

TEREK

JÁTÉKTÉR I.

SZKC_102_10

A modul szerzői: Sáfár Anita,
Schüttler Vera

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

2. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése					
I/a Kedvenc tárgyam					
A	Minden tanuló hoz egy számára kedves tárgyat. Bemutatja társainak, és elmeséli, miért azt hozta, milyen élménye fűződik hozzá, hol és kikkel játszott vele, milyen évszakban stb. 10 perc	Figyelmes hallgatás Emlékezet Beszédkészség	Egész csoport együtt – beszélgetőkör	Otthonról hozott saját tárgyak	
B	Minden tanuló hoz egy számára kedves tárgyat. A tanulók szimpátiaválasztás alapján csoportokat alakítanak. Mindenki bemutatja a társainak az általa hozott tárgyat, és elmeséli, miért azt hozta, milyen élménye fűződik hozzá, hol és kikkel játszott vele, milyen évszakban stb. A csoport közös megegyezéssel választ egy tárgyat, amellyel szívesen játszana, megbeszélik, hogy miért. 10 perc	Együttműködés Figyelmes hallgatás Szóbeli kifejezőkészség Szókinccs Kommunikáció	Kooperatív tanulás – szóforgó	Otthonról hozott saját tárgyak	

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
C	<p>Minden tanuló hoz egy számára kedves tárgyat (játékot, rajzot, fotót stb.). A tanulók szimpátiaválasztás alapján csoportokat alakítanak. Mindenki bemutatja társainak az általa hozott tárgyat, és elmeséli, miért azt hozta. A csoport közös meg egyezéssel választ egy tárgyat, amivel szívesen játszana, megbeszélik, hogy miért. Majd minden csoport játékajánlót készít a többiek számára, hogy miért érdemes azzal a tárggyal játszani.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Együttműködés Figyelmes hallgatás Szóbeli kifejezőkészség Szókincs Kommunikáció Lényegkiemelés</p>	<p>Kooperatív tanulás – szóforgó</p>	<p>Otthonról hozott saját tárgyak</p>	
I/b Játékok csoportosítása					
A	<p>Tárgyak és helyszínek párosítása. A terem négy sarka egy-egy helyszín (erdő, játszótér, futballpálya, osztályterem). A gyerekek abba a sarokba állnak tárgyaikkal, amelyik helyszínen szerintük a legjobban lehet játszani azzal a tárggyal. A sarokban kijelölt helyen kiállítást rendeznek be tárgyaikból.</p> <p style="text-align: right;">8 perc</p>	<p>Együttműködés Figyelem Önállóság Döntéshozatal</p>	<p>Kooperatív tanulás – sarkok</p>	<p>Otthonról hozott saját tárgyak</p>	<p>Sarkokban kijelölt hely a kiállításnak</p>
B	<p>Tárgyak és helyszínek párosítása. A tanító megnevez négy helyszínt, minden helyszín más színű: az erdő barna, a futballpálya zöld, a játszótér kék, az osztályterem sárga. A tanulók eldöntik, az ő tárgyaikkal melyik helyszínen lehet játszani. A színekártyákból kiválasztják a helyszínekhez tartozó színeket. Egy tárgyhoz több színekártya is tartozhat.</p> <p style="text-align: right;">8 perc</p>	<p>Figyelem Önállóság Döntéshozatal</p>	<p>Önálló munka – válogatás</p>	<p>Otthonról hozott saját tárgyak, színekártyák</p>	

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I/c Tárlat rendezése – a választott helyszínen					
A	A tanító a négy közül kiválasztja a helyszínt. A gyerekek batyuba teszik a választott helyszínről tartozó tárgyakat. A csoportok játékokat gyűjtenek, hogy a batyuban lévő tárgyakkal mi mindent lehet játszani az adott helyszínen. 5 perc	Együttműködés Aktív figyelem Emlékezet Kreativitás	Kooperatív tanulás – szóforgó	Otthonról hozott saját tárgyak	Batyu, kijelölt hely a kiállításnak
B	A tanító a négy közül kiválasztja a helyszínt. A gyerekek batyuba teszik a választott helyszínről tartozó tárgyakat. A többi tárgyból kiállítást rendeznek a teremben. 5 perc	Együttműködés Kreativitás Alkotóképesség	Egész csoport együtt	Otthonról hozott saját tárgyak	Batyu
I/d Megérkezés a helyszínenre					
A	Kirándulás a kiválasztott helyszínenre.	Egymásra figyelés Szabálykövetés	Egész csoport – kirándulás		
II. Az új tartalom feldolgozása					
II/a Csoportalakítás					
A	A tanulók új csoportokat alakítanak, és nevet választanak maguknak, majd választanak egy tárgyat, játékot a batyu tartalmából. 5 perc	Együttműködés Segítőkészség	Egész csoport együtt – játék		P1 (Gordiuszi csomó)

