

BUKFENC - Játékkatalógus a tanulási zavarok megelőzéséhez

Összeállította Dr. Gyarmathy Éva

A „Bukfenc“ nem program. A „Bukfenc“ tréning anyag, tanítási segédanyag. Nem nyújtok kész programot, mert minden gyerek más, és megismerve a gyerek képességeit, személyre szóló vagy csoportos fejlesztésben a legmegfelelőbb feladatokkal kell segíteni a fejlődését. Ehhez a munkához nyújt ismereteket és játékokat ez a szakanyag.

Ezekkel a játékokkal sokkal hatékonyabban megelőzhető és kezelhető a specifikus tanulási zavarok kisgyerek korban, mint néhány évvel később bármilyen kiváló terápia.

Ez a kiadvány hasznos szakanyag mindazon szakemberek, fejlesztő pedagógusok, logopédusok, pedagógusok, pszichológusok valamint szülők számára, akik a specifikus tanulási zavarok kialakulásának megelőzésében szeretnék eredményeket elérni, illetve az éppen kialakuló problémákat még idejében kezelni.

Hivatkozás:

Gyarmathy É. (1991) Játékkatalógus: tanulási zavarokkal küzdő gyerekek. In (szerk.) P. Balogh K.: Iskolapszichológia, 20. ELTE, Budapest.

További szakirodalom:

Gyarmathy É. (2007) Diszlexia. Specifikus tanítási zavar. Lélekben Otthon Kiadó, Budapest.

Gyarmathy É. (2012) Diszlexia a digitális korszakban. Műszaki Könyvkiadó, Budapest.

TESTSÉMA

A környezetben való tájékozódáshoz az első kiinduló pont saját testünk, és minden tevékenységünk feltételezi, hogy egyes testrészeinknek urai vagyunk, mozdulatainkat irányítani tudjuk. Kis csecsemőkortól kezdve fokozatosan ismeri meg az ember a testét, a lehetőségeket, amelyekkel rendelkezik. Amennyiben ez a folyamat akadályba ütközik, komoly zavart szenvedhet a mozgáskoordináció és az észlelés. Sok gyerek szenved kisebb-nagyobb testsémazavarban. Nekik arra van szükségük, hogy tudatosítsák testrészeiket, élményeket szerezzenek testükkel kapcsolatban.

Mi mindent tudunk kezdeni a karjainkkal?

A gyerekeknek egy vagy két kézzel, csukott vagy nyitott szemmel kell különböző mozgásokat végezni - inteni, hívni, boksolni, mosni, keverni, gyúrni, stb. Biztassuk saját ötletekre őket! Különböztessék meg mikor mozgatják a kezüket, a karjukat vagy egyszerre az egészet.

Hogyan tudunk állni?

Egymás mellett a láb, utána variációk - terpesz, lábujjhegy, keresztezés, stb. Csukott szemmel is csinálják, majd nevezzék is meg az egyes helyzeteket.

Ahol nem lehet talpon járni

Elképzelünk egy világot, amelyben nem szabad talpon járni. A gyerekek kipróbálják, hogyan járnak ott az emberek - sarkon, lábujjhegyen, külső illetve belső lábélen. Ha már mindegyik jól megy, kiválaszthatják, ők hogyan járnának ebben a világban.

Tolljáték

Csukott szemű társnak egy-egy testrészét megérintik egy madártollal a gyerekek. Először mondjuk, hogy hol, utána magától csinálja, a társ mondja, hol érezte - arc, nyak, homlok, kézfej, tenyér, hüvelyk, stb.

Különböző tárgyakat különbözően vinni

Kézháton, vállon, fejen, stb. tárgyakat kell szállítani - könyv, füzet, törölköző, labda, kuglibábú, babzsák, stb.

Labdagurítás a láb körül

Terpeszállásban utasítás szerint ügyeskednek, a labda nem érhet a lábhoz - mindkét láb körül, egyik láb körül, előre-hátra, nyolcasban, stb.

Bábuérintős

Különböző testrészrel megérintenek egy kuglibábut. Lehetőleg ne döntsék el, (csukott szemmel is lehet). A jobb-bal megkülönböztetést is gyakoroljuk észrevétlenül. Pl. jobb fül, bal térd, stb.

Négykézláb járás és pókjárás

Hát alul vagy felül, tárgyakat egyensúlyoznak.

Tanítsd a kiskutyádat!

A gyerekek állva megtanulják "hogyan megy a jó kutyus". Amikor a jobb kezüket emelik, akkor azzal együtt a bal lábukat, majd a bal kezükkel a jobb lábuk mozdul együtt. Ha állva megy, négykézláb is megpróbálhatják a következő alkalommal. Végül négykézláb vagy térden mászva váltott járásban közlekednek a kutyusok.

Indiánok a tűz körül

Szintén a keresztcsatornák fejlesztését célozza. Mint a "jó kutyusok", ellen oldali kezüket emelik, amikor elugranak egy lábról (indiánszökdelés). Körbeugrálhatnak valamit vagy valakit, amit vagy akit tűznek neveznek ki. Többszöri irányváltoztatással nehezíthető a feladat.

Kígyójáték

A hasnak nem szabad a földről elemelkedni, így kerülgetnek akadályokat - székek, asztalok, zsámolyok.

Létrán lépegetés

Lefektetett létra fokaik között, majd fokain mennek - előre, hátra, kettesével lépve, futva, valamint cipelve vagy egyensúlyozva.

Mágneses testrészek

A gyerekek szabadon sétálnak, futnak. Hirtelen egy megnevezett testrészük mágnesessé válik, a talaj magához vonzza. Lehet kódolni is számokkal, színekkel, betűkkel, pl. 1-fej, 2-térd, stb. Lehet a csoport egyik felének más jelentésű kódja, pl. 3-has a lányoknak, hát a fiúknak, stb.

Minden testrészrel egy mozgás

Megnevezett mozgásokat végzik a gyerekek. Ezt is lehet kódolni, pl. lábkeresztezés-A, karemelés-B, törzsdöntés-C, stb.

Fura alakok

A csoportvezető rámutat egy testrészre, de rosszul nevezi meg, a csoport a megnevezett testrészét mutatja, és a mutatottat nevezi meg. Pl. „Ez a szájam“, és a térdére mutat, a gyerekek a szájukra mutatnak, és azt mondják: „ez a mi térdünk“ gúnyosan.

Járás kötélén

A földre lefektetett kötél felett kell különbözően menni - lábak egyik, kezek másik oldalon, jobb láb és bal kéz az egyik, bal láb és jobb kéz a másik oldalon, stb. Egymást lehet utánozni, lehet csukott szemmel csinálni.

"Úgy megyünk mint az állatok"

A gyerekek utánozzák az állatok mozgását, mondják is ki, a mozgásnak megfelelő kifejezést - oson mint a macska, kígyózik, melyik állat szokott vágtni?, surran, cammog, stb. Az állatok hangját is szokták utánozni, bátorítsuk őket saját ötletekre!

Pálcálépcső

Pálcákból, botokból lépcsőt készítünk. Egymástól egyforma távol, párhuzamosan fektetve őket. A gyerekeknek közöttük kell lépegetni, ereszkedni, mint lefelé mennének, emelkedni, mintha felfelé.

Vándorló hidak

Padra teszik a lábukat, a földre a kezüket, így mennek végig - has alul, hát alul. Lehet jobb kéz, jobb láb a padon, bal kéz, bal láb a földön, majd fordítva.

"Fácska vándorolj!"

Karikákat teszünk le, vagy rajzolunk a padlóra, eggyel kevesebbet, mint ahány gyerek van. Mindenki beáll egy karikába, akinek nem jutott, az útnak indítja a fákát a fenti mondattal, és azt is megmondja, hogyan kell menni - guggolva, bal lábon, keresztezett lábbal, stb., közben ő is elindul, és szerez magának helyet. Akinek nem jutott hely, az indítja a fákát.

Hát a háthoz

Páros gyakorlat, két-két gyerek háttal egymásnak áll, egy babzsákot, vagy könyvet tartanak együtt a hátukkal, így leülnek, felállnak, valamilyen célhoz eljutnak, közben mindig vigyáznak, hogy a tárgy le ne essen. Lehet karok, fejek között is vinni.

Tárgyátadás

Lábujjakkal, kézháttal, vállal próbálhatnak kis tárgyakat átadni egymásnak. Csoportosan lehet láncban egyik helyről a másikra juttatni a dolgokat. Megfelelő tárgyakat kell ehhez találnunk kendő, babzsák, botocskák, stb.

Ki a a főnök?

Nagyobbakkal lehet játszani. Egy gyerek kimegy, a többi választ egy főnököt, akit mindenki utánozni fog, ezt kell megtalálnia a bejövőnek. Egy kört alkotnak, ő a kör közepén figyel, a főnök szép lassú mozdulatokat tesz, a többiek utánozzák.

