

H. Ekler Judit, Koltai Miklós, Némethné Tóth Orsolya

Tanulási képességek fejlesztése mozgásos eszközökkel



Készült az EFOP-3.1.2-16-2016-00001
A köznevelés módszertani megújítása a végzettség nélküli
iskolaelhagyás csökkentése céljából



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

SZÉCHENYI 2020



Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

H. Ekler Judit, Koltai Miklós, Némethné Tóth Orsolya

Tanulási képességek fejlesztése mozgásos eszközökkel

Szerzők:

H. Ekler Judit, Koltai Miklós, Némethné Tóth Orsolya

Sorozatszerkesztők:

Szivák Judit, Csányi Kinga

Szerkesztő: Némethné Tóth Orsolya

Az ábrákat szerkesztette: Koltai Miklós

Lektor: Vári Péter

ISSN 2676-9174

ISBN 978-963-489-134-5 (print)

ISBN 978-963-489-135-2 (pdf)

Kiadó:

Eötvös Loránd Tudományegyetem

Budapest, 2019

Tartalom

Előszó	6
Bevezető	7
1. Az emlékezet	9
1.1. Csapj a tenyerébe!	11
1.2. Merre tovább?	15
1.3. Bábeli zűrzavar	19
1.4. Tematikus mozgássorok	24
1.5. Gimnasztikai sorozat	31
1.6. Fényképész	36
1.7. Passzolj és mondd!	39
2. A figyelem	45
2.1. Névcseré	47
2.2. Fekete-fehér, igen-nem	50
2.3. Labdahajszá	55
2.4. Kutyacsont	58
2.5. Lepedő akrobatika	62
2.6. Ritmuskopogó	70
2.7. Térd-boka-csípő-babzsák	74
2.8. Csúzli	79
2.9. Amőba csapatban	85
3. A gondolkodási képesség	89
3.1. Boltos játék	91
3.2. Csoportalkotás	94
3.3. Ki vagyok én?	97
3.4. Álljatok a karikába!	103
3.5. Anagramma zoknigombóccal	109
3.6. Fejtsd meg – oldd meg!	114
3.7. Békaugrató	118
3.8. Gyűjts” csapatban!	123
4. A szerzők bemutatása	127
5. Felhasznált irodalom	128
A játékváltozatokhoz felhasznált források	128

Előszó

Magyarország az Európa 2020 Stratégia keretében vállalta, hogy 2020-ig 10% alá csökkenti a végzettség nélküli iskolaelhagyók arányát. Az EFOP-3.1.2-16-2016-00001 azonosítószámú, „A köznevelés módszertani megújítása a végzettség nélküli iskolaelhagyás csökkentése céljából” kiemelt projekt megvalósításával közvetlenül a köznevelési intézmények szintjén van lehetőség beavatkozni a végzettség nélküli iskolaelhagyás csökkentésébe, helyi szintű, az igényeknek megfelelő programok kidolgozásával és a végrehajtás támogatásával. A projekt a pedagógiai **kultúraváltáshoz** járul hozzá a pedagógusok módszertani megerősítése, továbbképzése révén.

Az ELTE a projekt célkitűzéseivel összhangban a **Mindenki iskolája** képzéseivel és módszertani útmutatóival olyan támogató fejlesztést vállalt, ami hatékonyan járul hozzá a végzettség nélküli iskolaelhagyás prevenciójához, a pedagógusok adaptív pedagógiai szemléletének formálásához, minden tanuló esélyeinek növelését szolgáló méltányos iskolai tanulási környezet fejlesztéséhez. A problémák felismeréséhez, a válaszok megtalálásához, a megfelelő tanulási környezet kialakításához szeretnénk hasznosítható, aktuális, friss, praktikus és a mindennapokban használható és alkalmazható tudást adni. A Mindenki iskolája módszertani útmutatók segítenek a pedagógusoknak osztálytermi, illetve saját iskolájuk problémáihoz releváns, hiteles válaszokat kapni, amelyek izgalmas, újszerű és használható eszközrendszert kínálnak és amelyek megismerése kipróbálásra készíti a kollégákat. Ez a Mindenki iskolája.

Célunk olyan módszerek, eszközök használatának bemutatása, amelyek tudatos, adaptív alkalmazása az egyénre szabott tanulást, a fejlődést hatékonyan támogatja.

Egy könyv legjobb használatát mindig az olvasó fogja saját igényei, céljai alapján felfedezni saját maga számára. A könyvben szereplő módszereket, feladatokat birtokba kell venni, kiemelni a könyv lapjairól és beemelni a tanórai munkába, mert érdemes kipróbálni, alkotó módon alakítani azokat, figyelni az alkalmazás sikereit és nehézségeit, s majd a tanulságok alapján újraalkotni a tanulási helyzeteket.

Bevezető

A korai iskolaelhagyás, a tanulók lemorzsolódása közoktatásunk egyik, hacsak nem a legkomolyabb problémája. Az Európa 2020 Stratégia egyik célkitűzése az oktatást-képzést végzettség nélkül elhagyók arányának 10% alá csökkentése Magyarországon is. Módszertani kiadványunkban a pedagógiai szakmai támogatások köréből a tanulói előrehaladást támogató tevékenységek, illetve a pedagógust támogató tevékenységek témakörében kívánunk segítséget nyújtani a közoktatás 1.-6. osztályában tanító pedagógus kollégáknak. A tanulói előrehaladást támogató tevékenységek köréből különös hangsúlyt fektetünk az egyéni készség- és képességfejlesztésre, illetve tanulásmódszertani segítséget kívánunk nyújtani kollégáknak és tanulóknak egyaránt, hogy sikeresen tudják használni a mozgásban rejlő fejlesztési-fejlődési lehetőségeket (*Benczúr, 2016*).

Napjainkban paradigmaváltás előtt áll szakmánk, hiszen a gyorsulva változó világ, a megnövekedett információmennyiség, mellyel tanítványainknak (is) meg kell birkóznia, egyáltalán a tanítandó Z-, illetve alfa-generáció különleges jellemzői a különböző (rész-) képességek, melyekkel a tanulók elkezdik az első osztályt (iskolaérettség), azt indokolják, hogy az őket tanító pedagógus kollégák bővítsék módszertani tárházukat, és alkalmazkodjanak a megváltozott oktatási körülményekhez.

Különös hangsúlyt fektetünk a kipróbált módszertani játékok széleskörű, közvetlen alkalmazhatóságára. A kiadványunkban megfogalmazott játékokat több évtized gyakorlati tapasztalatai alapján, továbbgondolt változatok formájában mutatjuk be. Az alapötletek egy részét a szerzők is tanulták, olvasták, látták valahol. A források a felhasznált irodalomjegyzék végén olvashatók. A feladatok, gyakorlatok, játékok bárhol – tanterem, szabadtér – elvégezhetőek, játszhatók, minimális szerszükséglettel, nem feltétlenül testnevelés órán, hanem bármilyen más tanórán alkalmazhatók. A mozgást, mint a fejlesztés eszközt tekintik a szerzők (*Némethné Tóth O., 2010*).

Kiadványunknak célja, ahogy már említettük, a lemorzsolódás, a korai iskolaelhagyás, megelőzése azáltal, hogy felépítésében különösen nagy hangsúlyt fektet a differenciálásra, a lemaradók felkarolására a feladatok, gyakorlatok különféle nehézségi és bonyolultsági fokú változatainak megemlítésével és az egyes feladatok, gyakorlatok diagnosztikai célú alkalmazásával, felépítésével, a benne rejlő fejlesztő értékelés lehetőségeivel. Mindezek mellett lehetőség adódhat a játékok olvasása során saját ötletek kipróbálására is, alkalmazva a szerzők ötleteit a saját osztályra, tanulócsoportha, a tanított tantárgyra.

Kiadványunkban elsősorban, de nem kizárólag a tanuláshoz szükséges képességek közül az emlékezet, a figyelem és a gondolkodási képesség játékos, mozgásos fejlesztését tűztük ki célul.

A szakirodalom alapján a tanulási képességek egy összefoglaló fogalom, melybe többek között beletartozik az emlékezet, a figyelem, a gondolkodási képesség, és ezek különböző fajtái (*Atkinson, 2005*).

Régóta tudott tény, hogy a mozgás és az értelmi fejlesztés rendkívül szoros kapcsolatban állnak egymással, vagyis mozgásos gyakorlatok, feladatok végzésével kiválóan fejleszthetők a tanuláshoz (is) szükséges részképességek. A tanulási képesség (tanulásra való képesség) olyan tanult képesség, amelynek kialakulása és működése különböző személyiségbeli előfeltételektől függ és gyakorlás által, tapasztalatok szerzése közben jön létre. A tanulási képesség gyakorlás hatására, a tanulási tevékenység folyamatában fejlődésen megy át, és pedagógiai eszközökkel célirányosan fejleszthető. A tanulási képesség kialakulásában a kognitív folyamatok mellett a saját cselekvésből szerzett tapasztalatoknak, a motivációnak és az emocionális/szociális összetevőknek is meghatározó szerepük van (*Mesterházi, 1995*).

A mozgásnak, a mozgásfejlesztésnek és fejlődésnek kiemelkedően jelentős tulajdonsága, hogy – elsősorban kisgyermekkorban – közvetlen hatást gyakorol az értelmi fejlődésre. Ennek idegrendszeri alapja az, hogy a kisgyermek mozgásfejlődésével egybeesik az agyi szerkezet fejlődésének talán az egyik legfontosabb momentuma: az idegsejtek közötti kapcsolatok, a szinapszisok stabilizációja. Nagyon fontos, hogy ez a stabilizációs folyamat befolyásolható a környezeti ingerekkel. Megfelelő ingerek nélkül a funkcionális stabilizáció nem, vagy csak részben történik meg, azaz az érés (beleértve az egyes agyi tulajdonságok kialakulását is) nem lesz optimális. Egyszerűbben megfogalmazva ez azt jelenti, hogy a gondolkodás fejlettségének alapja a sokoldalú mozgásfejlesztés (*H. Ekler, 2011*).

1. Az emlékezet

A sikeres tanulási folyamathoz elengedhetetlen alapfeltétel a memória. A memória nem más, mint ingerek (élmények, gondolatok, viselkedések, mozgásválaszok, érzelmi reakciók) nyomán kialakuló tapasztalatok megőrzése az idegrendszerben. Több fajtája ismeretes, azonban e kiadvány keretei között négy fajtájáról ejtünk szót, a rövid-, a hosszútávú memóriáról, illetve a vizuális és verbális memóriáról. A rövidtávú memóriának ezt a részét, melyet egy feladat megoldásához használunk, munkamemóriának nevezzük (*Baddeley, 2010*). *Melton (1963)* alapján az emlékezetnek három szakaszát különböztetjük meg, a kódolást – elhelyezés a memóriában a tárolást – megőrzés a memóriában és az előhívást – visszanyerés a memóriából. Játékos feladatainkkal, gyakorlatainkkal elsősorban a kódolás szakaszát segítjük elő, hiszen cselekvéseken keresztül jobban kötődik, kódolódik az információ, mint csak a verbalitás útján (*Piaget, 1967*).

A mozgásos játékok segítségével a különböző ingerekre adott egyidejű – mozgásos és verbális - válaszok, az egyes mozgáselemek sorrendjének megjegyzése és reprodukálása, a tanítói instrukciókra adott mozgásos és verbális válaszok, azok mennyisége, egymásutánisága együttesen az emlékezet különböző összetevőit fejlesztik, melyek az idegrendszerben jelen levő és működő transzferhatás révén fejtik ki fejlesztő hatásukat.

Az óvodáskorra jellemző cselekvésbe ágyazott emlékezetet a vizuális emlékezet váltja, majd öt éves kor után jellemzővé válik a verbális emlékezet, ill. a szándékos emlékezet jelenléte is, melynek fejlettsége az iskolaérettség egyik feltétele is. Az emlékezet terjedelme is növekedik. (<http://eduline.hu/segedanyagtalalatok/letolt/4923>).

Az iskolai tanulás sikerességében elengedhetetlen szándékos reprodukzív emlékezet jellemzője a kisiskolás kornak. A kisiskolások emlékezetét elsősorban érzelmeik, érdekeik

határozzák meg. Mivel gondolkodási folyamataikban még a konkrét műveletek dominálnak, emlékezési folyamataikra is konkrét tartalmak, tárgyak, jelenségek jellemzőek (József, 2011).

Az emlékezet fejlesztésében módszertani ajánlasként külön kell választani a rövidtávú illetve a hosszútávú emlékezet fejlesztésére irányuló törekvéseket. Mindemellett figyelembe kell venni, hogy az emlékezetnek mely szakaszát szeretnénk javítani, a kódolást, a megőrzést, vagy az előhívást, mely mint a rövid-, mint a hosszútávú memóriának alkotóeleme. Fontos szerepe van az érzelmeknek, a lelki állapotnak az emlékképek előhívásában, a pozitív érzelmi környezetben a jó emlékek, rosszkedvűen inkább a negatív töltetű emlékképek kerülnek előtérbe. A felidőzésben sokat segíthetünk, ha a megjegyzendő tudnivalókat csoportosítjuk, illetve az ún. kontextushatás, amit kiválthat nemcsak külső – pl. hang, illat – tényező, de belső tényező is, pl. a kódolás fázisa alatti jó hangulat. A vizuális és a verbális memória fejlesztésében kiváló módszerek a képi emlékeztetők, illetve a rímeléses tanulás, főleg a kisiskolás korosztály számára. A felidőzés szakaszát nagyban elősegíti, ha a kódolás több csatornán keresztül történt, vagyis több érzékszervünk érintve volt, láttuk, hallottuk, megtapasztaltuk mozgásos feladat végzése során (Atkinson, 2005).

