

FEHÉR ANNA

# JÁTSZUNK? TERMÉSZETESEN!

A VILÁG BEFOGADÁSÁNAK  
ELÉRHETŐSÉGE

1.





FEHÉR ANNA

# JÁTSZUNK? TERMÉSZETESEN!

A VILÁG BEFOGADÁSÁNAK  
ELÉRHETŐSÉGE

1.

Készült a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1 központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében

Összeállította és szerkesztette  
Fehér Anna

Szakmai vezetők  
Pála Károly szakmai igazgató  
Puskás Aurél fejlesztési igazgatóhelyettes  
Ráplai Györgyi, a programfejlesztési központ vezetője

Szakmai vezető  
Kovács Erika

Szakmai bizottság  
Gilicze Zoltán  
Hámori Mária  
Labáth Ferencné

Szakmai lektorok  
Dr. Bakonyi Anna  
Kanczler Gyuláné dr.

Nyelvi lektor  
Tapasztóné Farkas Krisztina

Felelős szerkesztő  
Pattanyus Miklós

© suliNova Közoktatás-fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Kht., 2006

A kiadvány ingyenes, kizárólag zárt körben, oktatási-kísérleti céllal használható, kereskedelmi forgalomba nem kerülhet. Másolása, terjesztése szigorúan tilos!

Kiadja a suliNova Közoktatás-fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Kht.  
Felelős kiadó: Cselik Tibor ügyvezető igazgató  
1134 Budapest, Váci út 37.  
Nyomdai munkák: Pátria Nyomda Zrt.

# TARTALOMJEGYZÉK

Előszó.....	9
<b>I. Bevezető – Gondolatok a játékról és a gyűjteményről .....</b>	<b>11</b>
<i>Mihez nyújt segítséget ez a gyűjtemény? .....</i>	<i>11</i>
<i>A gyűjtemény felosztása.....</i>	<i>12</i>
<b>II. Értelmező szabályjátékok .....</b>	<b>13</b>
<i>A) Társasjátékok .....</i>	<i>13</i>
1. Kirándulás a kerek erdőbe.....	13
2. Keresd a párját!.....	15
3. Tápláléklánc puzzle .....	15
4. Memóriajáték .....	16
5. Vásárlás a piacon.....	16
6. Képes élőhely-kirakó .....	17
7. Állat- és növénydominó .....	18
8. Barchoba járművekkel.....	18
9. Közlekedj okosan!.....	19
10. Állat- és növényház nyitogató .....	20
11. Virágvásár.....	21
12. Évszak kocka .....	22
13. Találd ki, mi vagyok? .....	22
14. Természet képekben .....	24
15. A természet színei.....	25
16. Hová illik?.....	26
<i>B) Anyanyelvi játékok .....</i>	<i>26</i>
1. Időjárás-jelentés.....	26
2. Állatkerti séta .....	27
3. Mesélő természet .....	27
4. Az óvónő története .....	28

C) <i>Mozgásos szabályjátékok</i> .....	28
1. Giliszta mozgása .....	28
2. Így megy a százlábú.....	29
3. Így megy az ezerlábú.....	29
4. Araszol a hernyó.....	29
5. Siklik a kígyó.....	29
6. A méhek virágport gyűjtenek .....	30
7. Alkossunk élő fát!.....	30
8. Találd ki, milyen állat? .....	30
9. Szarvasbikák.....	31
10. Civakodó feketerigók.....	31
11. Csiga „futó” verseny .....	31
12. Neked küldöm .....	32
13. Hullámverés .....	32
<b>III. Szenzitív (érzékelést fejlesztő) játékok</b> .....	33
A) <i>Látást fejlesztő játékok</i> .....	34
1. Mozgó világ.....	34
2. Felhőles.....	34
3. Állati kövek.....	34
4. Mesélő fakérgék .....	35
5. Visszajött a levél.....	35
6. Állatok szemével látunk.....	35
7. Békavadászat.....	36
8. Fényképész.....	36
9. Mi változott meg?.....	36
10. Ismerj magadra!.....	36
11. Csalafinta ruhák.....	37
12. Nyomkereső.....	37
13. Elveszített tárgyak .....	37
B) <i>Hallást fejlesztő játékok</i> .....	38
1. Hangirányjelző .....	38
2. Hangtérkép.....	38
3. Kismalacok és a farkas .....	39
4. Jön a vihar .....	39
5. Pingvincsalád .....	39
6. Hangutánzás .....	39
7. Tücsökzene.....	40
8. Hangverseny .....	40
9. Találd el, ki vagyok? .....	41

10. Postások.....	41
11. Zeneszóval .....	41
12. Zenélő kavicsok.....	42
13. Beszélő állatok .....	42
14. Hangfolyam .....	42
15. Állatok szállítása hajóval .....	42
C) Szaglást fejlesztő játékok.....	43
1. Szimatoló .....	43
2. Gyógyító illatok.....	43
3. Útjelző.....	44
4. Párkereső.....	44
5. Eltévedt kiskutyák .....	44
6. Illatozó dobozok.....	45
7. Illatösvény .....	45
8. Találd ki, hol jártam? .....	46
D) Tapintást fejlesztő játékok.....	46
1. Jön a farkas.....	46
2. Szobrászat .....	47
3. Egyik néma, másik vak.....	47
4. Keresem az ebédem.....	48
5. A hörcsög eleséget gyűjt.....	48
6. Szakadék fölött.....	48
7. Párkereső .....	49
8. Sima, érdes .....	49
9. Puha, kemény .....	49
10. Hideg, meleg.....	49
11. Nehéz, könnyű.....	49
12. Kicsi, nagy.....	49
E) Ízlelést fejlesztő játékok .....	50
1. Lepkék .....	50
2. Mókusok.....	50
3. Medvék .....	50
4. Kecskék.....	51
5. Mókusok, medvék és kecskék etetése.....	51

<b>IV. Felhasznált irodalom .....</b>	<b>52</b>
---------------------------------------	-----------





# ELŐSZÓ

## *Játék az életért*

Ez volt a címe egy pár évtizede vetített rövidfilmnek. Azt mutatta be, hogyan tanulják meg játék közben a rókakölykök a rejtőzködés, a vadászat fortélyait, az életben maradás feltételeit. Ki gondolta volna akkor, hogy egy óvodai játékgyűjteményről ugyanez juthat majd eszünkbe? Pedig sajnos erről van szó. Ezek a játékok – amik a készítőik szándéka szerint kiegészítői az óvodai játéknak, azaz a kertben, erdőben, réten, vagy akár az utcán végzett játékok, játékos gyakorlatok – nagyon is fontosak lehetnek a kicsiny gyermekek élete érdekében, és később, általában, áttételesen a minket körülvevő élővilág és az emberi környezet fennmaradása érdekében. Tehát valóban játék az életért.

Ennek a játékgyűjteménynek van azonban egy másik jelentősége is.

Összeállt néhány lelkes, kreatív óvónő, és nem várta meg, amíg majd mások kitalálnak, lefordítanak, adaptálnak játékokat, nem várta meg, amíg drága, kész játékokra telik az óvodának, hanem nekiállt játékokat tervezni. Számomra a legnagyobb becse azoknak a jó játékoknak van, amelyeket maguk a játékosok találnak ki, és maguk is készítik el. Óvodai helyzetben ez még kiegészülhet azzal is, hogy a gyermekek is részt vesznek a játék készítésében. Így ébresztgetjük kreativitásukat, természetes anyagokkal hasznosan játszanak, és sokkal jobban becsülik majd a kész játékokat is.

Az lenne az igazi öröm, ha a legjobb játékokkal újabb játékgyűjteményekben is találkozhatnánk, és persze megvalósult formájukban is.

Kívánom e kiadványnak, hogy sokan merítsenek belőle ötleteket is, és készíttést is az önálló cselekvésre.

Leginkább pedig a gyerekeknek kívánom, hogy jól szórakozzanak.

Dr. Vásárhelyi Tamás  
a Magyar Természettudományi Múzeum főigazgató-helyettese



# I. BEVEZETŐ – GONDOLATOK A JÁTÉKRÓL ÉS A GYŰJTEMÉNYRŐL

Az emberek a csecsemőkortól kezdve felnőtt korukig, az életük végéig játszanak vagy szívesen nézik, szurkolnak mások játékának. Szeretünk játszani, mert társaságban lehetünk, együtt izgulhatunk, nevethetünk és élhetünk át örömteli pillanatokat. Ugyanezeket a pozitív érzelmeket élük át a gyermekek játszás közben.

A kisgyermek leggyakoribb tevékenysége a játék, amelyben fejlődnek képességeik, személyiségük, és egyúttal gyarapodnak ismereteik.

*„a [...] játék a természettudományos oktatásban: segíti a természet játékeinak megértését, a reális világ modellezését. A játék fogalmához többféle értelmezés tapadt, a természettudományos oktatásban három értelmezés van jelen: 1. örömszerzés tevékenység; 2. gondolkodási stratégia, szellemi küzdelem; 3. a játékszer maga mint tárgyasult forma, mint kísérleti eszköz. A játék során a gyermekekben felhalmozódó tapasztalatok mint első természettudományos megfigyelések jelentkeznek. Számukra a természettudományos megismerési folyamat olyan játék, amelynek motivációja maga a tevékenység.”<sup>1</sup>*

A gyűjteményben leírtak a környezeti és természeti ismeretek rögzítését segítik a fentebb értelmezett játéktevékenységen keresztül (a játék szó nem teljesen egyezik az óvodapedagógia játékfogalmával, de az idézetet nem változtattuk meg). A közreadott játékok nem helyettesítik a szabadban szerzett élményeket, megfigyeléseket, az egyéb cselekvés közben ható érzékszervi tapasztalatokat, hanem annak eszközei, módszerei, kiegészítői lehetnek, akár a helyszínen, akár az élmények feldolgozásában. Alkalmazásukat csak abban az esetben ajánlom, ha adott terepi foglalkozáshoz kapcsolható, vagy a gyermekek már szereztek természetes környezetben olyan tapasztalatokat, ismereteket, amelyhez a játék illeszthető.

## Mihez nyújt segítséget ez a gyűjtemény?

A 2005–2015 közötti időszakot az Egyesült Nemzetek Szervezete a „Tanulás és fenntarthatóság” évtizedének nyilvánította. Sokan gondolkoztunk úgy már ezt megelőzően is, hogy a fenntarthatóságra nevelésre szükség van az oktatási rendszer minden szintjén a gyermek születésétől kezdve. A kisgyermek nagyfokú utánzási vágya, a nagyobbak, a felnőttek viselkedésének modellkövetése nagy felelősséget ró ránk, pedagógusokra.

<sup>1</sup> Papp Katalin: Játék a természettudományos oktatásban. In *Pedagógiai Lexikon II. kötet*. (Főszerkesztők: Báthory Zoltán, Falus Iván) Keraban Könyvkiadó, Budapest, 1997, 136.

Felelősséget és egyben szép feladatokat is a nevelőmunkánkban: a helyes viselkedési mintát, a pozitív érzelmek tudatos erősítését a bennünket körülvevő világhoz, az ismeretek bővítését és elmélyítését. Mindezeket élménynyújtásokon, játékokon, valamint játékos cselekedtetéseken keresztül.

A gyűjtemény ehhez nyújt segítséget minden olyan felnőttnek, elsősorban pedagógusoknak, akik felelősséggel foglalkoznak naponta a gyermekekkel.

Segítséget ahhoz, hogyan éljünk a természet által kínált lehetőségekkel, eszközökkel; ötletet ad a kreatív pedagógusoknak újabb játékok kitalálásához.

A közreadott játékokat kipróbáltam, illetve kipróbáltattam. A gyermekek, sőt a felnőttek is nagy örömmel, szívesen játszották: szülői értekezleten próbáltam ki témafelvezetőként. Magam is meglepődtem, mennyire komolyan vették és élvezték a szülők a játékot. Sok segítséget nyújthatunk a szülőknek a játékok ismertetésével ahhoz, hogyan figyelhetik meg a gyermekükkel közösen a természetet. Mi is sok segítséget kapunk tőlük az eszközök elkészítésében.

A játékokkal változatosabbá tehető a nevelési módszerek, a gyermekek számára pedig érdekesebbé válnak a foglalkozások, befogadóbbá válnak a külső világ ingereire. Nem elhanyagolható szempont az sem, hogy kevés anyagi ráfordítással bővíthetjük a gyermekek játéktárát.

Természetesen mindenki szabadon választja meg, mikor, mit játszanak a gyermekek koruknak, fejlettségüknek megfelelően. A leírt játékok jól alkalmazhatók egyéni fejlesztésre, felzárkóztatásra is.

Köszönetem fejezem ki Lehoczki Jánosnak és azoknak az óvodapedagógus kollégáknak – Gógh Lászlóné, Jászai Mihályné, Mériné Deák Margit, Petőné Font Judit Joó Jánosné –, akik a munkámat gondolataikkal, ötleteikkel, javaslataikkal inspirálták.

## A gyűjtemény felosztása

A gyűjteményt két nagy csoportra osztottam fel.

Az első nagy csoportban az *értelemfejlesztő szabályjátékok* találhatóak. Ezen belül az ábécé egy-egy betűjével különítettem el a társas-, az anyanyelvi és a mozgásos játékokat. Ezután a *szenzitív érzékelést fejlesztő játékok* következnek: szintén betűjelzésekkel különítettem el az egyes érzékszervek érzékenyítését segítő játékokat: látást, hallást, szaglást, tapintást és ízeletést fejlesztő játékokat.

