék: Hangulatkeltő énekekkel vezetjük be a játékot (pl. Sárga csikó, csengő rajta...), majd mindenki kap egy kis zsebtükört, és megnézi magát benne. Milyen a külsőm? Meg kell figyelni a fejformát, szemeket stb., majd mindenki elmondja, milyennek látja magát. Hatás: Érzékelés, orientált figyelem, verbalizálás. Tükörjáték A tanító szemben áll az gyerekekkel. Valamennyi tanuló feláll. A tanító jelzi a tükört: testétől alsó karnyi távolságban előrefordított tenyérrel megmutatja a tükör síkját. A tanulók ugyanígy jelzik a tükört. Mindig ez a játék kiinduló mozzanata. A tanító két karjával, kezével lassú, könnyen utánozható mozdulatokat tesz. A gyerekek tükörként követik a mozgást. Képességfa folytatása
5.	Lazító játék, Koncentrációt fejlesztő játék, Érzékszervi	Zsák búza, Dupla, dupla, ez, az A környezet	- koncentráció - együttműködés - hallásfinomítás	Zsák búza Azonosulásra épülő lazító játék. Karnyújtásnyi távolságra, körben állnak a klubtagok. A játékvezető által adott instrukció: azt játsszuk, hogy tömött zsák búza vagyunk. A zsák valamilyen oknál fogva kilyukadt, és most folyik ki belőle a búza. Ahogy ürül a zsák,



	finomítás - hallás	hangjainak felismerése		<p>úgy lazulunk el mi is. Végül a zsák - csaknem üresen - ottmarad a földön.</p> <p>Dupla, dupla, ez, az Páros játék. A gyerekek egymással szembefordulva tapsolnak úgy, hogy először összeütik kétszer az ökölbe hajlított ujjaikat, és azt mondják: dupla dupla, azután a tenyerüket egyszer, és azt mondják: ez; majd a tenyerüket kifordítva, és azt mondják: az. Ezt sokszor és egyre gyorsabban megismételtetve játsszuk.</p> <p>Az otthon hangjait szólaltatjuk meg. (telefoncsörgés, edények, konyhai eszközök koccanása, porszívó hangja, stb.)</p>
--	--------------------	------------------------	--	---

6.	Asszociációs játék, Ügyességi játékok, Beszédre készítő játék	Asszociációs játék, Babkeresés, Félmondatos játék	<ul style="list-style-type: none">- fantázia- gondolkodás- ügyesség- figyelem- gyorsaság- beszédkészség	<p>Asszociációs játék Ebben a játékban megtanítjuk a gyerekeket az asszociáció szó jelentésére és az asszociáció technikájára: „Mondok egy szót- mondj rá egy másikat, ami róla leghamarabb az eszedbe jut!</p>
----	--	---	--	--



				<p>Babkeresés</p> <p>Babszemeket dugunk el a szobában. Mindenik játékos kap egy kis zacskót, és megadott jelre kezdődik a babszemkeresés. Újabb jelre abba kell hagyni a keresést, az nyer, aki az adott idő alatt a legtöbb babszemet talált.</p> <p>Félmondatos játék</p> <p>Körben ülünk és sorban haladunk, fél- fél mondatokkal. Kezdetben a tanító kezd egy mondatot, egy gyermek befejezi. Később gyermek kezdi a mondatot, egy másik gyermek befejezi. Aztán a következő gyermek új mondatot kezd, a mellette ülő befejezi. Bolondságokat is szabad mondani, a lényeg az, hogy a mondatot befejezzük.</p>
--	--	--	--	---

7.	Lazító gyakorlat, Érzékszervi finomítás –ízlelés, szaglás, Térhasználat, tájékozódás	Gumiember, Üvegdoboz	- együttműködés, - koncentráció - figyelem	<p>Gumiember</p> <p>Helyszín: szőnyeg vagy szőnyegpadlós terem</p> <p>Párokban játszunk. A pár egyik tagja a gumiember (számára feszítő-lazító gyakorlat lesz ez a játék). Társa először felpumpálja a gumiembert (hangos be és kilégzésekkel - tehát számára játékunk légző gyakorlat), amíg az tele nem lesz levegővel, vagyis meg nem</p>
----	---	-------------------------	--	---