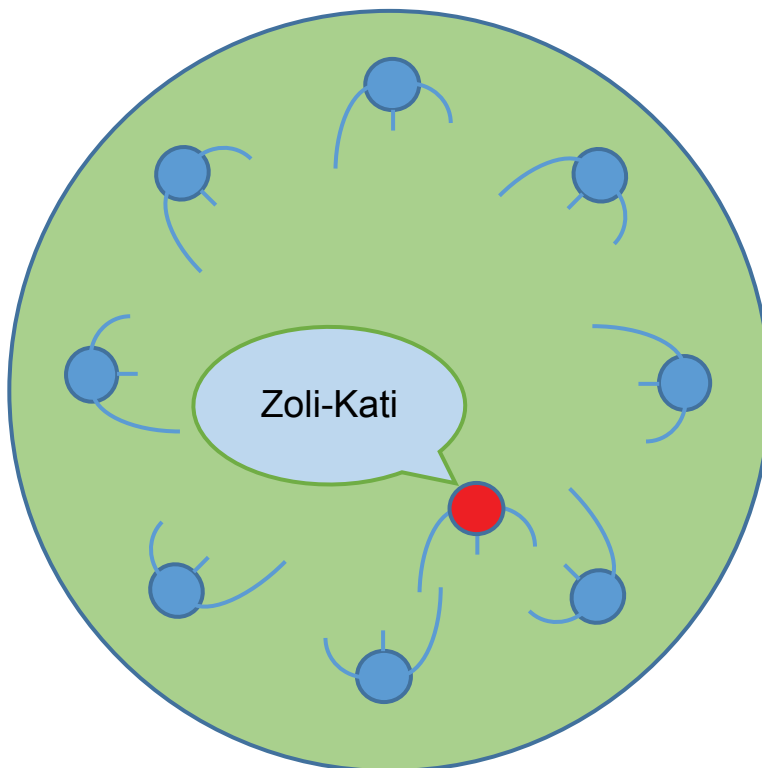
1.1. Csapj a tenyerébe!

Fő fejlesztési terület	rövidtávú emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	figyelem, reakcióidő, mozgásos válasz adása

Ajánlott korosztály: 3.-4. osztálytól

Résztevők száma: egy körben ülve, állva 6-8 tanuló

Térrajz:



Szersükséglet: nem szükséges hozzá eszköz

Térigény: tanteremben, aulában, zsibongóban, udvaron, esetleg öltözőben

A játék leírása:

A kör közepére álljon egy tanuló. A kör sugara két-három lépésnél ne legyen több. A körben ülő-álló tanulók egyik tenyerüket tartsák felfelé. A közepén álló tanuló álljon oda tetszőlegesen egy társa elé. A körben álló társnak az a feladata, hogy először kimondja a saját keresztnévét, majd egy szintén a körben játszó társa keresztnévét. A közepén álló tanuló lépjen oda a másodiknak mondott tanulóhoz, akinek szintén ez a feladata: először a saját nevét, majd egy másik társ keresztnévét kell kimondani. Ha ez nem sikerül időben, akkor a közepén álló tanuló belesaphat a körben álló tanuló tenyerébe. Ez esetben szerepcsere lesz. A tenyeretnem lehet elhúzni, vállalni kell a tenyérbecsapást.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Alakítsatok egy kört kézfogással itt a terem végében! Lépjeteek kicsit hátrébb! Mondjuk végig a keresztneveiteket, ha azonos, akkor használjuk a beceneveket, vagy más változatú nevet (pl. Dóri, Dóra, lehetőleg rövid neveket használjunk). Peti, gyere, állj be a körbe, állj oda Zoli elé. Mindenki fordítsa felfelé az egyik tenyerét. Zoli, mondd ki először a saját nevedet, aztán valamelyik körben levő társadét is, pl. Zoli-Kati. Peti, lépj oda Kati elé, akinek szintén az a feladata, hogy kimondja először a saját nevét, aztán valaki másét a körben álló tanulók közül, pl. Kati-Vera. Ha Kati mindezt gyorsan meg tudja tenni, akkor Peti lépj, ugorj oda Vera elé, akinek szintén ugyanez a feladata. Ha Kati nem tudja elég gyorsan kimondani a saját neve után egy társa nevét, akkor Peti csapjon bele Kati tenyerébe, és innentől Kati lesz az „ütő”. Vagyis álljon szembe Petivel, akinek az a feladata, hogy a saját nevének kimondása után nevezze meg egy társa nevét, Kati álljon oda a megnevezett társ elé, és csapjon a tenyerébe, ha ő nem tudja gyorsan kimondani a saját és egy másik társ nevét. A játék így folytatódik tovább.

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz-e (a játék kezdeti szakaszában) visszamondani a körben ülők neveit – munkamemória, 3.3.2., 1.4.1.
- hogy a nehezített szabályok betartása mennyire okoz gondot a tanulóknak – figyelem kiterjesztése 2.2.
- vannak-e olyan tanulók, akik a kör közepére kerülve sokáig bent maradnak az „ütő” szerepében – figyelemátkapcsolás – 2.4.

Változatok:

1.1.1.	Alakítsunk nagyobb létszámú – 8-12 tanuló – köröket, és úgy játszassuk tovább, még mindig a tanulók saját neveivel.	<p>Az alapjáték, de bővített létszámmal játszassuk, 8-12 tanuló alkosson egy kört. Ha valamelyik tanulónak túl hosszú neve van, pl. Dórottya, akkor célszerű egy rövidebb változatot használni, pl. Dóra, ebben a játékban.</p> <p><i>Ügyelni kell arra, hogy ha van(nak) esetleg olyan tanuló(k), akik sokszor állnak a kör közepén, mint „csapó”, akkor egy idő után cseréljük le ő(ke)t és nevezzünk ki másik tanulót a kör közepére.</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik a kör közepéről hamar kikerültek, és visszaállhattak a körbe, ők ügyesek voltak, mert gyorsan megtalálták a második névként mondott társukat, és gyorsabban is reagáltak, mint ők. Azok a tanulók pedig, akiknek nem jutott az eszébe hirtelen a saját neve, vagy az osztálytársa neve, és a „csapó” bele tudott csapni a tenyerébe, nekik még fejlődni kell a figyelemben és a reakcióképességben is.</i></p>
1.1.2.	Szerepcsere alkalmával addig nem ülhet le a volt „ütő”, vagy nem állhat be a társa helyére, amíg nem mondta ki saját, illetve a társ nevét.	<p>Ügyeljünk az új szabály következetes betartására, esetleg menet közbeni próbajáték játszásával.</p> <p><i>Most nagyon figyeljetelek gyerekek, hiszen nehezítettünk a szabályokon. Jól ment az előző játékban a „csapó” szerep? Ha igen, akkor most is biztos sikeres leszel, de figyelj a megváltozott szabályokra. Ha nem, kicsit besegítünk, felhívjuk a figyelmedet, amikor szükséges, a váltáskor.</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik gyorsan „kapcsoltak” és már ugrottak is a másik név elé, és a szerepcserét is ügyesen hajtották végre, ők fürgék, és nagyon figyelmesek voltak. Akiknek egy kicsit nehezebben ment mindez, nekik fejlődni kell még az új szabályok betartásában is.</i></p>

1.1.3.	<p>Más hívószavak használata, pl. növények, állatok, autók, sportágak neveivel,</p>	<p>Ha az előző két játékváltozat jól működik, akkor áttérhetünk erre a nehezítésre is, tetszőlegesen választott, más nevek választásával. Ügyelni kell arra, hogy az új neveket a játék folytatása előtt többször tanácsos végigmondani a tanulókkal, hogy legyen idejük, lehetőségük megjegyezni.</p> <p><i>Gyerekek, rövid nevet válasszatok, amit könnyen és gyorsan ki tudtok majd mondani!</i></p> <p><i>Pl.: ló, sas és ne kardfogú tigris.</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik ebben a játékban is gyorsan tudtak reagálni az új nevekre, nekik nagyon jól működik a rövidtávú emlékezetük és gyors a reakció idejük is. Akiknek nehéz volt megjegyezni az új hívószavakat, neveket, nekik még fejlődniük kell az új szavak megjegyzésében, és a reakciógyorsaságukban.</i></p>
--------	---	---

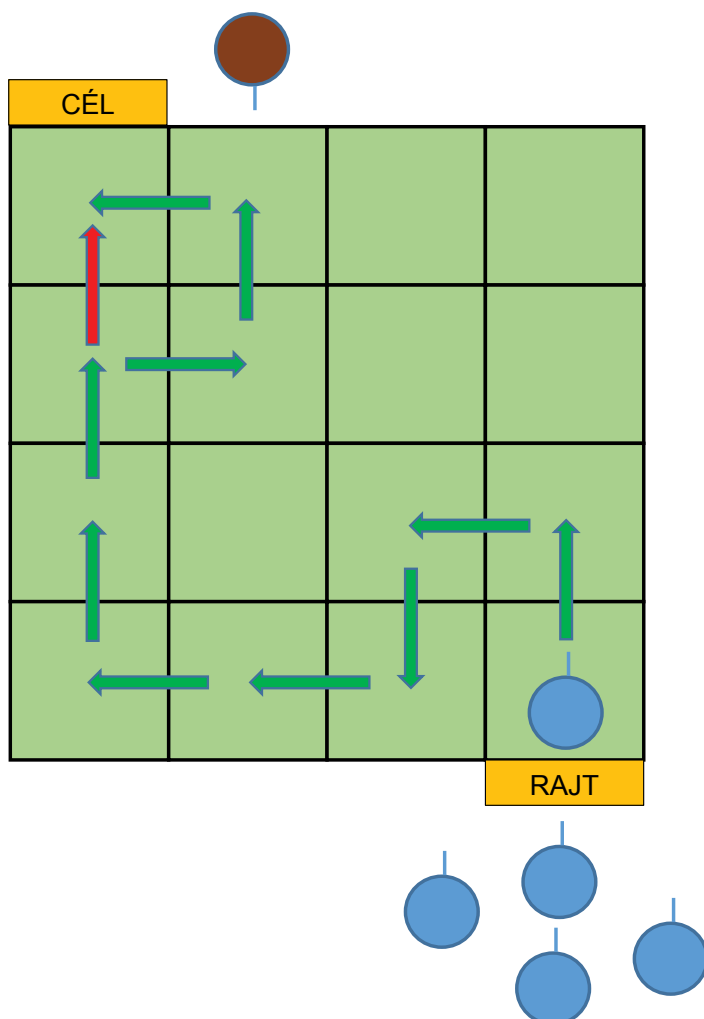
1.2. Merre tovább?

Fő fejlesztési terület	vizuális emlékezet, figyelem
A változatok további fejlesztési területei	gondolkodási képesség, téri tájékozódás

Ajánlott korosztály: 1. osztálytól

Résztevők száma: pályánként 3-5 tanuló

Térrajz:



Szükséglet: kréta, vagy karikák, vagy szigetelőszalag, vagy bóják, valamint füzet, ceruza

Térigény: udvar, tanterem, tornaterem, zsibongó, díszterem

A játék leírása:

A tanító előre készítsen el egy pályát, tetszőleges számú négyzetből rajzolva, (ragasztva szigetelőlappal, bójákkal jelezve), vagy karikákból kirakva, kezdőknek kevesebb négyzet legyen, pl. 3x3, a haladóknak, nagyobb tanulóknak 4x4, 5x5. A négyzetek akkorak legyenek, hogy a tanulók kényelmesen elférjenek belelépve, kb. 30 cm-szer 30 cm. A tanító által előre megtervezett útvonalon kell majd a tanulóknak végighaladni a következő módon: egy tanuló álljon a startnégyzetbe (jobb alsó sarok), és tetszőlegesen lépjen egyet valamelyik szomszédos négyzetbe. Ha a tanító által eltervezett útvonal szerint halad, ismét léphet egyet egészen addig, amíg az előre megrajzolt terv alapján mozog. A tanító mindig jelzi természetesen, hogy a megoldás megfelelő-e. A többi tanulónak figyelnie kell a megtett lépéseket. Ha nem jó négyzetbe lép, jöhet e a következő tanuló, aki előlről kezd, ha jól figyelt, el tud menni addig a pontig, ahol az előző tanuló tévesztett. Cél, hogy elérjék a tanító által kijelölt pályavégpontját.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Gergő, gyere, állj ide, te kezdesz. Lépj egyet!” Gergő lép egyet előre. „Jó, léphetsz még egyet.” Gergő lép egyet balra. „Ez is jó, ismét te jössz.” Gergő most előre lép. Ez nem a megtervezett útvonal szerint van, így most egy másik tanuló következik. „Ez most nem volt jó, gyere Viki, te jössz, előlről. Ugye megfigyelted Gergő első két lépését?”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- mennyire tudják a tanulók követni társuk mozgását – rövidtávú emlékezet, 1.5.1. vizuális emlékezet, 1.6.1.; megfigyelés 2.9.1.
- ha a tanulók tervezhetik meg az útvonalat, mennyire kreatívak – gondolkodási képesség 3.8.2.
- milyen hosszan tudják a tanulók az irányított figyelmüket tartani – tartós figyelem 3.8.3., összpontosítás 2.7.