A gyűjtemény használatát megkönnyítik a csoportosításnál lévő római számok és betűjelzések, valamint az alatta lévő sorszámozás. A tervezésnél elég megjegyezni például: II/A/1., amely a „Kirándulás a kerek erdőbe” c. társasjátékra utal vagy III/A/2., amely a „Felhőles” c. játékot jelenti.

Kívánok mindenkinek jó játszást, sok közös örömet!

## II. ÉRTELEMFEJLESZTŐ SZABÁLYJÁTÉKOK

*„Az értelemfejlesztő szabályjátékok jól alkalmazhatók a természettudományos fogalmak alakítására, tapasztalatok gyűjtésére, az ismeretek alapozására. Alkalmasak a megfigyelés, gondolkodás fejlesztésére. A játék menetét meghatározó szabály tartalmában kapcsolódhat a természeti és a társadalmi környezet jelenségeihez, törvényszerűségeihez. A játékeszközök akár természeti, akár társadalmi témájú játékokról legyen is szó, lehetnek saját készítésűek. A szükséges alapanyagokat a gyermekek közösen összegyűjthetik. A körülöttünk lévő világ adhatja a témáját és tartalmát a találós kérdéseknek, valamint az ún. barkochba játékoknak.”<sup>2</sup>*

### A) Társasjátékok

#### 1. Kirándulás a kerek erdőbe

*A játék fejlesztően hat: a figyelemre, a kitartásra, az együttműködésre, a természetbarát viselkedés, valamint a gyalogos közlekedés szabályainak megerősítésére, a színérzék és a számfogalmak rögzítésére.*

A játékot bármilyen bábukkal és hatszínű dobókockával lehet játszani. A játékhoz tartozó táblán az útvonal kacskaringós, két helyen egy autóút szeli át. A két találkozási ponton gyalogos átkelőhelyek vannak. Egyik helyen zebra, a másik találkozási ponton egy forgalomirányító lámpa látható a játékmezőben. (Mindhárom színnel.) Az útvonal játékmezői a dobókocka oldalaival azonos színűek, de ötben még ábrák is láthatóak a színén kívül. Ezek az ábrák akadályok: forgalomirányító lámpa, zebra, madáretető, katicabogár, asztal.

A bábuk az óvoda kertjéből indulnak el, ahonnan kirándulást tesznek a kerek erdőbe, vagyis a cél az erdő. Mindenki a dobókocka felső oldalán lévő, azonos színű játékmezőre léphet.

#### JÁTÉKSZABÁLY

1. Az első akadály az óvoda előtti úttestnél található jelzőlámpa.
2. Ha pirosat dobtál, kétszer kimaradsz, megvárod, amíg a lámpa zöldre vált.
3. Ha sárgára léptél, egyszer maradsz ki, megvárod, amíg a lámpa zöldre vált.

<sup>2</sup> Bihariné Dr. Krekó Ilona – Légrer Judit – Kanczler Gyuláné dr.: *Az óvodai környezeti nevelés módszertana*. ELTE TÓFK, 2003., 20.

4. Ha zöldre léptél, rögtön átmehetsz az úttesten.
5. A madáretetőt ábrázoló mezőre léptél. Mivel nem felejtetted el télen etetni a madarakat, jutalomból előreléphetesz még hatot.
6. A katicabogarat ábrázoló mezőre léptél, kimentetted a tócsában vergődő katicát a száraz területre, napra tetted, hogy megszáradjon. Ezért jutalmul kétszer dobhatsz egymás után, és továbbhaladhatsz.
7. A zebrahoz érteztél, máris átmehetsz az úttesten, ha tudod, mit kell tenned, mielőtt lelépsz a járdáról. Ha nem tudod elmondani, mi segítünk, de te visszalépsz hármat. (Mielőtt lelépünk először balra, majd jobbra, és újból balra nézünk. Ha egyik irányból sem jön jármű, átmehetünk igyekezve, de nem szaladva, nehogy elessünk.)
8. Az asztalt ábrázoló mezőn pihenőhelyhez érteztél. Elfáradtál, éhes és szomjas vagy. Megpihensz, eszel, iszol. Mire újra rád kerül a sor, el kell mondanod, hogyan szabad elhagyni a terepet, mielőtt továbbmész. (A csomagolóanyagokat a szeméttárolóba dobom, ha nincs a helyszínen, a táskámban elviszem.) Ha helyesen válaszolsz, továbbmehetsz. Ha nem, a társaid segítenek megmondani a helyes választ, de te akkor nem mehetsz tovább, egyszer kimaradsz a játékból.
9. Ha a cél előtti bármilyen színű mezőre lépsz, el kell mondanod az öt alapszabályból egyet, amit az erdőben be kell tartanod. Ha tudod, már meg is érteztél, beléphetesz. Ha nem tudod, pajtásaid segítenek, de neked vissza kell menned a legközelebbi kék mezőre. A cél előtt ismét meg kell próbálnod, hogy egy alapszabályt elmondj, és bemehetsz az erdőbe.

#### AZ ERDŐBEN ÉRVÉNYES ALAPSZABÁLYOK:

- A felnőttek által behatárolt területen játszhatunk, onnan csak felnőttel szabad másfelé felfedező utat tenni, nehogy eltévedjünk.
- Szaladhatunk, nevetgetünk, beszélhetünk, de csak olyan mértékben, ami az erdő lakóit nem zavarja, és az erdő hangjait is halljuk.
- A növényeket, rovarokat megfigyeljük, de nem pusztítjuk el. Gyűjthetünk lehullott növényi részeket, szép köveket, kavicsokat, elpusztult rovarokat, üres csigaházakat, állatok által megrágott növényi részeket. Semmit nem veszünk a szánkba, és amit nem ismerünk, nem vesszük kézbe, hanem szólunk a közelben lévő felnőttnek.
- Száraz, korhadó rőzséből (ha nincs tűzgyújtási tilalom, kizárólag kijelölt tűzrakó helyen) felnőtt gyűjthet tüzet. Azt távozás előtt biztonságosan el kell oltani.
- Az általunk termelt hulladékot a gyűjtőhelyre visszük. Ha nincs ilyen, külön tasakban hazavisszük, és otthon a megfelelő gyűjtőhelyre rakjuk.

## 2. Keresd a párját!

*A játék fejlesztően hat: a figyelemre, a kitartásra, az együttműködésre (több gyermek együtt játszása esetén) a finommotorikus mozgásra, a formaismeretre, a problémamegoldó gondolkodásra, az esztétikai érzékre (levelek szépsége).*

A játékot bárki elkészítheti az óvoda kertjében található fás szárú növényekről begyűjtött, illetve lehullott levelekből.

A leveleket lepréselt állapotban ragasztjuk fel különböző formájú és méretű kartonlapokra. A préselt levél fonákját vízdékony, száraz állapotban is rugalmas ragasztóval kenjük be. Minden fáról minimum két levél begyűjtése szükséges. Az eszköz elkészítésébe a gyermekeket is vonjuk be. Közben méregetniük kell, melyik levél melyik kivágott formára fér el. Ha tartósabbra akarjuk az eszközt elkészíteni, akkor folpackkal vonjuk be.

### JÁTEKSZABÁLY

Azonos leveleket kell párba rendezni. Egy gyermek is játszhatja, vagy kisebb csoportok kapnak olyan feladatot, hogy a leveleket közösen rendezzék el megadott szempont szerint. Ha több azonos készletünk van (minimum kettő), versenyszerűen is válogathatnak a gyermekek. (Ki lesz készen előbb, hibátlanul.)

### VARIÁCIÓK A GYERMEKCSOPORT FEJLETTSÉGÉTŐL FÜGGŐEN

- Két azonos formán vannak ugyanannak a fának a levelei.
- eltérő formákon vannak ugyanannak a fának a levelei.
- Azonos és eltérő formákon vannak ugyanannak a fának a levelei.
- Azonos formán vannak ugyanannak a fának a levelei, de egyiket nyáron (zöld állapotban), a másikat ősszel (elszínesezett állapotban) préseltük le.

## 3. Tápláléklánc puzzle

*A játék fejlesztően hat: az emlékezetre, a figyelemre, a kitartásra, az együttműködésre (több gyermek együtt játszása esetén), a finommotorikus koordinációra, hozzájárul az ökológiai szemlélet megalapozásához.*

A játékot bárki elkészítheti rajzolással vagy applikálással. A gyermekek által ismert állatok a táplálékláncnak megfelelően egy sorban jelennek meg. A sorokat szétvagdadjuk szabálytalan vonalakban. Az egy sorba illő részek hátuljára azonos jelet tehetünk, amely kezdetben segíti a gyermekeket. Ha versenyszerűen játsz-

szák, ennek nincs jelentősége, mert a borítékban már csoportosítva kapják meg a versenyzők.

### JÁTÉKSZABÁLY

A gyermekek egy zsákból kihúznak egy borítékot, amelyben egy tápláléklánc darabjai vannak. Ha többen játszák egy időben, versenyezhetnek, ki rakja ki előbb. Egy gyermek is játszhat vele.

Több variációt is tartalmazhat egy-egy készlet, amelyet a gyermek fejlettségétől függően keverhetünk össze kettőtől akár öt-hat sorig is.

## 4. Memórijáték

A játék fejlesztően hat: a figyelemre, a vizuális emlékezetre, bővíti a szókincset, segíti a természeti ismeretek rögzítését.

Az ismert memórijáték mintájára házilag is elkészíthetjük. Az óvodában, az óvoda környékén és a kirándulásokon megismert növények képeit egyforma méretű kemény kartonra felkasírozzuk

Minden képből két-két darab szükséges.

Elkészíthető a 2. játék mintájára is, de azonos méretű és színű kartonokra ragasszuk az óvoda kertjében gyűjtött és lepréselt leveleket, virágokat.

Alkalmas a játékra a készen vásárolható, állatok és növényeket ábrázoló kártyasor is.

### JÁTÉKSZABÁLY

Két főnél többen is játszhatják. A kisebbeknél célszerű kevesebben, hogy ne kelljen sokat várakozniuk, amíg sorra kerülnek.

A képeket hátoldalukkal felfelé az asztalra kirakjuk szabályos alakzatban. Egy gyermek egyet megfordít, megnevezi, majd ugyanoda visszateszi. A következő gyermek ugyanígy tesz. Amennyiben valaki visszaemlékezik arra, hogy felfordított képének a párja hol található, akkor felveheti mindkettőt, és maga elé helyezi a képpel felfelé fordítva. Az győz, aki a legtöbbet gyűjtötte össze a játék végéig (amíg mind el nem fogy).

A kártyák száma a gyermekek fejlettségétől függően növelhető.

## 5. Vásárlás a piacon

*A játék fejlesztően hat: az egyedi fogalmak és számfogalmak rögzítésére, a beszédkésztség és a vizuális emlékezet fejlesztésére, segíti a növényismeret gyakorlását.*



A 4. játékhoz hasonlóan képeket készítünk, amelyeket sorban ráragasztunk egy táblára, bizonyos útvonalat követve. Kiindulópont a piac, a cél az otthon vagy az óvoda.

#### JÁTÉKSZABÁLY

Egy dobókocka segítségével annyit lépünk előre, ahányat dobtunk. A játékos megnevezi azt a képet, amire lépett, és elmondja, amit tud róla. Mindegy, akár milyen keveset is, csak valós információ legyen.

Ha teljesítette a feladatot, kiveheti a kép a párját a dobozból, és a „bevásárlókosarába” teheti.

Az győz, aki a legtöbb zöldséget, gyümölcsöt, virágot stb. tudja hazavinni.

### 6. Képes élőhely-kirakó

*A játék fejlesztően hat: a rendszer- és az ökológiai szemlélet megalapozására, a vizuális emlékezetfejlesztése révén egy-egy életközösség megismerésére.*

Azonos méretű kockáknak egyenként mind a hat oldalára képet ragasztunk úgy, hogy azokat helyesen összeforgatva egy nagy képet kapjunk. (A mesekirakó mintájára készül.)

Jól rajzoló óvónő vagy szülő is elkészítheti, vagy fotókból is applikálható. Lényeg, hogy felismerhetőek legyenek rajta az élőlények.

Egy adott készletben hatféle témakör lehet, például:

1. oldalon: tavak élővilága,
2. oldalon: erdő élővilága,
3. oldalon: mezők élővilága,
4. oldalon: lakott terület jellemző élővilága,
5. oldalon: folyók élővilága,
6. oldalon: óvoda udvarának élővilága.

#### JÁTÉKSZABÁLY

Egy készlettel egyszerre egy gyermek játszhat. Ha többen szeretnének játszani, fel lehet ajánlani, hogy segítsenek egymásnak, vagy homokóra fordításával ellenőrizzék, kinek hány fordítás alatt sikerült összeraknia ugyanazt az oldalt. Az győz, akinél kevesebbszer kellett megfordítani a homokórát.

## 7. Állat- és növénydominó

*A játék fejlesztően hat: az egyedi és a gyűjtőfogalmak kialakulására, rögzítésére, a természeti ismeretek bővítésére.*

Az ismert dominó mintájára készülhet, csiszolt és lakkozott falapokból. A lapok felező vonalának mindkét oldalán más-más állat és növény jól felismerhető képe van.

### JÁTÉKSZABÁLY

Megegyezik a számdominó szabályaival, azzal az eltéréssel, hogy nem azonos mennyiségeket, hanem azonos rendszertani egységbe tartozó fajokat kell összeilleszteni.