				<p>feszül minden porcikája, majd kihúzza a dugót. A dugó nagyon kicsi, lassan áramlik kifelé a levegő. Ahogy fogy a levegő, a gumielemek fokozatosan elernyednek, s végül elterülnek a földön.</p> <p>Megjegyzés: Fontos a lassúság, a folyamat koncentrált követése.</p> <p>Ízelelés</p> <p>Csukott szemmel ismerjék fel különböző gyümölcsök darabkát.</p> <p>Szaglás</p> <p>Felbontott illatos gyümölcsöket kell szaglászni alapján felismerni.</p> <p>Üvegdoboz</p> <p>Képzeljétek el, hogy egy üvegdobozban álltok. A dobozt éppen rátok méretezték. Akkora, hogy a testetek körül, alul, felül, oldalt 5-5 cm-re van. Próbáljátok meg óvatosan kifelé tolni a falakat, amíg mindenhol karnyújtásnyira nem lesz töletek.</p>
8.	Térhasználat, tájékozódás, Ritmusjáték, Ügyességi játék	Kiscsirkék, Összehangoló játék, Csöndben add tovább!	<ul style="list-style-type: none">- figyelem- koncentráció- együttműködés- ügyesség	<p>Kiscsirkék</p> <p>Húzódjatok össze icipicire! Képzeljétek el, hogy kiscsirkék vagytok tojásban! Nőni kezdetek. Feszítsétek szét a tojást! Lépjétek ki a tojáséből, akár már repülhettek is!</p> <p>Összehangoló játék</p> <p>A gyerekek felállnak, a játék során felváltva kell tapsolniuk és dobbantaniuk. Először 5 tapsolással kezdünk – majd 5 dobbantás (váltott lábbal)</p> <p>Aztán 4 tapsolás – 4 dobbantás stb. egészen 1 tapsolás – 1 dobbantásig.</p> <p>Itt azonban nem ér véget a játék, hanem megfordul! Újra 1 tapsolás – 1 dobbantás következik, s egészen 5 tapsolás – 5 dobbantásig folytatódik</p>



				<p>Csöndben add tovább! A gyerekek körben szorosan egymás mellett állnak és hátrattett kézzel egy tárgyat adnak körbe. A kör közepén állónak el kell csípni a „postát”(minimum 6 gyerek szükséges).</p>
9.	Figyelem-koncentráció, Kommunikációt fejlesztő játék	Simon mondja, Szógyűjtés, Képességfa folytatása	<ul style="list-style-type: none">- koncentráció- ügyesség- kommunikáció	<p>Simon mondja Csak akkor végezd a mozdulatot, ha előtte azt mondom „Simon mondja”. Például: Simon mondja, hogy guggolj le! (A gyerekek leguggolnak) Emeld fel a kezed! (Nem mozdulnak meg.)</p> <p>Szógyűjtés Az egyik játékost kiszámolással kiválasztják, ő kezdi a játékot. Mond egy szót, ami ugyanazzal a betűvel kezdődik, mint a keresztneve. Akinek a labdát dobja, folytatja a játékot. Aki nem tud új szót mondani, az zálogot ad.</p> <p>Képességfa folytatása</p>



10.	Lazító játék, Kapcsolatteremtő játék, Ritmusjáték	Lazító, Járványjáróka, Kis zenekar	- ritmusérzék - fantázia - koncentráció	Lazító A gyerekek szőnyegen fekszenek, kényelmes testhelyzetben, és nem érnek egymáshoz. Szemük csukva. Halk zene szól. A tanító mesél. Erdő, házikó, nyuszi, tisztás, kismadarak, patak: arra sétálsz- odaértél: mesélj! Milyen színeket láttál? Milyen hangokat hallottál? Milyen tájakat, képeket láttál? Mit idézett fel benned a zene? Benne voltál-e a mesében? Aki akarja, mesélje tovább! Járványjáróka Kezdjük el sétálni a térben lassan, kedvünk szerint. Egyszer csak azt vesszük észre, hogy valamelyik testrészünk „megbolondult”: valami furcsa mozgás jött rá. Így, ezzel a „kórsággal” sétálunk tovább, míg össze nem találkozunk valakivel, akinek más a baja. Jól nézzük meg, neki mi je és hogyan „bolondult meg”, és miközben kezét fogunk vele, cseréljük betegséget. Azután menjünk tovább, s keressünk magunknak újabb „kórságot”! Kis zenekar A gyerekek által hozott „hangszerekből”- fakanál, fedő, fémkanál, kukoricaszár, gyufásdoboz, tollkupak, habverő, gumicső, selyempapírba tekert fésű és hasonlókat- állítjuk össze kis” zenekarunkat”. Gyermekdalokat, mondókákat, rigmusokat kísérhetünk ezekkel a hangszerekkel.
11.	Érzékelésfejlesztő játék, Beszédkészség fejlesztő játék, Figyelem összpontosító játék	Kötéltánc, Mit visz a kishajó? Kismaci parancsára	- mozgás - egyensúlyozás - koncentráció - szókincs - kommunikáció	Kötéltánc A játék maga mindössze annyiból áll, hogy egy földre fektetett egyenesen úgy kell végigmenni, hogy közben egy látcső kicsinyítő végén keresztül kell nézni a talajt. / Le ne vedd a szemed a varázsszemüvegről! / A hatás meglepő: még a felnőtt ember is úgy érzi, mintha szakadék felett kellene átkelnie, és úgy fog billegni, mint a kötéltáncos. A „mutatvány” persze csak úgy érdekes, ha beépítjük valamilyen játékba: „cirkuszosba” vagy „anyukásba”, ahol az anya járni tanítja a kisbabát, esetleg „királylányosba” próbatételnek. Mit visz a kishajó? Alapváltozata közismert. „Mit visz a kishajó r-rel?” – kérdezi a játékvezető., és a gyerekeknek addig kell r-rel kezdődő szavakat sorolniuk, amíg csak győzik. Kismaci parancsára / mondja