Cicahát-kutyahát

Egymással szemben térdelve a földre támaszkodnak a gyerekek, egyik sor a cica, és domborítja a hátát, a másikkal kutyák, és homorítanak. Utasításra váltanak, közben a cicák fújtatnak, a kutyák moroghatnak.

Lazítás-feszítés

Akár keretjátéknak is használhatjuk a varázslós, átalakulós játékokat. Mindegyik a test elengedését, megfeszítését, ezen érzések átélését szolgálja: mindenki virággá változik, hervad, majd szépen kinyílik, stb., hóemberek lesznek, a fagyban keményen, kővé válnak, de jön a tavasz és olvadozni kezdenek, alaposan felfújt léggömbök, aztán leeresztenek, újra felfújják, kidurrannak, stb.

Csavarülés

Jógagyakorlat. A gyerekek a földre ülnek törökülésben, majd a jobb lábukat átemelik a bal combjukon, és a földre teszik. Bal kezüket a jobb sarkuk mellé támasztják, jobb kezükkel a jobb csípőjük mellett támaszkodnak. Fejüket és szemüket is jobbra fordítják. Teljesen csavart helyzetben vannak, és megpróbálnak egészen lappá válni. Ha sikerült, ugyanezt ellenkező irányban is megcsinálják.

Igazi ember

A gyermek lefekszik kiterített csomagolópapírokra, és körülrajzoljuk. Mikor kész, megnézzük együtt, majd be kell rajzolnia a testrészeket. Lehet hajlított végtagokkal is megcsinálni, vagy kézzel és lábfejjel külön is.

Gyufaszálfigurák

Gyufaszálakból figurákat rakunk ki. A gyerekeknek ugyanazt kell kirakniuk, majd később emlékezetből próbálják megismételni a kirakást.

"Ez elment vadászni"

Az ismert mondókát mondjuk, közben a gyerekek megfogják a soron következő ujjukat. A mondóka kapcsán tisztázzuk az ujjak elnevezését. Ismeri-e mindegyiket?

Így táncol a kezem

A gyerekek ökölbe szorítják a kezüket, és hüvelyk valamint kisujjukat nyújtják csak ki. A jobb hüvelykujjat a bal kisujjhoz, a bal hüvelykujjat a jobb kisujjhoz szorítják. Utána körbefordítják a kezüket úgy, hogy az egyik hüvelyk-kisujj párost elengedik, és a másikon mint tengelyen fordul teljesen körbe a kéz, és ér össze megint a hüvelyk és kisujj. Utána a másik kapcsolatot fordítják körbe.

Alszik a baba vagy játszik?

Egyik gyerek összekulcsolja a kezét úgy, hogy a gyűrűs ujját belül hagyja. Ez a baba. Ha mozgatja játszik, ha nem akkor alszik. A gyerekek egy része nézi, valakiknek pedig ki kell találni, vajon mozgatja-e belül az ujját.

Libikóka

A gyerekek összeteszik a tenyerüket egyenes ujjakkal. Mindkét kéz középső ujját behajlítják egymás mellett elcsúsztatva, utána körben elfordítják addig, míg a két kéz szembekerül egymással. Vigyázni kell közben, hogy a többi ujj ne kerüljön át az ellen oldalra. Akinek sikerült, az indíthatja a hintát középső ujjainak egyenletes mozgatásával.

EGYENSÚLY

A legtöbb gyerek nagyon szeret hintázni. A csecsemők addig sírnak, míg nem kapják meg a kívánt ringatást (a bölcső milyen régi, jó találmány!). A fejlődő idegrendszernek szüksége van ilyen jellegű ingerlésre, hiánya neurológiai zavarokat okoz. (A lepedőben forgatás csecsemőknél neurológiai zavarokat szüntet meg.)

A tanulási nehézségekkel küzdő gyerekeknél a figyelmetlenség, szétszórtság általános tünet. Ezek hátterében sejteni lehet az egyensúlyrendszer gyengeségét. Ezért ennek a rendszernek az ingerlése jótékony hatású lehet. Ezek a gyakorlatok igen jól használhatóak a figyelem javítására.

Vonalon járás

Rajzoljunk, vagy ragasszunk egy vonalat a földre, azon mennek végig a gyerekek - lehet hátra is, valamint egyensúlyozva, kanyarodhat is a vonal, stb.

Erdei séta

Utcát rajzolunk, vagy ragasztunk a földre, ez lehet erdei út, melléje lehet tenni tárgyakat (virág, gomba), amit séta közben összeszedhetnek a gyerekek. Az útra akadályokat lehet tenni (kövek), amit át kell lépni, stb.

Egyensúlyozás a padon

Tornapadon előre, hátra járás, mászás, csúszás - csukott szemmel is, társa segíti. Akadályokkal lehet variálni - karikát, kötelet tartanak egymásnak különböző magasságban. A padot megfordítva is próbálkozhatnak.

Vízszállítás

Félig telt joghurtos pohárban visznek vizet a gyerekek akadályokon keresztül - székeken, padokon kell átmászni, kötélből, karikából lehet alagutat csinálni, amin át kell bújni, stb.

Kötéltáncosok

Kötelet fektetünk a padlóra, a gyerekek meztláb mennek végig rajta. Csukott szemmel is megpróbálhatják.

Medicinlabdán egyensúlyozás

Először nagyobb, majd kisebb labdán álljanak meztláb. Páronként összekapaszkodhatnak.

Babzsák a fejen

Babzsákot egyensúlyozva leülnek, felállnak, padon, asztalon, széken átmásznak. Mindenféle tárggyal ki lehet próbálni, egyre nehezedhetnek a feladatok, de csak akkor, ha a könnyebb már megy.

Lebegőülés

Lebegőülésben átemelik a lábukat a bot felett. Utána két kézzel megfogják a botot, és ebben a helyzetben óvatosan dülöngélnék (csónakázás), vigyázva, nehogy felboruljanak.

Léggömb

Egy lufi mindig nagy öröm a gyerekeknek. Szívesen játszanak vele. Használjuk ki ezt! Egyensúlyozhatnak vele - ujjon, vállon, fejen, orron, térden, lábon, stb.

Szigetről szigetre

Egy lábon ugrálnak egyik karikából a másikba - minden szigetet meg kell látogatni, egy szigeten egyszerre csak egy gyerek lehet, a szigeten pihenhet egy picit, lábat cserélhet.

Ki a legügyesebb gólya?

Nyitott, majd csukott szemmel (éjszaka alszik a gólya) minél tovább próbálnak féllábon állni.

Átkelés a folyón

Egy létrát keresztbe rakunk két széken, ezen kell átjutniuk a gyerekeknek, és egy labdát, stb. megszerezni, és visszajuttatni a kiindulási pontra.

Alagútban a labda

Alagút sort képeznek a gyerekek négykézlábon, egymás mellett állva, és egy labdát adnak egymásnak gurítva, vagy egyéb tárgyat csúsztathatnak, átadnak egymásnak.

Hajótörés

Egy padon állnak a gyerekek, a csoportvezető számokat mond, egy előre megbeszélt szám azt jelenti, hogy süllyed a hajó, menekülni kell. A gyerekeknek a pad körüli szigetekre kell ugrani – rajzolt vagy letett karikákba.

Zárt áramkör

Párosával mennek a gyerekek a padon, az első hátrafelé tart két botot, a második előre, hogy a hegyük összeérjen.

Ötláb

Két gyerek egy botot fog a két végén, egy harmadik egyik lábát átemeli, így hárman egymás mellett mennek, illetve a középső ugrál egy célig. Utána váltanak.

Pingvin

A pingvinmama így viszi a kicsinyét. Egyik gyerek mezítláb rááll a másik lábaira, és az így viszi. Csukott szemmel is, találja ki, hogy a szoba melyik részébe került. Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy az egyensúlyra a hordott gyerekek is vigyázniuk kell. A csoportvezető vigye a nagyobb testűeket!

Százlábú

A gyerekek egy csoportba állnak, egy kötéllal a derekuknál összekötjük őket csokorba, így kell egy célhoz eljutniuk. Először csak három-négy gyereket kössünk össze, és fokozatosan növeljük.

Mocsár

Elvárásolt helyen kell átvergődni a gyerekeknek. Bal lábukkal csak piros, jobb lábukkal csak kék korongra szabad lépniük, így kell átkelni egy ingoványon. A korongokat úgy helyezzük el, hogy megoldható legyen a feladat akár többféleképpen is, de ne lehessen könnyen átlépni egyik korongról a másikra.

Halfogás pallóról

Egy pad körül, elérhető távolságban korongokat szórunk el, a gyerekeknek úgy kell ezeket a halacsákat megfogni, hogy közben ne essenek, tenyereljenek a vízbe.

Krumplifutás

Kanátra krumplit teszünk, így kell eljutni egy meghatározott helyre - lehet akadályokon keresztül is.

