

ÖTLETTÁR

6-10 évesek részére

összeállította Siket Judit
a Neteducatio Bt. részére

2011



1.Játék neve: Kelj fel Jancsi!

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik tantárgy bármelyik tananyagához kapcsolható

Cél: ráhangolódás a tanórára

A nap kezdetére ajánlott ez a játék, de máskor is alkalmazható. Minden gyerek lehajtja a fejét a padra. A tanító egyenként odamegy a gyerekekhez és az alábbi párbeszéd zajlik le:

Tanító: Kelj fel Jancsi! (gyermek nevét érdemes mondani).

Gyermek:Hány órára?

Tanító: 80+30

Gyermek:110

Tanító: Felébredhetsz.

Amennyiben a válasz nem helyes, a tanító azt mondja: „*Pihenj még egy kicsit*”, és később visszatér és újabb feladvánnyal „ébreszti” a gyermeket.

Variáció: Más tanórákon így folyhat a párbeszéd: (pl. magyar nyelvtan/ környezetismeret)

Tanító: Kelj fel Jancsi! (gyermek nevét érdemes mondani).

Gyermek:Mire?

Tanító: pl. többes számú főnévre / erdőben élő emlősállatra

Gyermek:pl. kutyák / süni

Tanító: Felébredhetsz.

2.Játék neve: BUMM!

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: matematika

Cél: figyelemkoncentráció és számolási készség fejlesztése

A gyermekek egymás után mondják a tanító által megadott szempont szerint a számokat, pl.0-50-ig egyesével. A játék lényege, hogy az előzetesen megadott számok helyett a BUMM szót kell mondani, például az 5-tel osztható számoknál. (1,2,3,4,BUMM,6,7,8,9,BUMM, stb.) Aki elvéti, az kiesik a játékból.

A feladat a korosztályoknak megfelelően és a tananyaghoz kapcsolódóan variálható. Azzal is nehezíthető, hogy nem sorrendben (körben ülve, vagy ülésrend szerint) mondják a számokat, hanem a tanító rámutat arra, akinek a következőt kell mondania, így mindenkinek folyamatosan figyelnie kell, mert nem tudhatja, hogy mikor következik.

3.Játék neve: Piros-sárga-zöld

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármilyen tanórán alkalmazható

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, gyermekek megmozgatása

A három színhez egy-egy mozdulat kapcsolódik:

Piros - magastartásban a két tenyér összeérintése háztetőt formázva

Sárga - csípőretartás

Zöld - guggolás

A tanító felváltva mondja a színeket, a gyermekeknek a hozzájuk tartozó mozdulatot kell mutatniuk. Aki rossz mozdulatot tesz, kiesik a játékból. A játék pár perc alatt megmozgatja a gyermekeket, figyelmüket fokozza.

A feladat többféleképpen nehezíthető, például a színekhez hasonló szavak használata (pl. sárga helyett spárga), vagy a tanító is részt vesz a játékban, de mást mond, mint amit mutat (pl. sárga színt mond, de közben leguggol).

4.Játék neve: Mozijegy

Korosztály: 6-8 év

Tantárgyak: matematika, magyar

Cél: téri orientáció és kommunikációs készség fejlesztése

Ezt a játékot leginkább hagyományos elrendezésű teremben ajánlott játszani, ahol sorok és oszlopok vannak. Képzeljük el, hogy egy moziban vagyunk, minden gyermek adott sor adott székén ül. Egy gyermek kimegy a tanítóhoz, akinél egy borítékban mozijegyek vannak, melyen a sorok, és a szék száma jelölve van. A gyermek húz egy mozijegyet, elolvassa, majd megkeresi a megfelelő széket. Odamegy a székhez, és udvariasan figyelmezteti az ott ülőt, hogy ez az ő helye. Ha jól oldotta meg a feladatot, helyet cserél a társával, aki kihúzza a következő mozijegyet.



