



Tartalomjegyzék

08

01

1. A KÖNYV FELÉPÍTÉSE ÉS A JÁTÉKOK JELLEMZŐI

1.1. Bevezetés

11

1.2. Játékok az értelmi (kognitív) fejlesztés érdekében

11

1.3. Játékok az érzelmi és szociális (affektív) fejlesztés érdekében

12

1.4. Oktatás-módszertani ajánlások

15

1.5. A könyvben szereplő játékok leírásának felépítése

22

02

2. JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

2.1. Játékok az értelmi (kognitív) fejlesztés érdekében

22

Kalandpedagógia és játék

30

Figyelmet és koncentrációt igénylő játékok

32

2.2. Játékok az érzelmi és szociális (affektív) fejlesztés érdekében

36

Kooperatív játékok

36

Bizalmi játékok

39

Együttműködési lehetőségek futófeladatokban

45

Játékok lufival

46

Lepedős játékok labdával

48

Frizbijjátékok

51

Méta jellegű játékok

54

Golyós játékok

55

Inkluzív, befogadásra érzékenyítő játékok

57

66

IRODALOMJEGYZÉK

67

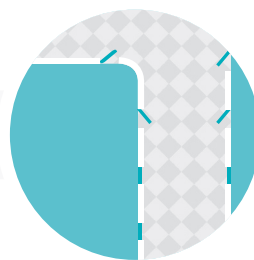
SZERZŐK

következményeket megtanulja kezelni a gyermek, hogy megértse a sportszerű magatartást és az ellenfelekkel szembeni megbecsülés fontosságát, a versenytársak tiszteletét, először a szociális kompetenciáinak kell magas szintre kerülnie [5]. A kooperatív játékok ebben az oktató-nevelő feladatban kínálnak nagyszerű lehetőségeket.

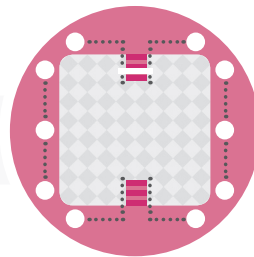
Könyvünkkel hozzá kívánunk járulni ahhoz is, hogy a nem szokványos helyszíneken (például osztályterem, aula, folyosó, közpark) is hangulatos, és hasznos testnevelés-órák szerveződjenek. Tudatosan törekedtünk olyan játékok összegyűjtésére, amelyek alternatív helyszíneken is jól játszhatók. A rendszerezés érdekében piktogramok vonulnak végig az egyes játékok, játékos feladatok leírásai mellett. A piktogramok arra utalnak, hogy elsősorban mely helyszíneken javasoljuk az adott játékot játszani. Fontos azonban rámutatnunk, hogy a kisebb térben játszható játékok (például folyosón, osztályteremben) természetesen nagyobb térben, vagyis más helyszíneken is játszhatók.

Az alternatív helyszínek sok esetben lehetőséget teremtenek érdekes eszközök alkalmazására is. A játékok összegyűjtésekor, átalakításakor, megalkotásakor számos olyan eszközzel kínálunk feladatokat, amelyek nem szokványosak, ugyanakkor élményszerű és hasznos mozgásos tevékenységekre adnak lehetőséget. A különböző labdák, a lufi, a lepedő/ernyő, a guruló deszka, a frizbi tapasztalatunk szerint minden korosztályban önmagukban motivációs erővel bírnak, ezzel segítve a tanulók pozitív hozzáállását az iskolai testneveléshez.

FOLYOSÓ



AULA



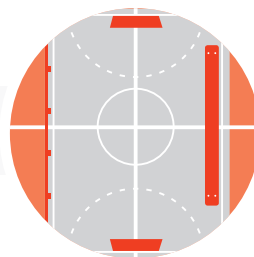
OSZTÁLYTEREM










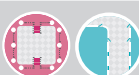
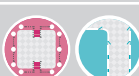
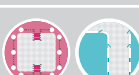