Az állatdominó esetében:

- rovarat rovarral,
- madarat madárral,
- emlőst emlőssel,
- anyaállatot a kicsinyével.

Lehet más szempont szerint is szabályt alkotni pl.

- kétlábú állatot a kétlábúval,
- négy lábút a négy lábúval stb.

A növénydominó esetében:

- virágot a virággal,
- gyümölcsöt a gyümölcssel,
- zöldséget a zöldséggel.

A gyerekeket is meg lehet bízni azzal, hogy ők állítsák fel az összeillesztés szabályát.

## 8. Barchoba járművekkel

*A játék fejlesztően hat: az elvont és a logikus gondolkodásra, a figyelemre, a vizuális emlékezetre, a kérdéskultúra alakításra, az együttműködésre, a türelemre, a kitartásra, az egyedi és a gyűjtőfogalmak bővítésére és rendszerezésére, a környezeti ismeretek rögzítésére.*

Különböző járművek színes fotóival lehet játszani. Gyermek által gyűjtött, folyóiratokból kivágott és keményebb kartonra ragasztott képek is megfelelnek.

Amennyiben az A változat szerint játsszák a gyerekek, akkor 2-2 azonos kép szükséges.

Maximum 6 képpel ajánlatos kezdeni, majd a képek számát a gyermekek fejlettségének megfelelően növelni lehet.

## JÁTÉKSZABÁLY

### A változat

Az egyik sorozat képeit sorban lerakjuk a képes felével felfelé. Az egyik gyermek a kérdező, úgy ül, hogy maga előtt lássa a képeket. A másik gyermek az asztalon lévő képek párjából egyet a kezében tart úgy, hogy játékos társa ne lássa azt. Ő a válaszadó. A válasz mindig csak igen vagy nem lehet. A kérdező valami jellemzőre kérdez rá, és annak a válasznak megfelelően forgatja le a képeket.

Pl.: Kérdező: „Szárazföldön közlekedik?”

Válaszadó: „Igen.”

Ebben az esetben az összes vízi és légi közlekedési eszközt leforgatja a kérdező, így leszűkíti a kört a szárazföldi közlekedési eszközökre.

Ha a válasz „nem”, akkor a szárazföldi járműveket forgatja le. Ezután teszi fel a következő kérdést addig, amíg ki nem találja, hogy a társa kezében lévő kép mit ábrázol.

### B változat

A képekből az egyik gyermek választ egyet, a másik gyermek kérdez. Ez is hasonló az előzőekben leírt játék menetével, de a kérdező előtt nincs egy kép sem. Ez komoly absztrahálást igényel, ezért fejlettebb gyermekek játszhatják.

A két gyermek minden forduló után szerepet cserél, és azonos számú szerepjátszás után az a győztes, aki a több képet gyűjtötte.

Megjegyzés: Ennek mintájára lehet állat- vagy növényképekkel is játszani.

## 9. Közlekedj okosan!

*A játék fejlesztően hat: a figyelemre, a számfogalom erősítésére, a térirányok felismerésére síkban, az önkontrollra, a helyes közlekedés szabályainak rögzítésére.*

Egy táblát készítünk, kiindulópont a ház, a cél a játszótér. A célig útközben különböző közlekedési helyzetekkel találkozunk. Egy-egy játékmező kiszélesedik, ahol képek vannak (rajz, applikált kép). Ezek a képek a gyermekek ismert környezetében előforduló helyzeteket ábrázoljanak.

A bábuk bármilyenek lehetnek, de a dobókocka pöttyös legyen.

## JÁTÉKSZABÁLY

Ajánlott négy játékos, hogy ne kelljen sokat várni, amíg sorra kerülnek.

A háztól indulnak el a játékosok a játszótérre. Annyit léphetnek, amennyi pöttyöt látnak a dobókocka felső oldalán. Ha valamelyik képre lépnek, a felállított szabály szerint kell eljárfi, amelyet a képhez szükséges igazítani.

## PÉLDA A SZABÁLYOKRA

- Zöld jelzésnél mentél át, ezért jutalomból még egyszer dobhatsz.
- Úttesten labdázta, ez balesetveszélyes, elüthet egy jármű. Ezért négyet vissza kell lépned.
- Majdnem elütött egy autó, mert nem néztél szét, mielőtt leléptél az úttestre. Ezért tizet visszalépsz.
- Megvártad, amíg a sorompót felnyitották. Nem bújtál át alatta, jutalmad az, hogy előre mehatsz nyolc mezőt.

## 10. Állat- és növényház nyitogató

*A játék fejlesztően hat: a kérdéskultúra alakítására, valamint az aktív szókinccs fejlődésére, a vizuális és a verbális emlékezetre, a figyelemre, az elvont gondolkodásra, a természeti ismeretek bővítésére, az együttműködésre, a kitartásra.*

Szükséges két azonos, ház formájú tábla, hat-hat ablakkal. Könnyen elkészíthetjük két-két ház egymásra ragasztásával. A ház egyik oldalán az ablakkereteket kivágjuk úgy, hogy nyithatók legyenek. Az ablakok külső szárnyaira a dobókockának megfelelő számosságban pöttyöket rajzolunk, belülré különböző képeket ragasztunk. Csukott állapotban a pöttyök láthatók, nyitott állapotban a képek.

## JÁTÉKSZABÁLY

Két gyermek játszhatja egy időben. Mindkét gyermek kiválaszt egy-egy házat, majd az egyik gurít a dobókockával. A másik gyermek azt az ablakot nyitja fel, amelyen annyi pötty látható, mint a dobókockán. Az a gyermek, aki dobott, a képet nem látja, és a barkochba játék szabályai szerint kell kitalálnia, mi van a képen. Amikor kitalálta, a másik játékos dob. A játék menete ugyanaz. Ha olyan értéket dob valaki, amit már kinyitott (megfejtett), a kérdésés jogát elveszíti, a másik gyermek dobhat.

Győztes az, aki elsőként találja ki mind a hat képet.

## VARIÁCIÓK

A kisebbeknek ajánlatos egy gyűjtőfogalom alá tartozó képeket beragasztani (például: körte, alma, szőlő, cseresznye, meggy, szilva, dió, vagyis gyümölcsök), a nagyobbaknak egy-egy házon belül keveredhetnek állatok a növényekkel.

Fontos, hogy a gyermekek korábbi ismereteinek feleljenek meg az ablakokba ragasztott ábrák.

Nagyobbaknak készíthetünk olyan házat is, ahol azonos betűvel kezdődő növények, állatok laknak.

Például: bab – banán – bodobács – barnamedve – bársonyvirág – borjúfóka.

## 11. Virágvásár

*A játék fejlesztően hat: a gondolkodásra, a vizuális emlékezetre, az egyedi fogalmak és a számfogalmak rögzítésére, a természet megismerésére, az esztétikai érzékre, a kommunikációs képességre.*

A játék kellékei könnyen elkészíthetők. Lágyszárú virágos növények prospektusokból összegyűjtött, színes képeit kártyaszerűen felkasírozzuk. Még jobb, ha az óvoda kertjében vagy annak környékén, illetve kirándulásainkon megismert virágok fotóit használjuk fel.

A tábla bármelyik társasjáték táblája alapján elkészíthető. Van egy kiindulópont, amelyet egy nyíl jelez, és egy cél, ahová a játékosok megérkeznek. A játékmezőbe több helyen szimbólumokat rajzolunk, amelyek nem azonos sorrendben követik egymást: egy nefelejcs, több nefelejcs, locsolókanna, illetve kerti csap. Szükség van még néhány olyan kártyára, amelyen kerti csap, és locsolókanna képe látható.

Bármilyen bábuval és pöttyös dobókockával játszható.

## JÁTÉKSZABÁLY

A nyíltól indul el mindenki, és lép a dobásának megfelelő értékben. Ha a nefelejcsre lép a játékos, ott virágüzlet van, ahol vásárolhat egy virágot, vagyis a dobozban tartott, előzőleg összekevert kártyák tetejéről egyet levehet. Ha meg tudja nevezni, mi van a képen, a játék végéig nála maradhat, ha nem, a játékostársak közül az kaphatja meg, aki tudja a képen szereplő virág nevét. Ha senki nem tudja, az óvónő megmondja, de a kártya a dobozban marad. Aki a locsolókanna vagy kerti csap mezőre lép, kap egy olyan kártyát, amin locsolókanna vagy kerti csap képe látható.

Útközben, ha olyan mezőre lép a játékos, ahol virágoskert található (több virágzó növény egy játékmezőben), meg kell öntöznie a kertet. Ezt csak akkor tudja, ha

van locsolókanna, illetve kerti csap kártyája. Ha nincs, vissza kell mennie addig, ahol a hiányzó eszközt beszerezheti, és onnan folytatja az útját, amikor rákerül ismét a sor.

Az egyik győztes az, aki legelőször a célba ért, a másik az, aki a legtöbb virágos növényt begyűjtötte az út során. Ha a kettő azonos játékos, akkor ő a szuper győztes.

## 12. Évszak kocka

*A játék fejlesztően hat: a verbális képességre, a szókincs gyarapítására, az asszociációs készségre, az együttműködésre, a kitartásra, a vizuális emlékezetre, a természeti ismeretek rögzítésére.*

Egy minimum 15 cm-es élű kockát készítünk. Könnyen elkészíthető olyan dobozból, ami már csomagolóanyagként felesleges. Ennek négy oldallapjára színes képeket ragasztunk, de lehet olyan fotókat is, amelyeken a gyerekekkel közös élményünket örökítettük meg. Fontos, hogy egy oldalra ugyanarra az évszakra jellemző képek vagy ugyanabban az évszakban készült fotók kerüljenek. A szabadon maradt két oldallapra egy-egy kérdőjelet festünk.

Szükségünk van még gesztenyékre vagy magokra, illetve apróbb termésekre, ami a jutalom lesz a játékban. (Elég egyféle is.)

### JÁTÉKSZABÁLY

Minimum két, maximum hat gyermek játssza az óvónővel. Leülnek a szőnyegre, terpesztett lábbal kört formálnak. Az óvónő az egyik gyerekhez gurítja a dobókockát, aki a felső oldalon egy képet kiválaszt, megmondja társainak, mit lát a képen, és mi jut eszébe róla. Minden helyes információért (évszokról, közös élményről) egy jutalom jár. Visszagurítja a dobókockát az óvónőnek, aki most a sorban következő gyermeknek gurítja. A játék menete ugyanaz. Aki már nem tud újat mondani az adott oldal képeiről, kiesik a játékból. Addig játsszuk, amíg egy gyermek marad.

Akinél kérdőjelre fordul a kocka, annak a természettel kapcsolatos dalt, verset, mondókát vagy találós kérdést kell mondania. Ha tud, két jutalmat kap, ha nem, természetesen nem kap jutalmat, de a játékot tovább folytathatja.

A győztes az, aki a legtöbb jutalmat gyűjtötte be a játék közben.

## 13. Találd ki, mi vagyok?

*A játék fejlesztően hat: az elvont gondolkodásra, az asszociációs készségre, a szövegértésre, a verbális emlékezetre, a természettel kapcsolatos ismeretek bővítésére.*

Olyan állat- és növényfajok, valamint termékek kártyáival lehet játszani, amelyekről talalós kérdést ismerünk. Kezdetben az óvónő a játékvezető. Amikor a gyerekek már ismerik a talalós kérdést, és egyedül is el tudják mondani, lehet gyerek is játékvezető.

### JÁTÉKSZABÁLY

Minimum két, maximum hat gyermek játszhatja.

Az óvónő a lefordított kártyacsomó tetejéről leemel egy kártyát, úgy tartja, hogy a játékosok ne lássák. Elmondja a talalós kérdést, és aki kitalálja, az a játék végéig megkapja az adott kártyát. A győztes az, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze a játék végéig.

Minden új forduló előtt a kártyákat össze kell keverni.

### PÉLDÁK A TALÁLÓS KÉRDÉSEKHEZ

Fúr, farag, de mégsem ács, kopog, mint a kalapács. Fák doktora, orvosa, erdőben az otthona.

*(fakopáncs)*

A szabad mezőre gyakran kísétálok, pedig kis házamtól soha meg nem válok.

*(éti csiga)*

Száz szeme van, mégsem lát.

*(kukoricacső)*

Szó, fon, nem takács.

*(pók)*

Olyan, mint egy tűpárna, görögdinnye, tövises, gondolkodj csak, ne siess!

*(sün)*

Forog-morog, füstölög, lábad elé sündörög, ha igazán szereted, ne adj neki kenyeret, csak jó nagy csontot, s nem lesz rá gondod.

*(kutya)*

Zöld burokban születtem, mire aztán megnőttem, a zöld burok kifeslett, és az úrfi kiesett.

*(dió)*

Gyümölcs vagyok, édes vagyok, ha megértem, piros vagyok. Télen elrejt jól a kamra, mi is volnék, ha nem...

*(alma)*

Kiskoromban nyersen esznek, ízét adom a levesnek, barátom a petrezselyem, egy csomóba kötik velem.

(sárgarépa)

Levelet hoz, de nem postás, ásója nincs, és mégis ás. Lába lent a földbe túr, koronája van, nagyúr. Karjaival integet, mondd meg gyorsan, mi lehet?

(fa)

Sok pénzem van, nem beszélek, tiszta vízben vígan élek.

(hal)

Én vagyok az udvar tarajos királya, igazságot teszek haragos viszályban, híres hangom versenyt száll a fellegekkel, én ébresztem fel a népet kora reggel.

