

Bosnyák Viktória–Knézics Anikó–Dudás Győző: RÉM JÓ KÖNYVEK

3. szint: Pricc, Pracc, Prucc!

III/2. Pricc, Pracc, Prucc! (nagyságok, számosság, közlekedés)

Korosztály, akiknek ajánljuk:

Első osztály december (betűtanulási időszak, rövid szavak olvasása)

1. Kis-nagy játék (III/25.o., 29.o.)

A rémecskék (így talán Vica is) tojásból kelnek ki és növekednek, míg lehet. A gyerekek is kuporodjanak össze a földön amilyen kicsire csak lehet, majd kezdjenek el kibújni a tojásból, nyújtózkodjanak, próbálgassák a karjukat, lábukat kiegyenesíteni, majd lassan álljanak fel és növekedjenek óriási rémekké. Beszélgessünk velük arról, hogy mi a jó és a kevésbé jó a kicsiségben, majd a nagyságban.

2. Reggel, ha iskolába indulok... (III/27.o., 30.o.)



A fantáziát és az emlékezetet is fejlesztő kommunikációs gyakorlat. Vica siet valahova, s tele van a húzós iskolatáskája mindenféle iskolai és esetleg egyéb dolgokkal. A gyerekek körben ülnek és figyelik, mi van Vica iskolatáskájában. Az első vagy a játékvezető azt mondja: „Reggel, ha iskolába indulok, viszek magammal vonalzót.” A tőle balra ülő társa elismétli a mondatot és kiegészíti egy második dolog megnevezésével: „Reggel, ha iskolába indulok, viszek magammal vonalzót és tolltartót.” A sor így folytatódik tovább

ismétlésekkel és egyre több dolog felsorolásával.

A játékot kezdetben úgy is játszhatjuk, hogy valóban beletesszük az iskolatáskába az említett dolgokat, ez segíti a vizuális memóriát. A megnevezést kísérhetjük akár ki- és bepakolással is.



Ha valaki téveszt, vagy nem tudja elismételni a sorozatot, kiesik a játékból.

A játék bonyolítható olyan dolgok megnevezésével is, ami a valóságban nem való az iskolába (ezzel színesítjük a játékot pl. egy üveg uborka), de megállapodhatunk abban is, hogy az abc sorrendjét követjük a felsorolásban.

3. Ha megérkezem az iskolába...

Hasonló játék, mint a verbális Reggel, ha iskolába indulok..., de ebben az esetben cselekvéseket kell bemutatni. A körben ülők közül az első játékos elmondja a fél mondatot (Ha megérkezem az iskolába), majd az iskolához kapcsolódó valamilyen egyértelmű cselekvést mutat be (pl. átváltom a kinti cipőmet). A tőle balra ülő játékos hangosan megismétli a fél kezdő mondatot, bemutatja a társa mozdulatát, majd hozzátesz egy újabbat, tehát: Ha megérkezem az iskolába (hangosan mondja) – átváltom a kinti cipőmet (mutatja) és leveszem a kabátomat (mutatja). A játék így folytatódik tovább, mindenki megpróbálja elismételni az előtte lévők cselekvéseit.