Változatok:

1.2.1.	Ha a játék jól működik pl. 4x4-es pályán, készíthetünk 5x5-öst, vagy 6x6-ost is.	<p>Mivel a tanítónak előre kell készítenie az útvonalterveket, legyen több változata is a nagyobb négyzetszámú pályákra. Magasabb osztálylétszám esetén több pálya is kialakítható, több pályatervvel. Ebben az esetben meg kell neveznünk tanulókat, aki ellenőrzik társuk haladását. Vegyük előre a pályát teljesítő tanulók között azt, aki úgy ítéli meg magát, hogy nehezen tudja megfigyelni társa haladási útvonalát. A többi tanulóval hangosan ki is mondathatjuk a társuk által lépett irányokat, pl. előre, balra, megint előre, stb... <i>Figyeljétek és jegyezzétek is meg, hogy melyik négyzetbe lépett társatok, hogy az ő esetleges tévesztése esetén folytatni tudjátok a játékot az elejéről!</i></p> <p><i>Az a tanuló ér be a tanító által megtervezett pálya céljába, akár megszakítás nélkül is, aki pontosan meg tudta figyelni társai mozgását, és vissza is tudta idézni az egyes haladási irányokat. Azoknak a tanulóknak pedig, akiknek mindez nem sikerült, vagy csak többszöri neki-rugaszkodásra, még fejlődniük kell a vizuális – képi – emlékezet, és a megfigyelőképesség terén.</i></p>
--------	--	---

1.2.2.	Az alapjáték tetszőleges négyzetszámú pályán, de az útvonalakat a tanulók tervezik meg.	<p>Alakítsunk heterogén csoportokat, 3-4 főből, és bízzuk meg a tanulókat a pálya útvonalának megtervezésével. Minden tanuló legyen „tervező” is. Hasonlóan az 1.2.1. változathoz, itt is megneveztetjük a többi tanulóval társuk haladási irányát.</p> <p><i>Gyerekek, most aztán lehet változatos útvonalakat tervezni, de olyan tervezzetek, amit sikerrel tud teljesíteni a társatok. Aki lépked, neki mire kell ügyelnie? És a többieknek?</i></p> <p><i>Segíthetitek is egymást! Melyik szerep tetszett jobban, mikor voltál eredményesebb? Ha terveztél, vagy ha lépkedtél?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik a nagyobb területű pályát is sikeresen teljesítették, nagyon jó megfigyelő- és emlékezőképességgel rendelkeznek. Azok a tanulók, akik változatos pályákat tudtak tervezni, nagyon kreatívak. Akiknek lassabban, többszöri nekifutásra sikerült csak beérni, nekik még fejlődniük kell a megfigyelőképességben.</i></p> <p><i>Azok a tanulók pedig, akik túl egyszerű pályát terveztek, még a kreativitás területén kell előre lépniük.</i></p>
1.2.3.	A fenti játékok, de az átlós haladási irány is legyen tervezhető.	<p>Ha már az alapjáték sikeresen működik, lehetséges haladási irányként beemelhetjük az átlót is. Lehetőség adódik differenciálásra is, azok a tanulók, akiknek nehezebben sikerül a tanító által, vagy a társak által tervezett, közepes, vagy nagyobb pálya teljesítése, nekik kialakíthatunk egy egyszerűbb, 3x3-as változatot. Azoknak a tanulóknak, akik ügyesen teljesítenek, nekik ajánljuk a nagyobb négyzetszámú álló terület bejárását.</p>
<p>Módszertani szempontból fontos lehet hangsúlyozni, hogy a pálya teljesítése egy közös produktum, a végső sikerből mindenki kiveszi a részét, hiszen a jó megfigyelőképesség és vizuális emlékezet mellett fontos az „üttörők” szerepe is, az útvonal továbbépítése szempontjából.</p>		

1.3. Bábeli zűrzavar

Fő fejlesztési terület	emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	téri tájékozódás, figyelem megosztó képesség

Ajánlott korosztály: 3-4. osztálytól

Térrajz:



Résztevők száma: osztálylétszám

Szerszükséglet: nincs

A játék leírása:

A tanulók a teremben (vagy a rendelkezésre álló területen) szabadon mozognak, közben egy tanult vers első két sorát mondogatják, ismétlik hangosan. Miközben folyamatosan mondják a saját versüket, meg kell figyelniük, hogy a társaik melyik verset szavalják.

Az a tanuló győz, aki a játék végén több versre emlékszik, amit a társai mondtak és meg tudja mondani, hogy melyik tanulótól hallotta.

Játékidő: 5-10 perc.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Gyerekek, a mai órán a Bábeli zűrzavar című játékot fogjuk játszani.

Misi, gyere ki, megsúgom, hogy melyik verset mondd:

„Talpra magyar, hí a haza!
Itt az idő, most vagy soha!”

Anna, neked súgok egy másikat:

„Még nyílnak a völgyben a kerti virágok,
Még zöldel a nyárfa az ablak előtt,”

Most pedig álljatok egymással szembe, mondjátok és ismételjétek hangosan a saját verseteket. Miközben mondjátok a verseteket, figyeljétek arra, hogy a társatok melyik verset mondta.

Szavaljatok tagoltan és érthetően! Misi, felismerted a verset, amit Anna mondott?

Most pedig mindenki gondoljon ki egy tanult Petőfi verset, aminek az első két sorát kell folyamatosan mondogatnia séta közben. ... Aki nem tud ilyen verset, annak segíték.

Indul a játék! A teremben szabadon mozoghattok, de ügyeljétek arra, hogy minél több társatokkal találkozzatok. A játék előtt tippeljétek meg, hogy hány versre tudtok visszaemlékezni majd a végén. Az teljesít jól, aki túlszárnyalva a vállalását, több verset tud felsorolni a játék végén, mint amennyit előzetesen bevállalt. Jegyezzétek meg azt is, hogy melyik verset kitől hallottátok.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- emlékezik-e a tanuló a tanult versekre - hosszú távú emlékezet 1.7.
- tudja-e folyamatosan mondani a saját versét, miközben a társára figyel - figyelem megosztási képesség 2.3.
- vissza tud-e emlékezni a társak által mondott szövegre - munkamemória 1.1
- fel tudja-e sorolni a játék végén a hallott verseket - hosszú távú memória 1.4.7.
- emlékszik-e arra, hogy melyik szöveget melyik társától hallotta - hosszú távú memória 1.4.7.
- végre tudja-e hajtani a feladatmegoldás közben előre meghatározott mozgást vagy haladási módot - figyelem megosztási képesség 1.5.

Változatok:

1.3.1.	<p><i>Mondd egyszerre párban!</i></p> <p>Játsszuk először a játékot párokban. A párok egymással szembe álljanak, és egyszerre mondják a kigondolt szöveget.</p>	<p>Ha valamelyik tanuló nem tud önállóan kitálcálni versidézetet, akkor a tanító segíthet felidézni egy tanult szövegrészt, amit a tanuló fülébe súg, persze vigyáz arra, hogy azt a társ ne hallja meg.</p> <p><i>Mindenki tudja már, hogy milyen szöveget fog mondani a társának? Aki nem, az jöjjön ide, segítek! Indul a játék! Mindketten egyszerre mondjátok!</i></p> <p><i>Ki az, aki meg tudta jegyezni, amit a társa mondott? Ügyesek vagytok.</i></p> <p><i>Az a tanuló hajtja végre jól a feladatot, aki folyamatosan tudja mondani a saját szövegét, miközben meg tudja figyelni azt, hogy a társa mit mondott.</i></p>
1.3.2.	<p><i>Jegyezd meg a legtöbb verset!</i></p> <p>A tanulók szabadon mozognak a teremben, közben, miközben arra figyelnek, hogy minél több társukkal találkozzanak, és minél több versrészletet meg tudjanak jegyezni.</p>	<p>A játék végén az a győztes, aki a legtöbb, mások által hallott verset tud felidézni, sőt még arra is emlékszik, hogy melyiket kitől hallotta.</p> <p><i>Mit gondoltok, hány versrészletet tudtok megjegyezni a játék során? Mennyit vállaltok előre? ...</i></p> <p><i>Ki az, aki többre emlékszik, mint amit előzetesen vállalt?</i></p> <p><i>Az, aki nem tudja folyamatosan mondani a saját szöveget, miközben figyel a társra, még nem tudja kellően megosztani a figyelmét.</i></p> <p><i>Az, aki nem tud háromnál több hallott idézetet megjegyezni, a hosszú távú emlékezetében fejlesztésre szorul.</i></p>
1.3.3.	<p><i>Csak szabályosan mozoghatsz!</i></p> <p>A tanteremben való mozgás során meghatározhatjuk a haladás módját pl.: oldalazó mozgás, hátrafele mozgás, utánzó járások (pl. pókjárás).</p>	<p>Ha a tanulók nem tudták megjegyezni a társ által mondott szöveget, akkor ahhoz a társukhoz később visszatérhetnek, hogy kellően memorizálják a hallottakat.</p> <p><i>Az a tanuló, aki nem képes folyamatos, meghatározott haladás közben figyelni az általa mondott szöveg folyamatos ismétlésére és a megfelelő irányváltoztatásokra, még nem kellően tudja megosztani a figyelmét, vagy még nem megfelelő a koncentráció képessége.</i></p>

<p>1.3.4.</p>	<p>Lépd át az akadályokat! A játéktéren elhelyezhetünk azonos vagy különböző akadályokat (zsámoly, tornapad, Kölyökatlétika gátak, bóják, tornaszőnyegek...) azzal a céllal, hogy haladás közben azokat meg kell kerülni, vagy át kell lépni.</p>	<p>Ez a feladatmegoldás komplex, differenciált figyelem megosztást igényel. Külön figyelni kell a haladás irányára, módjára, a mondott szövegre, a társ által mondott szövegre. Meg kell tudni jegyezni a mások által mondott versrészt és azt is, hogy kitől hallotta. Az akadályok leküzdésének módját és a haladás módját időnként változtathatjuk (Pl.: átlépés – oldalazó mozgás, sánta róka járás – akadálykerülés). <i>A játékot nehezítjük. Mindenki fogjon meg egy tárgyat, vagy akadályt. A nagyobb eszközöket ketten. Vigyétek azokat a játékterületre és helyezétek a talajra tetszőleges irányban és távolságra. Ügyeljetek arra, hogy mindenhova kerüljön akadály.</i> <i>Akik a bonyolult mozgások és feladatmegoldások közben is folyamatosan képesek mondani a kitárlt versrészt, és emlékezni tudnak minél több társ által hallott szövegre, azok kimagasló figyelem megosztási és emlékezőképességgel rendelkeznek. Egyéni vállalás során differenciálhatunk: a tanuló maga határozhatja meg a haladás, illetve az akadályok leküzdésének módját. Ezzel elérhetjük azt, hogy minél változatosabb és differenciáltabb feladatokkal kombináljuk a játékot és egyben fejlesszük a tanulók koncentrációját.</i></p>
<p>1.3.5.</p>	<p>Utánozd a gólyát! A társakhoz érve egy lábbon kell mondani és hallgatni az információt.</p>	<p>Bekapcsoljuk a statikus egyensúlyozó képességet és ezáltal egy másik agyterületet. Ezzel növeljük a koncentrációt. Amikor megálltok a társatok előtt, csak egy lábbon állhattok, és úgy kell mondani a szöveget. Ahogy a társatokhoz értek, felváltva, egyszer bal lábbon, majd jobb lábbon kell állnotok. <i>Mit tapasztaltatok? Sikerült-e végigmondani a szöveget, illetve meghallgatni a társatokat úgy, hogy közben nem tettétek le a másik lábatokat? Figyeljük meg, hogy a tanulók képesek-e egyensúlyozás közben is eredményesen végrehajtani a feladatot!</i></p>

Tantárgyi kapcsolatok

Az alapjáték a magyar irodalom témakörhöz csatlakozik. Más tantárgyakhöz tartozó fogalmakkal is lehet játszani:

- Környezetismeret: erdei állatok tulajdonságait kell felsorolni. Meg kell tudni jegyezni a tulajdonságokat, illetve fel kell tudni ismerni az adott állatot.
- Angol nyelv: rendhagyó igék nyelvtani alakja (be – was, were – been; eat – ate – eaten...)
- Ének-zene: Ismert mai sláger (hazai vagy külföldi) első sorait vagy tanult dalokat kell énekelni.