(kakas)

Felfelé megy, lefelé áll. Lefelé megy, felfelé áll. Kifelé megy, befelé áll, befelé megy, kifelé áll.

(macska és a farka)

Úton, útfélen úrfiak ugrálnak.

(békák)

#### **14. Természet képekben**

*A játék fejlesztően hat: a kommunikációs képességre, a szókincs bővítésére, a beszédfigyelésre, a vizuális és a verbális emlékezetre, a természeti ismeretek rögzítésére.*

Színes újságokból sok-sok képet gyűjtsenek a gyermekek, és vágják ki. A képek olyanok legyenek, amelyeken jól felismerhetőek, hogy melyik évszakban készültek.

Szükséges annyi bábu, ahány gyerek játszik (ezek lehetnek különböző magok is), valamint egy dobókocka.

A tábla könnyen elkészíthető, kell egy kiindulópont és egy cél, ahová megyünk. Az útvonalon, ahol haladnak a bábuk, minden játékmezőbe négyféle szimbólum van rajzolva, amelyet néhány helyen kérdőjelek helyettesítenek.

A játék megkezdése előtt tudniuk kell, hogy melyik évszakot melyik szimbólum jelöli.

- a sárga falevél az őszt,
- a szán a telet,
- a tulipán a tavaszt,
- a nap a nyarat.



Természetesen más szimbólumot is lehet választani, a gyerekek is kitalálhatnak, a lényeg, hogy ismerjék.

### JÁTEKSZABÁLY

Annyit léphet mindenki, amennyit dobott.

Ahol megáll a bábu, az évszaknak megfelelő képet választhat a játékos. Ha a kiválasztott kép megfelel az adott évszaknak, megtartja a képet a játék végéig, ha nem, vissza kell tennie. Minden esetben szóban is meg kell indokolnia a választását. Amennyiben kérdőjelre lép, egy, a természettel kapcsolatos éneket, verset, mondókát vagy találós kérdést kell mondania. Ha sikerül, akkor két képet választhat, ha olyat mond, ami előtte már elhangzott, egyet, ha nem jut eszébe semmi, vissza kell lépnie hat játékozót.

Két győztes is lesz. Az egyik, aki legelőször beér a célba, a másik, aki útközben a legtöbb képet gyűjtötte. Ha a kettő azonos személy, akkor ő a szuper győztes.

### 15. A természet színei

*A játék fejlesztően hat: a színismeretre, a figyelemre, a fantáziára, a kommunikációs képességre, a vizuális és a verbális emlékezetre, a kitalásra.*

A játékhoz szükséges egy tábla, amelyen út vezet a kiindulóponttól a célig. A négyzetek (játékozók) színesek, összesen hat szín váltakozik, nem sorrendben. Bábu bármi lehet, és szükséges még egy dobókocka. A kocka oldalai a játékozó színeivel megegyező színűek. A színek egy-egy évszakot szimbolizálnak, illetve napos időt és valamilyen veszélyt. Ez utóbbit az óvónő találja ki, és mondja el, amikor egy játékos a veszély mezőre lép. Később lehet egy gyerek is a játékvezető, aki a veszélyeket kitalálja.

Példa a szimbólumok színeire:

- fehér oldal = tél,
- zöld oldal = tavasz,
- piros oldal = nyár,
- sárga oldal = ősz,
- kék oldal = tiszta, napos idő,
- fekete oldal = veszély.

### JÁTEKSZABÁLY

Ajánlott, hogy négy gyermek játssza. Mindenki a dobókocka felső oldalán lévő, azonos színű mezőig mehet előre. A kisebbek a színnek megfelelő évszakra kapnak képet, a nagyobbak nem kapnak képet, nekik a színnek megfelelő évszakra

kell mondani valós információt, verset, éneket, mondókát, találós kérdést, ami eszükbe jut. Ha olyat mondanak, amit még senki nem mondott, tizet előbbre léphetnek, ha olyat, ami már elhangzott, nem jár jutalom.

Ha a kék mezőre lépnek, jókedvükben még ötöt léphetnek. Ha a fekete mezőre, akkor a veszély elmúltáig nem mehetnek tovább, vagyis egyszer kimaradnak a dobásból.

Az a győztes, aki legelőször célba ér.

## 16. Hová illik?

*A játék fejlesztően hat: a figyelemre, a formaismeretre, a vizuális emlékezetre, a finommotorikus mozgásra, a természeti fogalmak megismerésére.*

A játékeszköz a gyermekek közreműködésével készíthető el. Ősszel különféle terméseket gyűjtünk. Az agyagot egyenletes vastagságúra kinyújtjuk, majd kerek vagy négyzetes formákra, egyforma méretűre kiszaggatjuk. Minden forma közepébe egy-egy termést nyomunk, majd kivesszük belőle. Letisztogatva elrakjuk egy dobozba. A formákat kiszárítjuk, ha módunkban áll kiegészíteni. Nagyon esztétikus és tartós eszköz lesz belőle.

### JÁTÉKSZABÁLY

Egy gyermek is játszhatja, de több is. A kisebbeknek elég, ha azonosítják a termést és a lenyomatot. A nagyobbak nevezzék is meg azokat. Válogassák szét általuk kitalált, vagy az óvónő által ajánlott szempontok szerint. (Például ehető – nem ehető, fán terem – bokron terem.)

## B) Anyanyelvi játékok

*Az anyanyelvi játékok segítik a verbális képességek, az összefüggő, folyamatos beszéd, az artikuláció, a beszéd tisztaság és a nyelvtani alkalmazások fejlődését, az egyedi és gyűjtőfogalmak bővítését, elmélyülését, az aktív szókincs használatát, a szövegértés képességét. Fejlődnek a szociális képességek: az egymásra figyelés, az alkalmazkodás, valamint az együttműködés.*

### 1. Időjárás-jelentés

Az óvónő mond egy időjárással kapcsolatos szót, majd a körben ülő gyerekek sorban egy-egy jelzőt tesznek hozzá. Aki jót mond, kap egy gesztenyét, kukoricaszemet, bármit. Addig megy a játék, amíg valaki tud újat mondani. Az győz, aki a legtöbb „ajándékot” gyűjtötte össze.

## PÉLDÁUL

Az óvónő azt mondja: eső.  
 A gyerekek mondják: csendes eső, szemerkélő eső, jeges eső,  
 meleg eső, ónos eső, hideg eső,  
 szitáló eső, szakadó eső, havas eső,  
 áztató eső, csepergő eső stb.

Az óvónő mondhatja még: szél, hó, jég, napsütés stb.

Lehet más fogalmakat is kitalálni, például

az óvónő azt mondja: erdő.  
 A gyerekek mondják: zengő erdő, sötét erdő, ritka erdő,  
 fenyőerdő, nyárfa erdő, kerek erdő,  
 zúgó erdő, rengeteg erdő stb.

**2. Állatkerti séta**

A gyermekek körben állnak, az óvónő egy-egy állat külső jellemzőit sorolja. Amikor úgy gondolja a gyermek, hogy felismerte, melyik állatról van szó, az orrára teszi a mutatóujját. Az óvónő addig sorolja az állat jellemzőit, amíg minden gyermeknek az orrán van az ujja, akkor felemeli a kezét, ez a jel, hogy egyszerre mindenki kimondhatja, mire gondolt az óvónő.

Változat lehet erre a mintára:

- séta a virágoskertben,
- séta a veteményeskertben,
- séta az erdőben stb.

Mindig ott „sétálunk”, ahonnan a legfrissebb élményünk van.

**3. Mesélő természet**

A gyermekek körbe ülnek, középen egy nagy kosárban különböző természeti tárgyak vannak. Az óvónő választ egyet, elkezd egy történetet róla, majd átadja a mellé ültő gyermeknek, aki folytatja a történetet. Amikor az óvónő jelez, továbbadja a mellé ültő gyermeknek, aki ugyanazt a történetet folytatja. Addig tart a játék, amíg az adott tárgy körbe nem ér.

## VÁLTOZATOK

- Az egyik gyermek választ ki egy tárgyat, ő indítja a történetet. A továbbiakban a szabály ugyanaz.
- Minden gyerek választ egy tárgyat, és arról csak ő mond történetet.

- Mindegyik gyerek választ egy tárgyat, az első a sajátjáról mond egy mondatot, majd átadja a mellette ülő gyereknek, aki elmondja azt, amit a társa mondott, majd hozzátesz a saját tárgyáról egy mondatot, és továbbadja mindkét tárgyat a harmadik társának, aki elismétli az előtte elmondott két mondatot, és ő is hozzátesz egy mondatot. Ugyanez folytatódik a negyedik gyermekkel is. Maximum négy gyerekkel, és csak nagyobbaknak ajánlom ezt a változatot.

#### 4. Az óvónő története

Az óvónő történetet mond a gyerekeknek arról, hol jártak együtt. Ez lehet közeli séta vagy bármilyen kirándulás emléke. A valós történetbe néha belesző valótlanságot, és aki ezt észreveszi, dobbantással vagy tapssal jelzi, és kijavíthatja az óvónő történetét.

### C) Mozgásos szabályjátékok

*A mozgásos szabályjátékok fejlesztik a mozgáskoordinációt, a motoros képességeket, segítenek tájékozódni a térben, a cselekvés helyszínén. Együttes mozgás esetén fejlesztik a szociális képességeket, az együttműködést, az egymásra figyelést, az udvariasságot, valamint a társas magatartást. Fejlesztik a ritmikus mozgást.*

A gyermekek szívesen vesznek részt a mozgásos játékokban, hiszen nagy a mozgásigényük, a mozgás számukra örömet jelent.

*„A mozgásos szabályjátékoknak nagyon jó helyszíne a természeti környezet, amely lehet az óvoda udvara, kertje vagy akár a közeli kiserdő. Ezekon a helyszíneken »eszközként« használhatják a természet élettelen és élő alkotóelemeit (kőzetek, fák, bokrok, virágok stb.).”<sup>3</sup>*

#### 1. Giliszta mozgása

A gyermekek vállfogással, behajlított karral egymás mögé állnak. Az első gyermek kicsit előrelép, ezáltal a második gyermeknek a karja nyújtott helyzetbe kerül. Ekkor ő is lép egy kicsit előre, utána a harmadik gyermek, és így tovább, amíg az utolsó gyermek is nem lépett. Ekkor az óvónő jelez, hogy az elől álló gyermek újból kezdheti. A lépegetés mindaddig folytatódik, amíg eléri a kijelölt célt.

<sup>3</sup> Bihariné Dr. Krekó Ilona – Légler Judit – Kanczler Gyuláné dr.: *Az óvodai környezeti nevelés módszertana*. ELTE TÓFK, 2003., 19.

## 2. Így megy a százlábú

A gyermekek kissé terpeszben állnak, egymás mögött vállfogással. Az első gyermek megemeli a jobb lábát, picit előbbre teszi. Először csak a sarkát teszi le, majd az egész talpa érinti a földet. Amikor az első gyerek letette a jobb lábát, a második akkor indul el, ugyanúgy, mint az előtte lévő, és folytatódik a mozgás végig a soron. Amikor már mindenki letette a jobb lábát kicsit előre, akkor kezdődik ugyanaz a mozgás, de a másik oldalon. Az óvónő segít abban, hogy mikor melyik oldalon induljon be a láb mozgása. Így haladnak előre, amíg elérik a kijelölt célt.

A mozgást lehetőleg felnőttek mutassák be, és ajánlatos addig 3-4 gyermekkel végezni a gyakorlatot, amíg meg nem tanulják.

## 3. Így megy az ezerlábú

A játék menete megegyezik az előzőekkel, csak két-két gyerek mozdul egyszerre, mert az ezerlábú is két pár lábbal lép egy-egy oldalon. Ez nagy koncentrációt igényel, és összehangolt mozgást. Csak fejlettebb gyerekekkel tudjuk játszani.

## 4. Araszol a hernyó

A gyermekek körbe ülnek, egymáshoz közel lévő székeken. Alaposan figyeljék meg, hol ülnek. Megfogják mindkét szomszédjuk kezét, és megbeszélte jelre egyszerre felállnak, lépnek egyet balra, és leülnek a következő székre. Újabb jelzésre ismét felállnak, balra lépnek, leülnek. Ez addig folytatódik, amíg vissza nem érnek a székhöz. Az óvónő jelzései egyenletes ütemben szólalnak meg. Első ízben lassan, majd a következő körben gyorsabban, azután még gyorsabban. Ahol elszakad a kör, az a gyermek kiesik a játékból. Egy széket is ki kell ilyenkor tenni, és úgy folytatódik a játék.

## 5. Siklik a kígyó

A gyermekek párban kört alakítanak, és szembefordulnak egymással. Elengedik egymás kezét. Akik kívül állnak, mindkét tenyerüket mellmagasságban maguk előtt tartják. A belső körben állók megérintik a párjuk jobb, majd a bal kezét, és a következő gyermek elé lépnek egyet jobbra. Így lépnek mindig egyet jobbra, ismételve ugyanazt a mozgást, amíg vissza nem érnek a párjukhoz. Ekkor megállnak. Ezután ők tartják a két tenyerüket maguk elé, és a külső kör indul el, de ellenkező irányba. Ugyanúgy járnak el, mint a társaik. Ha ők is visszaértek, kezdődik előlről a játék. Segíthet kezdetben az óvónő szóbeli irányítással.