4. Kacagó kalap (III/33-34.o.)



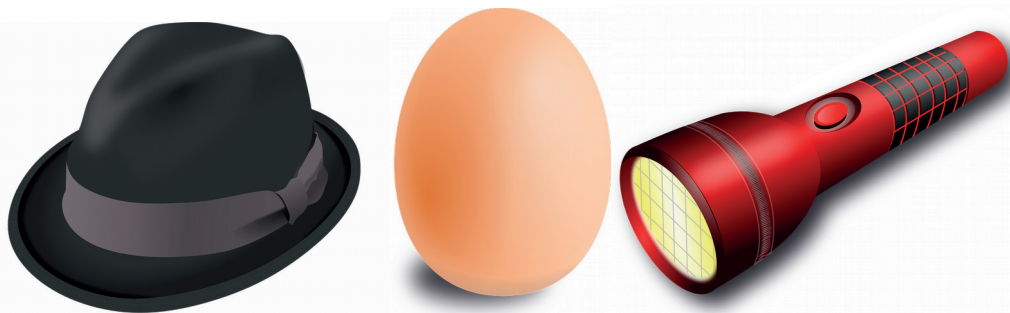
A gyerekeket két egyenlő számú csoportra osztjuk, majd leül a két csoport egymással szemben 2-3 méter távolságra egymástól. A játékvezető közepén állva feldob egy kalapot. Ha az a peremével lefelé ér földet, az A csapat kezd el nagyokat hahotázni, s közben figyeli a B csapat tagjait. Aki a B csapatból elneveti magát, átül az A csapathoz. Ha a játékvezető úgy dobja föl a kalapot, hogy az a peremével felfelé ér földet, a B csapaté a hahotázás lehetősége, az A csapat tagjainak kell komoly arcot vágni. Ez egy komoly önfegyelmet és ugyanakkor remek szórakozást is nyújtó feladat. Megkérhetjük a játékosokat, hogy néhány dobás után jelezzék, ki az, aki egyszer sem ült át a másik csapathoz.



5. Ritmusjáték mondatokra, rímfaragó (III/36-39.o.)

Alapvető feladatunk, hogy a gyerekeket olvasásra buzdítsuk. Ha már elolvasták és idővel meg is jegyezték a rímelős, rövid mondatokat, mondatpárokat (Kis Saca, Kis strucc. Nagy Saca. Nagy strucc.) (Kis Saca strucca. Kis Saca stucca. Nagy Saca cucca. Nagy Saca stucca.), közösen találjunk ki hozzá ritmussokat. Mondogassuk ezeket a mondatokat ritmusosan. Közben változtathatjuk a hangerőt vagy a beszédtempót. S ha ez már jól megy, kitalálhatunk a ritmizált mondatokhoz különféle mozgásokat (hajlongások, kézmozdulatok, lábemelések, stb) vagy hangadásokat is (tapsok, dobbantások, combra csapások, stb.).

6. Egy kalap, egy tojás, egy zseblámpa... (III/40-43.o.)



A gyereke körben állnak, majd menetirányba fordulnak. Az egyik gyereknél van egy kalap, a mögötte lévőnél egy (igazi vagy műanyag) tojás, (nagy strucc-tojás?!), a harmadiknál egy zseblámpa. Este a struccok mennek keresni, kutatni. Hogy mit? A struccok többi cuccát...

A meneteléshez tartozó mondóka és mozgás a következő:

Egy, két, há', négy, öt, hat, hét, nyolc. (tá, tá, tá, tá, tá, tá, tá, tá)

(Jobb lábbal kezdve mindenki lép menetirányba körbe nyolcat.)

Egy kalap, egy tojás, egy zseblámpa. (ti, titám, ti, titám, ti, tá, tá, tá)

(Akiknél van a három tárgy, sorban felmutatják. A többiek rámutathatnak.)

És előre, hátra, jobbra, stopp. (ti, titám, ti, titám, tá, tá, tá)

(Mindenkinek a külső, azaz jobb lábát előre, hátra, oldalra nyújtja a szöveg szerint, majd a bal mellé zárja egy dobbantással.)



A stop után a játékosok átadják másik három gyereknek a tárgyakat és indulhat előlről a mondókázás. A cél az együttmozgás, az irányok ismerete, a közös ritmizálás öröme.

Kereshetünk a mondókához más tárgyakat is, csak találjuk ki megfelelően a szavak ritmizálását.

Játszhatjuk a játékot menetiránnyal ellentétesen is, akkor a bal lábat nyújtjuk minden irányba.