5.Játék neve: Memória

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik tantárgy bármelyik tananyagához kapcsolható

Cél: tananyag elmélyítése, ráhangolódás

Előkészítés: 9 db egyforma méretű lapra négy párt készítünk oly módon, hogy az egyikre felírjuk a feladatot, a másikra a hozzá tartozó megoldást. A maradék egy lapra egy megoldás nélküli feladatot írunk. A 9 lapot 3x3-as felosztásban rendezzük el a táblán a példa szerint, DE úgy, hogy a lapok üres oldalai legyenek láthatóak. Példa:

3+5	6	15
8	8+7	12-6
10-1	12+4	9

A felszólított gyermek megnevez egy kártyát sor és oszlop szerint, például: harmadik sor második oszlop. A tanító megfordítja a kért lapokat, a gyermekeknek memorizálniuk kell a rajtuk látható információt. A cél, hogy megtalálják a párokat, és az egyetlen pár nélküli feladatnak megnevezzék a megoldását. A példánkban a 12+4 a kimaradó feladvány, ennek a párja a 16 lenne, ezt kell megnevezniük.

Példák más tantárgyakhoz:

Magyar: magánhangzók rövid-hosszú párja / tulajdonnév-hozzá tartozó köznévi

Környezetismeret: érzékszervek-érzések / állatok-élőhelyek / megye-megyeszékhely

6.Játék neve: Számkirály /Szókirály

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: matematika, magyar, idegen nyelv, stb.

Cél: fejszámolási készség / figyelemkoncentráció fejlesztése és reakcióidő csökkentése

Mindenki feláll. A tanító megnevez két gyermeket, akik versenyeznek, hogy ki tudja hamarabb megmondani a feltett kérdésre a helyes választ. A gyorsabban helyes választ adó állva marad, a másik leül. Ez addig folytatódik, amíg a végén egy gyermek marad: ő lesz a szám/szókirály, akit jelképesen megkoronázhatunk egy papírkoronával.

Matematikánál nagyon jól használható az alpműveletek gyakorlásánál, magyarnál a főnevek, múlt idők, igeidők gyakoroltatásánál, idegen nyelveknél szókincs gyakorlására, stb.

Fontos, hogy a párválasztásnál a tanító vegye figyelembe a gyermekek képességeit, tudásszintjét.

7.Játék neve: Láncolat

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: matematika, magyar

Cél: szabálykövetés, feladattartás, figyelem fejlesztése

A gyermekek sorokban ülnek. Minden sor első székén ülő gyermek kap egy lapot, amin egy szám szerepel. A tanító kiadja az utasítást, hogy minden számhoz pl. 5-öt kell hozzáadni. Az első gyermek hozzáad 5-öt a lapon szereplő számhoz, leírja, majd a sorban mellette ülőnek továbbadja a lapot, aki szintén hozzáad 5-öt, továbbadja és így megy, amíg a sor végére ér a lap. Ekkor ellenőrizzük a feladatot, és ha szeretnénk, visszafelé egy másik feladattal mehet végig a lap a sor elejére. Amennyiben valaki észreveszi a társa hibáját, kijavíthatja.

Variáció: magyar órán pl. utolsó betűvel, utolsó szótaggal, vagy összetett szavak utolsó tagjával lehet továbbírni a sort.

8.Játék neve: Ki vagyok én?

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: lényeglátás, rész-egész, kommunikációs képesség fejlesztése

Egy gyermeket kihívunk, és a táblára írjuk, hogy ki lesz ő (ne lássa meg a kihívott gyermek). Pl.: gólya. A kiválasztott tanuló a társait kérdezi: Ki vagyok én? A többieknek úgy kell válaszolniuk, hogy az adott szót nem mondhatják ki, hanem csak a jellemző tulajdonságait. Pl.: hosszú csőrökkel szerzel táplálékot, vagy a hideg elől messzire utazol, vagy a békák nem kedvelnek...

Hívjuk fel a gyermekek figyelmét arra, hogy olyan dolgokat mondjanak, amiből nem lehet rögtön rájönni a megfejtésre.

Matematikából számokat, fogalmakat (négyzet, párhuzamos stb.), magyarból az olvasmányhoz kapcsolódó szereplőt, tárgyat adhatunk feladványnak.