				<p>Kicsik számára közkedvelt „becsapós” játék. Ennek lényege, hogy a gyerekek különböző mozgásutasításokat kapnak / kezeket magasba! Guggolás! Hátra arc! Stb. – ezek az életkortól lehetnek egyszerűbbek vagy bonyolultabbak/, de csak akkor szabad őket teljesíteni, ha előtte elhangzik a címül választott mondat. Aki a nélkül mozdul, az kiesik.</p>
12.	Együttműködést, toleranciát fejlesztő játék, Furcsa kérdések	Három kívánság,	<ul style="list-style-type: none">- képzelet- fantázia- kommunikáció	<p>Három kívánság Cél: a képzelet, a vágyak mozgósítása, empátia. Ajánlott bevezetés: „tündérhangulat” keltése Weöres Sándor: Bóbita című versével. Leírás: Minden gyermek kap egy írólapot, amelyre a név felírása után írhat három kívánságot. Kérhet önmagának, családjának vagy bárkinek. A leírt vágyakat körbe ülve megbeszéljük. Hatás: Az érzelmek kifejezése, önzés és önzetlenség megnyilvánulása, segítőtű felkeltése.</p> <p>Furcsa kérdés Mit gondolsz, ha te lennél a világ ura, s mindent megkapnál, amit csak kívánsz, az emberek pedig azt tennék, amit parancsolsz, kapzsi és pénzsóvár vagy igazságos és jóságos uralkodó lennél?</p>



13.	Ügyességi játék, Koncentrációt fejlesztő játék	Lopakodós játék Állatlánc	- ügyesség - együttműködés - hallás - kommunikáció - figyelem	Lopakodós játék A gyerekek körben állnak, egy gyerek pedig a kör közepén áll, csukott szemmel, s magához int valakit a körből, aki lábujjhegyen megközelíti és megpróbálja megérinteni a nélkül, hogy a másik hallaná. A csukott szemű játékos feszülten figyel és abba az irányba mutat, ahonnan zajt hall. Ha a közeledő játékosra mutat, az illetőnek vissza kell állnia a helyére és a középső játékos valaki másnak int. Akinek sikerül megérintenie a közepén állót, helyet cserél vele. Állatlánc A kezdő játékos mond egy állatnevet. A következő játékosnak olyan állatot kell találni, amelyiknek a neve az előző állat utolsó betűjével kezdődik. Minél gyorsabban mondják a következő nevet, annál izgalmasabb és vidámabb a játék. Példa: majom – mókus – sün – nappali pávaszem – medve – elefánt – tigris...
14.	Koncentrációs játékok, A légzés megfigyelése, Koncentrációs légző gyakorlatok	Méreg	-együttműködés - koncentráció	Méreg A gyerekek körben állnak és egy tárgyat adnak kézről kézre, amíg szól a zene. Akinek a tárgy a kezében van, amikor a zene elhallgat, „meg van mérgezve” és kiesik. Mikor elhallgat a zene, még megpróbálhatja átadni a tárgyat a szomszédjának és ha az átveszi, ő esik ki. Légző gyakorlat Hétfőn én megyek tehozzád, kedden te jössz én hozzám ... Képességfa folytatása
15.	A hangadás megfigyelése, Kommunikációs játék, Összetett kommunikációs	Rajzold, amit mondok! Beszéljünk lóul, kecskéül...!	-együttműködés - fantázia - kreativitás	Rajzold, amit mondok A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják, csak hallják egymást. A pár egyik tagja kap egy rajzolt formát vagy képet. Erről a képről pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy a társa ezt a képet le tudja rajzolni a saját lapján. Beszéljünk lóul, kecskéül!