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/b Akadálypálya-tervezés					
A	Erdő. Akadálypálya állomásainak megtervezése az erdőben a helyszín adottságaival és a hozott tárgyakkal, eszközökkel összhangban. 10 perc	Alkotóképesség Kreativitás Együttműködés Tolerancia	Kooperatív tanulás – szóforgó	Batyuban lévő tárgyak, a tervezett játékokhoz szükséges eszközök	
B	Játszótér. Akadálypálya állomásainak megtervezése a játszótéren a helyszín adottságaival és a hozott tárgyakkal, eszközökkel összhangban. 10 perc	Alkotóképesség Kreativitás Együttműködés Tolerancia	Kooperatív tanulás – szóforgó	Batyuban lévő tárgyak, a tervezett játékokhoz szükséges eszközök	
C	Futballpálya. A csapatjáték megtervezése a futballpályán a helyszín adottságaival és a hozott tárgyakkal, eszközökkel összhangban. 10 perc	Alkotóképesség Kreativitás Együttműködés Tolerancia	Kooperatív tanulás – szóforgó	Batyuban lévő tárgyak, a tervezett játékokhoz szükséges eszközök	
D	Osztályterem. Akadálypálya állomásainak megtervezése az osztályteremben a bútorzattal és a hozott tárgyakkal, eszközökkel összhangban. 10 perc	Alkotóképesség Kreativitás Együttműködés Tolerancia	Kooperatív tanulás – szóforgó	Batyuban lévő tárgyak, a tervezett játékokhoz szükséges eszközök	
II/c Ötlebörze					
A	Ötletek bemutatása, tervek egyeztetése, a megvalósítandók kiválasztása. A feladatok elosztása: melyik csoport melyik pályarészt készíti el. 8 perc	Figyelmes hallgatás Empátia	Kooperatív tanulás – csoportszóforgó		

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/d Megvalósítás					
A	Az akadálypálya elkészítése az adott helyszínen. 15 perc	Alkotóképesség Kreativitás Együttműködés Segítőkézség Tolerancia Felelősségvállalás	Csoportmunka – építés, alkotás	Batyuban lévő tárgyak, a tervezett játékokhoz szükséges eszközök	
II/e Játék					
A, B	A csoportok végigmennek az általuk elkészített akadálypályán. 15 perc	Együttműködés Segítőkézség Mozgáskoordináció	Csoportmunka – játék		
C	A csoportok által tervezett csapatjátékok játszása. 15 perc	Együttműködés Segítőkézség Mozgáskoordináció	Csoportmunka – játék		
D	Navigátor című játék. A tanulók szóbeli instrukciókkal irányítják bekötött szemű társaikat. 15 perc	Empátia Együttműködés Segítőkézség Térbeli tájékozódás Auditív figyelem	Csoportmunka – játék		P2 (Navigátor) Kendők
II/f Levezető játékok					
A	A sólyom és a verebek című játék, majd a gyerekek visszamennek az osztályterembe. 6 perc	Együttműködés Mozgáskoordináció	Egész csoport együtt – játék		P3 (A sólyom és a verebek című játék leírása)

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A kígyó a farkába harapott című játék, majd a gyerekek visszamennek az osztályterembe. 6 perc	Együttműködés Egymásra figyelés	Egész csoport együtt – játék		P4 (A kígyó a farkába harapott című játék leírása)
C	Keresem a párom című játék, majd a gyerekek visszamennek az osztályterembe. 6 perc	Percepció Auditív figyelem Utánzóképeség	Egész csoport együtt – játék		P5 (A Keresem a párom című játék leírása)
D	Molekula című játék, majd a terem rendbetétele. 6 perc	Együttműködés Nonverbális kommunikáció	Egész csoport együtt – játék		P6 (A Molekula című játék leírása)

III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés és értékelés

III/a Élménybeszámoló

A	A csoportok élménybeszámolója. Beszélgetés arról, hogyan sikerült a játék, ki hogyan tudta megoldani a feladatát, volt-e olyan mozzanat a játékban, amit megváltoztatnának, ha igen, mi az. Született-e új játék? 15 perc	Önreflexió Véleményalkotás Kritikai gondolkodás	Kooperatív tanulás – csoportszóforgó		
B	A csoportok élménybeszámolója. A legemlékeztesebb élménysort dramatizálják, újrajátsszák. 15 perc	Emlékezet Önkifejezés	Egész csoport együtt – drámajáték		
C	A csoportok élménybeszámolója. Plakátkészítés az átélt élményekről. 15 perc	Együttműködés Lényegkiemelés	Kooperatív tanulás – plakát	Csomagolópapír, filctoll, zsírkréta, színes ceruza	