9.Játék neve: Tőzsde

Korosztály: 8-10

Tantárgyak: matematika

Cél: számfogalom, következtetések, figyelemkoncentráció

Ez egy szám-barchoba játék. Előzményként meséljük el a gyermekeknek, hogy mi a Tőzsde, mi történik ott, hogy lehet több vagyona szert tenni. Ha emelkedik az árfolyam érdemes eladni, ha csökken, akkor venni érdemes.

A játék lényege, hogy a tanító gondol egy számra (a tanult számkörben), a tanulók pedig tippelnek, azaz mondanak egy számot. Ha kevesebbet mondanak a gondoltnál, akkor a tanító azt mondja, hogy VESZEK (mint a tőzsdén), ha többet akkor meg azt mondja, hogy ADOK. A játékban folyamatosan figyelni kell, mert csak a válaszok alapján jutunk el a gondolt számhoz. Többszöri játék után percek alatt kitalálják a gyermekek a gondolt számot. Ha ügyesen játsszák már, akkor a tanulók közül is gondolhat valaki egy számra, és válaszolhat társainak.

10.Játék neve: Ezt kapd el!

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: figyelemkoncentráció, fejszámolás, válaszadási gyorsaság fejlesztése

A játékhoz egy kisebb méretű pöttyös labda szükséges, a pöttyökbe számokat írunk (pl. 3, 6, 8, 14, stb.). A tanító a táblára felírja, hogy mi lesz a feladat (pl. adj hozzá 7-et). A labdát egy tanulónak dobja, aki az elkapás után leolvassa a labdáról a hozzá legközelebb eső számot, majd elvégzi vele a táblára felírt műveletet, és megmondja az eredményt (pl. a gyerek a 6-nál kapta el a labdát, akkor $6+7=13$). Végül visszadobja a labdát. Ha rossz eredményt mond, adjunk lehetőséget a javításra.

Magyar órán betűket írunk a pöttyökbe, azzal kell szavakat (tulajdonnevet, többes számú főnevet, melléknevet stb.) mondani. Énekórán lehet ritmusképeket beírni a pöttyökbe, amit utána dobbantással kell lejátszani.



11. Játék neve: Tollbamondás

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: magyar, matematika

Cél: megfigyelés, emlékezet, figyelemkoncentráció

Csoportban dolgozunk. Minden csoportban kiválasztjuk a tanárt, akinek az lesz a dolga, hogy egy lapra előre leírt szöveget/számfeladatot szavanként/számonként lediktál a csoport többi tagjának. A lap a csoporttól egy kicsit távolabb legyen elhelyezve, így a diktálónak minden szónál/számnál el kell futni a lapig, kiolvasni és megjegyezni a következő szót/számot, visszafutni és lediktálni a csoporttagoknak. Magyarnál a helyesírásra is felhívhatja a figyelmet. Az volt a jó tanár, akinél a csapattagok azt írták le, mint ami a lapon volt.

12. Játék neve: Le-fel

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, reakcióidő csökkentése, tananyag elmélyítése

A gyermekek állnak. Az adott tantárgyból illetve témakörből 2 összetartozó fogalmat választunk pl. magánhangzó-mássalhangzó vagy páros-páratlan, ősz-tél. Megegyezés szerint az egyikre fel kell állni, a másikra leguggolni.

A tanító mondja a fogalmakhoz tartozó dolgokat, a diákoknak meg a megbeszéltek szerint vagy le kell guggolniuk, vagy fel kell állniuk. Aki elrontotta a játékot, kiáll vagy zálogot ad.

Bármilyen más 2 különféle mozdulattal is játszható.

13. Játék neve: Fekete. Fehér. Igen. Nem.

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: kétirányú figyelem fejlesztése, reakcióidő csökkentése

Játszható körben, de akár a padoknál is. A csoport előre megbeszél négy egyszavas mondatot pl: Fekete. Fehér. Igen. Nem. vagy Tavasz. Nyár. Ősz. Tél. stb.