Kakasviadal

Főleg fiúknak való. Két fiú egymással szemben féllábon áll, karjait a mellén összekulcsolja jelre egymásnak rontanak, és megpróbálják a másikat kibillenteni az egyensúlyából. Csak a karok találkozhatnak!

TÉRORIENTÁCIÓ

A testséma és egyensúly gyakorlatoknál a belső történéseken volt a hangsúly, a térorientációs gyakorlatoknál a gyerekeknek önmagukat kell a külső környezetben elhelyezni. Az ember önmaga a központja világának, a dolgokat önmagához viszonyítva éli meg a térben - előtte, mögötte, alatta felette vagy mellette. Fontos, hogy ezek a relációk biztosan, tisztán működjenek, különben összerendezetlenné válik minden mozgás, észlelés. Különösen nehéz a jobb-bal oldal megkülönböztetése, mert az emberi test szimmetriája miatt nincs könnyű támpont. Iskoláskorra éppen ez a viszonyítás nem alakul ki sok gyereknél, pedig az írás, olvasás, számolás lehetetlenné válik a relációk birtoklása nélkül.

Tanulási zavarokkal küzdő gyerekeknél ez igen jellemző probléma. Számukra nincs különbség d-b, kép-pék stb. között, a számtani műveleteknél nem értik pl. a kivonásnál mit miből vegyen el, stb. Ezeket a viszonyokat nem lehet megtanultatni, a gyerekek magának kell elsajátítani sok tapasztalat alapján. Amelyik gyereknél ilyen jellegű problémát találunk, mindenképpen próbáljuk megnyerni a szülőt, hogy otthon is játszanak fejlesztő játékokat.

Sorakozó

A gyerekek egymás mellett, egymás mögött állva képeznek sort adott jelre, vagy kört alkotnak. Előtte gyakorolni kell egy kicsit. Nagyobb csoport esetén két csapatot lehet alakítani. A gyerekek különböző jelekre a társaikat megkeresik, és a jelnek megfelelő formában sorakoznak.

Figuraalakítás

Egyszerű formákat rajzolunk fel a táblára, ezeket kell a gyerekeknek a testükkel képezni. Meg lehet próbálni a nagybetűk közül az egyszerűbbeket kialakítani a testükkel.

Figurajárás

A táblára rajzolt figurát kell eljárnia a gyerekeknek - nyolcas, kör, csigavonal, "s" betű, "s" csigavonallal, négyzet, háromszög, stb. Lehet kitalálós játék, egy megnézi az ábrát és eljárja, a többi kitalálja, lerajzolja, stb.

Két fal között sötétben

Először a terem két végpontja között átmennek és számolják a lépéseket, majd csukott szemmel igyekeznek elérni a falat. A csoportvezető segít az irányeltéréseknél. Később lehet akadályokkal felépíteni az utat.

Hány lépésre van szükséged?

Az előző játék folytatása lehet a következő alkalmakkor. A gyerek mondja meg, hány lépéssel tud bizonyos tárgyat elérni, vagy a csoportvezetőhöz menni, stb.

Akadálypálya

Székekből, asztalokból akadálypályát építünk. Meghatározott módon kell átjutni a gyerekeknek - fölötte, alatta, mellette, jobbra vagy balra, valamik között, stb. Tudatosítsuk kimondással az irányokat!

Figurarajzolás

Kockás papírra rajzolnak a gyerekek utasítás szerint. Előre elkészített rajzot diktálunk nekik - egy lépés (kockányi) lefelé, jobbra, fel, stb. A rajz legyen egyszer és fordítsunk elég időt a feladat magyarázatára. Mikor egy rajz kész, össze lehet hasonlítaniuk a csoportvezető kezében lévővel. Ugyanolyan-e, jó, ha a kezdőpontot megadjuk. Minták lehetnek - lépcső, négyzet, vastag kereszt, "T", stb. betűk, formák.

"Kint a bárány bent a farkas"

Az ismert gyerekjáték szerint körbeállnak a gyerekek, a körön kívül egy gyerek a farkas, belül pedig a bárány. A farkas igyekszik megfogni a bárányt.

Előtt-mögött-mellett-alatt-felett

Utasítás szerint helyezik el a tárgyakat a megfelelő relációba. Lehet egy vagy több tárggyal, ülve, állva, fekvé, lehet kombinálni. Pl. „babzsák felettem, könyv alattam, labda előttem, könyv alatt a füzet“, de lehetőleg egyszerűbb utasításokkal kezdjük.

Hol a lámpa?

Az osztályban lévő tárgyakat sorolják a gyerekek, és mondják a helyzetüket - magasan, mélyen, valami alatt, valamitől jobbra, stb. Lehet játszani "gondoltam egy tárgyra" kitalálást. A csoportvezető fokozatosan közelítve jelöli meg a tárgy helyét, a gyerekek csak akkor tippelhetnek, mikor már biztosak a dolgukban. Később ügyesebb gyerekek is "gondolhatnak".

Navigátor

Elmagyarázzuk, hogy mi a dolga a repülőn a navigátornak. Utána mindenki választ egy párt, egyik a repülő, aki vakrepülést végez, a navigátor irányítja - egy lépés jobbra, kettő előre, stb. A földre rajzolt kis célba kell elvezetnie így a társát, akinek be van kötve a szeme. Akadályokat is elhelyezhetünk a teremben.

Találj a célba

Fölrajzolunk a padlóra egy céltáblát, ahova a gyerekeknek be kell találniuk. Először nyitott szemmel megtanulják az utat, majd háromszor próbálkoznak (mindig megnézheti az

eredményét), a legjobbat jelöljük a padlón. Utána sorra a többiek, mindenkinek a legjobb eredményét jelöljük, a végén megnézzük, hányan találtak a célba?

Napsugarak

Körbe járnak a gyerekek, amikor kisüt a nap, kifelé mennek, ha beborul, akkor befelé. A változást nemcsak szóval jelezzük, hanem pl. hangszer, vagy más zene megszólalása jelentheti a nap kisütését, az elhallgatás a beborulást.

Szem - kéz

Páros játék. Az egyik gyerek a szem - ő nézheti meg az ábránkat, a másik a kéz, - ő rakja ki az ábrán aszerint, ahogy a szem mondja. Előtte gyakoroltassuk a gyerekekkel a kifejezésnek ezt a teljes módját, hogy pl. a pálcika fölé egy piros korong, mellé egy zöld pálcika, stb. Az ábránk eleinte nagyon egyszerűen kirakható elemekből álljon, majd lehet nehezíteni. Előre hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a szem és a kézen egyformán múlik a siker, és se a kezünk, se a szemünk nem szokott veszekedni, ha egy másolás nem sikerül rögtön.

Csak jobbra!

Körbe állnak a gyerekek és apró tárgy van mindegyiknek a jobb kezében. Jelre átadja a jobboldali szomszédjának, közben balról átveszi a neki jutó tárgyat. Újabb jelre mindenki kifeléfordul a körből, de megint jobbra adogat, stb.

Robot irányítás

Egy gyerek kimegy a szobából, a többiekkel kijelölünk egy tárgyat vagy személyt, amit ill. akit meg kell érintenie a robotnak. Mikor a gyerek bejön, ő mint robot megáll az ajtóban, és csak a többiek utasításai szerint cselekszik. A gyerekek irányítják, de csak irányt jelölő szavakat használhatnak - előre, balra, stb. - majd ha már elért a célhoz - lent, feljebb stb. Mikor a megfelelő helyre nyúl a robot, akkor tapsolnak neki.

Kutyavezetés

Egy labdát bottal vezet akadályok között az egyik gyerek, majd átadja a "pórázt" egy másik gyereknek. A botnak mindig érintenie kell a labdát, különben elszökik a kutytus.

Labda pattogatás a tetőn

Rajzolunk egy sematikus házat minden gyereknek a padlóra (ők is rajzolhatják maguknak), és labdát pattogatnak utasítás szerint - a házban, a ház mellett, alatta a pincében, fenn a tetőn.

Tolatás

Páros játék. Egyik gyerek hátrafelé megy, a másik irányítja az akadályok között - jobb kezed felé egy lépés., bal kezed felé, stb. Ezt akkor játszhatjuk, ha már a gyerekek egy része biztosabb a jobb-bal megkülönböztetésben és irányítani tudják a társukat így.

Autók a benzinkútnál

Dobozokból kétszemélyes autókat csinálunk, vágunk egy lyukat, ahol betöltik a benzint. A csoportvezető, vagy egy páratlanul maradt gyerek a benzinkutas. A benzinkúthoz pontosan kell odaállni, hogy tankolhassanak - egy botot tart a benzinkutas.

Bábuszedés

Három - négy gyereket összekötünk ugrókötéllal, így kell a kuglibábukat, labdákat gyűjteni. Melyik "sokláb" tud a legtöbbet összeszedni?

Karikahordás

Három gyerek visz egy karikát, mindenki csak a mutatóujjával tarthatja. Utasítás szerinti irányba kell menniük, akadályokat kell kerülniük, stb.