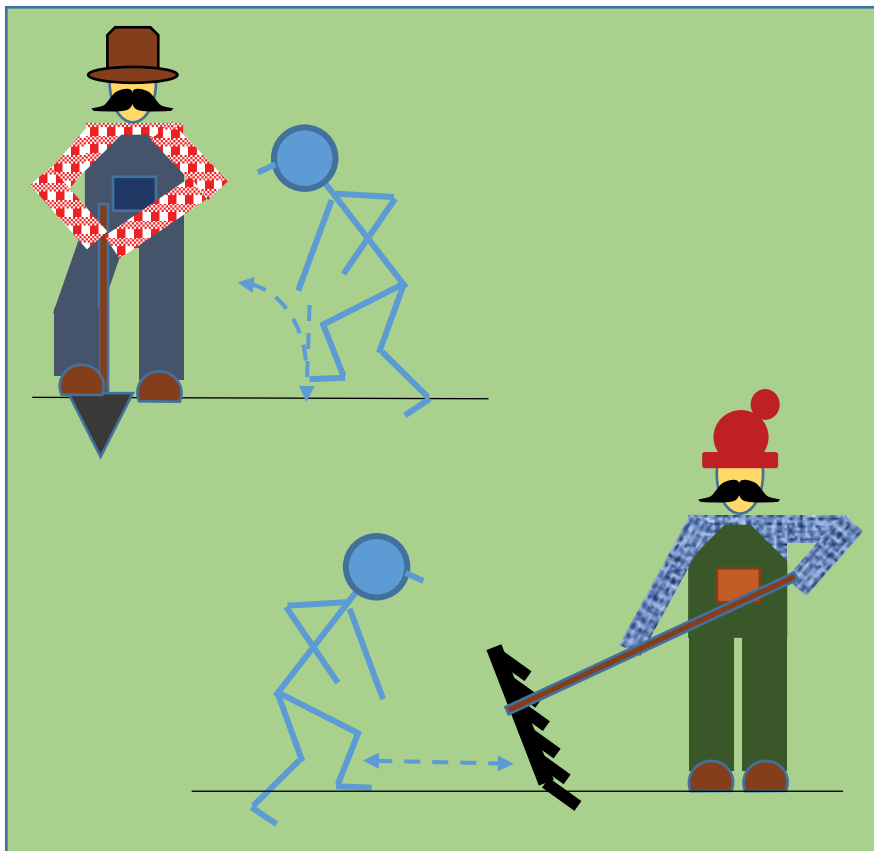
1.4. Tematikus mozgássorok

Fő fejlesztési terület	emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	figyelemösszpontosítás

Ajánlott korosztály: bármely korosztály játszhatja

Résztevők száma: 4-6 tanuló

Térrajz / bemutató ábra:



Szükséglet: nincs

Térigény: osztályteremben, udvaron

A feladat leírása:

Kiválasztunk csapatonként egy témát (pl.: háztartási munka, építkezés, téli sportok, stb). A tanulók feladata, hogy az adott témakör tevékenységeit, eseményeit minél hi-telesebben és kreatívabban bemutató mozgásokat találjanak ki és azokat egy sorozattá állítsák össze.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„A ti csapatotok témája a kerti munka. Milyen munkákra gondoltok? Nagyon jó! Ezeket a tevékenységeket most el kell játszaniatok! Mindegyiktek gondoljon ki egy elemet! Mu-tassátok meg a csapat többi tagjának is és közösen dolgozzátok ki a mozdulatsorokat! Ha kis mozgásról van szó (pl.: szőlőkötözés), akkor nagyítsátok fel a mozdulatokat!

Most fűzzétek fel a kitalált elemeket egy sorozattá, amit együtt eljátszotok! Minden mozgáselemet ismételjete meg négyszer, mielőtt belekezdtek a következőbe! Úgy dol-gozzatok, hogy a másik csapat felismerje, hogy mire gondoltatok!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz-e a következő (még nem szerepelt) mozdulat/tevékenység kitalálása – munkamemória 1.7., hosszú távú emlékezet 1.3.
- gondot okoz-e a mozdulatok/tevékenységek egymásutánosságának észben tartása – munkamemória 1.7.4., figyelem 1.2.
- probléma nélkül történik-e az egymást követő mozdulatok/tevékenységek összefűzé-se – figyelemátkapcsolás 1.7.3.
- rutinszerűen megy-e a mozdulatok/tevékenységek sorrendben történő végrehajtása akkor is, ha zenére hajtják végre – munkamemória 1.7.3., figyelemmegosztás 2.3.
- könnyen megbirkózik-e a tervezési és együttműködési feladattal, mennyire tud tem-pósan dolgozni – tartós figyelem, figyelemmegosztás, összpontosítás 2.2.2.

Változatok:

1.4.1.	Játsszuk először hétköznapi, a tanulók számára nemcsak nagyon ismert, de könnyen elmozogható, széles témával (pl.: sport, háztartási munka, építkezés, stb).	<p><i>Nagyon jó mozdulatokat raktatok sorba és játszottatok el!</i></p> <p><i>Akik folyamatosan mozgásban tudtak maradni, abban voltak ügyesek, hogy megjegyezték a mozgáselemek sorrendjét és az éppen soron következő mozgás végrehajtására is tudtak figyelni.</i></p> <p><i>Akiknek a jó sorrendű mozgásvégrehajtáshoz a társaikat kellett követniük, még nem tudtak eléggé koncentrálni a mozgássor összeállításán, és fejlődniük kell a mozdulatok sorrendjének megjegyzésében is.</i></p>
1.4.2.	Zenére – a mozgássor összeállításakor adjunk minden csapatnak más-más zenét, amire a mozgásokat megtervezik, majd bemutatják.	<p>Amikor a csoportok gondolkodnak, tervezik a mozgásokat, velük-mozgással segíthetjük a zenei ritmushoz való igazodást.</p> <p><i>Figyeld meg a saját tevékenységedet! Mi ment a legjobban? A mozgássorrend észben tartása? A mozgás zenére? Ha már tudod, hol kell javítanod, koncentrálj arra!</i></p> <p><i>Akik zenére is gördülékenyen hajtották végre a mozgássort, a figyelemmegosztásban és a munkamemóriában voltak ügyesek.</i></p> <p><i>Akik a zenés mozgásfeladatban nem mindig tudták követni a megbeszélt mozgássorrendet, még jobban kell koncentrálniuk arra, hogy a zenéhez igazodás mellett az emlékezetükben őrzött sorrendet megtartsák.</i></p>

<p>1.4.3.</p>	<p>Helyváltoztatással, tempó-váltással – az összeállított mozgássort többféle szituációban (helyben járás, helyben futás közben; helyváltoztatás közben járással, futással) is végre lehet hajtani. További nehezítés, ha az ismétléseken belül többféle a körülmény. Pl.: három sorozat: első sorozat helyben, második sorozat helyváltoztatással (járás), harmadik sorozat helyváltoztatással (futás).</p>	<p>A tanulók közösen döntsenek arról, hogy milyen szituációban szeretnék bemutatni az összeállított mozgássort.</p> <p>Adjunk lehetőséget csoporton belüli differenciálásra is. Pl.: egy hat fős csapatban legyen olyan tanuló(k), aki helyben, aki(k) járás közben és aki(k) futás közben „mozogja le” a témakör mozgássorát. A szerepeket a tanulók egyénileg vállalják el, és mindegyikük egyidejűleg, a saját vállalása szerinti mozgásformában dolgozik.</p> <p>Feltétlenül alkalmazzunk többszöri ismétlést, hogy a bátortalanabbaknak is legyen lehetősége újabb szituáció kipróbálására és begyakorlására a sikerélmény eléréséig.</p> <p><i>Melyik mozgásváltozatot szeretted legjobban? Fogalmazd meg miért? És melyik változat okozott gondot? Fogalmazd meg miért? Akkor a következőkben erre koncentrálj!</i></p> <p><i>Akik többféle mozgásszituációban is gördülékenyen mozogtak, ők jól ítélték meg, hogy mire képesek és a figyelemmegosztásban, a figyelemátkapcsolásban és a munkamemóriában is ügyesek voltak.</i></p> <p><i>Akiknek ez nem sikerült mindig, nekik még jobban kell figyelniük a mozgások sorrendjére és koncentrálniuk, hogy meg tudják osztani a figyelmüket a zene, a helyváltoztatás és a kitalált mozdulatok végrehajtása között.</i></p>
---------------	--	---

1.4.4.	<p>Random helyváltoztatással, tempóváltással</p> <p>– az összeállított mozgássor többszöri ismétlése, a tanár által (vagy egy tanuló által) aktuálisan megnevezett szituációban (helyben járás, helyben futás közben; helyváltoztatás közben járással, futással) kell végrehajtani.</p>	<p><i>Akik folyamatos mozgásban tudtak maradni, a megfelelő mozdulatot végezték el és alkalmazkodni tudtak a hirtelen bemandott mozgásszituációhoz is, ők nagyon ügyesek voltak a figyelemmegosztásban és jól megjegyezték a tematikus mozgássor elemeit és sorrendjét is.</i></p> <p><i>Akiknek a mozgássor megjelenítése még nem ment gördülékenyen, még jobban kell koncentrálniuk az aktuálisan bemandott mozgásformára! A mozgássor gördülékeny elvégzésében segíthet, ha magadban memorizálsz a tevékenységek sorrendjét.</i></p>
1.4.5.	<p>Kánon – az összeállított mozgássor többszöri ismétlése két csapat bevonásával úgy, hogy a csapatok egymással szemben állnak és felváltva mozogják le tematikus összeállításukat.</p>	<p><i>Akik folyamatosan a megfelelő mozgásokat végezték el, ők jók voltak a munkamemóriában és jól is összpontosítottak, nem hagyták kizökkeneni magukat saját feladatukból.</i></p> <p><i>Akiket megzavart a másik csapat mozgássora, nekik érdemes a másik csapat bemutatója alatt is memorizálni saját csapatuk mozgássorrendjét.</i></p>
1.4.6.	<p>Párbaj – az összeállított mozgássor többszöri ismétlése két csapat bevonásával úgy, hogy a csapatok egymással szemben állnak és felváltva mozogják le tematikus összeállításukat. A csapatok felváltva kezdik a párbajt. A kihívó csapat diktálja és saját maga is abban a mozgásszituációban (helyben járás, helyben futás közben; helyváltoztatás közben járással, futással; stb.) járja le a mozgás-összeállítását, ahogy azt majd ellenfelének is végeznie kell.</p>	<p>Motiváló lehet, ha kevésbé vállalkozó kedvű tanulót kérünk fel a mozgásszituáció kiválasztására. Többszöri ismétlés során úgy is játszhatjuk, hogy minden tanuló sorra kerüljön a mozgásszituáció kiválasztása során.</p> <p><i>Akik minden menetben a megfelelő mozdulatsort végezték el és gyorsan tudtak alkalmazkodni a bemandott mozgásszituációhoz is, ők nagyon ügyesek voltak a figyelemmegosztásban, a középtávú memóriában és jól megjegyezték a tematikus mozgássor elemeit és sorrendjét is.</i></p> <p><i>Akiknek a mozgássor megjelenítése az egyes menetekben még nem ment gördülékenyen, még jobban kell koncentrálniuk az aktuálisan bemandott mozgásformára!</i></p>

	Annak függvényében, hogy milyen tanórán játszunk, különböző, a tananyaggal kapcsolatos témát is választhatunk. Például az erdő állatai, a háziállatok; a világrészek, a bányászat, a népi mesterségek, élet a falun stb.	
1.4.7.	Mutass még egyet! – A tanulók minden csapatban ugyanazt a témát dolgozzák fel. Sorban megjelenítenek egy, a témához tartozó dolgot mozgással, amit a többiek megneveznek és együtt is lemozogják 3-4-szer. 2-3 kört megyünk (esetleg addig folytatjuk, amíg valakinek van új ötlete).	A gyűjtést és bemutatást érdemes a bátortalanabb tanulókkal kezdeni. <i>Akik több körben is tudtak új jellemzőt, dolgot mutatni a témához kapcsolódóan, nemcsak jól figyeltek a tananyag feldolgozásakor, de ügyesen fel is tudták idézni a tanultakat.</i> <i>Akiknek hamar elfogyott az ötletük, nekik még fejlődniük kell a hallottak megjegyzésében.</i>
1.4.8.	Memória játék – A Mutass még egyet! (1.4.6.) folytatása. A 2-3 körben összegyűjtött mozgássorból a tanulók egyénileg gyűjtik össze az elemeket – lehet tetszőleges sorrendben (csak legyen meg mind), vagy kötött sorrendben (ahogy a csapatmunkában sorba vették).	Adjunk lehetőséget a tanulóknak, hogy az egyéni munkarészben papírra is leírják a mozgáselemeket (ezzel is támogatjuk a memorizálást). Válaszd ki, hogy tetszőleges sorrendben, vagy kötött sorrendben gyűjtöd össze a mozgásokat! <i>Mind megvan! Nagyszerű!</i> <i>Akik folyamatos mozgással megjelenítették az összes dolgot, ők kiválóan megjegyezték a fogalmakat és jól mérték fel, hogy melyik változatban (tetszőleges, vagy kötött sorrend) eredményesek.</i> <i>Akiknek néhány jellemző még hiányzik, még jobban kell koncentrálniuk társaikra! A csapatgyűjtés idején érdemes a mozgások elvégzésével egyidejűleg magadban memorizálni a megjelenítésre kerülő fogalmat, dolgot.</i> <i>A fejlődés érdekében többször ismételjük meg a feladatot, akár a téma megtartásával.</i>