Ezeknek a mondatoknak pontosan ebben a sorrendben kell elhangozniuk úgy, hogy egy gyermek csak egy mondatot mondhat. A sor mehet ülésrendben (körben az órával megegyező irányban), de nehezíthető a feladat úgy, hogy összevissza mutatunk a gyermekekre vagy ők egymásra. Aki elrontja, kiesik a játékból, vagy zálogot ad.

14. Játék neve: 1-2-3-4

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: kétirányú figyelem fejlesztése, reakcióidő csökkentése

Körben ülünk (padoknál is lehet, csak előre beszéljük meg, hogy ki ki után jön), és egymás után az 1-2-3-4 számsor megfelelő elemét mondjuk (első játékos egyet mond, második kettőt, és így tovább), úgy hogy a négy szám közül mindig csak egy legyen hangsúlyos.

Ez a hangsúly minden ismétlődés alkalmával eggyel továbbkerül, tehát:

1 2 3 4 1 **2 3 4 1 2 **3** 4 1 2 3 **4****

(a hangsúly a vastagon szedett számon van)

A hangsúlyt “alátámaszthatjuk” egy mozdulattal, pl. a kéz felemelésével, lépéssel, stb.

Lehet mértékegységet, szófajtákat, stb. is választani.

15. Játék neve: Hova gurult a tojás?

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: magyar, matematika

Cél: megfigyelés, fejszámolás gyakorlása, szókincsfejlesztés, betűrend gyakorlása

Ehhez a játékhoz egy 10 db-os tojástartóra és két kis golyóra van szükségünk. A tojások helyére számokat/betűket írunk. Beletesszük a tartóba a 2 golyót, megrázzuk, majd letesszük. Kinyitjuk a tojástartót, és a golyók által megjelölt 2 számmal/betűvel elvégezzük a már előre megbeszélt feladatot.

Ezek a következők lehetnek:

betűknél

-mondj 1-1 szót azzal a betűvel, ahol a golyó áll (megadható, hogy milyen csoportba tartozzon a szó: növény, állat, jármű stb.)

-mondj egy olyan szót, aminek az elején az egyik a végén a másik betű áll

-mondja az abc-ben előtte vagy mögötte álló betűt

számoknál

-végezzon valamilyen műveletet a két számmal (+, -, x, :)

-helyi érték szerinti kiolvasás (pl. a nagyobb szám legyen a tízes, a kisebbik a száz)

16. Játék neve: Gyöngysor

Korosztály: 6-7

Tantárgyak: matematika

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, számolási készség fejlesztése 10-es számkörben



Ehhez a játékhoz egy 10 golyóból álló gyöngysorra van szükségünk. A golyók kb. 2 cm átmérőjűek legyenek, hogy jól kitapogathassák a gyermekek. A spárga 6-7 cm-rel legyen hosszabb, mint a gyöngysor.

Kezdeként a golyók a spárga egyik oldalán legyenek, az üres rész a nulla. Ezután kezdődhet a feladat.

Első fokozat: Mondunk, vagy felírunk a táblára egy műveletet ($3+4$), és ezt a gyöngysoron lejátsszuk (3 gyöngyöt áthúzzunk a másik oldalra, majd még 4-et), így mind tapogatva, mind vizuálisan is érzékeljük a mennyiségváltozást. A jól begyakorolt mozdulatok után jöhet a következő fokozat.

Második fokozat: Az előbb leírtakat már a hátunk mögött végezzük el, itt már csak a tapogatással való érzékelés maradt. Először megmondják a művelet eredményét, utána ellenőrzésként előveszik a gyöngysort. Egy idő után többtagú, vegyes műveleteket is remekül végeznek a gyerekek. Játékos formában nagymértékben segíti a 10-es számfogalom megerősítését, a 10 bontását.

17. Játék neve: Keveredj, kavarodj!

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, reakcióidő csökkentése, tananyag elmélyítése

A játékhoz a csoport méretének megfelelő szabadterület szükséges. „Keveredj, kavarodj!” utasításra a csoport tagjai össze-vissza sétálnak, majd egy újabb utasításnak megfelelően csoportosulnak.