	játék			Hogyan közöljük nyihogva, mekegve i - indulatunkat / düh, félelem, sértettség / - lelkiállapotunkat / szomorúság, vidámság, dac /
16.	Kapcsolatteremtő és bizalom játék, Üzenetek szavak nélkül /tekintet, gesztusok/	Vakjárás egyedül Játék a tekintettel, gesztusokkal Képességfa folytatása	-együtműködés - tolerancia - kreativitás - bizalom	Vakjárás egyedül (A tér és a térben lévő személyek, tárgyak érzékelésére kell ügyelni!) Mindenki behunyt szemmel, lassan járkál, ha valakivel „találkozik”, kapcsolatot próbál vele teremteni, ami ez alkalommal főleg érintéssel, tapintással lehetséges. Tekintet játéka - Egy gyermek a körben ülő gyermekek közül valakit megérint a tekintetével, s akin rajta felejt a szemét, az feláll és kézfeltartással jelez. - Farkasszemet néznek a gyerekek ülve, járás közben, vagy valamilyen gépiesen végzett cselekvés közben. (fésülködés, ruhaujj feltűrése) Gesztusok Gesztusokkal fejezzük ki a következő mondatokat! - Gyere! - Unlak, elegendem van belőled! - Csöndesebben! - Nem azt, hanem am azt! - Állj fel és menj oda! - Elég, hagyd abba! - Jaj, elejtettem! - Jaj de számár vagy! - Jól van, csináld, ez az!



--	--	--	--	--

17.	Kreativitást fejlesztő játék, Együttműködést és koncentrációt fejlesztő játék Furcsa kérdések gyerekeknek	A háromrészes krokodil, Elefánt és pálmafa, Mít gondolsz melyik a könnyebb: fiúnak vagy lánynak lenni?	-együttműködés - kreativitás - kommunikáció - beleélő képesség	„A háromrészes krokodil” A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A kiscsoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátogat; a másik játékos a krokodil teste, amely le-föl mozog, a harmadik a farka, amely jobbra-balra verdes. Ha elefántot formáznak, akkor az egyik a feje, amint hosszú ormányával éppen vizet szűrcsöl, a másik kettő pedig az elefánt egy-egy füle, amivel legyezi magát. Az igazán ötletes megjelenítésnél minden résznek más szerepe van. Elefánt és pálmafa A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körben állók egyikére és azt mondja, hogy „elefánt”, vagy azt, hogy „pálmafa”. A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a közepén álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellette állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a közepén álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik – ezek lehetnének az ágak. Furcsa kérdések gyerekeknek
-----	--	--	---	--



				Mit gondolsz, melyik a könnyebb: fiúnak vagy lánynak lenni?
--	--	--	--	---

18.	Önfegyelem erősítő szabályjáték, Érzékelésfejlesztő játék	Csendkirály, Vakrajzolás	<ul style="list-style-type: none">- figyelem- koncentráció- mozgás- téri tájékozódás- kreativitás	<p>Csendkirály Egy gyerek kiáll az osztállyal szemben: ő a „Csendkirály”. Kiszemel magának valakit, azzal tekintetkapcsolatot létesít / hiszen minden gyerek őt figyel! :aki biztosan érzi, hogy rajta állapodott meg a „Csendkirály” tekintete, az feláll, s ezután helyet cserélnek a „Csendkirállyal”, de olyan hangtalanul, hogy cipő ne koppanjon, padló ne reccsenjen! A Játék így megy tovább, ha csak valaki zajt nem kelt. Bárki legyen is az: a ”Csend tündére” néma kővé varázsolja / leül a helyén/, s más kerül a helyére.</p> <p>Vakrajzolás A táblára / vagy feltűzött nagy csomagolópapírra/ térben egymáshoz viszonyított tárgyakat/ részleteket kell behunyt szemmel berajzolni egy előre felrajzolt kontúrba. / Állatok kontúrjába szemet, bajuszt, fület, farkat: emberi arc körvonalába szemet – esetleg szemöldökkel - bajuszt, száját, bele pipát, abba füstöt: emberi alakra ruhadarabokat: házra ajtót, ablakokat, kéményt füsttel, köré kertet fákkal, virágokkal, kerítéssel stb. / Közkedvelt játék zálogkiváltáshoz.</p>
19.	Koncentrációs légző gyakorlat, Asszociációs játék	Mondok egy szót, mondj róla egy másikat!	<ul style="list-style-type: none">- légzés technika- emlékezet- koncentráció- fantázia	<p>Januárban itthon vagyok, februárban vidéken ... Egy kupac kopasz kukac, meg még egy kupac kopasz kukac az két kupac kopasz kukac.</p> <p>Asszociációs játék Ebben a játékban megtanítjuk a gyerekeket az asszociáció szó jelentésére és az asszociáció technikájára: „Mondok egy szót- mondj rá egy másikat, ami róla leghamarabb az eszedbe jut!” „ Nekem a télről a hideg jut eszembe” – „Nekem a hidegről a kályha jut eszembe” „Nekem a kályháról a szén jut eszembe” és így tovább.</p>



