



Jó gyakorlatok-játék kicsiknek és nagyoknak Bártfai Katalin

A mai számítógépes világban nagyon fontos, hogy a gyerekek megtanuljanak együtt dolgozni. Ennek alapja a játék. A tanfolyamon tanultunk közösségépítő játékokat is. pl. Háromszögelés, Szolga, Noé bárkája, Ez az én helyem, Piff-puff.

A gyerekek számára nagyon fontos a motiváció. Ha a szorzótáblát pl. a Számfuttatós játékkal tanulják, észre sem veszik, hogy játék közben megtanulták.

Szolga

A játékosok kijelölnek egy játékvezetőt. Mindenki kitalál magának egy fantázia nevet, és megsúgja a játékvezetőnek. A játék elején a játékvezető kétszer felsorolja a neveket véletlenszerű sorrendben. Ezeket igyekeznek megjegyezni, mert később ebből kell találgatni.

Az első „jelentkező” elkezd a találgatást. Kiválasztja pl. Esztert és megkérdezi: „Eszter, te vagy a Papucs?” A kérdésre az igazat kell válaszolni. Ha nem talált, akkor ez a játékos

következik. Ha talált akkor a játékos (akinek a nevét kitalálták) szolgál lesz, méghozzá a kitalálójának a szolgálja. A kitaláló ekkor még egyet tippelhet stb.

Ha olyan valakit találtunk ki, akinek egy vagy több szolgálja van, akkor azok nevét/neveit is fel kell sorolni a kitalálónak, és csak akkor érvényes a találat, ha ez sikerül. Ekkor viszont a szóban forgó szolgálk is az övéi lesznek. A szolgálk segíthetnek neki a további találatok megszerzéséhez.

Hogy még érdekesebb legyen a játék, akár meg lehet határozni a szavak műfaját pl: autómárkák, melléknevek, fajták stb...

Piff-Puff

A játékosok körben állnak. A játékvezető a kör közepén áll. Feltesz egy kérdést (a kérdés típusától függően a játéknak számos variánsa létezik, lásd lent), és ezzel egy időben rámutat valakire. A játékosnak gyorsan le kell guggolnia (nem szabad válaszolnia). A mellette - jobbról és balról - álló két játékosnak azonban minél gyorsabban válaszolnia kell a kérdésre, miközben kezükkel pisztolyt formálva a társukra mutatnak. Aki előbb válaszol, az bennmarad a játékban, a másik kiesik vagy zálogot ad.

A játék egyszerűbb változata, ha nem tesznek föl kérdést, csak "Puff!" kiáltással igyekeznek a szomszédos játékosok lelőni egymást.

A játékot a szóbeli számolás fejlesztésére is használhatjuk, ha a kérdések számtani műveletek eredményeire vonatkoznak. A játékvezető rámutat egy tanulóra és mond egy számtani műveletet (pl. 5×3). Az a tanuló, akire rámutatott, leguggol, a két mellette álló tanuló van versenyben. Nekik kell a helyes megoldást megmondani. Aki gyorsabb, bennmarad a játékban, aki lassúbb, kiesik. Addig játszunk, amíg egy tanuló marad.

A játékkal több témakört lehet gyakorolni. Pl.: őszi növények, idegen nyelvi szavak, földrajzi nevek, stb.