MELLÉKLETEK

TANÁRI MELLÉKLETEK

P1

Gordiuszi csomó

P2

Navigátor

P3

A sólyom és a verebek

P4

A kígyó a farkába harapott

P5

Keresem a párom

P6

Molekula

P7

Játékgyűjtemény

MELLÉKLETEK

P1 Gordiuszi csomó

A játék típusa: mozgásos, közösségi játék

Fejlesztett terület: közösségi érzés, szolidaritás, kreativitás, találékonyság, problémamegoldó képesség, mozgáskoordináció, hely- és helyzetérzékelés, irányérzékelés

Ajánlott életkor: bármely

Nyolc-tíz játékos úgy alkot kört, hogy a válluk összeér, a kör közepe felé néznek. Behunyt szemmel kinyújtják mindkét kezüket a kör közepe felé, és megfogják valakinek a kezét. Mindenkinek úgy kell kezét fognia, hogy valaki másnak fogja meg a kezét, és egy kéz sem marad szabadon. Amikor ez megtörténik, kinyitják a szemüket. A feladat, hogy a gordiuszi csomó kicsomózzódjon. Ehhez a csoportnak meg kell találnia a megfelelő stratégiát, sorrendet és módszert: kifordulás, átbújás stb. A kezeket nem szabad elengedni! A csoport akkor sikeres, ha tagjainak az eredeti körben sikerül elhelyezkedniük, nem engedik el egymás kezét, és a csomót mégis sikerül kibogozni, lehetőleg minél kevesebb verbális kommunikációval.

P2 Navigátor

A játék típusa: mozgásos és nyelvi játék

Fejlesztett terület: térérzékelés, tájékozódási képesség, irányfelismerés

Ajánlott életkor: 5–10 év

Párban játsszuk. A pár egyik tagjának szóbeli irányítással el kell juttatnia bekötött szemű társát a terem egyik pontjától a terem másik kijelölt pontjáig. A navigátor a következő módon irányít: előre két lépést, balra egy lépést stb. A játékot nehezíthetjük, ha a terem bútorzatát kihasználva akadályokat képzünk, és ezzel átbújásra, át-lépésre, kikerülésre készítjük a bekötött szemű játékost.

P3 A sólyom és a verebek

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: ügyesség, gyorsaság, leleményesség, helyzetfelismerő képesség, az agresszió levezetése

Eszközигény: karika a játéktér kijelöléséhez, különböző termékek (gesztenye, dió, makk, kukorica)

Ajánlott életkor: 3–8 év

A kör közepén guggol a sólyom. Az osztály tagjai a verebek, akik körbeugrálva a ragadozót, megpróbálják kikapkodni a körben őrzött terméseket. A játékhoz különböző feladatokat lehet kapcsolni, megszámláltathatjuk a gyerekekkel, ki miből mennyit gyűjtött. Műveleteket, szöveget írathatunk velük a zsákmányról, azonosíthatjuk a zsákmányt szókartyákkal.

P4 A kígyó a farkába harapott

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: ügyesség, helyzetfelismerő képesség, alkalmazkodás, együttműködés, figyelemmegosztás, közösségi érzés

Ajánlott életkor: 7 éves kortól

A játékosok egy sorban egymás mögé állnak. Minden játékos megfogja az előtte álló vállát, és így tekeregnek. A kígyó „fejének” el kell kapnia a kígyó „farkát”, azaz az oszlop első emberének meg kell fognia az utolsót. Ebben persze a kígyó testét alkotó többi gyerekek mozgásával segítheti vagy akadályozhatja az első embert, miközben gyorsan kell alkalmazkodniuk a gyors irányváltások-

hoz is. A sornak nem szabad szétszakadnia! Ha a kígyó a farkába „harapott”, változtassunk a gyerekek sorrendjén.

P5 Keresem a párom

A játék típusa: mozgásos, közösségépítő játék

Fejlesztett terület: auditív érzékelés, hangképzés, figyelemkoncentráció, figyelemmegosztás

Eszközigény: papírcédulák

Ajánlott életkor: 6–10 év

Minden gyerek húz egy papírcédulát, amelyen egy állatnevet olvashat. Adott jelre minden gyereknek az általa kihúzott állat hangját kell utánoznia addig, amíg rá nem talál szabad mozgás közben a társára, aki szintén ugyanolyan állat. A hangzavarban a társra lelt állatok kezét fognak, és az egymásra talált párok elhallgatnak.

P6 Molekula

A játék típusa: közösségi, mozgásos játék

Fejlesztett terület: közösségépítés

Ajánlott életkor: bármely

Minden játékos gondol egy számra egy és tíz között. A játékterületen a játékosok egymás között szabadon keveredve kezét fognak egymással, s egymást követően csak a kézszorításukkal (beszéd nélkül) jelzik egymásnak, hogy melyik számra gondoltak. A cél az, hogy minden azonos számra gondoló megtalálja egymást. Ha a játékosok egymásra találtak, megfogják egymás kezét, s molekulává kapcsolódnak össze. Ha nem, tovább próbálkoznak. A játék végére csak az maradhat egyedül, aki olyan számra gondolt, amire egyik játékos társa sem.