PARK/LIGET



TORNATEREM



1. ábra: A játékhelyszínek jelölésére használt piktogramok

JÁTÉK NEVE	JÁTÉK SORSZÁMA	HELYSZÍN	ESZKÖZÖK	EMOCIONÁLIS, SZOCIÁLIS, KOGNITÍV TANULÁSI LEHETŐSÉGEK	
Gyurmamelegítés	1		3 csomag gyurma	kooperáció kreativitás testtudat	
Három testrész	2			figyelem kreativitás testtudat	✓
Pulzusszámláló	3			figyelem önkontroll testtudat	✓
Másfél millió lépés Magyarországon	4		a megyék nevei cédulákon	döntéshozatal problémamegoldás	
Pontos idő	5		jelzőeszközök a cél- területekhez	döntéshozatal problémamegoldás	
Rajzolj betűket/ számokat!	6		szabadon választható	problémamegoldás térpercepció	
Alkossatok betűket/ számokat!	7			problémamegoldás testtudat térpercepció	
Számkártyák	8		számkártyák	problémamegoldás figyelem vizuális érzékelés	
Csapatmatek	9		A/4-es vagy korong alakú számkártyák	döntéshozatal problémamegoldás kooperáció	✓
Számos csoportalakítás	10			problémamegoldás kooperáció figyelem vizuális érzékelés	
Négyszögfogó	11			problémamegoldás kooperáció csapatépítés	
Alakzatfutások	12			figyelem vizuális érzékelés térpercepció	
Memóriaséta	13		papír, írószer	problémamegoldás verbális kommunikáció kreativitás	✓
Titkos üzenet	14		üzenetkártyák csapatonként	figyelem kooperáció verbális kommunikáció	
Természetvadász	15		gyűjtőlista, papírzacskó	figyelem kreativitás kooperáció	
Kesztyűs	16		1-2 db kesztyű, rongy, teniszlabda	döntéshozatal figyelem önkontroll	
„Simon” mondja	17			döntéshozatal figyelem verbális kommunikáció testtudat	

Variáció(k)

- A játék egyszerűbb variációja, amikor egy-egy tanuló/pár csak azonos számokat gyűjthet. Ehhez az azonos számokból 8-10 darabot kell elszórni a területen.
- Csak páros vagy páratlan számokat gyűjthetnek a gyerekek.
- Olyan számokat kell összegyűjteni, amelyek összege (különbsége, szorzata) egy előre meghatározott szám.

- A játék természetesen játszható bármilyen egyéb képpel. Meg kell találni az adott természeti élőhelyen élő állatokat (például tengeri állatok, erdő állatai), vagy szavakat kell alkotni betűkből.

Módszertani ajánlások, megjegyzések

- ▶ Ismertessük tanítványainkkal, hogy melyik a legnagyobb szám, és hogy egy-egy számból található-e több példány is.



2. kép: Számkártyák

Lepedős játékok labdával

Az alábbiakban lepedővel, vetítővászonnal, terítővel játszható játékokat mutatunk be. Sokoldalú használatuk csakis a testnevelő és a diákok kreativitásán múlik. A könyvben bemutatott példákat gondolatindítónak szánjuk. Kisebbeknek vagy kezdőknek javasoljuk a körülbelül 3×3 méteres lepedő használatát, de az eszköz mérete elérheti akár a 10 × 10 m-t is is. A lepedőket vághatjuk háromszögformára, négyszögformára vagy körformára (15. ábra). Minden saroknál egy-egy tanulóknak kell állnia. Idősebbeknél a négyszög két sarkát is foghatja egy tanuló, ha kisebb méretű a vászon, míg a fiatalabb tanulóknál növelhetjük a játékosok számát úgy, hogy egy-egy tanuló a sarkok között is, a formák oldalának közepén helyezkedik el. (Például háromszög esetén összesen 6 tanuló játszhat egy lepedővel.)

Egy délutáni foglalkozás, kézműves szakkör keretében a gyerekek maguk festhetik be a lepedőket, amely további variációk lehetőségét teremti meg. A színezés történhet koncentrikus körök mentén vagy négyzetes alakzatban, de lehet saktábla- vagy szeletelt tortaformaszerű is.



15. ábra: Kör alakú lepedőkialakítás

54. Lepedőlabda



Létszám: 3–8 fő/csoport

Eszköz: egy 3×3 m méretű lepedő, 1 db röplabda

A tanulók megfogják a lepedő egy-egy sarkát, és enyhén megfeszítik. A lepedő közepén a labda, amelyet megpróbálnak minél többször a levegőbe repíteni a lepedő segítségével.

Variáció(k)

- A cél, minél magasabbra juttatni a labdát úgy, hogy amíg az a levegőben van, addig a játékosok különböző feladatokat tudjanak végrehajtani. (Például taps a szomszédal vagy az átlós társsal esetleg lepedő alatt, helycsere a szomszédal.)
- Két labda folyamatos levegőben tartása egyszerre.
- Két labda folyamatos levegőben tartása felváltva.

Módszertani ajánlások, megjegyzések

- ▶ Hívjuk fel tanítványaink figyelmét, hogy a lepedőt egyszerre kell mozgatni, a karmunkát (lepedő leengedését és fellendítését) összehangoltan kell végrehajtani!
- ▶ Lepedőnként mindig legyen egy tanuló, aki nem a sarkát fogja a lepedőnek, hanem két sarok között helyezkedik el. A labdát (ka)t ő dobja be a lepedő közepére és miután sikerült azt játékba hozni, bekapcsolódik a végrehajtásba. Forgás (azaz szerepcsere) kötelező!



9. kép:
Lepedőlabda
két labdával



10–11. kép: Lepedőlabda