20.	Mozgáskoordináció, Figyelem és kommunikáció fejlesztő játék, Furcsa kérdések gyerekeknek	Barkochba	<ul style="list-style-type: none">- mozgás- koncentráció- kifejező képesség- tolerancia	<p>Mozgáskoordinációs-játék A gyerekekkel körbe állunk, terpszállásban, úgy hogy a lábunk összeérjen. A feladat, hogy két egymás mellett álló ember összeérő lábát egyszerre kezdje el megemelni. Fontos, hogy figyeljenek egymásra, és ne csússzon szét a lábfejük, ez elősegíti az együttműködési képesség fejlődését. A kör így indul el az egyik irányba, ezt kell a többieknek követniük. A tempón, ha jól megy, idővel lehet gyorsítani is. Lehet nehezíteni is azzal, hogy közben a kezekben, ellenkező irányban körbemelegít egy toll vagy ceruza is. (akár kettő is) További fokozása, hogy miközben aki átadja a ceruzát vagy tollat, az kimondja egy magyar költő vagy író nevét, vagy egy történelmi személyiség nevét.</p> <p>Barkochba Kiszámoljuk a kérdezőt, aki kimegy a teremből. A játékosok tárgy, élőlény vagy fogalom témakörben kiválasztanak egy szót, ezt kell a kérdezőnek kitalálni. A kérdező sorban mindenkinek kérdéseket tesz fel, amire csak igennel és nemmel lehet válaszolni. A tanulókat rá kell vezetni arra, hogy kérdéseikkel fokozatosan szűkítsék a kört, amiben a szót keresni kell. Minden osztályfokon felhasználható gondolkodtató játék.</p> <p>Furcsa kérdések gyerekeknek Egy nap a papádnak vad ötlete támad: befesteti a haját zöldre. Ha megkérné, hogy menj le vele a közértbe, bár tudod, hogy mindenki meg fogja bámulni és ki fogják röhögni, lemennél?</p>
21.	Koncentrációt	Mi változott	- együttműködő	<p>Mi változott meg? A gyerekek egymással szemben, két sorban állnak fel. Jól megfigyelik</p>



	fejlesztő játék, Figyelemfejlesztő játék Képességfa folytatása	meg? Fejérintős, Képességfa	- figyelem - emlékezet - koncentráció - gyorsaság	egymást, ezután az egyik sor kis időre (a tanító jelzésére) hátat fordít. Ez alatt a másik sorban lévő gyerekek egy apró dolgot megváltoztatnak magukon. Visszaforduláskor meg kell nevezni pontosan, mi változott meg. Azután cserélnek. Fejérintős A játékosok körben ülnek. Egyikük középre áll. A körben ülők közül valaki mondja egy körben ülő társának nevét. A közepén álló játékos odaszalad ahhoz az emberhez, akinek a nevét hallotta, mielőtt az egy másik nevet mondana. Ha sikerül azelőtt megérintenie a fejét, mielőtt az ülő játékos mondana egy nevet, akkor ő ülhet a helyére, ha elhangzik egy újabb név, akkor szaladnia kell a következő név tulajdonosához, mindaddig, amíg sikerül olyan fürgének lennie, hogy előbb tudja megérinteni az egyik ülő társának a fejét, mielőtt az nevet tudna mondani. Ha valaki a közepén álló játékos nevét mondja, vagy azt a nevet, aki őt mondta, akkor köteles a közepén álló játékos helyére állni, aki pedig az ő helyét foglalhatja el.
22.	Térhasználat, tájékozódás, Figyelem- koncentráció, Asszociációs játék	Szincápa, Süsü		Szincápa Egymástól néhány méterre két vonalat húzunk, az egyik mögött felsorakozik a társaság. A két vonal közti rész lesz a tenger, amelyben egy kijelölt "cápa" tanyázik. Amikor a cápa mond egy színt (pl.: kék), akkor mindenkinek át kell futnia a túlsoldalra. Akin a kiválasztott színből valamilyen ruhadarab van, azt a cápa az adott körben nem foghatja meg. Akit megfogott, a következő játékban ő lesz a cápa. Süsü Mindenki megáll egy helyben és két kezét tenyérrel előretartja. Számolásra becsukjuk a szemeket, és elkezdünk ide-oda mászkálni. Ha két ember találkozik, tenyerüket összecsapják és "süsü" felkiáltással üdvözlnek egymást. (A "süsü" köszönésre "süsü"-vel kell válaszolni.) Igen ám, de a sok ember közül van egy néma (a játék elején a játékvezető jelöli ki), aki nem fogadja a köszönésünket, sőt a vele való találkozás után mi is elnémulunk. A játékvégeére a kezdeti "süsü-süsü" hang kavalkád teljes némasággá változik.
23.	Utánzó játékok, Kommunikáció, figyelem fejlesztő játék	Vándor cirkusz, Ki vagyok én?	- kreativitás - ügyesség - mozgás - beszéd	Képzeljétek el, hogy egy vándorcirkusz tagjai vagytok! Vannak közöttetek kötél-táncosok. Hogyan lépegetnek, hogyan rakják a lábukat? Próbáljátok meg utánozni a felrajzolt vonalon! Vannak közöttetek labdazsonglőrök, akik hol a kezükkel, hol a lábukkal dobálják a labdát. Utánozzátok őket! Vannak a cirkuszban majmok is, akik