P7 JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

Szólabda

A játék típusa: mozgásos, zenés, nyelvi játék

Fejlesztett terület: szókincsbővítés, anyanyelvi ismeretek rendszerezése

A tantárgy, amelyhez kapcsolódik: anyanyelv, idegen nyelv

Eszközigény: labda

Ajánlott életkor: 6–12 év

A játékosok kört alkotnak. A játékvezető valakinek odadobja a labdát, miközben mond egy szót (például: okos). A játékosnak erre a szó egyik szinonimájával kell felelnie (például: bölcs). Ha nem tud válaszolni, zálogot kell adnia, melynek kiváltásáért meghatározott feladatot kell teljesítenie. A játék játszható az ábécérendbe sorolás ismétlésére, antonimák keresésére.

Őrizd a kincset!

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: mozgáskoordináció, auditív észlelés, figyelemkoncentráció, térérzékelés

Eszközigény: csengő aprópénzek vagy kulcscsomó, kendő

Ajánlott életkor: 3–8 év

A bekötött szemű játékos a kalóz, aki a mellé tett pénzerméit vagy a pénzes láda kulcsait védi. A körben ülő játékosok közül egy óvatosan odalopakodik, és megpróbálja elcsenni a kalóz pénzét vagy kulcsát. Ha sikerül, ő lesz a kalóz. Csak csendben játszható!

Tűz, tűz, tűz!

A játék típusa: mozgásos, nyelvi játék

Fejlesztett terület: szóbeli kifejezőképesség, fantázia, asszociációs készség, helyzetfelismerő képesség, gyorsaság, figyelemlkoncentráció

Eszközigény: eggyel kevesebb szék, mint ahány gyerek játssza

Ajánlott életkor: 6–10 év

A gyerekek körben ülnek, a játékvezető állva egy történet (eleinte egy ismert mese) mesélésébe kezd. Ha a gyerekek a történetbe ágyazva meghallják a „tűz” szót, el kell hagyniuk a helyüket, és egy másik – az előzővel nem szomszédos – székre kell ülniük. Mivel ilyenkor a játékvezető is leül, amelyik gyerekeknek nem jutott hely, ő mesélheti tovább a történetet a következő „tűz”-ig.

Leccsapós

A játék típusa: közösségfejlesztő játék

Fejlesztett terület: szocializációs készségek, figyelem, koncentráció, közösségi érzés

Ajánlott életkor: bármely

A játékosok körbeülnek egy padot, miközben a karjukat mindkét oldalon a padra fektetve keresztezik a szomszédjuk karjával. Az így létrehozott láncban az egyik játékos a tenyere egyszeri leccsapásával elindít egy folyamatot, melyben az egymást követő tenyerek egymás után leccsapódnak. Figyelem! A tenyerek sorrendjében és nem a játékosok sorrendjében történnek a leccsapások! Amikor az egyik játékos kettőt csap le a tenyerével, a leccsapások iránya az ellentétes irányra változik. A tempó fokozatosan gyorsítható.

Mozdulj rá!

A játék típusa: mozgásos, zenei, közösségépítő játék

Fejlesztett terület: mozgáskoordináció, ritmusérzék, figyelem, koncentráció, közösségi érzés

A tantárgy, amelyhez kapcsolódik: ének-zene, testnevelés, drámajáték

Eszközigény: magnetofon, kazetta

Ajánlott életkor: bármely

A játékosok körben helyezkednek el. Egymás után tesznek egy mozdulatot, miközben megisméltik az előttük lévők mozdulat-sorát. Zenével összekapcsolva a mozdulatok önkéntelenül igazodnak a zenéhez, s a zene szabályos lüktetéséhez igazodva táncsort alkotnak.

Záporjáték

A játék típusa: mozgásos, zenei játék

Fejlesztett terület: figyelemlkoncentráció, közösségi érzés

Ajánlott életkor: bármely

A játékosok félkörben állnak. A játékvezető a félkör egyik végétől elindítja az alábbi mozdulatot: csettintés. A játékosok egymás után csettintenek. Közben a játékvezető összedörzsöli a tenyerét, amelyet szintén átvesznek egymás után a játékosok. Kevéssel később a játékvezető csettint egy, majd két kézzel, azután megdörzsöli a combját egy, majd két kézzel, végül a lábával dobog egy, majd két lábbal. Azután fordított sorrendben, visszafelé indítja el a mozgásokat, amelyeket szintén egymástól vesznek át a gyerekek. Amikor a legnagyobb a hanghatás, akkor tombol a záporosó; majd fokozatosan elcsitul a vihar, amikor a játékvezető egymás után indítja a felsorolt mozdulatokat, de fordított sorrendben. A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó játékos is befejezi a csettintést.