## **6. A méhek virágport gyűjtenek**

A gyermekek a méhek, akik röpködnek a virágos réten. Amikor az óvónő elkiáltja magát, mond egy számot, és a méhek annyian alkotnak kört, és egy képzeletbeli virág köré leguggolnak. Aki nem fért be a körbe, vagy akik nem a megfelelő számban alkottak kört, kiesnek a játékból. A megbeszélt jelre elengedik egymás kezét, és újra röpködnek. Lehet játszani úgy is, hogy senki nem esik ki a játékból, ekkor az óvónő figyel arra, hogy olyan számot mondjon, amely maradék nélkül bontja meg a gyermekek számát.

PÉLDÁUL:

- Ha 12 gyermek játszik, mondhat 2-3-4-6-12-t, váltakozva.
- Ha 13 gyermek játszik, mondhat kettőt és hármat, vagyis lehet együtt két vagy három gyermek is.

## **7. Alkossunk élő fát!**

Két gyermek összekapaszkodik (ha sokan játsszák, lehet három gyermek is), ők a fa közepét alkotják, ami támasztja a fát. Ekörül 4-5 gyermek arccal kifelé kört alkot. Megfogják egymás kezét, ez lesz az a gyűrű, amely a gyökérből a lombba szállítja a táplálékot. Ezen kívül még egy kör van, 2-3 gyermekkel több, mint a belső körben, ez a kör szembefordulva áll a belső körrel. Ez a kör a fa kérge, amely védi a fát a kártevőktől. Egy gyermek a kártevő, mondjuk a szű, amely be akar hatolni a fa belsejébe. A legkülső körben álló játékosok elzárják a rést, így megakadályozzák a szűt abban, hogy behatoljon a fa belsejébe.

Nehezíteni lehet játékot, ha két szűt választunk.

## **8. Találd ki, milyen állat?**

A gyermekek körben állnak, előzetesen megállapodnak abban, hogyan utánoz három egymás mellett álló gyermek egyszerre egy-egy állatot. Az óvónő a kör közepén áll. Hirtelen rámutat egy gyermekre, és mond egy állatot azok közül, amelyek mozgásának utánzásában korábban megállapodtak. A megnevezett állat mozgását nemcsak az a gyermek mutatja, akire az óvónő rámutat, hanem a két, oldalt mellette álló gyerek is. Aki téveszt, az kiáll a játékból. Először legyen próbajáték, amíg megértik a feladatot.

PÉLDÁUL:

- „Elefánt” – mondja az óvónő. Ekkor, akire rámutat, kicsit előrehajol, két kezét összekulcsolva maga előtt lóbálja, mint az elefánt az ormányát. A két, oldalt álló gyermek a karjaival kört formálva a középső gyermek feje mellett az elefánt fülét mutatja.
- „Oroszlán” – mondja az óvónő. Ekkor a középben álló gyermek viczorít, hangot is adhat. A mellette álló gyermekek egymással szembefordulva, mindkét kezüket megfogják, és a középben álló gyermek feje köré tartják, az lesz az oroszlán sörénye.

A gyermekekkel közösen lehet kitalálni szellemes megoldásokat.

### **9. Szarvasbikák**

A szarvasbikákat megszemélyesítő 2-2 gyermek szemben áll egymással. Krétával rajzolt vagy szalag leragasztásával készült csík választja el őket egymástól. Ez jelzi a két bika felségterületét. A játékosok a kezüket hátul összekulcsolják, a homlokukat összeérintik, és a megbeszélte jelre megpróbálják a másikat a homlokukkal eltolni. Akinek sikerül átlépnie a másik bika területére, az a győztes. A győztes bikák azután egymással is mérkőznek, mindaddig, amíg csak ketten maradnak a porondon. Az a legerősebb bika, aki mindenkit legyőzött.

### **10. Civakodó fekete rigók**

A két-két rigót megszemélyesítő gyermek szemben áll egymással, erős, 30–40 cm-es fonal két végét tartják. A fonal a giliszta. Az győz, akinek sikerül elhúzni a másiktól a gilisztát. A legerősebb rigót lehet keresni, az előző játékban leírtak szerint.

### **11. Csigá „futó” verseny**

Két gyermek hasal egy-egy gördeszkán, hátukon egy nagyobb méretű párna van. Ők a csigák, akiknek az egyik vonaltól a másikig úgy kell eljutniuk, hogy kézzel segítik az előrehaladásukat, de a lábukat nem tehetik le a földre, és a házukat sem veszíthetik el. Aki elveszíti a házat, vissza kell érte mennie. Az a győztes, aki először a célba ér.

Ha nincs gördeszka, két tornapadon, karhúzással haladnak végig a versenyzők.

Amennyiben ismerik a gyermekek ismernek csigákról szóló éneket pl. Gryllus Vilmos: „Lassan jár a csigabiga” dalát, a többi gyermek a verseny közben énekelheti. Lehet a szabály az, hogy az éneklés ütemének megfelelően haladhatnak a „csigák”. Aki nem tartja az ütemet, visszamegy a kiindulási pontra.

Nehezíteni lehet még azzal is, hogy a dalt hol lassabban, hol gyorsabban énekeljük.

### **12. Neked küldöm**

A gyermekek kézfogással laza körben állnak. Egy gyermek az egyik társa nevét mondja, és hozzáteszi: „Neked küldöm.” Ekkor csak az egyik oldalon álló gyerek kezét szorítja meg, de nem lehet tudni, hogy a jobb vagy a bal oldalon álló társa kezével indítja-e a mozdulatsort. Aki kapta a szorítást, az továbbadja, most már ugyanabba az irányba. Ha elér a címzetthez, ő nem adja tovább, hanem szól: „Megkaptam.” A következőt a leírtakhoz hasonlóan ő indítja el.

Tisztázni kell a játék megkezdése előtt, hogy senki ne szólaljon meg, ha érzi a társa kezének szorítását, és lehetőleg test- vagy arcjátékkal se jelezze.

### **13. Hullámverés**

A gyermekek kézfogással laza körben állnak. Először „szellő” fodrozza a vizet. Az óvónő úgy indítja a mozgást, hogy csak csuklójánál emeli fel a mellette álló gyermek kezét, aki azt továbbadja a mellette álló társának. Így megy végig a fodrozódás, amíg vissza nem ér az óvónőhöz. Erősödik a szél, a víz mozgása is erősödik, most már a könyök is megemelkedik. A mozdulat ugyanúgy ér végig. Most már viharossá válik a szél, a víz nagy hullámokat vet, vállból emelkedik meg a kar. Amikor a gyermekek már jól ismerik a játékot, nem kell megállni, a mozdulat több körön tart végig. Lehet először szóban is jelezni, milyen erősségű a víz mozgása, de lehet hang nélkül is indítani. Ez nagyobb figyelmet igényel a gyermekektől. Váltani is lehet közben a hullámverés erősségét, ettől még izgalmasabb lesz a játék.



### III. SZENZITÍV (ÉRZÉKELÉST FEJLESZTŐ) JÁTÉKOK

*„Az emberiség, fejlődésének korai szakaszában szinte még együtt lélegzett környezetével, a legfontosabb törvényszerűségeket a természetből merítette.”<sup>4</sup>*

Ma már inkább az tapasztalható, hogy

*„Az ember, különösen a városlakó, egyre kevésbé él együtt a természettel. Reggel inkább a rádióból hallgatja meg, süt-e a nap, semmint az ablakon kitekintve győződne meg erről.”<sup>5</sup>*

Nem figyelünk eléggé a külvilág ingereire, pedig a környezetünk az érzékszerveinken keresztül „szól” hozzánk, már az anyaméhben is, és születésünktől kezdve.

Gondoljunk csak az újszülöttekre, akik ajkukkal tapintják az édesanyjuk emlőit, majd a körülöttük lévő tárgyakkal is hasonlóan ismerkednek. Hallják a hangokat, látják a tárgyakat, érzik a szagokat, illatokat.

Nekünk, óvónőknek feladatunk, hogy ezt a „nyelvet”, a percepciót fejlesszük, hogy érzékenyítsük a szemüket, fülüket, és egyéb érzékszerveiket a külvilág ingereire. Ez az alapja az észlelésnek, a közvetlen tapasztalásnak, vagyis a tanulásnak.

*„A gondolkodás és tanulás fejlődése egy fához hasonlítható, amelyen az alapvető képességek és készségek a gyökér és a törzs szintjén képzelhetők el. Minden tanulási és gondolkodási művelet előfeltétele az ingerek befogadásához szükséges figyelmi szint. Az állatvilágból hozott példa szerint a házat őrző kutya a fülét hegyezi, a fejét emelgeti, éber és kész minden zaj felfogására. Ez az éberségi szint a „gondolkodás-tanulás fa” gyökereinél helyezhető el.*

*... A törzsben sorakoznak mindazok az alapvető képességek, amelyekből a gallyak magasra törhetnek, azaz, amelyek lehetővé teszik az észlelteket (látottak, hallottak, érzettek) felvételét, feldolgozását...”<sup>6</sup>*

A szenzitív játékok gyűjtésének igénye a Lehoczki János által vezetett „Szenzitív környezetpedagógia” továbbképzés elvégzése után alakult ki bennem. Sok ötletet

<sup>4</sup> Tarján Gábor: *Mindennapi hagyomány*. Mezőgazdasági Kiadó, Budapest, 1984. 7.

<sup>5</sup> Herczeg Éva – Vojnits András: *Időjós állatvilág*. Natura Kiadó, Budapest, 1981. 148.

<sup>6</sup> Sedlak, Franz – Sindelar, Brigitte dr.: *De jó, már én is tudom!* Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Tanárképző Főiskola, Budapest, 2000. 15.

kaptam Jánostól, néhányat vele játszottunk. Néhány játékelemet még korábban, 1994-ben egy ausztriai tanulmányúton (*A környezeti nevelés módszertani tanfolyama*) tanultam.

A játékokat aszerint csoportosítottam, mely érzékszerv működését veszik hangsúlyozottan igénybe. Tudjuk, hogy az ingerek komplexen hatnak, de célzottan kiemelten fejlesztenek egy-egy területet.

## A) Látást fejlesztő játékok

*A játékok fejlesztik a látásérzékelést, a megfigyelőképességet, a szándékos figyelmet, a keresztcsatornák működését, a téri irányok, relációk érzékelését. A gyerekek megtanulják segítségével felfedezni a külvilág látható, apróbb részleteit. Erősödnek az érzelmek, az akarat tényezők.*

### 1. Mozgó világ

Kemény kartonon vágunk egy gyűrű, illetve egy gyufásdoboz méretű nyílást. Ez a „fényképezőgép”, amit minden gyermek a kezében tart.

Szétszélednek a terepen, és a fényképezőgép segítségével „lefotóznak” valamit, ami mozog.

Ez lehet béka ugrása, madár repülése, fa ágának lengedezése, bármi.

Aki talált valami mozgót, visszatér az óvónőhöz, és megsúgja, mit fotózott le. Amikor mindenki visszatért, körben leülnek, és sorban eljuttatják amit láttak, a többiek pedig megpróbálják kitalálni.

### 2. Felhőles

A gyerekek hanyatt fekvésben figyelik a felhők formáját, mozgását, haladásuk irányát. Megadott jelre felállnak, és elindulnak abba az irányba, amerre a felhő haladt.

Elsimított homokba pálcikával lerajzolják a felhő formáját, megnézik, kié hasonlít a legjobban ahhoz, amit láttak.

### 3. Állati kövek

A játékban résztvevő gyermekek fele olyan kavicsot keres, amely szerinte valamilyen állatra hasonlít. Egyenként megsúgják az óvónőnek, mit találtak, majd társaiknak megmutatják. Aki kitalálta, mire hasonlít a kavics, megfogja a kezét annak a pajtásának, aki felmutatta a kavicsot. Azok voltak az ügyesek, akiknek sikerült így párt találni. Az újrakezdésnél szerepcseré van.

#### 4. *Mesélő fakérgék*

A játsszó gyermekeket 3-3 fős csapatokra osztjuk, és minden csapat választ magának két fát. Azt körbejárják, megbeszélik, hogy a kéreg mintázata között milyen ismert tárgyat, élőlényt „látanak”. Krétával azt körberajzolják. A megadott idő leteltével a csoportok egymásnak megmutogatják, mit találtak. Az a csapat győz, akinek az adott időn belül a legtöbb, valamihez „hasonló” ábrát sikerült találnia a fák kérgén.

#### 5. *Visszajött a levél*

A gyerekek keresnek maguknak egy lehullott falevelet. Körbe állnak, és mindenki alaposan megfigyeli a választott levelét. Az óvónő jelzésére mindig jobbra átadják a kezükben lévő levelet, balról fogadják az újabbat. Az óvónő nehezíti a feladatot azzal, hogy időnként két jelzés között két gyermeket megnevez, akik helyet cserélnek. Aki a hozzá visszajutott levélben felismerni véli a sajátját, szól: „visszajött a levelem”, és kiáll a körből. Addig folytatódik a játék a kisebbedő körrel, amíg mindenkinek vissza nem tér a levele.

#### VÁLTOZAT

Játszható kavicsokkal, magokkal, ami éppen található a környezetünkben.