Kígyó

Egymás vállát fogva kígyót alkotnak a gyerekek. A kígyó feje megpróbálja elérni a farkát és megérinteni. Ha elérte a fej lesz az utolsó, és most ő vigyáz, hogy el ne érje az új fej.

Marakodó kígyók, sárkányok vagy őshüllők

Két kígyót alakítanak a gyerekek (mint az előbbi játékban), a fej a másik kígyó farkából szerezhethet. Az elkapott utolsó gyerek lesz most már a fej és próbálja elkapni a következő gyereket. Csak az utolsót lehet megfogni és csak az első foghatja meg.

Árnyékok

Egy gyereket utánoz mindenki, mintha az árnyékai lennének, így járnak ide-oda. Először a csoportvezető legyen akit utánoznak, hogy mintát adjon a nem túl gyors, látványos mozgásra. Lehet páronként is játszani.

Kép kirakós

Képeslapokat darabokra vágunk, így készítünk egyszerű puzzle-t a gyerekeknek. Érdekes állatképeket használjunk! Néhány különböző alapszínű kép darabjait összekeverve csapatjáték lehet, melyik csapat rakja ki a képét először?

Labirintus

Egyszerű labirintust rajzolunk a táblára, vagy papírra minden gyereknek. Ezen kell végig mennie.

Képösszeillesztés

Képeslapot, vagy más képet nagyobb darabokra vágunk, és a gyerekeknek össze kell rakni. Sokféle kirakójátékot lehet használni, a "puzzle" kedvelt és divatos játék, sokféléét lehet kapni.

LÁTÁS

A vizuális észlelés fejlesztése nem a látásélesség javítását jelenti, (persze fontos, hogy amennyiben a gyerekek ilyen problémája van, szakemberhez küldjük), hanem a felfogott kép feldolgozását, egyéb észleletekhez és a mozgáshoz való kapcsolását, hogy integrálni tudja a vizuális információkat. Az aktivitást a látáshoz kötő gyakorlatok segítik a szem-kéz koordinációjának fejlődését, a finom mozgás javulása az írás eredményességét növeli.

Az iskolai munkában nélkülözhetetlen a megfelelő fixáló, pásztázó, kereső szemmozgás, az alak-háttér elkülönítésének képessége. A vizuális diszkriminációt, a szemmozgást gyakoroltató játékok ezeket a funkciókat javítják.

Pálca az ujjon

Minden gyerekek adunk egy hurkapálcát és azt kell mutatóujjukon egyensúlyozni. Nehezíteni lehet úgy, hogy állítva egyensúlyozzák, majd először a domináns (általában a jobb), majd a másik szemet befogva kell tartani a pálcát.

Egérfogás

Egy gyerek áll közepén, hosszú madzagot huzogat cikk-cakkban a földön, ez a kiséger, ahogy a farkincáját látják. Úgy lehet megfogni az egeret, ha a madzagfarok végére rálép valaki. Jó, ha a madzag végét 15-20 cm-es darabon befestjük, hogy oda kell lépni, a gyerekek körben állnak, hogy egyszerre ne túl sokan próbálkozzanak. Először a csoportvezető legyen az egér, utána mindig az, aki elfogta.

Játékos cica

Egy zsinórra kötött labdát, esetleg gombolyagot, papírgalacsint hintáztatunk a gyerek előtt, akinek el kell találnia jobb, illetve bal kézzel, fél szemét befogva (mindig először a domináns kezét és szemet dolgoztassuk) úgy játszhat, ahogy a kiscicák pofozzák a labdát.

Labdainga

Az előző játék szerint fellógatunk valamit, és miközben az leng ide-oda, el kell találni egy másik labdával, gombolyaggal stb. Itt is lehet variálni, nehezíteni.

Karika dobálás

Karikákat kuglibábukra dobálnak.

Léggömbözés

Léggömböt ütögetnek a gyerekek, nem szabad leesnie a földre. Lehet ülve és fekvő is, egy vagy több lufival, csak ujjal, fejjel, lábbal, stb. szabad hozzáérni nehezítésként.

Hamupipőke

Borsót, babot, lencsét összekeverünk, a gyerekeknek ezt kell szétválogatni. Lehet színes gyöngyökkel is helyettesíteni a magokat.

Pitykőzés

Népi játék egyszerűsítve. Öt kavicsot teszünk a földre. A gyerekeknek egyet fel kell dobniuk, és gyorsan felvenni még egyet a földről, úgy elkapni az előzőt. A megszerzett kavicsot átteszi a másik kezébe, majd feldobja a kezében levőt, és mint előbb, újabb kavicsot vesz fel, és azzal együtt kapja el a feldobottat. Ha már így megy, lehet az eredeti játékot is próbálni.

Célba dobás

Falra, táblára, dobozba, körbe stb. bármivel lehet célozni. Nehezíteni lehet eszközzel - tállal, kanállal, fújócsóval stb.

Ujjlánc, orrlánc

Körben helyezkednek el a gyerekek, gyufáskatulya tetejét adja egyik az ujjáról a másinak az ujjára. Lehet orról-orra is játszani (tapasztalatom szerint a kicsik még annyira piszék, hogy nem lehet jól átadni a skatulyát).

Kanállánc

Minden gyerek kezében van egy kanál, és egy gombot adnak körbe. Több gombot is útnak indíthatunk, a gyerekeknek igyekezni kell, hogy ne ériék egymást utol a gombok. Nehezítésképpen a szájukban tartva a kanalat kell továbbadni és fogadni a gombokat.

Labdafújás

Kisebb labdát kell fújással egy megadott célba juttatni. Kézzel nem érhet hozzá a labdához, korrigálni is csak fújással lehet. Pingpong labdát szívószálon keresztül fújva is lehet versenyt rendezni.

Bogárgyűjtő

Apró csavarokat csipesszel gyűjtenek össze egy tálcáról a gyerekek.

Horgászás

Bot végére kis mágnessel kötünk cérnával, ezzel a horgászbottal csavarokat foghatnak ki.

Fényűzés

Két zseblámpára van szükség. A falon a gyerekeknek követnie kell a mi zseblámpánk fényét. Rajzolhatunk így betűket, számokat is, és a többiek kitalálják, hogy mit rajzoltunk a fénycsíkkal.

Éremfogás

Egy érmét gurít a gyerek az asztalon vagy padon, és szalad az asztal, ill. a pad végéhez, hogy elfogja egy joghurtos pohárba.

"Én látom, amit te nem láatsz!"

Egy apró tárgyat úgy helyezünk el a szobában, hogy középről jól látható legyen. Egy gyerek, vagy akár több, aki nem volt benn a tárgy elhelyezésekor középre áll, és a szemével próbálja megkeresni. Döbbenetes élmény a többieknek, hogy amit ők jól látnak, azt hiába nézi a társuk, csak nehezen veszi észre. Ha megtalálták a tárgyat, más megy ki. Eleinte el akarják dugni a tárgyat, de később rájönnek, hogy ha a környezetébe illeszkedik egy kicsit, már nehéz észrevenni.

Hulló tárgyak

A csoportvezető apró tárgyakat feldob, és egy dobozba, vagy kosárba fel kell fogni. Lehetnek különböző tárgyak - pingpong labda, radír, zsebkendő, stb. - akkor különböző sebességgel esnek, így nehezebb a feladat.

Mi változott?

Az asztalra hét különböző tárgyat teszünk. A gyerekek jól megnézik, majd elfordulnak és a csoportvezető valamit elvesz, odarak, átcserél. A gyerekeknek ki kell találniuk visszafordulva, hogy mi változott.

Kézügyesség staféta

Minden gyerekeknek a kezében egy joghurtos pohár van. Az egyiket megtöltjük vízzel (homokkal, borsóval, gyönggyel, stb. lehetőség szerint), ezt kell a szomszédjának a poharába tölteni körbe-körbe. Lehet járással, akadályokkal nehezíteni a játékot.

Dob-taps

Páros gyakorlat. Az egyik gyerek feldob egy labdát, mielőtt elkapná a másik beletapsol felfelé fordított tenyerébe. Ki tudja tovább csinálni úgy, hogy nem veszi el a labdát?

Rajzkitalálás

Egyik gyerek az ujjával rajzol egy figurát a padlóra, a többiek megpróbálják kitalálni mi az.

Napraforgó

Egy labdát mozgat a csoportvezető, ez a nap, a gyerekek a napraforgók, az arcukat mindig a nap felé fordítják, a lábuk egyhelyben marad.

Ugrókötelezés

Ketten hajtják, egy ugrál, majd kiugrik és jön a következő. Minél többször adjunk lehetőséget a gyerekeknek ugrókötelezésre. A lányok maguk is csinálják, a fiukkal ilyen kiugrás-beugrás játékkal lehet megszerettetni.

Autóverseny

A gyerekeknek autópályát rajzolunk a táblára, később papírra. Minél gyorsabban, de balesetmentesen kell egy-egy gyereknek krétával illetve ceruzával végigmenni többször a pályán.