Mi van a kezemben?

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: fantázia, kreativitás

Eszközigény: különböző tárgyak

Ajánlott életkor: 4–5 éves kortól

A gyerekek körben ülnek. A játékvezető eljátszik egy cselekvést, például megfésülködik egy ceruzával. Amelyik gyerek kitalálja, hogy az oda nem illő tárgy mit helyettesít, az folytathatja. Az említett esetben például a megoldás: a fésű. A következő gyerek megjelenítheti cselekvéssel a cipőkefét, a turmixgépet, a telefont stb.

Csirizes a székem!

A játék típusa: mozgásos, közösségépítő játék

Fejlesztett terület: figyelemmegosztás, egymásra figyelés, közösségépítés

Eszközigény: eggyel kevesebb szék, mint ahány gyerek játssza, papírlapon egyszerű feladatok

Ajánlott életkor: bármely

A gyerekek körben ülnek. A játékvezető felhívására mindenkinek másik – nem szomszédos – széken kell helyet foglalnia. Aki utolsónak, szék nélkül maradt, húz egy egyszerű, szóban megoldható feladatot a játékvezetőtől. A megoldása után folytatódik a játék tovább. A játék bármely témakörben használható ismétlő, rendszerező, összefoglaló órák élénkítésére.

Ceruzaadogatós

A játék típusa: finommozgásos játék

Fejlesztett terület: a finommozgás ügyessége, gyorsaság, figyelemkoncentráció

Eszközigény: 3 ceruza

Ajánlott életkor: 3–7 év

Két, hosszában elhelyezett ceruzán vízszintesen elhelyezünk egy harmadikat. A feladat, hogy a három ceruzát úgy adják tovább kézről kézre egymásnak a gyerekek, hogy egyik se essen le. A játékban mindkét kéz használatára szükség van!

Léggömbütögető

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: csapatszellem, ügyesség, stratégiai szemlélet

Eszközigény: egy darab lufi, csuklóra kötött két színes szalag a két csapat kijelöléséhez

Ajánlott életkor: 6 éves kortól

A két csapat egymással szemben vonalat alkotva leül, kb. másfél méterre egymástól. Az egyik sor páros számú játékosai a másik sor páratlan számú játékosaival alkotnak egy csapatot. A két kaput a sorok végeinél lévő, kétszer másfél méteres sáv jelöli ki. A cél az, hogy az ellenfél kapujába juttassuk a lufit úgy, hogy senki sem mozdulhat el a helyéről, és a lufit csak kézzel lehet megütni. Gól után középkezdéssel folytatódik a játék öt gólig. Ha a lufi kiesett a játéktérről, a hozzá közelebb eső csapat folytathatja az ütögetést. A lepattanó lufi is játékban marad, ha közepén esik le, a lufihoz közelebb lévő csapat folytathatja a játékot.

Fogj meg, ha tudsz!

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: ügyesség, gyorsaság, mozgáskoordináció

Ajánlott életkor: 3–9 év

A gyerekek között van egy „harcsa”, aki a fogó. A többi gyerek halcskaként úszik vagy békaként ugrál a játéktéren. Amikor jön a harcsa, valamire felkapaszkodnak. Akit a harcsa elkapott, szerepet cserél a harcsával. A játék az utánzó mozgások gyakoroltására

alkalmas (pókjárás, nyusziugrás, rákmászás, fókamászás, indián-szökdelés stb.). Lehet játszani harcra helyett vadással, cápával stb. Ha a fogó valamilyen állat, neki is utánzó mozgással kell elkapnia a menekülőket.

Totyogós

A játék típusa: mozgásos, téli játék

Fejlesztett terület: mozgáskoordináció, testtartás, figyelemkoncentráció és figyelemmegosztás, hátizom-erősítő szabadtéri játék

Eszközигény: télen hógolyók, tornateremben kislabdák

Ajánlott életkor: 5–8 év

A gyerekek a rajtvonal mögött helyezkednek el egy vonalban. Zárt, egyenes állás, a lábfej V alakban szétnyitott, a V alakba, a földre helyezzük a hógolyókat mint pingvintojásokat. A cél a „tojások” fészekbe juttatása lábbal úgy, hogy a gyerekek pingvinként mozognak. Zárt „farokkal”, egyenes testtartással, a test mellé zárt karokkal, a kézfejeket kétoldalt eltartva, a szétnyitott lábfej között, apró, csúsztatott lépésekkel terelik a hógolyókat, illetve a kislabdákat. Az a győztes, aki elsőnek célba tudta juttatni a „tojását” úgy, hogy nem gurult el messzire a kislabdája, illetve nem esett szét a hógolyója.