<p>1.4.9.</p>	<p>Mi hiányzik? – A Memória játék (1.4.7.) folytatása.</p> <p>A tanulók az egyénileg (a korábbi csapatgyűjtést visszaidéző) összegyűjtött elemeket mozgással bemutatják úgy, hogy egy dolgot kihagynak.</p> <p>A többiek dolga az, hogy rájöjjenek, melyik elem hiányzik.</p>	<p>A játék jó alkalom az ismétlésre párhuzamosan, 4-6-fős heterogén képességű csoportban. A bemutatás sorrendjét bízunk a tanulókra. Amíg a magabiztosabb, könnyebben tanuló résztvevők lemozogják a saját összeállításukat, a többiek újabb tanulási időhöz és memorizálási lehetőséghez jutnak.</p> <p><i>Akik végig mozogták a teljes sort, és/vagy rájöttek a hiányzó elemekre, nagyon jól megjegyezték a témára vonatkozó ismereteket.</i></p> <p><i>Akiknek még hiányzik egy-egy elem, azoknak érdemes az elemek számát is figyelni. Akik nem mindig jöttek rá a kihagyott dologra, nekik még fejlődniük kell a társaikra való odafigyelésben.</i></p>
---------------	---	--

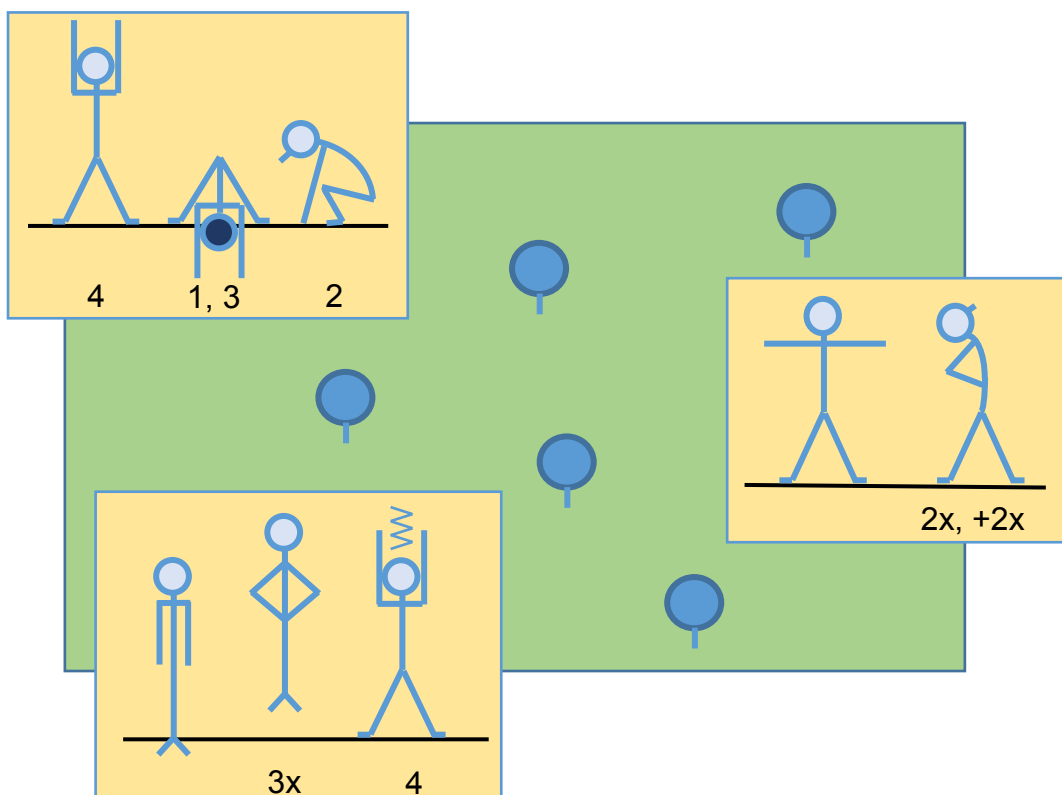
1.5. Gimnasztikai sorozat

Fő fejlesztési terület	emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	figyelemösszpontosítás, figyelemmegosztás

Ajánlott korosztály: bármely korosztályban végezhető

Résztevők száma: 2-20 tanuló

Térrajz/bemutató ábra:



Szersükséglet: nincs, de dolgozhatunk bármilyen gimnasztikában használható eszközzel, szerrel is (pl.: számoly, babzsák, karika, tornabot, ásványvizes palack stb.)

Térigény: osztályteremben, udvaron

A feladat leírása:

A feladat lényege gimnasztikai gyakorlatok folyamatos végrehajtása sorozatban úgy, hogy a gyakorlatvégrehajtás közben meg kell figyelni (bemutatás esetén), vagy érteni (ha a tanár csak szóban ismerteti) a következő gyakorlatot. Természetesen meg is kell jegyezni azt, hiszen a tanár jelére át kell váltani az új gyakorlatra.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Figyeljetek, mutatok egy szökdelő gyakorlatot. Álljatok kiindulóhelyzetbe és gyakorlat rajta! Nagyon ügyes! Folytassátok, de közben nézzetek rám, mert megmutatom a következő gyakorlatot. Folyamatosan végezzétek közben is a szökdelő gyakorlatot! Ez volt az új gyakorlat kiinduló helyzete: akkor átmenet most! Kezdjétek a második gyakorlatot!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz-e egyidejűleg a két feladat: az új gyakorlat megfigyelése és a korábbi gyakorlat fennakadás nélküli végzése – figyelemmegosztás 2.5.
- gondot okoz-e a bemutatott új gyakorlat pontos megfigyelése és megjegyzése – vizuális emlékezet 1.6.
- gondot okoz-e a szóban ismertetett új gyakorlat pontos megjegyzése – szövegértés 3.6.4., emlékezet 3.3.
- gördülékenyen történik-e az átváltás egyik gyakorlatról a másikra – figyelemátkapcsolás 3.1.

Változatok:

1.5.1.	<p>Átmeneti gyakorlattal – válasszunk egy nagyon egyszerű, kötetlen mozgásos feladatot (pl.: páros lábon szökdelés; helyben futás; karkörzés; vállkörzés, stb.). Az első gyakorlat után egy megbeszélte jelre a tanulók megkezdik az egyszerű, átmenetet biztosító gyakorlat végzését, és aközben figyelik meg a tanár által bemutatásra kerülő következő gyakorlatot. Az újabb jelre kezdik meg a második gyakorlat végzését.</p>	<p>A gyakorlatok az életkorhoz igazodó nehézségi fokúak, négyüteműek (egymás után négy mozdulat) és ismételhetőek legyenek.</p> <p>A gyakorlatváltó jel lehet akusztikus (pl.: taps, síp, jelszó: most), vagy vizuális (pl.: karfelemelés stb.).</p> <p><i>Akik követni tudták a gyakorlatokat, azok nagyon ügyesen emlékeztek minden mozdulatra, amit mutattam, úgy is, hogy a figyelmüket egy másik feladat (pl.: szökdelés) és az új gyakorlat között kellett megosztaniuk. Akiknek ez még nem sikerült végig, még nem figyelnek eléggé arra, hogy az átmeneti gyakorlat követése mellett, pontosan kell megfigyelni és megjegyezni a következő gyakorlat ütemeit.</i></p>
1.5.2.	<p>Láncgimnasztika – folyamatos gimnasztika olyan módon, hogy amíg a tanulók (egyéni) az előző gyakorlatot végzik, a tanár bemutatja a következő gyakorlatot. Az új gyakorlatra a tanár jelzésére térnek át.</p>	<p>Csak gimnasztikában gyakorlott tanulókkal érdemes megpróbálni.</p> <p><i>Akik folyamatosan követni tudták a gyakorlatokat, azok nagyon ügyesen emlékeztek minden mozdulatra, amit mutattam, úgy is, hogy a figyelmüket a másik feladat és az új gyakorlat között kellett megosztaniuk.</i></p> <p><i>Akiknek ez még nem sikerült mindig hibátlanul, még nem tudták megosztani a figyelmüket és megjegyezni az új gyakorlatot.</i></p>

1.5.3.	<p>Utánzó gyakorlatok láncban – a sorra kerülő gyakorlatokat és az átmeneti gyakorlatot is az utánzó gyakorlatok (nyusziugrás, pókjárás, rákjárás, fókajárás, sánta róka járás, medvejárás, békaugrás stb.) köréből választjuk. Itt is érvényes, hogy az átmeneti gyakorlatként alkalmazott elem nagyon egyszerű legyen (pl.: óriásjárás, fatörzshajladozás stb.). A gyakorlatokat nem mutatjuk, csak a nevéől azonosítjuk be.</p>	<p>Az alkalmazás feltétele, hogy a tanulók névről is ismerjék az utánzó gyakorlatokat. Fiataloknál, vagy a csak szóban ismertetett gyakorlatok bevezetésére ajánljuk alkalmazni.</p> <p><i>Akik követni tudták a gyakorlatsorozatot, nemcsak a figyelemmegosztásban és a munkamemóriában voltak ügyesek, de kiválóan emlékeztek az utánzó gyakorlatok nevére is.</i></p> <p><i>Akik itt-ott hibáztak, azok figyeljék meg a többieket, amikor elhangzik az új utánzó gyakorlat neve, és jegyezzék meg a névhez tartozó mozgást!</i></p>
1.5.4.	<p>Láncgimnasztika kistanárokkal – ugyanaz, mint a Láncgimnasztika, csak az új gyakorlatokat nem a tanár, hanem az arra vállalkozó tanulók mutatják be.</p>	<p>A gyakorlatot mutató tanulókat önkéntes jelentkezéssel válasszuk ki, és beszéljük meg bekapcsolódásuk sorrendjét is, hogy fel tudjanak készülni.</p> <p><i>Akik vállalkoztak új gyakorlat bemutatására, aztán újra be tudtak csatlakozni a folyamatos gyakorlatvégzésbe, nagyon ügyesek voltak a figyelemátkapcsolásban.</i></p>
1.5.5.	<p>Becsapós – bármelyik változatot nehezíthetjük azzal, hogy a szokásos gyakorlatváltó jel helyett alkalmanként más jelet adunk, amire viszont nem kell gyakorlatot váltani.</p>	<p>Ebben az esetben a gyakorlás előtt ki kell kötni, hogy a feladatokat milyen jelre (pl.: tapsra) váltjuk.</p> <p><i>Figyeld meg a saját tevékenységedet! Fogalmazd meg magadnak, hogy mi (az új feladatok megjegyzése?, a gyors átállás az új feladatra?, a feladatváltó jel kiszűrése?) ment a legnehezebben? Az új sorozatban erre figyelj!</i></p>

<p>1.5.6.</p>	<p>Gimnasztikai amőba – a tanár mutat egy négyütemű gimnasztikai gyakorlatot, amit a tanulóknak át kell alakítaniuk. A mozgásmemóriában tárolt gyakorlatanyag segítségével minél több változat kitalálása a cél. Az egyénileg kigondolt gyakorlatokat aztán párban mutassák is be egymásnak.</p>	<p>A tanár szempontok hozzáadásával segítheti az egyéni munkát: maradjon a gyakorlat szökdelés, de változtass a lábtartáson, változtass a szökdelés irányán, legyen más a kartartás, legyen benne váltakozó karmunka, változtass közben irányt stb.</p> <p>Becsüld meg magadban, szerinted hány változatot fogsz tudni tervezni? Számold össze! Elérted a célot? Többet tudtál, mint gondoltad!</p> <p><i>Akik 5-6 változatot tudtak tervezni, ők nagyon ügyesek voltak a mozgáslekezetben tárolt mozgásminták előhívásában.</i></p> <p><i>Akiknek nem sikerült annyi változatot, vagy éppen több gyakorlatot tudtak kitalálni, mint gondolták, még nem tudják elég pontosan megítélni az aktuális tudásukat (akár alá-, vagy fölébecsülve).</i></p> <p><i>Akinek sikerült minden tervezett változatot bemutatni a párjának, ők kitűnően támaszkodtak a munkamemóriájukra.</i></p> <p><i>Akinek nem sikerült minden kitalált gyakorlatát ismét felidézni, annak még fejlődnie kell a rövidtávú memória terén.</i></p>
---------------	--	---