Síelés

Mint a sípályán, szlalomozva jelzéseket kell kerülgetni a gyerekeknek a táblán, vagy falra erősített csomagolópapíron, úgy kell a célba besíelni.

Ceruzafoci

Kettő-négy fő játszhatja. Nagy papírlap két végére megrajzoljuk a kapukat, és a pálya középvonalát, arra a középpontot. Kisorsoljuk a kezdő csapatot, akik egy ceruzának a hegyét a kezdőpontra állítják, és az ellenfél kapuja felé pöccentve elcsúsztatják. Ezután a másik csapat kezdő embere ugyanígy tesz. Felváltva "lőhetnek" a játékosok. Mindig onnan indul a lövés, ahol az előző lövés után a ceruzanyom elhal. Aki a pályáról kilő, a kapuja elöl kell hogy kezdjen. Ha valaki az ellenfél kapujába talált, ismét középről kezd. Az győz, aki meghatározott idő alatt több gólt ér el, vagy meghatározott számú gólt előbb tud rúgni.

HALLÁS

Ahhoz, hogy egy gyerek megtanuljon helyesen írni, olvasni nélkülözhetetlen, hogy tisztán tudjon beszélni. A megfelelő artikulációt viszont csak akkor tudja elsajátítani, ha képes differenciálni és sorba rendezni a hangokat. A tanulási nehézségekkel küzdő gyerekek közül soknál találunk artikulációs problémákat és nem is véletlen, hogy a logopédia vállalja fel először az írás-olvasás zavar korrekcióját, mert az artikulációs nehézséggel logopédushoz kerülő gyerekek közül soknak az iskolai teljesítményben is nehézségei vannak. Az auditív észlelést fejlesztő gyakorlatok elsősorban a hangmegkülönböztetés - irányhallás, hangerősség és hangminőség észlelését, a ritmusérzéklet fejlesztik.

Csendestársak

Egy gyerek középen ül bekötött szemmel, a többiek körben járnak halkan. Közben a csoportvezető rámutat valakire, aki csendben leül a középső gyerek mellé, majd így a többi addig, amíg a középső észre nem veszi, hogy valaki odaült melléje, mert ha meghallja, akkor rámutat, hogy "itt vagy".

Kutya meg a csontja

Egy gyerek középen ül, előtte egy bot. A kutya ő, aki alszik, becsukja a szemét, lehajtja a fejét. A többiek közül valaki megpróbálja elcsenni a csontot. Ha zajt hall a kutya, rámutat az irányra, amerről hallotta. Ha sikerül ellopnia a csontot, az lesz a kutya aki megszerezte. Ha meghallotta a kutya, a tolvajnak vissza kell mennie.

Az őr és a tolvajok

Hasonló az előbbi játékhoz, az őr egy széken ül, a kincs a szék alatt van. Egyszerre hárman indulnak a szék felé, az őrnek rá kell mutatni arra, akit meghallott, az kővé válik, a többiek továbbmennek. Ha az őr mindegyiket leleplezte jutalmat kap, új őrt nevezünk ki, ha ellopta valaki a kincset, ő lesz az új őr.

Vakondok

Körbeállnak a gyerekek, egy bekötött szemű társuk körül. A középen álló megnevez két gyereket, és azoknak helyet kell cserélni. Akit közben elfog, az lesz a vakondok. Lehet a gyerekeknek számot is adni, így véletlenszerű, kik cserélnek helyet, mert a vakondok csak számokat mond ekkor.

Sötétben a hangerdőben

A gyerekek össze-vissza állnak a teremben, ők a fák. Egy bekötött szemű társuk keresztül megy az erdőn. Hogy ne menjen neki a fáknak, azok mindenféle hangot adnak, ha a közelükbe ér.

Hol ketyeg az óra?

Egy hangosan ketyegő órát elhelyezünk a szobában, bekötött szemmel kell megtalálni.

Tengeri kikötő éjszaka

Néhány gyerek lesz a bója, három bekötött szemű gyerek pedig a tengerjáró hajó. A bóják hangjelzéssel irányítják a kikötőbe a hajót. Az első gyerek nagyon lassan tapsol, a második kicsit gyorsabban, stb., ezt követve jut el a kikötőbe a hajó. Lehet a hangmagasság változtatásával is játszani.

Víztöltés

Bekötött szemmel kell egy kannából megtölteni a poharakat. Az a legügyesebb, aki hallás után a legpontosabban tele tudja tölteni, és nem folyik ki. (Jó, ha tálon vagy tálcán állnak a poharak.)

Bögrezene

Poharakba vagy bögrékbe különböző mennyiségű vizet öntünk. A gyerekek a bögre megütésekor hallott hangok alapján megállapítják, hogy melyik mennyiséghez tartozik magasabb, illetve mélyebb hang. Utána hallás után sorba rendezik a poharakat, vagy színes poharakkal lehet kitalálást is játszani - melyiket ütötte meg a csoportvezető?

Hol szólsz kis pajtás?

Egy gyerek a fal felé fordulva kérdezi a fenti mondatot, egy társára rámutatunk, aki válaszol valamit. Ki kell találnia a kérdezőnek, hogy ki volt a válaszadó. Ha sikerül, a válaszadó megy kérdezni, ha nem, akkor ismét ugyanaz kérdez.

Állathangok

Az előbbi játék variációja. A gyerekek félkörben ülnek, aki a fal felé fordul egy állatnevet mond, annak a hangját utánozza akire rámutat a játék vezetője. Itt az irányhallás gyakoroltatása a fő cél.

Mi van a dobozban?

Konzervdobozokban különböző anyagú tárgyakat teszünk - gombok, gyufaszálak, pénzérmék, stb. - megmutatjuk a gyerekeknek, aztán összekeverjük a dobozokat. Hallás után kell megkülönböztetni őket mikor a csoportvezető megrázza a dobozokat. Ki ismeri fel hangjáról?

Kakukk hol vagy?

Egyik gyereknek bekötjük a szemét, a párja lesz a kakukk, aki valahol a szobában elhelyezkedik. A bekötött szemű mondja a fenti kérdést, a másik válaszol, hogy "kakukk", így kell megtalálnia őt. Lehet egyszerre több párral játszani, mindenkinek más madara van - veréb, galamb, kacska, csibe, varjú stb. - azt kérdezik, hogy "madárkám hol vagy?", és a párjának a megfelelő hangon kell válaszolnia. A madárkának figyelnie kell, mikor szól az ő párja.

Magasan és mélyen

Mély hangra guggolva, magas hangra lábujjhegyen járnak a gyerekek. Lehet valamilyen hangszert használni, de lehet magas, illetve mély hangon beszélgetni is.

Kanálzene

Mindenkinek két kanala van, zenének a ritmusát ütik, vagy saját éneküket kísérik - lehet a mérőt megtanítani - először mindenki maga, majd párosával négy kanállal, körbe állva a szomszédok együtt.

Tempót felvenni

A vezető adja a ritmust, arra kell menetelni. Figyelem felhívása után tempóváltás - gyorsabb, lassabb menetelés.

Tempóba állás

Egy gyerek körbejár egy tempóban, a következőnek utána kell állnia, igazodni az első járásához, utána a következő áll be, stb.

Dobbantós

Körbejárás, egy helyben járás stb. Négy lépés után négy dobbantás. Lehet mindenféle nem túl nehéz variációt kipróbálni.

Ritmusposta

Az első gyereknek tapsolunk egy egyszerű, rövid ritmust, ő a következőnek, stb. Titkos ritmust egymás hátán ütögetve adnak tovább úgy, hogy oszlopban állnak, és a leghátsó kezdi.

Vonat

Gyorsvonat és személyvonat alakul a gyerekekből. A gyorsvonat gyors, a személyvonat lassú tempóban lépked.

Hányat tapsoltam?

Egyszerű ritmust tapsol a vezető, a gyerekek megmondják hányat tapsolt. Ne legyen öt-hat tapsnál hosszabb a feladat!

Tapsgyakorlat

A gyerekek nyugodt tempóban tapsolnak, a csoportvezető karemeléssel jelzi, hogy mikor tapsoljanak hangosan, karleengedéssel halkabb tapsot kér. Közben nem szabad a tempót gyorsítani vagy lassítani, végig ugyanúgy kell tartani. Eleinte egy metronóm segíthet.

Osonás és csörtetés

A gyerekek nagyon csöndesen, nem hallható tapsolással mennek egyik faltól a másikig, visszafelé már kicsit hallhatóbban mennek és tapsolnak, majd egyre hangosabban tapsolva, dübörögve mennek. Csökkenő hangerővel is eljátsszák.

Esős idő

Lassan tapsolgatva vagy koppantgatva kezdjük, még csak csepereg az eső, majd egyre inkább rákezd, gyorsul a taps, kopogás, már nagyon esik, a lábakkal is dobognak a gyerekek, zivatar, jégeső, nagy ütés az asztalra a mennydörgés. Majd lassan csendesedik, eláll az eső.