#### 6. *Állatok szemével látunk*

- Úgy látunk, mint a legyek: 3-4 cm-es kötegekbe kötött szívószálat tart minden gyerek az egyik szeméhez úgy, hogy azok vége legyen a szem előtt. Azon keresztül néz, a másik szemét becsukja. Így kell elmenni a kb. 3-4 méterre lévő asztalhoz, amelyen kis tálcán almaszeletek vannak. Ha odaér, és megtalálja a tálcát, egy szelet almát elvehet, és megeheti.
- Úgy látunk, mint a baglyok éjjel: Színes műanyag irattartóból készült álarcot kötünk a játékosok szeme elé, vagy maguk fogják azt a szemük előtt. Így lehet a 4-5 méterre lévő fészekbe visszamenni.
- Úgy látunk, mint a csigák: Négyszeresen hajtogatott (16 rétegű) celofánpapír álarcot kapnak a gyerekek. Mindenkinek adott időn belül kell kiválogatnia azonos mennyiségű diót, azonos mennyiségű gesztenye közül.
- Úgy látunk, mint a földigiliszták: A gyerekek az óvónővel szemben helyezkednek el, és becsukják a szemüket. Az óvónő a villany felkapcsolásával jelzi, ha elindulhatnak felé, de a szemüket nem nyithatják ki. Ha a villanyt lekapcsolja az óvónő, meg kell állni. Akik eltévesztik a szabályt, kiesnek a játékból. Addig tart a játék, amíg minden gyerek elér az óvónőhöz.

## **7. Békavadászat**

A gyerekek az egyik kezükben szívószálat tartanak, az a gólya csőre. A másik kezüket hátra teszik. Egy nagyobb edényt megtöltünk vízzel, amelynek az alján több kavicsot helyezünk el, egymástól kisebb-nagyobb távolságban. Ezek a békák, akik a víz alá bújtak el a gólya elől.

A gyerekek az edényt körbeállják (csak annyian, hogy egymást ne zavarják).

A szívószállal meg kell érinteni a kavicsot. Amit sikerült megérinteni, azt kiveheti a játékos. Adott időn belül lehet vadászni, aki a legtöbbet fogta, az a győztes. Az óvónő figyeli a szabályok betartását.

## **8. Fényképezés**

Párban játsszák a gyermekek. Az egyik a fényképezőgép, a másik a fényképezés. A fényképezést játszó gyerek előtt áll a másik játékos. Aki hátul áll, megfogja a társa vállát, aki elől áll, becsukja a szemét. A hátul álló szóval irányítja társát, mennyit lépjen előre, jobbra vagy balra, illetve álljon meg. Ekkor a fejét irányítja le vagy föl, abba az irányba, amit szeretne lefényképezni, vagyis a kamerával láttatni. Ha beállította, a fejére teszi a kezét, erre a jelre az elől álló játékos kinyitja a szemét, vagyis exponál. Aki hátul áll, ötig számol, majd szembefordulnak egymással, és a „fényképezőgép” elmondja, mit látott. Ha sikerült a kép, vagyis megegyezett azzal, amit a fényképezés akart, jó volt a beállítás. Ha nem, megbeszéljük, mit szeretett volna fotózni. Így kölcsönösen informálják egymást a környezetükben található tárgyakról. Ezután szerepet cserélnek.

## **9. Mi változott meg?**

Egy behatárolt terepen tárgyakat rendezünk el. Megbeszéljük, mit látunk. A gyerekek elfordulnak, ez alatt az óvónő megváltoztatja az egyik tárgy helyét. Visszafordulnak, és aki tudja, megnevezi a változást, majd visszaállítják az eredeti állapotot. A következő változtató az a gyerek lehet, aki először találta ki, mi változott meg.

## **10. Ismerj magadra!**

A gyerekek körben állnak. Az óvónő kitalált történetet mond egy gyerekről. Beszélő olyan külső jegyeket, amelyek jellemzőek arra a játékosra (haj-, szemszín, ruházat stb.). Az a gyerek, aki magára ismer, feláll, vagy ha valamelyik társa ismer rá, megnevezi, és akkor is feláll. Ellenőrzik, hogy igaz-e a történet, ami róla szólt.

A játék folytatódik egy másik gyerekről szóló történettel.

## VÁLTOZAT

Az óvónő mondja, álljanak fel azok a gyerekek, akiknek van piros szín a ruhájukban. Akik felállnak, azoknak ellenőrizzük, hogy valóban van-e piros szín valahol az öltözékükben.

Leülnek, és folytatódik a játék. Lehet mondani olyat is, hogy azok álljanak fel, akiknek barna a hajuk, csíkos a zoknijuk, hosszú a hajuk stb. Minden esetben látható jellemzőt kell mondani.

### **11. Csalafinta ruhák**

A gyerekek körbe állnak, jól megfigyelik egymást. Kifordulnak a körből, és valamit változtatnak a ruházatukon. (Ki- vagy begombolnak egy gombot, betűrik vagy kihúzzák a nadrágból az inget, vagy csak annak egy részét, egyik zoknijukat letűrik stb.) Megadott jelre egyszerre fordulnak vissza, és visszaállítják egymás ruháját, úgy ahogy előzőleg volt. Nem kell jelentkezni, bárki mondhatja, mit vett észre.

### **12. Nyomkereső**

A játékban résztvevő gyermekek 3-4 fős csoportokban egy kidőlt fához mennek, tüzetesen megvizsgálják, megbeszélik, milyen élőlényt vagy annak nyomait fedezik fel rajta. Visszamennek az óvónőhöz, és megmondják, mit láttak. Ezt az óvónő felírja. A többiek távol állnak, nem hallják, mit sorolnak fel a csoport tagjai. Most az újabb csoport teszi ugyanazt. Amikor minden csoport befejezte a vizsgálódást, az óvónő kihirdeti az eredményt. Az a csapat győz, akiknek tagjai a legtöbbet találtak. Közös ellenőrzik azokat. Ha az óvónő még mást is észrevesz, megmutatja a gyerekeknek. (Találhatnak gombát, rovarot, szújáratot, mohát stb.)

### **13. Elveszített tárgyak**

Több ismert tárgyat az óvónő felmutat a gyermekeknek, és ők megnevezik, mit látnak. Ezt követően a szabadban, kijelölt területen az óvónő elrejtja a tárgyakat úgy, hogy csak kis rész látszódjon belőlük. Addig a gyermekek eltakarják a szemüket, vagy elfordulnak. A játékosok szétszélednek, keresgetnek.

Ha egy tárgyat megtaláltak, visszamennek a kiindulópontra. Egy gyermek csak egy tárgyat vihet „haza”. Amikor mindenki visszatért, sorra megmutatják a többieknek, ki mit talált meg, és hol.

Lehet nehezíteni a feladatot azzal, hogy a keresgélés közben meg kell figyelniük, látnak-e valami rendkívüli dolgot, valami érdekeset, bármit, amit társaiknak megmutatnának. Annak a helyét jól megjegyzik. Amikor visszatérnek mindannyian a kiindulópontra, azt is elmondják, milyen érdekes „valamit” fedeztek fel. Odavezetik a társaikat, és egymásnak meg is mutatják azokat.

## B) Hallást fejlesztő játékok

*A játékok fejlesztik a hallásérzékelést, a hangok differenciálását, a szándékos figyelmet, a keresztszatórnák működését, a téri irányok érzékelését. A gyerekek megtanulják segítségükkel felfedezni a külvilág hallható, apróbb részleteit. Erősödnek az érzelmek, az akaratú tényezők.*

### 1. Hangirányjelző

A gyerekek körbe ülnek, és az ölkébe hajtják a fejüket. Az óvónő hangtalanul odamegy ahhoz a tárgyhoz, amivel zajt kelt, majd visszasettenkedik a helyére. A gyerekek akkor emelhetik fel a fejüket, amikor szól az óvónő, hogy „szabad”. Ekkor, aki tudja, mivel keltett zajt az óvónő, jelentkezik, és megmutatja. (Lehet szekrény vagy bejárati ajtó nyitása, csukása, fiók ki-be húzása, asztalon kopogás, bármi.)

#### VÁLTOZAT

Egy helyben marad mindenki, az óvónő is. A gyerekek végig csukott szemmel maradnak, és a jobb kezükkel abba az irányba mutatnak, ahonnan azt a hangot hallják, amit az óvónő megnevez.

Például: gyerekhang, autó zaja, vonatfütyty, madárfütyty, kalapálás stb. (Éppen azt, amit a környezetben lehet hallani.)

### 2. Hangtérkép

A gyerekek az udvaron szétszóródnak, leülnek, és csukott szemmel fülelnek. (Ha lehetséges lefekszenek a fűbe.)

A járműveket, madarakat, férfit, nőt, gyereket ábrázoló képek közül kiválogatják azokat, amelyeknek a hangját hallották. Egy lapon, amelyiknek a közepén egy kör van (ebben a körben jelképesen ők állnak) nyílakat húznak abba az irányba, amerről a hangokat hallották. Elhelyezik a kiválasztott képeket a megfelelő helyre.

Változat: megpróbálják lerajzolni a kör köré a lapra az irányoknak megfelelően azt, aminek a hangját hallották.

### **3. Kismalacok és a farkas**

Egy gyereknek bekötjük a szemét, ő a farkas. A többi gyermek kismalac, a farkas körül helyezkednek el. Az óvónő a koca, aki rőf-rőf-rőf-rőf hangokkal hívja a kicsinyeit. A kicsinyei szintén négy rőfögéssel válaszolnak, de senki nem mozdul el a helyéről. A farkas a hangok alapján próbálja megfogni a kismalacokat. Akit megtalált és megérintett, az kiáll a játékból.

### **4. Jön a vihar**

A gyerekek a terep egyik szélén felsorakoznak. Az óvónő a hátuk mögött jelzi a vihar közeledtét, két fadarab összeütögetésével. A gyerekek hazasietnek (kijelölt helyre) csendben lépegetve, hogy meghallják, mikor jelez az óvónő. Addig lépegethetnek a kijelölt hely felé, amíg hallják a jelzést. Ha az abbamarad, mozdulatlanul megállnak, ha meghallják, újra elindulnak. Aki téveszt, és nem áll meg azonnal vagy nem indul azonnal, kiesik a játékból.

### **5. Pingvincsalád**

A gyerekek párt választanak maguknak, megbeszélik, ki lesz az anyuka vagy apuka, és ki lesz a gyermek. Az anya vagy az apa hátulról átöleli gyermekét, és úgy totyognak be a pingvinóvodába. (A pingvinek is így védik a kicsinyeiket a hidegtől.) Délután jönnek a szülők a kicsinyeikért, akik háttal állnak az ajtónak. Az óvónő rámutat egy szülőre, aki megszólal: „Gyere, kisfiam (kislányom)”. Aki felismeri a szülője hangját, megfordul, odamegy hozzá, és átölelve egymást, hazatotyognak. Folytatódik a játék. Aki nem ismeri fel a szülője hangját, az nem tud hazamenni.

### **6. Hangutánzás**

Egy gyermek csukott szemmel, háttal ül a többieknek. Az óvónő választ egy másik gyermeket, aki a kártyák közül húz egyet. A kártyákon állatok képe van. Utánozza az állat hangját, a hunyónak ki kell találnia, ki az, aki megszólalt. Ha kitalálta, a társa ül le hallgatózni. Folytatódik a játék.

## 7. Tücsökzene

A gyermekek körbe ülnek Az óvónő egy rovar megnevezésével elindítja egy gyermeknél a hangutánzást. Az első gyerektől átveszi a mellette ülő, de ahol szünet van, ott a gyermek nem mondja ki, amit a társa elindított, csak a harmadik, vagy negyedik. (Attól függ, mit utánoznak.) Előtte ezt a gyermekekkel tisztázni szükséges.

PÉLDÁUL:

- Házi tücsök hangja: cirip-szünet-cirip-szünet-cirip-szünet... Minden második gyermek mondja, a hallgató gyermek a „szünet”. (Nagyon kell egymásra figyelniük.)
- Mezei tücsök hangja: cirip-cirip-szünet-cirip-cirip-szünet... Ekkor minden harmadik gyermeknek kell hallgatnia.
- Sáska hangja: zsipp-zsipp-zsipp-zsipp... folyamatosan. Ekkor minden gyermek mondja egyszer, hogy zsipp.
- Kabóca hangja: zizizizizizizizi... folyamatosan. Ezt a hangot az átadó gyermek is tovább mondja, végül mindenki egyszerre mondja, zi.

## 8. Hangverseny

Az óvónő egy gyermek háta mögött hangszert szólaltat meg. A gyermeknek ki kell találnia, melyik hangszer hangját hallotta. Ha jól ismerik már a hangszerek hangját, választ az óvónő segítőtársakat, és egyszerre 2-3 hangszert szólaltatnak meg egy időben. Mindegyiket meg kell neveznie a háttal álló gyereknek.

VÁLTOZAT

Különböző anyagból készült tárgyakat szólaltatunk meg. A feladat ugyanaz, mint az előzőnél.

PÉLDÁUL

- üvegpoharat,
- fakockát,
- fém evőeszközt,
- papírt zörgetünk,
- műanyag edényt ütögetünk.



### 9. Találd el, ki vagyok?

Egy gyermek az óvónő ölében huny, a többiek körben ülnek. Akire az óvónő rámutat, az a hunyó mögé áll, és azt mondja: Találd el, ki vagyok? A hunyó a pajtása nevét mondja, ha kitalálja. Most a kérdező lesz a hunyó. Folytatódik a játék, lehetőleg addig, amíg minden gyermekre sor kerül.

Nehezíteni lehet a feladatot azzal, hogy a gyermekek énekelve kérdeznek, vagy elváltoztatják a hangjukat.