			- együttműködő képesség	<p>görbe lábbal szaladgálnak a porondon, kezük majdnem a földig ér. Könnyedén ugrálnak fel- le kisebb bútorokra.</p> <p>Ki vagyok én?</p> <p>A játékező minden játékos hátára egy papír cetlit ragaszt, amelyen egy szó áll (kapcsolódjon a tananyaghoz pl.: matematika: testek, síkidomok nevei, számok; magyar: mellékevek, tulajdonnevek stb.). Ezután a játékosok egyszerre elindulnak, egymásnak kérdéseket tesznek föl (személyenként egyet), s a válaszokat meghallgatva ki kell találniuk, hogy milyen szó van a hátukra ragasztva.</p>
24.	Figyelemfejlesztő játék, Furcsa kérdések gyerekeknek	Kakukktójas, Folytasd a sort	- kommunikáció - koncentráció - kreativitás - gondolkodás	<p>Kakukktójas</p> <p>1.Megadunk néhány szót pl alma, barack, paprika, citrom .Az egyik nem illik a többi közé. Melyik? Miért? Elegendő, ha négy szót adunk meg. Kisebb gyerekeknél eleinte kezdetjük három szóval. Ezt a játékot rajzos formában, tárgyakkal vagy - nagyobbaknál - írásban is játszhatjuk.</p> <p>2.Mindenki kap egy szót (képet, rajzot, tárgyat), amihez neki kell</p>



			<p>kakuktkojás-rejtvényt készíteni. Egymás feladatait kell kitalálni. A magyarázat, indoklás sose maradjon el! Ez a játék jól fejleszti a gondolkodást és a kifejezőkészséget. Segíti a csoportosítás, általánosítás, rendszerezés képességét.</p> <p>Folytasd a sort! A játékvezető elindít egy sort, ezt kell folytatni. Pl banán, narancs, alma... Minden gyermeknek egy új szót kell hozzátenni, gyorsan haladunk, aki sokat gondolkodik, vagy már hallott szót mond, kiesik vagy zálogot ad. A végén a játékvezető megkérdezi, hogy 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...</p> <p>Furcsa kérdések gyerekeknek</p> <p>9. Ha a barátodnak volna egy nagy titka, amiről nem szeretné, hogy mások tudomást szerezzenek, nagy hibát követne el, ha elmondaná neked?</p>
25.	Beszédfejlesztő játék, Asszociációs játék	Félmondatos játék, Erről jut eszembe	<p>Félmondatos játék Körben ülünk és sorban haladunk, fél- fél mondatokkal. Pista kezd egy mondatot, Erzszi befejezi. Ezután Erzszi kezd egy mondatot, Jutka befejezi. Bolondságokat is szabad mondani, a lényeg az, hogy befejezzük.</p> <p>Erről jut eszembe A játékosok körbe ülnek. Az első mond egy szót. A mellette ülőnek olyan szót kell mondania, ami kapcsolatos az előző szóval, tehát arról jutott az eszébe. Ha a kapcsolat nem nyilvánvaló, bárki rákérdezhet az összefüggésre. Ha a játékos nem tudja a kapcsolatot megmagyarázni kiesik vagy zálogot ad . pl. labda, rét, fa, cseresznye, víz (a cseresznyét meg kell mosni), hajó, kémény, füst, stb.</p>