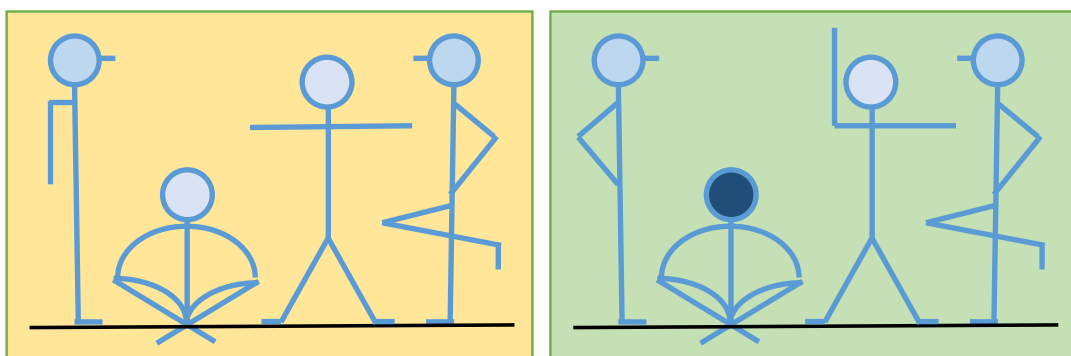
1.6. Fényképész

Fő fejlesztési terület	vizuális emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	megfigyelőképesség, statikus egyensúlyozás, kreativitás

Ajánlott korosztály: bármely

Résztevők száma: 8-10 fős csoportok

Térrajz:



Szerszükséglet: nincs eszközigény

Térigény: tanterem, tornaterem, iskolaudvar, zsibongó, díszterem

A játék leírása:

Kinevezünk egy „fényképészt”, aki szemben áll fel az osztály (csoport) többi tagjával, kb. 3-4 m távolságra. A csoport tagjai álljanak egymás/mellé, elé, pózoljanak, mintha fényképeznék őket. Az „elkészült” fotót figyelje, jegyezze meg a „fényképész”. Forduljon el, addig a többiek változtassanak a testhelyzetükön, az egymáshoz képesti sorrenden, kartartáson, stb. Visszafordulás után a „fényképész” feladata, hogy észrevegye és felsorolja a változásokat.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Gyerekek, álljatok ide a szekrény elé, egymás mellé, ti gyertek, guggoljatok ide. Zsolti, gyere ki, te leszel a fényképész. Jól nézd meg az osztálytársaidat, ki hol áll, hogyan van a karja, merrefelé néz, stb. Kicsit fordulj el, vagy csukd be a szemed. Amíg Zsolti nem néz, változtassatok valamit a „csoportképen”, pl. a karodat tedd csípőre, ti itt cseréljétek helyet egymással. Ha kész az új „csoportkép”, akkor a fényképész forduljon vissza, és próbálja megállapítani a különbségeket az előző felálláshoz képest.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- mennyire képes a „fényképész tanuló” a változások megfigyelésére – rövidtávú, vizuális emlékezet 3.6. megfigyelés 3.6.3.
- mennyire találékonyak a tanulók a változtatásokban – kreativitás 3.5.
- milyen hosszú ideig képesek tartani a felvett, statikus testhelyzetet a tanulók – statikus egyensúlyozó képesség 1.3.5.

Változatok:

1.6.1.	Játék kisebb létszámú csoportokban.	<p>Ha először játsszuk a játékot a tanulókkal, célszerű kisebb csoportokat alkotni, akár többet is, a terem különböző pontjain. Első „fényképésznek” egy talpraesettebb tanulót választunk. Minden különbséget figyeltessünk meg, a megnevezésben (ha a „fényképész” elsiklott felette), segíthetnek a többiek. Ha engedi az idő, minden tanuló legyen egyszer legalább „fényképész”.</p> <p><i>Gyerekek, próbáljatok mozdulatlanuk állni, amíg a „fényképész elkészíti a képet.” Zsolti, nagyon figyelj, próbáld jól megnézni a többieket, ki hol áll, hogyan tartja a karját, fejét, lábát.</i></p> <p><i>Akik mozdulatlanok tudtak maradni a játék során, ők nagyon fegyelmezettnek mondhatók. Akik „belemozdultak”, még fejlődniük kell a statikus egyensúlyozás területén. Ha a „fényképész” meg tudott nevezni szinte minden különbséget, neki jó a vizuális memóriája, ha segítségre szorult a különbségek megnevezésében, akkor még fejlődniük kell ezen a téren.</i></p>
--------	-------------------------------------	---

1.6.2.	Játék nagyobb létszámú csoportokban.	<p>Ha már kisebb csoportokban megy a játék, ajánlatos nagyobb létszámmal is kipróbálni a játékot kb. 10-12 tanulóval. Célszerű hosszabb időt engedni a megfigyelésre.</p> <p><i>Most az előbbinél is jobban kell figyelnie a „fényképésznek”, hiszen többen vagytok a „képen”.</i></p> <p><i>Ha a „fényképész” most is szinte kivétel nélkül meg tudta nevezni a különbségeket, nagyon jó megfigyelőképességek és vizuális memóriával bír. Akinek ez a feladatvégrehajtás nehezebben ment, még fejlődnie kell a látott ingerek elraktározása terén.</i></p>
1.6.3.	Játék úgy, hogy pontos utasításokat adunk a tanulóknak az elhelyezkedésre vonatkozóan	<p>Kérhetünk a tanulóktól pontos feladatvégrehajtást is, pl. meghatározhatjuk, hogy valamilyen módon az egymás melletti tanulók érjenek össze (könyökfűzés), vagy a lábaknak hajlított helyzetben kell lenni (hajlított állás, vagy guggolás).</p> <p><i>Gyerekek, most egy kicsit én is beleszólok a „csoportképbe”, úgy álljatok, hogy érjen össze a melletted állóval valamelyik testrészed, és csak ez egyik talpatok lehet lent a talajon. Mit gondoltok, hogyan könnyebb a „csoportképet” megtartani? Szívesebben vagy fényképész, vagy inkább pózolni szeretsz jobban?</i></p> <p><i>Kreatív az a tanuló, aki ebben a feladatban változatos pózokat tudott kitalálni, bemutatni.</i></p>

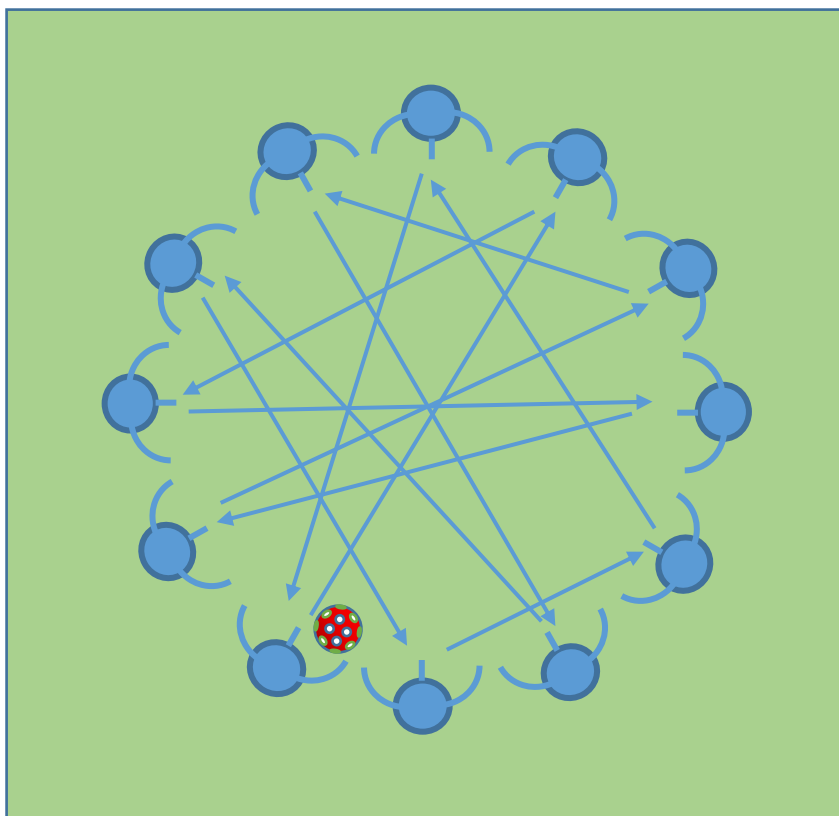
1.7. Passzolj és mondd!

Fő fejlesztési terület	emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	figyelemösszpontosítás, figyelemkiterjesztés, egyensúlyérzékelés, szintézis, téri tájékozódás

Ajánlott korosztály: bármely korosztály játszhatja

Résztevők száma: 4 -12 tanuló

Térrajz/bemutató ábra:



Szerszükséglet: 3-4 színes, dobható eszköz

(pl.: gumilabda, plüssfigura, zoknigombóc, stb)

Térigény: osztályteremben, udvaron

A játék leírása:

Köralakítás után a tanító által kijelölt tanuló dobja a labdát egy társának tetszőlegesen, aki az elkapás után szintén továbbdobja egy tetszőleges társának, és így tovább. Mindenki egyszer kerüljön sorra. A tanulók jegyezzék meg a labda haladási útvonalát, többszörös begyakorlás révén.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Álljatok körbe a kör közepe felé fordulva. Én indítom a labdát, és dobom Évinek. Ahogy eldobtam hátra teszem a kezem, hogy mindenki lássa, nálam már volt a labda. Évi, válassz valakit és dobd tovább neki a labdát! Most te is tedd hátra a kezed és jegyezd meg, hogy Petinek dobtad a labdát! Peti, te jössz. Kitől kaptad? (Évi) Kinek dobtad? (Balázs) Jegyezd meg! Körbeértünk, Vera, te dobd vissza nekem a labdát!

Indítom újra a labdát, ugyanazon az útvonalon járassuk körbe. Most már nem kell hátra tenni a kezeteiket.

Mire kell figyelni, hogy ne hibázzunk? (két dologra, ahonnan kapjuk, illetve ahová passzoljuk a labdát)

Úgy dobjátok, hogy könnyű legyen elkapni! Nézz rá arra, akinek dobsz, és várd meg, amíg rád figyel!”

6-8 kört érdemes játszani, biztatva a tanulókat nagyobb tempóra.

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz-e a következő (még nem szerepelt) tanuló kiválasztása – munkamemória 1.7.1., megfigyelés 1.6.
- gördülékenyen történik-e az elkapás, majd a továbbdobás – figyelemátkapcsolás 2.9.
- rutinszerűen megy-e a kapás-dobás a begyakorolt labdamentek során – munkamemória 1.7.2
- rutinszerűen megy-e a kapás-dobás a begyakorolt labdamentek során akkor is, ha van plusz feladat – emlékezet 1.7.4., figyelem 2.3.
- könnyen megbirkózik-e a feladattal, mennyire tud tempósan dolgozni – tartós figyelem, figyelemmegosztás, összpontosítás 3.4.

Változatok:

1.7.1.	Játsszuk kis létszámú csoporttal (5-6 fő), a dobó tanuló először mondja ki az elkapó nevét (magának konkretizálás és figyelemfelhívás a kapó részére), és aztán passzoljon.	<p><i>Nagyszerű, végig tudtál játszani elakadás nélkül 3-5-8 kört!</i></p> <p><i>Akik nem ejtették le a labdát, abban voltak ügyesek, hogy megosztották a figyelmüket a labda aktuális útja, és a saját elkapási sorrendjük nyomon követése között.</i></p> <p><i>Akiknek nem sikerült, még nem figyelnek eléggé arra, hogy a labda útjának követése mellett, állandóan figyelni kell azt a társukat, akitől ők kapják a labdát.</i></p>
1.7.2.	1 eszközzel, 2 eszközzel, 3 eszközzel stb. Az új eszközt akkor érdemes bevezetni, amikor egy labdával már gördülékenyen és tempósan halad a játék. Látjuk, hogy a tanulók tudatosan, a nekik passzoló tanuló felé fordulva várják a labdát és figyelmesen fordulnak az őket követő tanuló felé passzoláskor. Tudatosítsuk, hogy a második (harmadik) labdát is attól a társuktól fogják kapni, mint eddig és ugyanannak kell tovább dobni is. Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy csak a szemkontaktus megléte esetén passzoljanak. Legyen természetes a játékban az egymásra figyelés és a tolerancia! Négy eszköznél nem érdemes többel játszani.	<p>A tanulók közösen döntsenek a következő eszköz bekapcsolásának idejéről. A tanulók választás alapján álljanak be az 1-2-vagy 3-es közös körbe.</p> <p>Időről időre tartsunk szünetet, amikor át lehet állni egy másik körbe. Próbáld ki milyen 1-2-3 eszközzel?</p> <p><i>Melyiket szeretted legjobban? Miért? Mi okozott gondot? Akkor a következő játékban erre koncentrálj!</i></p> <p><i>Akik 3 eszközzel is gördülékenyen játszottak, a figyelemmegosztásban és a munkamemóriában voltak ügyesek. Akik az 1-2-es közös játékban nem mindig tudták elkapni a labdát, még jobban kell figyelniük arra, hogy minden labda ugyanattól a társuktól érkezik, és egyre sűrűbben is.</i></p>