### 10. Postások

A résztvevők körbe ülnek. Az óvónő vagy egy gyermek küld hangpostát. Az útvonal mindig balról jobb irányba halad. A feladó a mellette álló gyermeknek a fülébe súg egy szót, aki továbbadja a következő gyermeknek, és így megy tovább, amíg végig nem ér. Az utolsó gyermek hangosan kimondja a hallott szót, a feladó megmondja, hogy valóban azt a szót adta-e postára. Most egy másik gyerek lesz a feladó.

#### VÁLTOZAT

Egy utasítást indít el a feladó, amely egyszerű cselekvésre szólítja fel azt a gyermeket, aki utolsóként kapja meg az üzenetet. Az a gyermek szó nélkül feláll, és végrehajtja az utasítást. (Például: „Állj fel, és nyisd ki az ajtót, majd csukd be!”, vagy „Vakard meg a fejed!”.) A feladó elmondja, ezt akarta-e.

### 11. Zeneszóval

Halkan szól a zene, az óvónő rövid, kitalált történetet mond, amelybe beleszövi egy-egy gyermek nevét. Aki meghallja a nevét, az feláll, és a játék végéig állva marad. Addig szól a történet, amíg már mindenki áll. Egymást figyelmeztetni nem szabad. Aki nem veszi észre, hogy elhangzott a neve, az kiesik a játékból.

#### VÁLTOZATOK

- Ugyanaz, mint az előző, de nem gyermekek nevét szövi az óvónő a történetbe, hanem állatok vagy növények neveit. Előre megbeszéljük, hogy milyen szó elhangzása esetén kell felállni. Például a megbeszélte „varázsszó” a tulipán. Csak akkor állhatnak fel, ha azt hallják, miközben több virág neve is elhangzik a történetben. Aki téveszt, kiesik a játékból.
- Ugyanaz, mint az előző, de a gyermekek a játék előtt azonos kártyacsomagot kapnak, abból kell kivenniük azokat a képeket, aminek a nevét hallották. Az

elhangzás szerinti sorba kell rakni a történet végén a képeket. A csoport fejlettsége határozza meg, hány képet lehet gyűjteni, és milyen hosszú legyen a történet.

### **12. Zenélő kavicsok**

A gyermekek körbe állnak, mindenkinél 2-2 kavics van. Behunyják a szemüket, és az óvónő a hátuk mögött csendben körbejár. Akinek megérinti a hátát, az elkezd összeütögetni a kavicsot. Ne a közvetlen egymás mellett állók hátát érintsük meg. Ha már mindenki ütögeti a kavicsot, picit várunk, és újra elindulunk körbe. Akinek megérintjük a hátát, immár másodszor, az abba hagyja a kavicsok összeütögetését. Amikor már csend lesz, kinyithatják a szemüket. Közben beszélni nem szabad, de a játék befejeztével megkérdezhetjük, mi jutott eszükbe, amikor csukva volt a szemük.

### **13. Beszélő állatok**

A kiválasztott gyermek az óvónő fülébe súgja, milyen állat hangját akarja utánozni. A hang alapján a többiek kitalálják. Aki tudja, kézfeltartással jelzi.

Az óvónő egy gyermeket megkérdez. Ha jól válaszol, ő lesz a következő hang bemutatója. Ügyelni kell arra, hogy minden gyerek sorra kerüljön.

### **14. Hangfolyam**

Egy gyermek egy állat hangját utánozza, a mellette ülő átveszi tőle, majd a következő, és így tovább, amíg vissza nem ér az indítóhoz. Amikor visszaérkezik, egy kis ideig csend lesz, majd egy másik gyerekre mutat az óvónő, aki egy újabb állat hangját indítja. A játék menete ugyanaz, mint az előbb.

### **VÁLTOZAT**

Mindkét irányba indul a hang, de senki nem hagyja abba, aki átvette. Aki már átvette a hangot, az feláll. Amikor már mindenki áll, akkor elhallgatnak, majd leülnek a gyermekek, ezután újból indulhat a játék, másik állat hangjának utánzásával.

### **15. Állatok szállítása hajóval**

A hajóra állatok szállnak fel. (Szőnyeg vagy az udvaron kijelölt hely lehet a hajó.) A hajóra egy keskeny palló vezet fel a víz fölé. (Krétával rajzolt vagy ragasz-

tószalaggal kijelölt keskeny út.) Először a négy lábú állatok mehetnek fel sorban, egyenként utánozzák valamelyik állat hangját. Akinek sikerült, és a többiek kitalálják, melyik állatot utánozta, az felmehet. Ha a palló mellé lép, vízbe esett. Miután kimászott a vízből, a sor végére kerül, újra kell jönnie.

Mindenkinek nagyon kell figyelnie, mert ugyanazt az állatot nem lehet utánozni. Kiesik a játékból az, aki olyan állat hangját utánozta, ami már a hajón van, aki nem négy lábút utánozott, és az is, aki másodszor is vízbe esik.

Változat sokféle lehet, például:

- háziállat hangját kell utánozni (mindegy hány lába van),
- madárhangot kell utánozni.

## C) Szaglást fejlesztő játékok

*A játékok fejlesztik a szaglásérzékelést, a különféle szagok, illatok megismerését, differenciálását. A gyerekek megtanulják segítségével a szag, az illat alapján élőlények, tárgyak, anyagok azonosítását. Erősödnek az érzelmek, az akarati tényezők.*

### 1. Szimatoló

Olyan illatanyagokat használjunk, amelyeket a gyerekek már korábbról ismernek. A gyermekek körbe ülnek. Szemüket becsukják. Az óvónő egy tálcán kis edénykékben különböző illatú anyagokat visz körbe. A gyermekek jobb kézfejére ken egy keveset fültisztító pálcikával. A gyermek megszaglássza, és az óvónő fülébe súgja, minek érzi az illatát. Ha helyesen felel, egy korongot kap jutalmul. Az óvónő továbbmegy. Ha végigért, kezdődik előlről másik illattal, de ebben az esetben a bal kézfejre ken illatot. Ez ismétlődik a jobb tenyérbe, majd bal tenyérbe. Az a győztes, aki többet eltalált.

Egyszerre csak 4-5 gyermekkel játsszuk, de lehet egyszerre csak egy gyermekkel. Ebben az esetben egymás után kapja meg mindenki a négyféle illatmintát.

Illatminta lehet: őrölt fahéj, ecet, citrom héja, őrölt kömény stb.

### 2. Gyógyító illatok

A játékvezető (az óvónő) az árus, a gyerekek egyenként gyógynövényeket vásárolnak tőle, az óvoda kertjéből gyűjtött, megszáritott, ismert gyógynövényeket. Mindenki kiválaszt egy szálat, összemorzsolja a kezében, és megszagolja. Ha felismeri az illatáról, megnevezi. Ha nem sikerül neki, akkor a társai segíthetnek.

### 3. Útjelző

Két gyermek áll egymás mellett. Az egyik gyerek kezében egy pohárban tiszta víz, a másikéban egy pohárban ecet van. A tiszta vizet tartó gyermek mellett van a forrás, a másik gyermek mellett a hazafelé vezető út van. A gyermekekkel ezt megbeszéli az óvónő, majd hátat fordítanak a két pajtásuknak. Nem tudják, kinél van a tiszta víz, illetve kinél az ecet. Az óvónő egyenként hívja a *vándort*, aki hangosan megmondja, hogy haza szeretne-e menni, vagy szomjas, és a forrást keresi. Odamegy mindkét pohárhoz, beleszagol, és elindul az egyik irányba. Ha helyesen döntött ott marad, ha nem, kiesik a játékból. A következő vándort szólítja az óvónő, addig, amíg mindenki célba nem ér.

### 4. Párkereső

A játzó csoportot kettő vagy négy, páros számú csoportokra osztjuk. A csoportok számától függően 1-1 vagy 2-2 csoportnak a tenyerébe szagmintákat teszünk, ügyelve arra, hogy mindkét csoportnál azonos számú szagminta legyen.

A két (vagy több) csoport tagjai az illat szerint keresnek párt maguknak.

Nehezíthetjük a játékot azzal, hogy többféle szagmintát alkalmazunk. Például 10 gyermek esetében ötfélét. Így nehezebb a pár megtalálása, mert csak egy-egy összeillő illat van. Aki nem találja meg a párját, kiesik a játékból. Nedves törülközővel megtörlik a kezüket a gyermekek, majd szárazzal, és a játék addig ismételhető, amíg a gyermekek legalább négyen vannak. Ők a győztesek. Amennyiben mindenki megtalálja a párját, mindenki győztes.

Ezzel indíthatunk egy másik páros játékot is. Ebben az esetben csak egyszer játsszuk el.

### 5. Eltévedt kiskutyák

Kötelet feszítünk ki egy fától 2-3 irányba. A kötelek utakat jelölnek, de csak az vezet haza, amelyiknek a végét kölnivel illatosítottuk. A gyerekek háttal állnak annak a fának, ahonnan az útelágazás kezdődik, hogy ne láthassák, hogy a társaik merre indulnak. Az óvónő a kötelek másik végénél áll.

A kutyamama (óvónő) hívja egyenként fiait: „Vau, vau, gyere haza, Tomi kiskutyám!” A Tomi nevű (gyermek), kiskutyá válaszol: „Vau, vau, megyek!” Megszimatolja a kötelek végét, és egyet kiválaszt, amelyiken hazaindul, odamegy az óvónőhöz. Aki jól választotta meg hazafelé az utat, kap egy korongot, aki nem, nem kap semmit. A korongot a markukban tartják, hogy ne lássa senki. Nem szabad megszólalni, állnak, figyelik a társaik választását. Amikor mindenki elér az óvónőhöz, megnézik, kinek van korongja, vagyis ki választott helyesen utat.

Nehezíteni lehet több kötél kifeszítésével, valamint több illatanyag elhelyezésével, ebben az esetben meg kell állapodni az elején, melyik illat vezet haza. Hasonló illattal még nehezebb a választás.

## 6. Illatozó dobozok

Gyufásdobozokba tett vattára különböző illatokat itatunk vagy szórunk. Egy gyermeknek bekötjük a szemét, egy másik egyenként kinyitja a dobozokat, és megszagoltatja a társával. Amit helyesen talál ki, azt jobb oldalra teszi le, amelyiket nem, azt balra. A végén együtt megszámlálják, mennyit sikerült kitalálnia a játékosnak. Amit nem ismert fel, még egyszer megszagolhatja, most már nyitott szemmel. Szerepcserével folytatódik a játék.

A doboz tetejére ragasztott szimbolikus képek segítik a nyitogató gyereket abban, hogy a választ ellenőrizze, és ez egyben biztosíték arra, hogy nem téveszt ő sem.

Például szimbólum képek lehetnek:

- nagy üveg – ecethez,
- kis üveg – kölnihez,
- dió – szárított, morzsolt diófa levélhez,
- citrom – reszelt citromhéjhoz vagy szárított, morzsolt citromfűhöz,
- fakéreg – fahéjhoz.

## VÁLTOZAT

Ugyanúgy dobozokban elkészítünk illatmintákat, de mindegyikből kettőt. Az egyik készleten nincs szimbolikus kép. Meg kell keresni mindegyiknek a párját. Ezzel egy gyermek is játszhat.

## 7. Illatösvény

A hangyák illatösvényen találnak haza. A gyerekek hangyák lesznek. Mindenki kimegy a szobából addig, amíg az óvónő az 5-6 erős, azonos illatot árasztó kis edényt eldugja különböző helyekre. Bejöhetnek a kis hangyák, akik keresik a hangyabolyt. Aki megtalálta a bejáratot (illatforrást), hazatalált. Beül a bolyba. Egy bejáraton csak egy hangya mehet be, a többiek tovább keresgélnek. Addig folytatódik a keresés, amíg elő nem kerül az összes illatforrás. Ekkor azok, akik nem találtak, újra kimennek, és más helyekre dugja az óvónő, vagy akár a gyerekek a kis edénykéket, és kezdődik a játék előlről. Mindaddig folytatódhat a játék, amíg mindenki haza nem talál.

## 8. Találd ki, hol jártam?

Az óvónő egyszerű, rövid történetet mond, de nem árulja el a történet helyszínét. Azt a gyerekeknek kell kitalálniuk egy kis tüllezscskóban lévő illatanyagról. Játshatjuk úgy is, hogy minden gyerek a kezébe kap egyet a történet megkezdése előtt, és végig szimatolhat, de úgyis, hogy egyet a történet végén visz körbe az óvónő. A gyermekek mindkét esetben csendben hallgatják végig a rövid történetet, és az óvónő fülébe súgják a választ. Az óvónő csak igennel vagy nemmel értékeli, hogy eltalálták-e a helyszínt.

### PÉLDA A TÖRTÉNETEKRE, ILLETVE A HELYSZÍNEKRE

- Képzeljétek el, egy százlábú felmászott a lábamra. Belebújt a zoknimba, mert nem szeret világosban lenni. Hol jártam? Az illatanyag az avar, a helyes válasz, erdőben.
- Két lepke kergetőzött körülöttem. Szerettem volna megnézni jobban a szárnyukon lévő mintákat, de úgy cikáztak, hogy nem láttam jól. Megfogni pedig nem lehet őket, mert akkor megsérülnek, és el is pusztulhatnak. Hol jártam? Az illatanyag a rózsaszirm, a helyes válasz, virágoskertben.
- Gyönyörködtem a szép nagyra nőtt növényekben. Arra gondoltam, hogy haza is vihetek majd belőle. Hol jártam? Az illatanyag a petrezselyem zöldje felvagdosva, a helyes válasz, zöldségeskertben.