Pl. Csoportosuljatok annyian, ahány hangból áll a télapó szó!(magyar)

Csoportosuljatok annyian, amennyi $2+4!$ (matematika)

Csoportosuljatok annyian, ahány lába van a rovaroknak!
(környezetismeret)

Így 6 fős csoportok lesznek. Aki kimarad a csoportból, azt nevének nevezzük, és felhívjuk a gyerekek figyelmét arra, hogy a következő menetben őt mindenképpen be kell hívni egy csoportosulásba.

18.Játék neve: Amilyen az adjon Isten!

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: magyar, környezetismeret, ének

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, kommunikációs készség fejlesztése

A tanító különböző stílusban, hangerővel beszél. Pl. feltesz egy kérdést nyájasan, halkán, ordítva, magas vagy mély hangon, kényeskedve, minden szót kétszer mondva, szótagolva...

A gyermekeknek ugyanolyan módon a megfigyelt hanglejtéssel, hangszínnel kell válaszolniuk.



19.Játék neve: Betű-szám

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, memória fejlesztése

A pedagógus felír számokat és hozzájuk tartozó betűket (először kevesebbel kezdjük, később már egyre több betű-szám pár lehet). A gyermekeknek pár percen belül meg kell jegyezniük a betű-szám párokat. Kezdetben le is lehet írni a füzetbe.

Ezután a szavak mellé kell írni a hiányzó számokat. Az nyer, aki hibátlanul írja le a megfelelő számokat. Ha már jól megy a játék, össze is lehet adni a számjegyeket.

2	4	5	7	KARÓ =	5 4 7 2
Ó	A	K	R	RÓKA =	
				ÓRA =	

20.Játék neve: Nagy utazás

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: bármelyik

Cél: rendszerezés, figyelem, következtetés

A játék kezdetén a tanító azt mondja:

“Úgy döntöttem, elutazom, ezért fogtam a bőröndömet és beletettem pl. a kefét, a klumpát, a körtét.” (k betűvel kezdődő tárgyakat)

- Mit vihettem még magammal?

A tanulóknak rá kell jönni a szabályra, de még nem árulhatják el. Ezután mindenki „beletesz” a bőröndbe valamit. Ha az megfelelő, akkor azt válaszolja a tanító, hogy „Igen, ezt magammal viszem”, ha nem a szabálynak megfelelő tárgyat mond a gyermek, akkor „Ezt most nem viszem magammal.” vagy „Erre most nincs szükségem.”

Addig folytatódik a játék, míg mindenki betesz valamit a bőröndbe.

Variációk: Lehet úgy pakolni, hogy a gyermek mindig elismétli az előtte elhangzott tárgyakat. Ezt kis létszámú csoportoknak ajánlom.

Matematikához: valamely szám többszöröseit, kerek tízeseket, számsorokat stb.

Környezethez: víziállatokat, erdei állatokat, járműveket, gyümölcsöket, ruhadarabokat stb.

+1 Játék neve: Szomszédok

Korosztály: 6-10

Tantárgyak: matematika, környezet

Cél: figyelemkoncentráció fejlesztése, reakcióidő csökkentése, memória fejlesztése

A tanulók körben, egy valaki pedig középen áll. A középső gyermek rámutat valakire, akinek nyomban le kell guggolnia, a mellette álló két szomszédnak meg gyorsan ki kell mondaniuk egymás nevét. Aki gyorsabb volt, az mehet be a kör közepére.

Variációk: A gyermekek számokat kapnak, a középső megnevez egy számot. Azt a számot viselő gyermek leguggol, a két számszomszéd meg megnevezi egymást.

Nagyobbaknál nehezítve úgy játszhatjuk, hogy pl. állat/növényneveket választanak. Itt bizony a memóriára nagy szükség van, hisz meg kell jegyezni, hogy milyen állat/növény a szomszédom, szomszédja. Ez a variáció csak akkor ajánlott, ha a gyermekek már rutinos játékosok.