Mi van a teremben?

A játék típusa: memóriafejlesztő játék

Fejlesztett terület: megfigyelőképesség, memória

Ajánlott életkor: 5–9 év

A terem alapos megfigyelése után csukott szemmel különböző kérdésekre kell válaszolni, például:

- Milyen színű a függöny?
- Hány ablak, lámpa, virág van a teremben?
- Van-e az osztályban lila ruhás tanuló? Stb.

Szöcskefogó

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: lábizom-erősítő gyakorlat, amely az egymásra figyelmet is erősíti

A tantárgy, amelyhez kapcsolódik: testnevelés, szabadidő

Ajánlott életkor: 3–10 év

A gyerekek párban játsszák a játékot. A szöcskék csak páros lábon szökdelhetnek, kézen fogva egymást. A fogó szintén páros lábú szökdeléssel kergeti a többieket. Ha megérint valakit, a fogó és az elkapott szerepet cserél. Lehet több fogóval is játszani.

Kakasviadal

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: kitartás, erőnlét, ügyesség, az agresszió levezetése

Eszközигény: bármi, amivel a négy méter átmérőjű kört kijelölhetjük játéktérnek (kréta, két ugrókötel stb.)

Ajánlott életkor: 6–10 év

A körben két kisgyerek (kakaska) viaskodik úgy, hogy csak karba tett kézzel, fél lábon ugrálva lökhetik ki egymást a körből.

Szalagtéző játék

A játék típusa: mozgásos csapatjáték

Fejlesztett terület: ügyesség, gyorsaság, figyelemmegosztás, helyzetfelismerés, stratégiai szemlélet, mozgáskoordináció, az agresszivitás levezetése

Eszközигény: színes krepp-papír csíkok két színben

Ajánlott életkor: 6–12 év

Két csapatban játsszák a gyerekek. Mindkét csapat tagjait – csapatonként különböző színnel – megjelöljük a következő módon: a bal kar felső részére rákötünk egy 25 cm-es papírcsíkot, amit a gyere-

keknek védeniük kell, ezért ezt a karjukat könyökben behajlítva a hátuk mögé rejtik. A feladat – a szabadon maradt kézzel – az ellenfél karjáról a papírcsík letévése. Akinek letépték a papírcsíkját, kiáll a játékból. A fogócska addig tart, amíg az egyik csapat játékosai teljesen „elfogynak”. Levezetésként szemétygyűjtőversenyt rendezünk!

Cipőkereső játék

A játék típusa: közösségépítő mozgásos játék

Fejlesztett terület: egyensúlyérzék, ügyesség, irányérzékelés, figyelemmegosztás, közösségi érzés, egymásra figyelés, segítőkészség

Eszközigeény: mindenkinek a saját fél pár cipője

Ajánlott életkor: bármely

A játékot 8-10 fős kiscsoportban játsszuk. A gyerekek szoros kört alkotnak úgy, hogy egymás vállába kapaszkodva fél lábon állnak. A fél pár levetett cipőjüket bedobják a kör közepére. A feladat az, hogy a kör szétszakadása nélkül mindenkinek sikerüljön a fél cipőjét újra felhúznia.

Iránytű

A játék típusa: vizuális játék

Fejlesztett terület: térbeli gondolkodás, térszemlélet, irányérzékelés

Eszközigeény: tábla és kréta, illetve írószerszám és papír, kendő

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

Egy önként jelentkezőnek bekötjük a szemét, ő lesz az irányított. A táblára az egyik gyerek kis kört rajzol, ez a cél. A start helyét a tábla másik pontján jelöljük ki. A bekötött szemű játékosnak innen indulva kell vonalat húznia a körbe úgy, hogy a többi gyerek radarjelekkel irányítja. Ha távol van, lassan mondják: bip, bip. Ha

közeledik, egyre gyorsabban mondják: bip, bip. A játékos a jelek gyorsaságából következtet az irányra.

A játék párban is játszható, papírral és ceruzával helyettesítve a táblát és a krétát. A kendőt télen sállal helyettesíthetjük.

Bazár

A játék típusa: vizuális, nyelvi játék

Fejlesztett terület: tapintás, leíró fogalmazási készség, szókincs, tömörítés, lényegkiemelés

Eszközigeény: apró, érdekes tárgyak

Anyagköltség, költség: kendő vagy zsákbamacska-zsák

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

A játékmester által gyűjtött és a gyerekek által előzetesen, spontán módon megfigyelt tárgyak közül letakarunk egyet. A játékosnak megmutatjuk, aki szavakkal megpróbálja leírni a többiek számára. A többiek háromszor kérdezhetnek rá; aki eltalálta, az választhat legközelebbi tárgyat. A feladatot azzal nehezíthetjük, hogy zsákban kell kitapogatni a tárgyakat, és vizuális inger nélkül kell a játékosnak úgy bemutatnia, hogy a többiek ráismerjenek.