7. Erőjáték párban (III/45.o.)

Szükség van a játékhoz két, nagyjából azonos testalkatú és azonos erőben lévő gyerekre. Álljanak egymással szemben egy, földön kijelölt vízszintes vonal két oldalán. Vezényszóra próbálják meg egymást erővel eltolni, azaz lépjenek át teljes testükkel a vonal másik oldalára. Figyeljünk arra, hogy az erő kifejtésből ne legyen esetleges verekedés vagy baleset.

A játékot egymásnak háttal is kezdhetik, akkor az a cél, hogy egymást a hátukkal próbálják meg eltolni. Az győz, aki mindkét lábával át tud lépni az ellenfél oldalára.

Ez olyan játék, mint a kötélhúzás, csak erő kifejtéskor nem húzni, hanem tolni kell az ellenfelet.

8. Tükörjátékok



Az irányok megfigyelésére, begyakorlására alkalmas játékok.

Kezdetben a gyerekek figyeljék meg saját magukat, mozgásaikat a tükörben.

Majd álljanak szembe a játékvezetővel és tükörkép-ként az ő mozgását utánozzák le. A játékvezető hívja fel a játékosok figyelmét arra, hogy a tükörben a bal és jobb irányok felcserélődnek.

S ha már értik a játékosok a mozgásirányokat, álljanak párba és így mozogjanak egymás tükörképei-ként. Beszéljük meg, hogy ki lesz a játékos és ki a tükörkép, hiszem a játékos irányít, a tükörkép utánoz.



9. Buszos szerepjáték matematikával fűszerezve (46-47.o.)

Melyik fiú ne szeretne buszsofőr lenni? Itt a remek alkalom, hogy az olvasás után székek segítségével megépítsük a terembe a saját rémbuszunkat. Helyezzük el a székeket a valódi buszos ülések szerinti sorrendbe, hagyjunk helyet a fel és leszálláshoz, legyen széke a sofőrnek is, és már lehet is felszállni, indulhat a busz. A sofőr bemondhatja a következő állomásokat, az utasok fel és leszállhatnak a megállókban, zötykölődhetnek a buszon, nézelődhetnek, beszélgethetnek.

S ha 10 vagy max. 20 utassal játszunk, lehet mindig egy plusz játékos, aki matematikai feladatokat ad a többieknek, azaz számolják a fel és leszálló utasokat. (Pl. 20 utassal indult a busz, leszálltak öten, felszálltak hárman. Hányan vannak most a buszon az utasok? Azaz $20-5+3=18$)

10. Számolás sorban

A játékosok körben ülnek. Valaki megszólal, azt mondja: egy! Majd valaki megpróbálja úgy kimondani a kettőt, hogy abban a pillanatban senki más ne szólaljon meg. A számsort addig lehet folytatni, ameddig egyszerre csak egy játékos szólal meg. Ha ketten vagy többen szólalnak meg egyszerre, a játék kezdődik előlről. Kérdés, hogy mennyi időbe telik eljutni pl. 20-ig. Ez a játék nagyban erősíti az egymásra való odafigyelést, a spontán összedolgozást.

11. Számos helycsere

A busz üléseit most kiemeljük a buszból és körben helyezzük el. A gyerekek 1-20-ig lesznek a számok, azaz mindenkinek van egy számneve (a játékvezetőnek is). A játékvezető középen áll, sétálgat, stb. Mond két számot (pl. 5 és 13). A számok tulajdonosai szemkontaktussal némán megpróbálják egymást megtalálni, majd amikor a játékvezető nem figyel, gyorsan helyet cserélnek. Ha a játékvezető elég szemfüles, leül az egyik helyváltoztató gyerek helyére, s akkor az lesz az új játékvezető, akinek nem jutott hely. Ha a két említett szám tulajdonosa elég ügyes és hamar helyet tudnak cserélni, a régi játékvezető marad ismét középen és újabb két számot mond.

Ez a helycsérés játék játszható színekkel, tárgyak nevével, állatnevekkel, könyvcímekkel, hónapok nevével, stb. is.



12. Ritmusos számolás 4-ig

A legjobb, ha körben ülünk, így tudunk egymásra figyelni, ha valaki elkeveredik a számolás és a ritmizálás rengetegében.