Lavina

Körben ülnek a gyerekek. Egy elkezd tapsolni egy ritmust, a mellette ülő bekapcsolódik stb., sorban mindenki belép a tapsolók közé, végül mindenki tapsol. Akkor az első abbahagyja és fokozatosan kiáll mindenki. A ritmus egyszerű és rövid legyen, jó, ha először a csoportvezető kezd.

"Erre csörög a dió"

Ismert játék, egy bekötött szemű gyerek körül ugrálnak a többiek, és kiáltják a fenti mondatot, a bekötött szeműnek el kell fognia valakit. Lehet kiáltozás helyett csengő mindenkinél, vagy egyéb módon hangoskodhatnak.

Macska-egér

A gyerekek körben állnak, fogják egymás kezét. Egy egér és egy bekötött szemű macska van a körön belül. A macskának az egeret cincogása után kell megtalálnia - lehet kis csengő, stb. az egér nyakában.

TAPINTÁS

Nem túlzás azt állítani, hogy a gondolkodás fejlődésének egyik alaptényezője a tapintás, a gyermeki megismerésnek fontos eleme. Az egyén és a külvilág ezen a modalitáson keresztül kerül közvetlen kapcsolatba egymással. Egy tárgy, anyag állapotát, keménységét, érdekességét, hőmérsékletét, stb. csak tapasztalat alapján lehet megállapítani, ehhez pedig az kell, hogy minél több lehetőség legyen erre. A tapintással ügyesednek az ujjai, a finom mozgás fejlődik, kompetensebben nyúlnak a tárgyakhoz. De mindenhez értőbben közelednek, ha már sokféle tapasztalatot szereztek a tárgyi világról. A tapintási gyakorlatok tehát nem egyszerűen csak a finom mozgást fejlesztik, hanem általános fejlesztő hatással bírnak. Ezért nagyon fontos, hogy minél több ilyen jellegű játékot iktassunk a fejlesztésbe.

Ki építi a legmagasabb tornyot?

Építőkockákból, joghurtos vagy más dobozokból, poharakból, stb. tornyot építenek, minél nagyobb, annál jobb.

Lábbal labda

Körben ülnek a gyerekek, a labdát bokáik közé fogva nyújtják a szomszédjuknak, aki hasonlóan veszi át, és adja tovább.

Körbekerülős

Körben ülve helyezkednek el, egymástól távol a gyerekek. A labdát önmaguk körül kell gurítani, aztán továbbítják a szomszédnak, őt is körbe kerüli a labda és így megy tovább. Ha sokan vannak a gyerekek, lehet két-három labdával játszani, hogy ne legyen holtidő.

Lejtő

Egy hosszú padot lejtősen helyezünk el, ezen kell a gyerekeknek a labdát levezetni, illetve felgurítani. Lehet csukott szemmel is próbálni.

Vándorló pálcika

Egy pálcikát vagy ceruzát az ujjai között vándoroltatnak átfordítva egyik ujjtól a másikig, illetve le és fel lépkedve a hüvelyk-, mutatóujj és nagyujj segítségével.

Spulni

Páros gyakorlat. Egy feltekert fonal (spárga, cérna, stb.) gombolyagot kell az egyik gyerektől a másikonál lévő spulnira tekerniük.

Kígyóból csiga

Gyurmából (agyagból, só-lisztből, stb.) kígyót nyújtanak, majd csigába tekerik, visszaalakítják kígyóvá. Közben a különböző csigák és kígyók beszélgetnek egymással.

Na, milyen lett?

Kis darab gyurmát kap mindenki. Egyszerű formát - karika, golyó, érme, stb. - teszünk ki középre, ezt kell a gyerekeknek megcsinálniuk. Ha már megy, vakon kell elkészíteni az asztal alatt, és ha kész, akkor megnézik, ugyanolyan lett-e? Később lehet komplikáltabb, pl. szögletes formákkal próbálkozni.

Állatkert

Minden gyerek készítsen valamilyen állatot, pálcikából rakjanak ki állatkertet és helyezték el őket benne. Az állatok társaloghatnak, meglátogathatják egymást.

Kosár

Minden gyerek kosarat formáz gyurmából, abba készít mindenféle ételmezt, amit venne a boltban, piacon.

Emberke

Embert készítenek a gyerekek. Utasításokat adhatunk, pl. bal kezét emelje fel, stb. Hívjuk fel a figyelmet az aránytalanságokra. Embert többször is érdemes készíteni, lehet önmagukat megformázni, lehet csak fejet vagy kezét készíteni.

Betűk gyurmából

Megformázhatják monogramjukat, nevüket, szavakat.

Gyöngyfűzés éjszaka

A gyerekeknek bekötött szemmel kell felfűzniük a gyögyöket, vagy szívószál darabokat.

Válogatás

Bekötött szemmel matematika rudakat, logikai készletet, gombokat, stb. bármilyen darabokat válogatnak nagyság vagy forma szerint, sorbarendezi, szortírozzák.

Melyik az én utam?

Egy vastag és egy vékonyabb kötelet fektetünk a földre úgy, hogy többször keresztezzék egymást. Bekötött szemmel kell tapintással végigmenni a keskeny vagy a széles úton. Az

utat készíthetjük homokozóban vastag és vékony bottal meghúzva, ragaszthatjuk papírra fonállal és ceruzával, gyurmából, agyagból lehet építeni, stb.

Ne veszítsd el az utat!

Akadályok (székek, asztalok) fölött, alatt madzagot helyezünk el, bekötött szemmel kell eljutni a célba úgy, hogy a madzagot tapintva követi a gyerek.

Hány gomb van itt?

Egy dobozba 6-10 gombot teszünk. A gyerek két kézzel benyúl és anélkül, hogy látná megszámolja hányat talált benne.

Hova illik?

Különböző formákat körülrajzolunk keménypapíron és kivágjuk. Az asztal alatt adjuk a gyerek kezébe és meg kell mondani, melyik kivágásba illik, majd be is illesztheti. Lehet kivágott betűket, számokat kitaláltatni.

Zsonglőr

A labdát a lábukkal feldobják, a kezükkel elkapják a gyerekek. Párosan: egyik gyerek lábbal dobja, a másik kézzel elkapja, majd fordítva.

Mikádó vagy Marokkó.

Botocskákat vagy pálcikákat összefogunk, és leejtjük. Egyesével kell kiszedegetni őket úgy, hogy más pálcika vagy botocska ne mozduljon meg, mint amelyiket kiveszi.

Légyfogás

Egy ecsettel (madártollal, fűszállal, stb.) megcirógatja egyik gyerek egy bekötött szemű társát és az megpróbálja elkapni a "legyet".

Meg ne éged magad!

Sötét van és minden tűzforró a szobában, semmit nem lehet megfogni. Bekötött szemmel úgy kell kitalálni, hogy mit érintett meg, hogy csak az ujjhegyeit húzzuk végig a tárgyakon (ceruza, könyv, kefe, labda, kilincs, tábla, stb.).

Hátrajz

Ujjunkkal vagy botocskával a gyerekek hátára rajzolunk különböző figurákat (kör, háromszög, stb.) és ki kell találniuk, mi volt az, vagy a minták közül kiválasztani a

megfelelőt. Lehet nagy nyomtatott betűket, számokat is rajzolni, ha kitalálta írja le, gyurmából formázza ki, stb.

Hátrajz posta esetében tovább kell adnia, vagyis a következő társa hátára kell rajzolnia, és utána a papírra. A végén összehasonlítjuk a rajzokat.

Kinél van ugyanilyen?

Körben ülnek a gyerekek, hátratett kezükbe egy-egy tárgyat rakunk, ami nem ismerhető fel könnyen. Két-két gyerek ugyanolyan tárgyat kap. Mindenki elmondja, hogy milyen tulajdonságú az, ami a kezében van, és megegyeznek, hogy kinnél vannak egyforma tárgyak, majd előveszik és összehasonlítják. (Különböző termékeket használhatunk.)

Ki vagy?

Tapintással kell egymást felismerniük - lehet egy gyerek bekötött szemmel, lehetnek mindannyian.

Tárgyfelismerés

Különböző tárgyakat rakunk egy zsákba, vagy egy terítő alá. Minden gyerek benyúl és megfog egy tárgyat, elmondja milyen a nagysága, anyaga, formája, és szerinte mi lehet az? Igyekezünk különböző tapintású tárgyakat összegyűjteni - labda, fésű, radír, ceruza, gomb, pénz, kanál, stb.

Biciklizés

Páros gyakorlat. Hanyatt fekvé összerakják a talpukat és bicikliznek. Ha már jól begyakorolták papírlapot teszünk a talpak közé, úgy kell kerekézni, hogy ne essen le.

Lábügyesség

A gyerekek meztláb vannak, így próbálnak a lábukkal tárgyakat dobozba rakni, ceruzát fogni és írni, rajzolni, madzagra csomót kötni stb.