Bizalomkör

A játék típusa: közösségépítő játék

Fejlesztett terület: az együttesség összetartó ereje, kölcsönös bizalom, az egymásra utaltság felelőssége; erősíti az érzelmi elfogadást, a kiközösítettek számára lehetőséget ad az integrációra

Ajánlott életkor: bármely

A játékosok szorosan egymás mellé állva kört alkotnak. Egy diák a kör közepére áll és lassan hátradől. A mögötte álló társak elkapják, és gyengéden átirányítják a másik oldalra. Lassan és gyengéden

koordinálják a résztvevők a mozgásukat, és a középben álló élvezzi a bizalmon alapuló hullámzó mozgást. Odaillő zene erősítheti fel az érzelmi élményt. Minden csoporttagnak lehetőséget kell kapnia arra, hogy átélje az élményt.

Most mutasd meg!

A játék típusa: mozgásos játék

Fejlesztett terület: együttműködési készség, egymásra figyelés, kreativitás

A tantárgy, amelyhez kapcsolódik: szabadidő

Eszközигény: papírcédulák, kalap

Ajánlott életkor: 7 éves kortól

Három-négy fős csoportokat alkotunk. Minden csoport húz egy cetlit a kalapból, melyre egy tárgy, műszaki cikk vagy élőlény neve van írva, pl. teáskanna, porszívó, televízió, elefánt, mosógép, vasalódeszka, fenyőfa, turmixgép. A csoport feladata, hogy rövid felkészülés után a testükből formálják meg a kihúzott dolgot, amit a többi csoportnak kell kitalálnia. A feladatban minden csoporttagnak részt kell vennie, a kitalálást mozgással segíthetik.

Puri

A játék típusa: közösségépítő játék

Fejlesztett terület: az együttesség összetartó ereje, kölcsönös bizalom, erősíti az érzelmi elfogadást, a kiközösítettek számára lehetőséget ad az integrációra

Ajánlott életkor: bármely

Mindenki Puri akar lenni. Akkor lehetsz az, ha kezet rázol valakivel. Csukott szemmel mindenki sétálni kezd és keresi a Purit. A tanár megsúgja valakinek, hogy ő a Puri. A vezető aztán becsukja a szemét, és ő is csatlakozik a játékhoz. A Puri viszont kinyitja a

szemét, és egy helyben marad. Ha beleütközünk valakibe, kezet rázunk vele és megkérdezzük: „Te vagy a Puri?”. Ha a másik is úgy válaszol, hogy „Te vagy a Puri?“, azonnal tudjuk, hogy nem a Purit találtuk meg. A Puri szótlan, nem válaszol a kérdésre. Amikor olyan valakivel rázunk kezet, aki nem válaszol, még egyszer kérdezzük meg, hogy biztosak legyünk a dolgunkban. Ha tényleg a Purit találtuk meg, akkor ne engedjük el a kezét, és nyissuk ki a szemünket. Mi is Purivá válunk, állunk a helyünkön és élvezzük, ahogy a többiek a Purit keresik.

Ha valaki akkor akar velünk kezet rázni, amikor már Puri vagyunk, rázunk vele kezet a szabad kezünkkel, és maradjunk szótlanok. Ez a diák is megtalálta a Purit, így maga is Puri lesz. Tehát, hogy Puri lehessünk, meg kell találnunk egy Puri szabad kezét a növekvő lánc bármelyik végén. Vagyis egy kis idő múlva már a diákok egész lánc figyelni, ahogy a többiek botorkálva próbálják megtalálni a lánc valamelyik végét.

Mosolyogj, ha szeretsz!

A játék típusa: közösségépítő játék

Fejlesztett terület: az együttesség összetartó ereje, kölcsönös bizalom, erősíti az érzelmi elfogadást, a kiközösítettek számára lehetőséget ad az integrációra

Ajánlott életkor: bármely

A diákok körben állnak. A „fogó” odamegy egyikükhöz, és azt mondja: „Mosolyogj, ha szeretsz!”, és pofákat vág, hangokat ad, izeg-mozog, hogy a másikat mosolyra bírja. Érinteni nem szabad. Ha az illető elmosolyodik, már két fogó van. Nemsokára négyen lesznek, majd hamarosan már mindenki mindenkit szeret.

Vak labirintus

A játék típusa: közösségépítő játék

Fejlesztett terület: az együttesség összetartó ereje, kölcsönös bizalom, erősíti az érzelmi elfogadást, a kiközösítettek számára lehetőséget ad az integrációra

Ajánlott életkor: bármely

Minden hármas vagy négyes csoportból egy játékos becsukja a szemét. Babzsákokat, papírt és más dolgokat helyezünk el a területen, távol egymástól, teljesen véletlenszerűen. A vak játékosnak rá kell lépnie minden kitett jelzőtárgyra. A csoport egyszerre egy irányt jelölhet meg, és a vaknak ezt addig kell követnie, míg új utasítás hangzik el. Lehet mérni is a játékidőt, és a diákok megdönthetik a saját rekordjukat.