Mindig 1-től 4-ig számolunk egyenletes ritmusban. Ha ez már jól megy, mindig eggyel több, számolásra tapsolunk is. Ha már 4 tapsnál járunk, egy kihagyás után ismét csökkentjük a tapsolások számát.

1-2-3-4 (1 taps)

1-2-3-4 (2 taps)

1-2-3-4 (3 taps)

1-2-3-4 (4 taps)

1-2-3-4

1-2-3-4 (3 taps)

1-2-3-4 (2 taps)

1-2-3-4 (1 taps)

1-2-3-4

A fenti példa kapcsán számtalan verziót kitalálhatunk akár a gyerekek segítségével, de fontos, hogy mindig pontosan tisztázzuk a kialakított szabályt. Ezek után nagy élmény lehet, ha mindenki egyszerre számol, tapsol, élvezni a közös alkotás örömét...

13. Rémm-kép! (kezek-lábak) (III/48.o.)



Alakítsanak a játékosok előre meghatározott létszámú (3-4-5 fős) csapatokat. Mindenhol ugyanannyian legyenek az egyenlő esélyek miatt. Majd a játékvezető kérje meg a csapatokat, hogy készítsenek a saját testükkel egy rémet (szoborcsoportot), aminek pl 5 fős csapatok esetén 4 lába és 7 keze legyen a földön. A csoportok próbálják megoldani utasítás szerint a feladatot. Ha elkészültek, jelezzenek

a játékvezetőnek, aki ellenőrzi a megoldást és le is lehet fényképezni a 4 lábbon, 7 kézen álló rémet. A lehetőség végtelen a csoportlétszám maximális kéz és láb számához mérten.



Adjunk olyan feladatokat is, amikor nem lehet pl. láb a földön. Az okosabbak előbb-utóbb rájönnek, hogy nem csak kézzel, de popsival, hassal, háttal is lehet támaszkodni a földön...

14. Füleljünk! (hangforrások) (III/49.o.)



Elromlott a krampuszbusz! Csörög, csattog, püffög, szuszog, morog, hangokat ad. Legyen egy játékos a fülelő, kössük be a szemét. A többi játékos a teremben szétszórtan helyezkedjen el. Közülük a játékvezető kijelöl néma mutogatással egyet, aki a hangforrás lesz. Kézzel, lábbal, szájjal, eszközzel egyféle hangot adjon folyamatosan miközben ő maga is mozgásban van. A fülelőnek követni kell a hangforrást. Megállapodás kérdése, hogy a többi néma játékos is mozgásban van, vagy ők lesznek a természetes akadályok a fülelő és a hangforrás között. Ügyeljünk a balesetmentes környezet megteremtésére!

15. Strucc-csúcs! (III/50.o.)

A gyerekek nagy többsége szeret sokat beszélni. Hát itt az alkalom, hogy beszéljenek, méghozzá sokan egyszerre. Kérdés, hogy tudnak-e a zajban is egymásra figyelni!

Minél több, páros számú játékos foglaljon helyet körben ülve. A beszélgető párok egymással szemközt helyezkedjenek el. Vezényszóra induljon a párbeszéd a szemközt ülővel, a téma szabadon választható. A cél, hogy minél tovább próbáljanak egymásra odafigyelni a párok a sok téma, a hangzavar és a figyelem elkalandozása ellenére is. Nincs győztes vagy vesztes, csak azt vetessük észre, hogy milyen nehéz dolog is hangzavarban, sok zavaró tényező ellenére egymásra koncentrálni. Pont úgy fest a keresztbe beszélgetések idején a csoport, mint a 20 strucc, ahol mindenki mondja a magáét...