				Kicsik, nagyok szívesen játsszák. A játék jól fejleszti az absztrakciós és asszociációs képességeket.
26.	Csoportfejlesztő játék, Koncentrációt fejlesztő gyakorlat, Ritmusjáték	Szoborjáték, Add tovább a hangot! Csengőszó	<ul style="list-style-type: none">- kreativitás- együttműködés- koncentráció- ritmus	Szoborjáték Az asztalokra nyolc szókárttyát helyezünk el. A párok egyik tagja szobor, másik tagja a szobrász. A szobrász húz egy kártyát, a kártyán szereplő mozdulatnak megfelelően beállítja szobrát. A szobor kitalálja, hogy mit csinál ő. Add tovább a hangot! A játékvezető kiad egy hangot. Jobb oldali szomszédja veszi a jelzést, és azonnal tovább is adja. Amikor a hang már egy kicsit eltávolodott, a játékvezető új hangot bocsát az útjára. Azt is megteheti, hogy az elsővel egy időben a másik irányba is ad hangjelzést, így négy-öt különböző hang együttes futása esetén izgalmas hang kavalkád alakulhat ki. Csengőszó Kört alakítunk, majd mindenki leül törökülésbe. Egy gyerek lesz a triangulumos. A többiek becsukják a szemüket. A triangulumos elindul, s valaki feje fölött megszólaltatja a hangszert. Ha az a valaki meghallja a hangot, kinyithatja a szemét. Ha tényleg az ő feje fölött szólt a hangszer, akkor helyet cserélnek, ha nem akkor tovább megy a triangulumos egy másik gyerekhez.
27.	Kreativitást fejlesztő játék, Együttműködést fejlesztő játék	Hajóúton vagyunk, Három kívánság	<ul style="list-style-type: none">- együttműködés- fantázia- kommunikáció- empátia	Hajóúton vagyunk Leírás: A csoport azt játssza, hogy hajóútra megy. Közös megbeszélés alapján kinevezik a parancsnokot, a helyettesét, a matrózokat. A játékot dramatizálhatják, vihar, hajótörés vagy egyéb esemény történhet. Szabadon játszhatják el a történetet, érzéseiket kifejezve. Élmény: oldott légkörben átéljük a gyerekek a lehetséges veszélyhelyzete, megoldó képességük fejlődhet. A játékot elemzés kövesse, ahol a gyerekek megfogalmazhatják érzéseiket, megindokolhatják döntéseiket. Három kívánság Cél: a képzelet, a vágyak mozgósítása, empátia. Ajánlott bevezetés: „tündérhangulat” keltése Weöres Sándor: Bóbita című



				<p>versével. Leírás: Minden gyermek kap egy írólapot, amelyre a név felírása után írhat három kívánságot. Kérhet önmagának, családjának vagy bárkinek. A leírt vágyakat körbe ülve megbeszéljük. Hatás: Az érzelmek kifejezése, önzés és önzetlenség megnyilvánulása, segítő attitűd felkeltése.</p>
28.	Együttműködést fejlesztő játék, Kreativitás fejlesztése	Ketten rajzolni egyet! Közös mese	-együttműködés - fantázia - kommunikáció	<p>Ketten rajzolni egyet Párosával, egymással szembe ültetjük le az embereket, és páronként adunk egy ceruzát és egy papírlapot. A ceruzát egyszerre mindkettőjüknek fogniuk kell, így a rajzolás csak "közös megegyezéssel" válik lehetővé. A feladat: egy közös rajzot készíteni, amelyen általunk előre meghatározott dolgok is szerepelnek (a klasszikus változatban egy ház, egy fa és egy kutya, de más is kijelölhetünk). Rajzolás közben nem beszélhetnek! A végén beszéljük meg ki irányított, ki engedelmeskedett inkább.</p> <p>Közös mese Cél: Egymásra figyelés, egyéni befolyásolás, fantázia, bensőséges hangulat, csoportmunka. Ráhangelő dallal alapozzuk meg a bensőséges hangulatot: „Csiribiri, csiribiri zabszalma...” Először szöveggel, majd egyre lassabban és halkabban, végén dúdolva, elhalkulva. Játék: A csoport vezetője elkezd egy történetet, és akinek egy kis plüss figurát dob, annak kell pár mondatban folytatnia azt. A történet bárhol</p>