Járhatunk még a gyógynövényes kertben (az illatanyag a menta) vagy gyümölcsös kertben (az illatanyag az alma feldarabolva). Olyan helyszíneket találjunk ki, amelyekről a gyermekeknek van tapasztalata.

## D) Tapintást fejlesztő játékok

*A játékok fejlesztik a tapintásérzékelést, a finommozgást, a keresztcsatornák működését, a téri kiterjedések érzékelését. A gyerekek megtanulják segítségével felfedezni a külvilág tapintható, apróbb részleteit.*

### 1. Jön a farkas

Szalagokkal vagy krétával utakat jelölünk ki. A gyerekek párban állnak, egymás mögé. Aki hátul áll, ujjával társa hátára rajzolja, hogy az egyenes, a kanyargós, a jobbra vagy a balra kanyarodó úton induljon-e, hogy a farkassal ne találkozzon. Beszéddel nem szabad irányítani. Aki a helyes utat választotta, visszamegy a társához, és szerepet cserélnek. A társa ellenőrzi, hogy valóban jó utat választott-e. Ha nem, kiesnek a játékból.

## VÁLTOZAT

A terepen akkora kör, négyzet, téglalap, háromszög alakú formákat rajzolunk, amelybe több gyermek is be tud állni. A játék menete ugyanaz, mint az előző, de most a felszínre rajzolt formák a házat jelentik, ahová a farkas elől be lehet menekülni. Mindenki abba, amilyen formát a hátára „rajzolt” a társa.

## 2. Szobrászat

A gyermekek párban felállnak. Egyikük, aki a szobrász lesz, jól megfigyeli a társát, aki a szobor. Végigtapogatja a fejét, a nyakát, a felsőtestét. Ezt követően bekötjük a szemét. A társaik sorban eléjárulnak, végigtapogathatja őket, és ha rátalál a szobrára, szól, hogy megtaláltam a szobrom. Megszólalni közben nem lehet. Nyitott szemmel ellenőrizheti, valóban megtalálta-e. Ha nem, tovább folytatódik a játék.

## VÁLTOZAT TÖBB GYERMEK ESETÉN

Párba állnak, megegyeznek, ki lesz a szobor, illetve a szobrász. A szobrászok kört alkotnak, és bekötjük a szemüket. A szobrok a körön belül szemben állnak a szobrászokkal, és akit már végigtapogatott az, aki előtt állt, jobbra továbblép a következő szobrász elé. Aki rátalált a szobrára, szóval jelez, majd megnézheti. Ha jó a választás, mindketten kiállnak a körből. Addig folytatódik a játék, amíg rá nem talált mindenki a saját szobrára. Szerepcserével a játék újra kezdődik.

## 3. Egyik néma, másik vak

A gyermekek párt keresnek maguknak, egyikük lesz a vak, ő becsukja a szemét. A másik lesz a néma. Ők testvérek, akik együtt mennek haza az óvodából. A néma úgy vezeti a társát, hogy melléáll, belekarol, és a karjával irányítja, mikor milyen irányba kell mennie. Az otthonuk ott van, ahol az óvónő áll, de kijelölhetünk más célt is.

Nehezíteni lehet a játékot azzal, hogy a cél valaminek a megkerülésével érhető el. Ha megérkeznek a célhoz, szerepcserével megismétlik a játékot.

## VÁLTOZAT

A testvérek szemben állnak egymással, és a tenyerüket összeérintik. Az irányítás így történik. Ez nehezebb, mert az irányító hátrafelé lépked.

#### **4. Keresem az ebédem**

Több vászonzacskóba magokat rejtünk el, egy-egy zacskóba azonosakat. Annyi részt hagyunk csak a szájánál, hogy a gyermekek keze beleférjen. Előtte megbeszéljük, miket rejt a zsák, és ki mit szeretne ebédelni azok közül. Minden gyereknek mást kell választania.

Az óvónő összekeveri a zsákokat, mindenki kap egyet, és tapogatja, mi lehet benne. Elárulni másnak nem szabad a zsák tartalmát. Ha megtalálta azt, amit előzőleg választott, akkor megtartja a játék végéig, ha nem az van benne, akkor beleteszi az odakészített kosárba. Kivesz egy másikat, és azt tapogatja. Egymás kezéből nem szabad a zacskókat kivenni. Azok győznek, akik megtalálják a saját ebédjüket.

#### **5. A hörcsög eleséget gyűjt**

Egy nagyobb edénybe különféle magokat (egyféléből több magot) öntünk össze, amit letakarunk egy nagy kendővel. Előtte a játékosok megnézik, milyen magok vannak az edényben, és választanak, hogy mit akarnak gyűjteni. Minden gyermek csak egyféle magot választhat. Az edényt körbeállják, úgy nyúlnak bele, hogy ne lássák a tartalmát. Aki rátalált az általa választott magra, azt kiveszi, és maga elé teszi, majd újból keresgél.

#### **VÁLTOZAT**

A nyúl gyűjt eleséget zöldségféléből.

#### **6. Szakadék fölött**

Nagyobb térben játszhatjuk, ahol több fa van egymás közelében. Lehet kiránduláson is, ebben az esetben olyan terepet kell választani, ahol a közlekedést nagyobb kőzetdarabok nem akadályozzák.

Vastag kötelet erősítünk a fákhöz, zezugosan. Ez a kötélt vezeti az úton a kirándulókat. Beesteledett, sötét van, nem látunk. Bekötjük a gyerekek szemét, és úgy indulnak el, hogy a kötelet megfogják a kiindulópontnál, az óvónő segítségével. A kötélt vezeti őket át a mély szakadék fölött. Kis szünetekkel indítjuk a játékosokat, hogy a lassúbbaknak is legyen idejük, hogy ne ütközzenek össze. Akik végigértek, levehetik a szemükről a kendőt, és visszamennek az óvónőhöz.



### **7. Párkereső**

Különböző formájú apróbb tárgyakat helyezünk el az asztalon, mindegyikből kettőt. Letakarjuk egy terítővel. 3-4 gyerek leül az asztal mellé, és benyúl a terítő alá. Tapogatva keres két azonos tárgyat, amelyeket csak akkor vehet elő, ha már mind a kettő nála van, és elmondja a tárgy jellemzőit (gömbölyű, hosszúkás, vékony stb.). Ha sikeresen oldották meg a feladatot, újra benyúlhatnak keresgélni, ha nem, akkor vissza kell tenniük a tárgyat. Az győz, aki adott idő alatt a legtöbbet gyűjtötte be.

### **8. Sima, érdes**

Eltérő érdességű csiszolóvászonból azonos méretű kártyákat készítünk. Közé keverünk ugyanolyan méretű sima lapot is. Egy gyermek szemét bekötjük, aki tapintással szétválogatja a simát az érdestől. Feladatul adhatjuk azt is, hogy az érdeseket rakja sorrendbe a legfinomabbtól a legérdesebbig.

### **9. Puha, kemény**

A játék azonos az előzővel, csak eltérő keménységű tárgyakat rejtünk takaró alá. Azokat kell tapintással sorba rendezni, a legpuhábbtól a legkeményebbig.

### **10. Hideg, meleg**

A játék azonos az előzővel, csak eltérő hőmérsékletű vízzel megtöltött lezárt kis üvegeket takarunk le, és azokat kell a lehidegebbtől a legmelegebbig sorba rendezni.

### **11. Nehéz, könnyű**

A játék azonos az előzővel, csak eltérő súlyú tárgyakat takarunk le, és azokat kell a legkönnyebbtől a legnehezebbig sorba rendezni.

### **12. Kicsi, nagy**

A játék azonos az előzővel, csak eltérő méretű azonos formákat takarunk le, és azokat kell a legkisebbtől a legnagyobbig sorba rendezni.

## E) Ízlelést fejlesztő játékok

*A játékok fejlesztik az ízlelés érzékelését, az ízek differenciálását. A gyerekek képessé válnak azonosítani különféle, emberi fogyasztásra alkalmas élelmiszereket ízleléssel.*

### 1. Lepkék

A gyermekek a lepkék, a szájukban szívószál van. Azzal tudnak táplálkozni úgy, mint a lepkék, a pödör nyelvükkel. Tisztára mosott Ráma margarinos dobozokba különböző ízű folyadékot tegyünk. A doboz tetejére ragasztott cédulára írjuk rá a tartalom nevét, hogy könnyebben ellenőrizhessük a gyermek választát. (Lehet a dobozokban kakaó, tea, citromlé, narancslé, tiszta víz stb.) A dobozokat szétszórva helyezzük el a térben, ahol a lepkék röpködnek, nektárt keresnek. Megbeszéltek jelre a dobozokhoz leszállnak, de egy dobozhoz csak egy lepke szállhat le. A szívószálat a doboz tetején lévő kis nyílásba úgy szabad belenyomniuk, hogy a kezük hátul van, azzal nem segíthetnek. Aki talált nektárt, és megkóstolta, azt meg kell neveznie. Ha helyesen válaszolt, megihatja, ha akarja. Ha nem találta ki, még egyszer belekóstolhat, és javíthat.

„Becsaphatjuk” őket azzal, hogy néhány üres dobozt is elhelyezünk, de felirat azon is legyen. A játék ismételhető, amíg kedvük van hozzá.

### 2. Mókusok

A gyerekek mókusokká változnak át. Becsukják a szemüket, és ekkor az óvónő az előre tálcán elkészített magok közül egyet-egyet a kinyújtott nyelvükre ejt. A magok elfogyasztása után nevezzék meg, mit ettek. (Tisztított napraforgómag, pisztácia, dió, mogyoró, tökmag, mandula.) Aki nem találta el, nyitott szemmel kivehet egyet a tálcáról, és úgy kóstolja meg. A játék befejezése után a tálcát körbeállják, és elszemezzetik a magokat.

### 3. Medvék

A játék azonos az előzővel, csak magok helyett gyümölcsfalatkák vannak a tálcán, amelyekbe szúrjunk fogvájókat. Annak a segítségével teszi az óvónő a falatkákat a gyermekek szájába. Az eszköz elkészítésébe a gyerekeket is bevonhatjuk, ők is beleszurkálhatják a fogvájókat a gyümölcsdarabokba. (Természetesen alapos kézmosás után.)

#### 4. *Kecskék*

A játék azonos az előzővel, csak nyers zöldségfélékkel játsszuk.

#### 5. *Mókusok, medvék és kecskék etetése*

A térben kijelölünk egy helyet barlangnak a medvék, egyet legelőnek a kecskék, valamint egy fát a mókusok részére. A játék megegyezik az előző három játékban leírtakkal, csak mindhárom eseségből készítünk a tálcára. A gyermekek nem tudják, mit kapnak enni, nem is szabad megnevezniük, hanem a táplálékot fogyasztó állat fő tartózkodási helyére kell állniuk. A magot evő játékosoknak a fához (mókusok), a gyümölcsöt evőknek a barlangba (medvék), a zöldséget evőknek pedig a legelőre (kecskék).

## FELHASZNÁLT IRODALOM

- Báthory Zoltán – Falus Iván (főszerk.): *Pedagógiai Lexikon* II. kötet. Keraban Könyvkiadó, Budapest, 1997.
- Bihariné Dr. Krekó Ilona – Légler Judit – Kanczler Gyuláné Dr.: *Az óvodai környezeti nevelés módszertana*. ELTE TÓFK, 200
- Herczeg Éva – Vojnits András: *Időjós élővilág*. Natura Kiadó, Budapest, 1981.
- Dr. Fejes Erzsébet – Kanczler Gyuláné Dr.: *A természet ünnepei*. Kincs Könyvkiadó, Szombathely, 1999.
- Dr. Fejes Erzsébet – Kanczler Gyuláné Dr.: *Mesélő természet*. Kincs Könyvkiadó, Szombathely, 1995. (Második, átdolgozott kiadás)
- Kézen fogva a gyerekekkel a természetben*. Magyar Környezeti Nevelés Egyesület, 1998.
- Lohri, F. – Schwyter, A.: *Találkozunk az erdőben!* Öko-Fórum Alapítvány, Budapest 2002.
- Labancz Györgyi: *Óvodások környezeti nevelése*. Réce füzetek 5. Alapítvány a Magyarországi Környezeti Nevelésért, Budapest 1998.
- Lehoczky János: *Iskola a természetben, avagy a környezeti nevelés gyakorlata*. RAABE Kiadó, Budapest 1998.
- Papst, Susanne – Braun, Christian: *Környezeti nevelés szobában és szabadban*. Jász-Nagykun-Szolnok Megyei Pedagógiai Intézet, Szolnok, 1993.
- Sedlak, Franz – Sindelar, Brigitte dr.: *De jó, már én is tudom!* Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Tanárképző Főiskola, Budapest, 2000.
- Tarján Gábor: *Mindennapi hagyomány*. Mezőgazdasági Kiadó, Budapest, 1984.



**Az eltérő fejlődésű és képességű gyerekek a világot, annak megismerését nagyon sokféle úton, időben eltérő módon fogják fel: van, aki a zene útján; van, aki a kezével; van, aki ... másképp. Ezek a kötetek nem pusztán tanulási segédanyagok, hanem a sokféle, változatos módszerű, megoldásmenetű és szintű utak bejárásához adnak ötleteket.**

**A kötetek – *Bábjáték, Kiegészítő segédlet, Néphagyomány, Zenevarázs* – összefüggő, ám önállóan is használható anyagok.**