16. Krampuszpusz (III/51-52.o.)

Ebben a figyelemfejlesztő szerepjátékban van egy krampusz, a többiek a struccok. A játékosok körben ülnek, a játékvezető a körön kívül helyezkedik el. Kezdetben mindenki becsukja a szemét. A játékvezető körbe jár, valakinek a fejére ráteszi a kezét, ezzel jelöli ki a krampuszt. Majd indul a játék. A játékosok megfigyelik, ki lehet a krampusz. A krampusz egy óvatlan pillanatban valakire rákacsint, ez a Krampuszpusz. Ekkor az illető, aki krampuszpuszt kapott a kacsintással, az felkiált: „Krampuszpusz!” Ő nem játszik tovább, de nem árulhatja el, ki a krampusz, kitől kapta a puszt. Esetleg hajtsa le a fejét. Ha valaki rajtakapja a krampuszt, felkiálthat: „Gyanakszom, hogy X a krampusz!” Ha az illetőnek igaza volt, vége a játéknak, lelepleződött a krampusz. Ha az illető nem találta el a krampusz valódi személyét, ő is kiesik a játékból. Cél, hogy a krampusz minél több struccot tudjon megpuszítani (kacsintani).

17. Ölelgetős játék (III/54.o.)

Vannak, akik szeretik a testközelséget, az ölelést, mások nem. Vannak az osztályközösségben olyanok, akik jobban kedvelik egymást, mások kevésbé. Ez természetes. De egy kicsit közelíthetjük a szimpátiát az ölelgetős játékkal. A részvétel sohasem kötelező, külső nézőként is részt lehet venni a játékban.

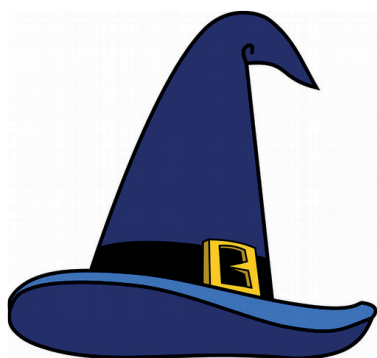
Sétálgassanak az aktív játékosok a teremben, mintha az utcán lennének. Valamilyen hangjelzésre (pl a játékvezető csenget, tapsol, stb.) a játékosok ölelkezzenek össze a hozzájuk legközelebb álló másik játékosal, mintha az egy rég nem látott kedves személy lenne. Az ölelésnek is számtalan formája van, mely sokat elárulhat a külső szemlélő (pl. a felnőtt játékvezető) számára két játékos viszonyáról. Felnőttként mi is álljunk be a játékba és adjuk át a jelzést pl egy kevésbé ölelkezős típusú gyerekeknek.

18. Balról érkezik...(III/56.o.)

Az irányhallást fejlesztő, koncentrációs játék. A játékosok álljanak körbe, de mindenki arccal kifelé néz. A fülünket kell most használni. A játékvezető a kör közepén áll. Valakinek megérinti a jobb vállát. Az illető mondja: „egy”. A tőle jobbra álló folytatja a számolást, tehát a bekapcsolódó játékos balról hallja a megelőző számot. Így mindig balra kell fülelni. A számolás pedig körbe halad.



Amikor ez már automatizálódik és pörög a játék, hozhatunk új szabályt, amivel nehezítjük a játékot. A játékvezető játék közben megérinti egy másik játékos bal vállát. Az illető mondja: „húsz”. Most a tőle balra álló folytatja a számolást, tehát a csökkenő számsor információja már jobbról érkezik. Ez a nehezített, kétirányú számolás sok türelmet és odafigyelést igényel.



19. Varázs-szó-képző! (III/56.o.)

A gyerekek hallottak, olvastak már sok varázslós mesét, jártak cirkuszban, színházban, ahol történt varázslat. Szedjük össze az általuk ismert varázslós szavakat, kifejezéseket, de akár mi is alkothatunk újakat. Sőt, költhetünk hozzájuk rövid rímeket is. Pl. Hókusz, pókusz, elgurult egy kókusz! vagy Pricc, pracc, prucc, ott egy strucc!

Készítette: Rózsa Tímea