<p>1.7.3.</p>	<p>Mozgásos kiegészítő feladattal – A feladat így kiegészül a figyelemmegosztást, illetve a motoros képességeket fejlesztő, vagy a mozgásigényt kielégítő elemmel. pl.: - állás csak bal, csak jobb lábon (egyensúlyérzék fejlesztés) - dobás után különböző mozdulatok (karkörzés, guggolás-felállás, fordulat) elvégzése.</p>	<p>Kínáljunk fel először 2, majd 3 mozgásváltozatot. Legyen közte kismozgás (pl. taps a labdaeldobás után) és nagymozgás (pl. leguggolás) a túlmozgásos tanulók számára. Minden tanuló egyénileg válasszon mozgásos feladatkiegészítőt. A továbbiakban legyen lehetőség saját mozgáskiegészítő megalkotására. <i>Figyeld meg a saját tevékenységedet! Melyik kiegészítő mozgással ment a legjobban?</i> <i>Figyeld meg valamelyik társadat és utánozd az ő mozgását! Azaz a harmadik körben már egészen pontosan megfigyelted!</i> <i>Akik nem ejtették le a labdát, nagyon ügyesen váltották a figyelmüket a kiegészítő mozgásfeladatra elvégzése és a labdaelkapás/-dobás között és jól magukhoz igazítva választották meg a kiegészítő mozgásfeladatot.</i> <i>Akiknek nem sikerült mindig, nekik még jobban át kell gondolniuk, hogy milyen mozgásfeladatot tudnak befejezni mielőtt a labda újra odaér hozzájuk.</i></p>
	<p>Annak függvényében, hogy milyen tanórán játszunk, különböző, a tananyaggal kapcsolatos információt kell mondani, vagy kérdést megválaszolni a labdát elkapó, illetve továbbdobó tanuló részéről. Például akinél a labda van, nevezzen meg egy dunántúli folyót (környezetismeret), vagy akinél a labda van, mondjon híres magyar író (magyar irodalom), vagy a tanult témakörben – idegen nyelv – szókinccs gyakorlása.</p>	

1.7.4.	Az első körben mindenki (a dobásával egyidejűleg) mond egy jellemzőt pl. a rókáról). A tanulók minden körben ugyanazt a jellemzőt mondják ki. A 6-8 körös ismétlés alatt mindezek az információk jól megjegyezhetők.	Bíztassuk a tanulókat, hogy mondják együtt (kórusban) a dobó játékosal, amennyi jellemzőt csak tudnak. <i>Becsüld meg magadban, hány jellemzőt fogsz tudni felidézni? Számold össze! Elérted a célod? Akik folyamatos mozgásban tartották a labdát és jól becsülték meg, hogy hány jellemzőt tudnak visszaidézni, ők nagyon ügyesek voltak a figyelemmegosztásban. Akiknek nem sikerült annyi jellemzőt vissza-idézni, mint gondolták, még nem tudták elég pontosan megítélni az aktuális tudásukat (akár alá-, vagy fölé becsülve).</i>
1.7.5.	Indiánbeszélgetés: a kapó játékos elismételi azt a jellemzőt, amit a dobó játékos mondott, aztán dobja tovább a labdát és mondja a saját jellemzőjét.	<i>Tudtál egyszerre figyelni a labdára, megjegyezted az előző szót, és tudtál jó sajátot is mondani! Akik folyamatos mozgásban tartották a labdát és vissza tudták mondani mindkét jellemzőt, ők nagyon ügyesek voltak a figyelemmegosztásban és jól megjegyezték a fogalmakat. Akinak ez nem mindig sikerült, jobban figyeljen a társára, akitől a labdát kapja!</i>
1.7.6.	Szólánc: minden elkapó tanulónak végig kell mondani az előtte elhangzó összes jellemzőt – lehet tetszőleges (csak legyen meg mind), vagy kötött sorrendben –, majd ezután (a dobással egyidejűleg) kell hozzátenni a saját jellemzőt.	<i>Válaszd ki, hogy tetszőleges sorrendben, vagy kötött sorrendben sorolod fel! Mind megvan! Nagyszerű! Akik folyamatos mozgásban tartották a labdát és vissza tudták mondani az összes jellemzőt, ők nagyon ügyesek voltak a figyelemmegosztásban, kiválóan megjegyezték a fogalmakat és jól mérték fel, hogy melyik változatban (tetszőleges vagy kötött sorrend) eredményesek. Akiknek néhány jellemző még hiányzik, még jobban kell koncentrálniuk valamennyi társukra! Ehhez érdemes szemmel követni a labda útját és magadban memorizálni, amit a társaid elmondanak.</i>

<p>1.7.7.</p>	<p>Két különböző eszköz, két különböző feladat – az eszközök lehetnek különbözők, melyekhez különböző megnevezési feladat tartozik. Pl.: a piros labdához kötjük a róka testi jellemzőit bemutató mondatokat, a kék zoknigombóhoz pedig az életmódjára vonatkozókat. A két eszközt és a hozzájuk tartozó jellemzők sorozatát külön vezessük be. Először játszunk 3-4 kört a piros labdával és a róka testi jellemzőit bemutató mondatokkal. Aztán a kék zoknigombóval és az életmódjellelmezőkkel. Amikor külön-külön már jól megy, akkor kapcsoljuk össze a két eszközt és ismeretsort.</p>	<p>A leginkább fejlesztést igénylő tanulóktól induljon a sorozat, hogy több jellemzőből választhassanak.</p> <p>Kezdhetjük 3-4 fős kiscsoportban is.</p> <p><i>Minden kör hibátlan! Egyesítsünk két kört (8 főt), és most is két jellemzőt kell mondanod! Törekedjete arra, hogy a többiek által mondottakat is megjegyezzétek!</i></p> <p><i>Írjátok le a saját 2 jellemzőtöket és még ahányat tudtok!</i></p> <p><i>Játsszuk el ismét, és próbáljatok további jellemzőket is megjegyezni!</i></p> <p><i>Igen, már 2-3-mal többet megjegyeztél!</i></p> <p><i>Akik 5-6 jellemzőt is fel tudtak idézni, és/vagy az újabb játékmenetek után mindig növelték a megjegyzett fogalmak számát, ők nagyon ügyesek voltak a figyelemmegosztásban és nagyon jól koncentráltak.</i></p> <p><i>Akiknek most nem sikerült növelni a megjegyzett fogalmak számát, még jobban kell figyelniük – a mozgásos feladat mellett – arra is, ami elhangzik.</i></p>
---------------	--	---

2. A figyelem

A sikeres tanuláshoz szükséges képességek körébe tartozik a figyelem is. A pszichikus alapfunkciók egyike, képességcsoport, mely „optimális feltételeket biztosít az információk felvételéhez, és feldolgozásához” (Balogh, 2018). (Atkinson és munkatársai, 2005) úgy fogalmazzák, hogy a figyelem bizonyos információk részleteinek kiemelése, míg más információk ezzel egyidőben figyelmen kívül maradnak. A figyelem tehát fontos előfeltétele a gondolkodásnak, hiszen észleléseinkből a figyelem segítségével ragadunk meg részleteket, amelyeket aztán szelektálunk. A figyelem alapvetően két fő fajtával rendelkezik (Rubinstein, 1974) szerint: az önkéntelen, spontán, akaratlan figyelem, illetve a szándékos, tudatos, akaratlagos figyelem. E két fajta figyelem a tanulási folyamatban nem választható el élesen egymástól, hiszen egy feladatmegoldásnál a tanuló először erőfeszítéseket tesz, hogy ne kalandozzon el figyelme, aztán a későbbiekben, ahogy belemerül a feladat megoldásába, figyelme „átvált”, és a feladat megoldását nem érzi tehernek. Ehhez azonban fontos a célkitűzés pontos megfogalmazás a tanító, tanár részéről. A figyelem tulajdonságai az összpontosíthatóság (koncentráció), a figyelem kiterjesztése, a tartóssága, az átváltása és az elterelhetősége (Rubinstein, 1974; Gonobolin, 1979). Többféle felosztása ismert, (Balogh, 2018) szerint megkülönböztethetjük a figyelem terjedelmét, tartósságát, megoszlását, és átvitelét. A figyelem összpontosítására egy tanulóknak éppúgy szüksége lehet egy tanítói-tanári magyarázat esetén, mint figyelmének megosztására egy mozgásos játék esetén. Fontos még beszélnünk az irányított figyelem hosszáról, annak tartósságáról is. A kisiskolás figyelmének fejlesztésében fontos szerepet tölt be a játéktevékenység (Vajda, 2006). A figyelem fejlődésével kapcsolatban megállapíthatjuk, hogy az önkéntelen figyelmet fokozatosan átveszi az irányított, szándékos

figyelem, melynek időtartama a kisiskoláskor végére elérheti a húsz percet is (József, 2016). A tanulók az iskola első éveiben megtanulják irányítani figyelmüket, a szándékos figyelem a felnőttek – tanítók, szülők – hatására alakul ki. Ebben az életkorban figyelmük még könnyen elterelődik, nehezebben megy az átkapcsolás is. A kisiskolások figyelve párhuzamosan fejlődik megfigyelőképességükkel. Ha felkeltjük érdeklődésüket, figyelmük intenzitása nagyon magas fokú lehet, de még az érdekes foglalkozás során is elfáradnak, ha a foglalkozás hosszú. A figyelem hullámozása jellemző lehet, nemcsak a kisiskolásokra, hanem az idősebb korosztályokra is. Fenntartásában különös szerepe lehet a motivációnak, az érdeklődés fenntartásának, mely a tanító, tanár feladata. A figyelem is „fáradhat”, ilyenkor meg kell szakítani az addigi tevékenységet, és pihenni, vagy valami más feladatba kell fogni (Cziegler, 2005).

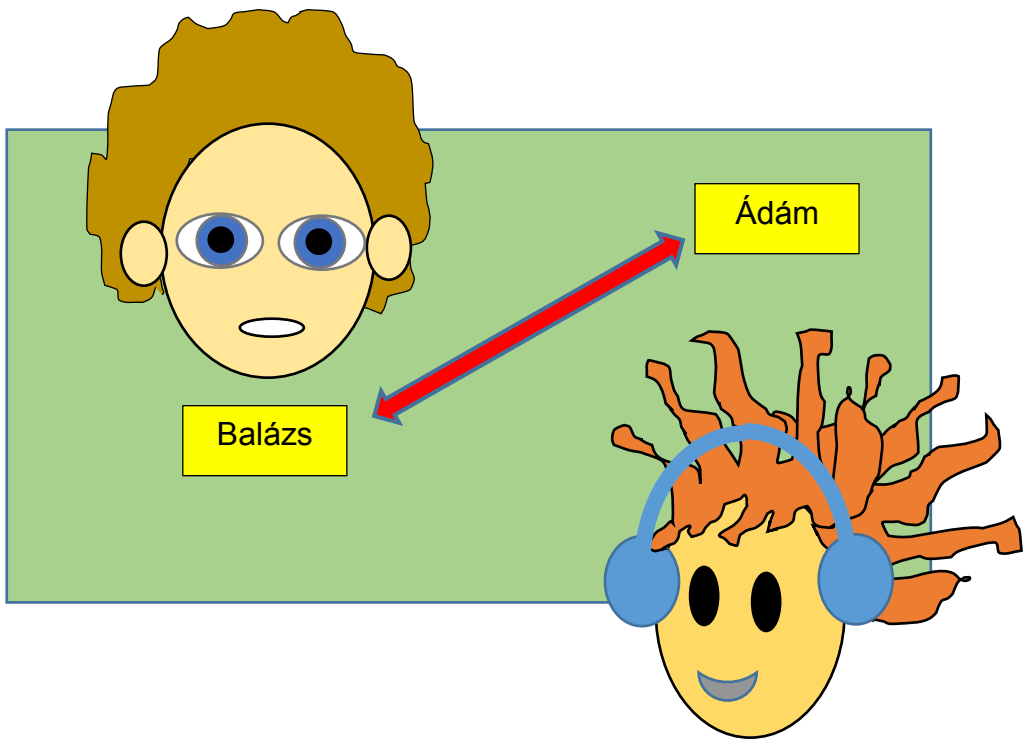
2.1. Névcseré

Fő fejlesztési terület	figyelem összpontosítása, rövidtávú emlékezet
A változatok további fejlesztési területei	reakcióidő, mozgásos válasz adása

Ajánlott korosztály: bármely életkor

Résztevők száma: tetszőleges, lehetőleg páros számú tanuló

Térrajz:



Szerszükséglet: nincs eszközsükséglet

Térigény: tanterem, padokban

A játék leírása:

Mindenkinek egy másik, de a teremben ott levő tanuló nevét adjuk. A tanulók a padban ülnek. Álljon fel, aki a kapott nevét hallja!

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Névcserés játékot játszunk, gyerekek. Mostantól kezdve mindenki a padtársa nevét kapja meg. Így például Tomit ebben a játékban Petinek hívjuk, Petit pedig Tominak. Tehát ha azt a nevet mondom, hogy „Tomi”, akkor Peti álljon fel, ha „Peti” nevet mondok, akkor Tominak kell felállni. Könnyűnek tűnhet a feladat, de nem az, nagyon kell figyelnetek.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- hogyan reagál a tanuló a neve elhangzására? – megijed, esetleg leblokkol, vagy rögtön tud (mozgásos) választ adni – reakcióképesség, figyelemátkapcsolás 2.4.
- mennyire gyorsan reagál a név elhangzása után - reakcióképesség 2.7.
- milyen gyorsan tud alkalmazkodni az új név használatához – figyelem összpontosítás – 2.2.
- mennyire tudja a tanuló a figyelmét kiterjeszteni két hívószó esetén – figyelemkiterjesztés – 2.6.5.