				befejezhető.
29.	Gátlásoldó, lazító játék, Furcsa kérdések gyerekeknek	Újságtánc		Újságtánc avagy Dagályjáték Minden család /4-5 gyerek/ kap egy-egy jó nagy újságlapot. Ezt leteszik a földre, és ezen kezdődik –élénk, jó ritmusú zenére- a tánc. Amikor a zene leáll, leugranak az újságlapról, kettéhajítják, s úgy folytatják rajta a mozgást. Aki nem fér rá a lapra, kiesik. Az a „család” győz, amelyik a legtovább együtt marad. A játékhoz tartozó mese: az újságlap sziget a tengeren. A dagály egyre magasabbra emelkedik: melyik családból menekülnek meg a legtöbben? Világos, hogy ez nem csak ügyesség, hanem összetartás, ötletes összekapaszkodás kérdése is. A gyerekeknek rá kell jönniük, hogy ha nem mindnyájan egyszerre kapkodnak az újság után, ha mozgásukat próbálják jól összehangolni, akkor sikerülhet a „mutatvány”.
30.	Kívánságkosár, Képességfa elemzése			A tanév során a gyermekek által legkedveltebb játékok újrajátszása.



ÁLTALÁNOS CÉLOK

Minden gyermek egyéni adottságainak figyelembevételével történő személyiségfejlesztés; az egyéniség kibontakoztatása, az önkifejezés lehetőségének megteremtése, s ezzel párhuzamosan közösségépítés, az egyén csoport helyzetének segítése.

A drámapedagógia módszereinek felhasználása a tanulók verbális és nonverbális, kommunikációs-, beszédtechnikai képességeinek fejlesztésére; illetve ezek beépítése valamennyi műveltségi terület eszköztárába.

A társakkal végzett közös “munka”, játék során, az oldottabb, érzelmi biztonságot nyújtó légkörben elérhető, hogy:

- a gyerekek őszintén nyilvánuljanak meg;
- a gátlásos gyerekek görcsei oldódjanak;
- a játszók önként fogadják el az együttműködés szabályait;
- önként és kedvvel, alkotóként, aktívan vegyenek részt a drámajátékban;
- erejükhez, képességükhöz képest maguk is tegyenek valamit a közösségért;
- jobban figyeljenek önmagukra és társaikra!

Az érzékelésfejlesztő játékoktól, gyakorlatoktól, azt várhatjuk, hogy:

- a gyerekek jobban figyeljenek környezetükre, a külső világra;
- nő a testi, térbeli biztonságuk, fejlődik időérzékük;
- növekszik esztétikai érzékenységük.

A koncentrációs és memóriagyakorlatok kapcsán remélhetjük, hogy a gyerekek

- elmélyültebben, tartósabban képesek figyelni;
- az élményeket, szerzett ismereteket nem csupán befogadják, hanem meg is őrzik;
- kitartóbbakká válnak a munkavégzésben és képesek lesznek erőfeszítésekre is.

A szituációs játékok, a kapcsolatteremtő és kapcsolattartó, kommunikációs és metakommunikációs gyakorlatok segítik a gyerekeket abban, hogy

- a legkülönbözőbb élethelyzetekben eligazodjanak;
- kezelni és elviselni is tudják a konfliktusokat;
- pontosabban és árnyaltabban fejezzék ki magukat;
- kedvezőbben alakuljanak társas kapcsolataik;



Szent István Egyetem
Gyakorlóóvoda és Gyakorló Általános Iskola
5540 Szarvas, Szabadság út 6-8.
Telefon: 66/312-332, 66/311-511/3118-as mellék
Fax: 66/311-550, E-mail: ovi.suli@szv.tsf.hu
www.gyakorloovi-suli.hu



- értéként fogadják el a humánus gondolkodást, szociális érzékenységet;
- kulturáltabbá váljon vitakészségük (érvelés, cáfolás, indoklás).

Az drámajátékok révén bízhatunk abban, hogy

- minden gyerek elfogadja és vállalja önmagát (külsőjét, alkatát, gondolatait, érzelmeit, képességeit, véleményét, szándékait, tetteit);
- csökken mind az “önelégtelenség”, önmaguk túlértékelése, mind a kisebbrendűségi érzésből fakadó gátlás;
- fejlődik az önuralom, önmérséklet, önfegyelem;
- biztosabban el tudják helyezni saját magukat a mikro- és makro-környezetben is;

- társra való figyelés, a beleérző-megértő (empatikus) készség fejlődésével párosul;
- fejlődik a gyerekekben a mások megértésének, elfogadásának képessége, a toleráns magatartás.