Tenyértámasz

A játék típusa: közösségépítő játék, építő egymásrautaltság

Fejlesztett terület: az együttesség összetartó ereje, kölcsönös bizalom, erősíti az érzelmi elfogadást, a kiközösítettek számára lehetőséget ad az integrációra

Ajánlott életkor: bármely

A játékosok összeillesztik a tenyerüket, és apró lépésekkel addig mennek hátrafelé, amíg mindketten már csak tenyerükre támaszkodva tartják a másikat. Aztán felváltva, hol az egyik, hol a másik kezüket engedik el.

Háttámasz

A játékosok háttal állnak egymásnak. Lassan előrelépegetnek, a hátukat továbbra is összetapasztva támogatják egymást.

Páros felhúzás

A játékosok a földön ülnek, egymással szemben, a térdek behajlítva, a lábujjak összeérnek, a talpak a földön. Előrehajolnak, megragadják egymás kezét, és felhúzzák a másikat. Aztán egymást ugyanígy támogatva leülnek.

Páros feltolás

A játékosok egymással szemben párokban állnak, a karokat kinyújtva, a tenyereket összeérintve. Aztán karjukat lassan behajlítva addig közelednek egymáshoz, amíg össze nem ér a fejük.

Labda – egyensúlyozás

Két játékos visz egy labdát vagy egy lufit úgy, hogy a testükkel tartják. Egymás kezét fogják, a labdát nem szabad kézzel megérinteniük. Ha már sikerült egy labdával, megpróbálhatják kettővel, hárommal, sőt... Ha egy pár elejt egy labdát, megdermednek, és segítségért kiáltanak egy másik párhoz, mely csak úgy segíthet nekik, hogy tagjai sem használhatják a kezüket.

Piramisok

A játékosok a puha fűvön vagy tornaszőnyegen többféle piramist építhetnek. Először három emberből állóval kezdhetik (ketten térdelnek, egy pedig a hátukon térdel), majd hatembereset is csinálhatnak (3, 2, 1), eljutva egészen a tíz emberből állóig (4, 3, 2, 1).

Ugatás – orr – ugrás

A játék típusa: közösségépítő játék

Fejlesztett terület: egyensúlyérzék, ügyesség, irányérzékelés, figyelemmegosztás, közösségi érzés, egymásra figyelés

Ajánlott életkor: bármely

A játékosok csoportokban játszanak: valaki hangot ad, mond egy testrészt és egy mozgást, mint pl. „háp, térd, forgás”. Minden játékos hápog egyet, megfogja a térdét, és elkezd pörögni, míg valaki „állj!”-t nem kiált. Aztán ez a játékos mondja a következő hármat, pl. „zümmögés, szem, ugrás”.

Pereces

A játék típusa: közösségépítő játék

Fejlesztett terület: egyensúlyérzék, ügyesség, irányérzékelés, figyelemmegosztás, közösségi érzés, egymásra figyelés

Ajánlott életkor: bármely

Egy pár, a Perectelenek, hátat fordítanak egy ötös vagy nagyobb csoportnak, a Pereckészítőknek, akik egymás kezét fogva kört alkotnak. Anélkül, hogy elengednék egymás kezét, kicsavarodnak, átbújnak egymás hóna alatt, és emberperecet formáznak. Amikor készen vannak, odahívják a perecteleneket. Ők nem látták, amikor megformálták a perecet, mégis nekik kell irányítani a Pereckészítőket, hogy visszarendezzék magukat anélkül, hogy elengednék egymás kezét.

Vakhernyó

A játék típusa: közösségépítő játék, építő egymásrautaltság

Fejlesztett terület: az együttesség összetartó ereje, kölcsönös bizalom, erősíti az érzelmi elfogadást, a kiközösítettek számára lehetőséget ad az integrációra

Ajánlott életkor: bármely

A csoporttársak sorban állnak, mindegyiküknek a keze az előző csípőjén van. Az elöl álló nyitott szemmel vezeti a többi, akiknek csukva van a szemük. A vezető azzal segíti őket, hogy folyamatosan elmondja csoporttársainak, hol tartanak, merre járnak, miközben körbevezeti őket az adott helyszínen (tanterem, játszótér). A tanár időközönként „váltás!”-t kiált, és a hernyó élén álló diák hátramegy utolsónak. Miután mindenki volt vezető és követő, a csoportok visszatérnek a helyükre, és megbeszélik, hogyan érezték magukat vezetőként és követőként.