Kéztorony

Becsukott szemmel ülnek a gyerekek. Az első beteszi középre a jobbkezeit és sorba mindenki ráteszi a jobbkezeit, majd a bal kezek következnek. Ha kész, szép sorban leépítik a tornyot.

Pulzus

Mindenki megpróbálja a saját szivverését, pulzusát kitapintani, majd a társáét keresi meg. Nagyobbak számolhatják is.

Gyorsposta

A gyerekek az asztal alatt vagy becsukott szemmel adnak körbe két tárgyat. Sietni kell, hogy az egyik küldemény ne érje utol a másikat.

Csapatkeresés

Két csapatot alakítunk ki. Az egyik csapat minden tagja egy nagyobb labdát visz, a másikban mindenki egy kisebbet. Csukott vagy bekötött szemmel járnak és mikor találkozik két gyerek, tapintással megállapítják egyforma labdájuk van-e, ha igen összefogódnak, így keresik a többieket. Lehet más tárgyakkal is játszani ezt.

TÉRI SOROZATOK

Az idegrendszeri rendezetlenség, az egymásutániség, a téri viszonyok felfogásának nehézsége megnehezíti a vizuális anyag feldolgozását. A térorientációs zavar egyik speciális esete az egymásutáni sorozatok követésének nehézsége. Ha a gyermek már jól kiismeri magát az alapvető téri relációk között, tovább lehet lépni a sorozatok felé, ami már a téri irányulás egy magasabb formája, több elemet és azok egymáshoz való viszonyát tartalmazza.

A sorozatok gyakorlása a mindennapi beszélgetésekbe, tevékenységekbe beépíthető. Rövid kis játékokat akár villamosra várva, hazafelé sétálva játszhatnak a szülők a gyerekekkel. Az óvodában vagy iskolában az unatkozó, lézengő gyerekeket lehet egy kis könnyű játékba hívni.

Mi van messzebb?

A gyerekeknek két-két távolságot kell összehasonlítaniuk. (Pl. a szekrény vagy az ajtó, az óvoda kapuja vagy a mennyezet, a lakásuk vagy az óvoda konyhája, Amerika vagy a Duna.) A viszonyok gyakorlása a cél, nem a távolságok megítélése. Ezért jó, ha nagy különbségekkel játszunk. Így vidámabb is!

Mi van feljebb és lejjebb?

Játékosan elbeszélgetünk a fent és lent lévő tárgyakat összehasonlítva. Pl. A fejed vagy a lábad van fentebb, és ha alszol? A mennyezet vagy a kémény van magasabban, ha székre állunk, mit tudunk elérni, ha a tetőre repül a madár, magasabban lesz-e mint ha a kerítésre ül.

Rendszerezés

Rakjanak sorba nagyság szerint kockákat, korongokat, pálcikákat, matematikai rudakat, stb. Ha kész a sorozat, adjunk újabb elemeket, amit be kell sorolni a többi közé.

Katonasor

Álljanak a gyerekek magasság szerint sorba. Három négy gyerek kiáll, és összeméri magasságát. Tegyenek olyan megállapításokat, mint pl. Józsi magasabb mint Jutka, de Jutka magasabb mint Balázs, ezért előbbre áll (ha csökkenő sort kérünk) Józsi, utána Jutka, mellé pedig Balázs. A csoport többi résztvevője ellenőrzi a végeredményt. Lehet újabb tagokat besorolni.

Gyöngysor

Különböző mintázatú, szín vagy forma szerint váltakozó gyöngysorokat fűznek a gyerekek.

Sorminta

A gyerekek rajzukat bekeretezik valamilyen sormintával, az elemek szabályos ismétlődésével. A mintasort maguk is kialakíthatják, de figyelmeztessük, ha túl nehezet vagy túl könnyűt akar rajzolni.

Lakberendezés

A gyerekeknek meg kell jegyezni a szobában a fal mellett lévő tárgyak sorrendjét az óramutató járásával megegyező irányban, majd becsukott szemmel el kell mondaniuk. Ha valaki téveszt, azt kiáltják, hogy „Lakberendező!”, mert átalakította a szoba berendezését.

Mennyiségi sorok

Tálacskákba különböző mennyiségű gyöngyöt, gyufaszálat, vizet vagy homokot teszünk. A gyerekeknek mennyiség szerint kell sorbarakni a tálacskákat.

Kinek a tálkája ez?

A gyerekekkel megbeszéljük, hogy egy nagy baba vagy mackó többet kér enni mint a kisebb. Ezután nagyság szerint sorba rakják a babákat, mackókat. Az előző gyakorlat szerint sorba rakott tálacskákat kell a gyerekeknek párosítani a babákkal, állatokkal. Eleinte 4-5 elemnél ne adjunk többet, csak ha ez már megy, akkor lehet emelni.

A hét törpe

Elmeséljük a gyerekeknek az ismert "Hófehérke és a hét törpe" mesét. Megrajzoljuk a gyerekekkel kb. 10 cm-es nagyságban a hét törpét, jellegzetesen megkülönböztethetően, valamilyen jellegzetességgel megjelölve (Tudor-szemüveg, Morgó-mérges arc, Szundi-félig csukott szem, stb.). Következő alkalommal megtaníttjuk sorban a nevüket. Csomagolópapírra, vagy a táblára rajzolunk hét ágyat, hosszú asztalt hét széssel. Ha már biztosan ismerik a gyerekek a törpéket, összekeverve adjuk oda nekik, és sorba kell leültetni az asztalhoz, befektetni az ágyacskájukba.

IDŐI SOROZATOK

Az egymásutániség és az egyidejűség alapvető problémája a tanulási zavarokkal küzdő gyerekeknek. Az időben túl távollévő elemeket nem tudják egységként kezelni, ezért gyakran az egyes szavakból nem áll össze számukra mondat. Az idő felfogásával nehézségeik lehetnek. Világuk rendezésében sokat segíthet, ha megtanulják az idői viszonyokat, időtartamok nagyságát, egymással való összefüggését.

Napirend

Beszélgetünk a gyerekekkel a napi teendőkről. Kiosztjuk hatos csoportokban a nap minden szakaszát (reggel, délelőtt, dél, délután, este, éjszaka). Minden csoportban egy-egy gyerek lerajzolja a neki jutott napszakban szokásos tevékenységet. A gyerekek megbeszélhetik, ki mit rajzol. A rajzokból a csoport összeállítja a napirendet.

Mikor mit csinálunk?

A gyerekek tevékenységeket gyűjtenek a napszakokhoz. (Pl. reggel felkelünk, mosdunk, óvodába megyünk, délelőtt játszunk, rajzolunk, énekelünk, délben ebédelünk, délután . . .)

Mi van előbb?

Két-két napszakot nevezünk meg, és a gyerekeknek el kell dönteniük, melyik van korábban. (Pl. reggel-délután, dél-este)

Tegnap, ma, holnap

Kikérdezzük a gyerekeket, hogy mit csináltak előző nap, aznap, és másnap mit csinálnak majd.

Hétfő, kedd, szerda . . .

Megtanulják a gyerekek a hét napjait, majd "Mi van előbb?" játékot játszhatunk. Minden nap megkérdezzük milyen nap van, milyen volt tegnap, és milyen lesz holnap.

Mit lehet csinálni egy év alatt?

A gyerekekkel elbeszélgetünk, mit lehet elvégezni egy perc alatt, egy óra alatt, egy nap alatt, egy hónap vagy év mire elég.

Mi a hosszabb?

Két-két tevékenységet mondunk, és eldöntik a gyerekek, mi tart tovább. Pl. megreggelizni, vagy egy házat felépíteni, kimenni az udvarra, vagy háromszor felugrani, kitakarítani a

lakást, vagy külföldre utazni. A vélekedéseket mindig meg is beszéljük. Legyen mindennapi tevékenység is a választások között, de próbáljunk érdekes ötleteket is hozni, pl. egy kutyát megfürdetni, vagy az óceánt átúszni.

Versenyfutás az idővel

Mérjük időre, ki milyen gyorsan tud futni. Mérhetjük, mennyi idő alatt tudnak felöltözni, stb. Lehetőség szerint az idői összehasonlítást tegyük a középpontba, és önmagukhoz mérjük a gyerekeket. Jó, ha különböző feltételek között kell ugyanazt megcsinálni, pl. körbefutni a kertben, utána körbefutni egy pohár vízzel.

"Én elmentem a vásárba . . ."

Játsszuk el az ismert dalocskát, amelyben a piacon vásárolt állatokat soroljuk fel úgy, hogy mindig valaki beáll a sorba, és a megfelelő helyen a megfelelő állat hangját hallatja.

Hasonlóan játszhatóak "Juliska rétre ment", "Kiugrott a gombóc a fazékból" (a Gőgös Gúnár Gedeon c. könyvben megtalálhatóak) és hasonló sorolós énekeket kereshetünk és kitalálhatunk.

Adj hozzá egy mozdulatot!

A gyerekek körben állnak. A csoportvezető tesz egy jól látható mozdulatot, a mellette állónak ezt meg kell ismételnie, majd egy mozdulatot hozzátenni. A következő mindig megismétli az előtte végzett mozdulatokat. Kisebb gyerekeknél jobb, ha az egész csoport végzi a mozdulatokat, és a következő csak hozzáad.

Szóláncok

A gyerekek egymás után hozzátesznek a szólánchoz egy szót, és az előzőeket megismétlik. Lehet a bevezetés "Születésnapomra kaptam . . .", "Csomagolok a csomagomba . . .", "A pincében találtam egy ládát, abban . . .", stb.

VERBÁLIS SOROZATOK

Az beszéd-írás-olvasás a verbális elemek egymás után történő megfelelő sorba rendezésén alapszik. A gyerekeknek nem kell írni-olvasni tudni ahhoz, hogy a nyelvi elemeket gyakorolhassák. A verbális elemek egymásutániségét, rendszerét már óvodás korban elsajátíthatják, és iskolában is gyakorolhatnak az olvasás és írás megalapozásához.

Minden szóra egy pálcika

Mondunk egy mondatot, és a gyerekeknek annyi pálcikát kell egymás után lerakniuk, ahány szót hallottak. Eleinte egyszerű (2-3 szóból álló), majd egyre összetettebb mondatokat, végül hosszabb szavakat is belevéve állítjuk össze a mondatokat.

Találd ki hány szó!

Az előbbi változata, amikor már fejben kell megszámolniuk a szavakat. Mondunk egy mondatot, és a gyerekeknek meg kell mondaniuk, hány szó volt benne. Eleinte egyszerű (2-3 szóból álló), majd egyre összetettebb mondatokat, végül hosszabb szavakat is belevéve állítjuk össze a mondatokat.

Mi a hosszabb?

Szópárokat mondunk, és a gyerekeknek meg kell mondaniuk, melyik szó a hosszabb (pl. ég-levegő, szalad-fut, bicikli-ház.) Ha már kezdenek belejönni, lehet a szó értelmével szembeállítani vagy összefüggésbe hozni hangtani hosszát, akár viccesen is elgondolkozni pl. a pad vagy a radír hosszabb, dolgozik-pihen, szó-mondat, stb. Később lehet egyre hasonlóbb hosszúságú szavakat összevetni, pl. pad-polc, majd az egyenlő kifejezést is használniuk kell, pl. járda-sarok.

Ének-taps

Dalok minden szótagjára tapsoljanak, dobbantsanak vagy meneteljenek.

Szekrénynyitás

Két szótagú szavakat szótagoltatunk, kinyitunk, mint a szekrény két ajtaját (mozdulattal mutatjuk is: szek-rény, fo-tel, asz-tal, ro-han, á-rad).

Állat összerakós

Két szótagú állatok nevének csak az első szótagját mondjuk ki, a másodikat a gyerekeknek kell kitalálni. Két szótagú állatot kell gyűjteni a gyerekeknek, és szótagolva mondani, vagy csak az első szótagját mondják, és többiek kitalálják.

Robotparancsnok

Szótagolva mondunk utasításokat, mint egy robot, és a gyerekeknek el kell végezniük amit mondtunk. A szokásosnál kicsit nagyobb, kb. 2 mp-es szüneteket tartunk, hogy nehezsítsük a gyerekek dolgát. (Pl. E-meld fel a jobb ke-ze-det!, Fé-süld meg a pad-szom-szé-dod ha-ját!, Járd kö-rül a ter-met tör-pe-já-rás-ban!)

Titkos nyelv

Két szótagos szavakat mondunk, de a szótagokat felcserélve. Először lehet csak állatneveket, hogy könnyebb legyen (pl. tya-ku, ba-li), majd kiterjesztjük a készletet.

Verselés

Elmagyarázzuk a gyerekeknek, hogy a rím az, ha a verssor végén a szavak hasonlóan hangzanak, és példákkal bemutatjuk. Utána verset olvasunk fel, és a gyerekeknek kell a vers rímjét mondaniuk. Lehet kitalált mondatokból álló versike is. (pl. Fület rág a kecske, gyorsan repül a, A kocsmá előtt hosszú a sor, mert ma olcsó a, Lábunk alatt a föld, Kedvenc színem a, Az ott egy szekér, Kedvenc színem a)

Mit hallasz először?

Szavakat mondunk, és a gyerekeknek meg kell mondaniuk, milyen hanggal kezdődött a szó. Variációja, hogy képeket mutatunk, megnevezik, és az első hangot külön is mondják, majd megnevezés nélkül mondják a kezdőhangot.

Mi a vége?

Szavak utolsó hangját kell megnevezniük a gyerekeknek.

Mire gondoltam?

Egyszerű képeket teszünk a gyerekek elé, és megmondjuk a kezdőbetűjét annak a szónak, amelyik képre gondoltunk. (Pl. egy mackó van a képek között, azt mondjuk, hogy "m".) Ugyanezt az utolsó betűvel is megtehetjük. (egy mackó van a képek között, azt mondjuk, hogy "ó".)

Van-e nád a tornádóban?

Mondunk egy hosszabb szót a gyerekeknek, és egy rövidebbet kell azonosítani benne, pl. Van-e sár a vásárban? Van-e por a csuporban? Van-e ló a zászlóban? (radiátor, ad) (Gábor, bor) (zivatar, tar) (vásár, ár, ás) (zászló, ász, ló), keverve a megtévesztőkkel pl. Van-e gáz Kázmérban? Van-e szél a mesél-ben? (rizsben ír, darázsban rág, serpenyőben per).

Gyűjtemények

Egy-egy betűt kiválasztunk, és azzal a betűvel kell hogy kezdődjenek a gyűjtött szavak, majd a kiválasztott betűvel végződjenek.

Indul az indul az

Az ismert "Repül a, repül a . . ." játék mintájára egy-egy megnevezett betűvel kezdődő szót hallva emelhetik fel a kezüket, pl. ha "j" betűvel indulhatnak csak a szavak, akkor "Indul az indul a játék"-ra fel kell tenni a kezét, "Indul az indul a ló"-ra viszont nem szabad.

Repül a rigó

Egy-egy igét mondunk, és egy állatot kell találni amelyik annak első betűjével kezdődik, vagy fordítva az állatnévhez kell egy cselekvést találni a gyerekeknek. (Pl. liheg a ló, kimegy a kutya, tornázik a teve, nyúl a nyúl).

Bingó

A gyerekek "bingó"-t kiáltanak, ha egy megadott betűvel végződik a szó amit mondunk. (Pl. ha "ó" a keresett betű, és soroljuk, hogy téglá, málna, szappan, sikló, ekkor kell kiáltani.)

Kakuktkojás

Mindig egy célszót mondunk először, majd 3-4 másikat, amelyek közül ki kell választani a célszónak megfelelőt vagy attól eltérőt. Sokféle változatot lehet kialakítani. Pl. Melyik nem úgy kezdődik mint a "róka"? radír, rigó, kabát, rádió. Melyik ugyanolyan kezdetű mint a titok? darab, liter, torta, seprű. Ugyanezek a végződésekkel.

Összerakós

Hangokat szavakká kell alakítani a gyerekeknek. Hanganként mondjuk a szót, és a gyerekek egyben. Először rövidebb szavakat alkossanak, és mindig kérjük meg őket, hogy magyarázzák meg mit jelent a szó. (Pl. t,é,r - tér, b,a,r,á,t - barát). Később a gyerekek is próbálhatják bontani a szavakat.

Mi lesz ha . . ?

Mi lesz, ha a tehénből elveszem a "hént"? Egyszerű szavak egy-egy betűjét vagy szótagját kell elhagyni, és úgy kimondani a szó maradékát.

Hogyan lesz a kosárból sár?

Az előző variációja. Egy-egy szóból elveszek valamennyit, és ki kell találni, hogy mit vettem el. (Pl. takar-kar, lemez-mez, térdel-tér, darab-dara, zabál-bál).

Hogyan lesz a gépes képes?

Itt nem elveszük, hanem felcseréljük a szó egy részét valami mással. (Pl. ravasz-tavas, tér-kér, vétel-tétel, Tibor-Gábor, sor-sör, áfonya-tarhonya.)

Fordítva is jó

Rövid szavakat mondunk a gyerekeknek, és akkor kell jelezniük, amikor olyan szót mondunk, ami visszafelé is értelmes (pl. rét, kép, rőt, bab, Anna, görög, szósz, kék).

Betűtalálás

Korongokból kirakják a gyerekek a hallott szó betűit, de a keresett betű helyett más színt tesznek. Pl. ha a "b" betűt kell jelölni, akkor bor=OOO, suba=OOO, seb=OOO, ha a "k"-t, akkor kér=OOO, zakó=OOO, rak=OOO, kék=OOO.