Változatok:

2.1.1.	Vezetéknév-cserével játszva, névazonosság esetén legyen megkülönböztető név, pl. Horváth – Horváth, szőke Horváth – barna Horváth	Az alapjáték, de a padtársak a vezetéknéveiket cserélik ki. <i>Most még jobban figyeljete, hiszen újabb nevek lesz, amire reagálnotok kell!</i> <i>Akiknek most is sikerült az új név hallatán felállni a padjából, nagyon gyorsan reagáltak, ügyesek voltak. Akik kicsit késve ugyan, de végrehajtották a mozgást, nekik jobban kell összpontosítaniuk az új nevükre.</i>
2.1.2.	Becenév-cserével játszva	Az alapjáték, de a padtársaknak egymás beceneveire kelljen felállni a padból. <i>Most egymás beceneveit cseréeljétek ki, és annak megfelelően mozduljatok! Figyeljete nagyon, mert új nevet kaptatok!</i> <i>Akiknek most is sikerült a feladatot jól végrehajtania, ők aztán tényleg kiválóan figyeltek. Akik bizonytalanok voltak, nekik még fejlődniük kell figyelmük összpontosításában.</i>

2.1.3.	Ha már a játék begyakorlódott, tetszőleges osztálytársal cserélve nevet folytatódhat a játék.	<p>Az alapjáték, tetszőleges névcserével, barát, barátnő stb.</p> <p><i>Most pedig sokkal nehezebb lesz, hiszen újabb nevet kell megjegyeznetek!</i></p> <p><i>Akik ebben a játékban is gyorsak voltak, és a „nevük” hallatára rögtön felálltak, nemcsak a figyelmük kiváló, hanem az emlékezőképességük is. Akiknek kicsit nehezebben ment ez a feladat, lehet, hogy kicsit elfáradtak és legközelebb majd jobban megy.</i></p>
2.1.4.	Ugyanazzal az osztálytárssal történjen a névcseré, de pl. a teljes névre szóljon a játék, a tanár, vagy csak a keresztnévet mondja, vagy csak a vezetéknevet. Tehát az egyes tanulóknak két hívószóra is figyelniük kell.	<p>Csak akkor alkalmazzuk, ha az előző változatok jól mennek a tanulóknak.</p> <p><i>Most jön a mai legnehezebb változat, két hívószavatok, nevetek is lesz, amire reagálni kell!</i></p> <p><i>A legnehezebb játékváltozatot jól teljesítők büszkék lehetnek, hiszen egyszerre nemcsak egy, hanem kétféle dologra is képesek gyorsan reagálni. Akiknek ez a játék nehezebben ment, nekik még fejlődniük kell figyelmük kiterjesztésében.</i></p>

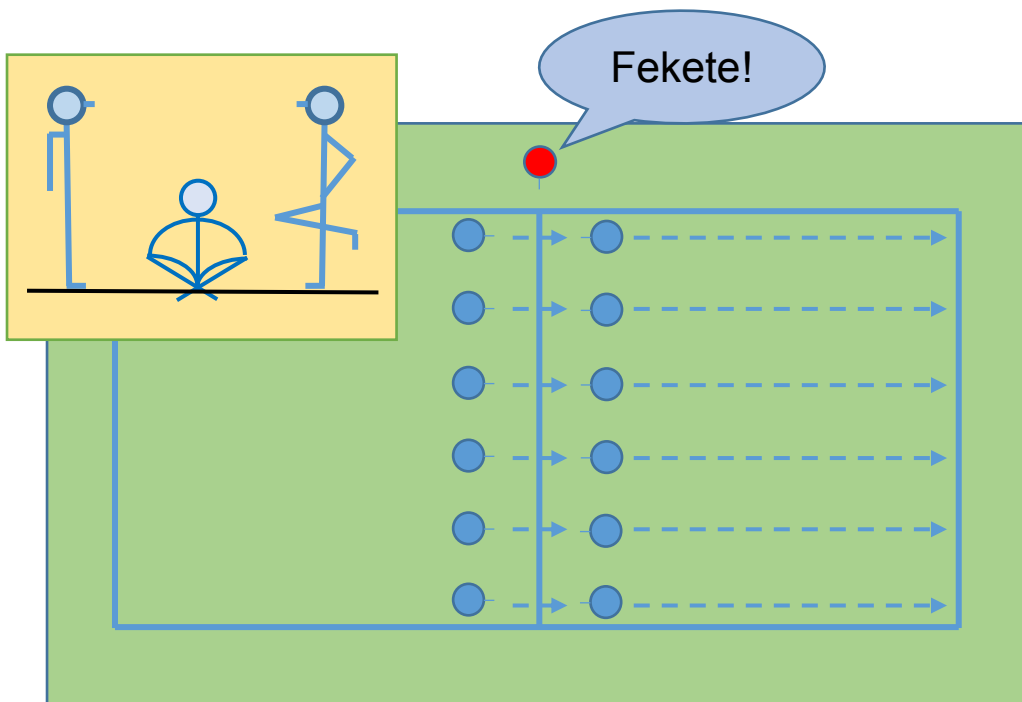
2.2. Fekete-fehér, igen-nem

Fő fejlesztési terület	figyelem összpontosítása, mozgásos válasz adása
A változatok további fejlesztési területei	figyelem terjedelmének bővítése, gondolkodási képesség

Ajánlott korosztály: bármely életkor

Résztevők száma: 10-12 pár tanuló

Térrajz:



Szükséglet: nincs eszközszükséglet

Térigény: iskolaudvar, tornaterem, zsibongó, díszterem

A játék leírása:

Alakítsunk két csapatot a tanulókból. Állítsuk fel őket egysoros vonalban szemben egymással. A köztük levő távolságot a játék sikerességének függvényében változtathatjuk,

növelhetjük, csökkenthetjük, a középvonaltól kb. 1-1,5m –re állítsuk fel a tanulókat először. Az egyik csapat lesz a „fekete” csapat, a másik a „fehér”. Amelyik csapatot a tanító szólítja, az lesz a fogó, a másik csapat a menekülő. A terem végén az előzetesen kijelölt vonal – „ház” – mögött a megfogás nem ér. Minden szólítás után az eredmények számontartása szükséges.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Gyerekek, alakítunk két csapatot, számozással, egyes, kettes, egyes, kettes stb. Az egyes számot kapott tanulók álljanak a kék vonalra, a kettes számot kapott tanulók álljanak a sárga vonalra szembe egymással. Réka csapata lesz a „Fekete” csapat, Piri csapata pedig a „Fehér”. Amelyik csapat nevét mondom, az lesz a fogó, a másik a menekülő. A piros oldalvonal mögötti terület a ház, ott már nem ér a fogás. Egyelőre csak a veled szemben álló párodal üldözheted. FigyeljeteK nagyon, hogy ki lesz a fogó, és ki a menekülő, akár össze is futhattok! Minden szólítás végén megkérdezem, hogy kit fogtak meg.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- mennyire sikerül a szólításnak megfelelő szerepbe helyeznie magát a tanulónak – rövidtávú emlékezet 3.3.4.
- új vezényszó használatakor mennyire gyorsan tud a tanuló váltani– figyelemátkapcsolás 2.9.3.
- könnyen megbirkózik-e a feladattal, mennyire tudja figyelmét hosszú időn át aktívan tartani– tartós figyelem 1.4.3., figyelemmegosztás 1.3.2., összpontosítás, 2.9.4.

Változatok:

2.2.1.	Az alapjáték, de különböző kiinduló helyzetekből indulva.	<p>Célszerű változatos kiinduló helyzeteket adni, pl. terpeszállás, csípőre tartás, guggolótámasz, hason fekvés stb.</p> <p><i>Gondoljátok végig, melyik helyzetből volt könnyebb megindulni! Ha szemben voltál a pároddal, vagy ha háttal?</i></p> <p><i>Akinek sikerült megtalálni a helyes „menetirányt”, a szólítás függvényében, neki jó a reakció ideje, így gyorsan tud mozgásos választ adni a hívószóra, és a figyelem összpontosítása is megfelelő. Aki nem jó irányba indult el, neki még fejlődnie kell a koncentrációban, és gondolkodásának gyorsaságában. (mozgásos válasz adása)</i></p>
2.2.2.	Az alapjáték, de a fekete és a fehér szavakat egy történetbe ágyazva nevezzük meg a tanulóknak	<p>Újabb változat lehet, ha a fekete és fehér szavakat belefoglaljuk egy pár mondatos történetbe, mesébe. Pl. Egyszer volt, hol nem volt, volt egy sűrű, <u>fekete</u> erdő. Abban lakott <u>Hófehérke</u>, és a hét törpe. Az erdő felett <u>fehér</u> bárányfelhők gyülekeztek. Az ében<u>fekete</u> hajú, <u>fehér</u> ruhás királylány sokat segített a törpéknek, akik fáradtan tértek haza a sötét, <u>fekete</u> bányából.</p> <p><i>Most sokkal jobban kell figyelmetek gyerekek! Elmesélek egy rövid történetet, és ha meghalljátok a csapatotok nevét, futás! Gondoljátok végig, miért is nehezebb ez a változat!</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik ezt a játékváltozatot is sikeresen játszották, nagyon jó figyelem összpontosító képességgel bírnak, ki tudják zárni a figyelmükből a felesleges ingereket. Akiknek nem mindig sikerült időben reagálni a mesébe rejtett hívószavakra, nekik még fejlődniük kell a koncentrálóképesség terén</i></p>

2.2.3.	Az alapjáték, de a fekete -fehér hívószavak helyett igen-nem csapatelnevezésekkel dolgozunk.	Az alapjáték, de megváltoztatjuk a csapatok eredeti elnevezését. <i>Gondoljátok végig, miért volt nehezebb így játszani?</i> <i>Azok a tanulók, akik most is ügyesen teljesítettek, rugalmas gondolkodásúak, jó munkamemóriával bírnak. Akik nehezen váltottak, nekik fejlődniük kell még a reakálás gyorsaságában.</i>
2.2.4.	Az első és a harmadik változat kombinációja, vagyis az egyik csapatnak a fekete, és az igen hívószavakra kell figyelnie, míg a másik csapatnak a fehér és nem hívószavakra.	Ha már begyakorlódott a játék, lehet bővíteni a csapatok nevét, a „Fekete” csapat az „Igen” szó hallatán is fogó lesz, a „Fehér” csapat a „Nem” elnevezést is megkapja, tehát a figyelmük terjedelmét tágítani kell. <i>Hasonlítsátok össze az előző játékok ezzel a mostanival! Miért volt sokkal nehezebb? Te hogy próbáltad megoldani ezt a nehéz feladatot?</i> <i>Azok a tanulók, akik ebben a játékváltozatban is jól teljesítettek, sikeresen terjesztették ki figyelmüket mindkét hívószóra, és gyorsan reagáltak. Akiknek ez kevésbé sikerült, fejlődniük kell még abban, hogy egyszerre két dologra is tudjanak figyelni, és helyes mozgásos választ adni.</i>
<p>A párok kialakításánál ügyelni kell arra, hogy nagyon eltérő képességű tanulók ne kerüljenek egymással szembe. Az alapjáték szabályai szerint mindenki a saját szemben lévő párját üldözheti csak, később ezen változtathatunk. Ha túl távol állnak a csapatok egymástól a szólításkor, nem születik eredmény, nem lesz „fogás”, ha túl közel állnak egymáshoz a tanulók, akkor megnövekedik az összefutás veszélye, ha bármelyikük nem jól kódolja a szólítást, nem jó szerepbe (fogó vagy üldözött) helyezi magát. Az eredmény számontartásához kérdezzük meg a fogókat, hogy kinek sikerült a szemben levő párját megfogni. Kérdezzük meg a másik felet is, kit kapott el a párja?</p> <p>A játék során ügyelni kell arra, hogy egyenlő számban szólítsuk mindkét csapatot!</p>		

2.2.5.	<p>Az alapjáték, de az eddigi hívószavak helyett a két csapat más jelzést kap: „páros” és „páratlan” csapat. A tanító nevezzen meg egy egyszerű, fejben könnyen elvégezhető matematikai műveletet, pl. 3-szor 3. A végeredmény 9, páratlan szám, így a „páratlan” csapat lesz a fogó. 4 meg 4 az 8, a „páros” csapat a fogó.</p>	<p>Továbbra is ügyelni kell arra, hogy a műveletek végeredményei azonos arányban legyenek páros, illetve páratlan számok.</p> <p><i>Mire kell ügyelni ennek a játéknak a játszása során? Miért volt nehezebb, talán a legnehezebb eddig?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik ezt a játékváltozatot is kiválóan játsszák, az ő gondolkodási képességeik kiválóak. Akik kicsit lassabban „kapcsoltak”, nekik még fejlődni kell a figyelemátkapcsolás területén.</i></p>
--------	--	--

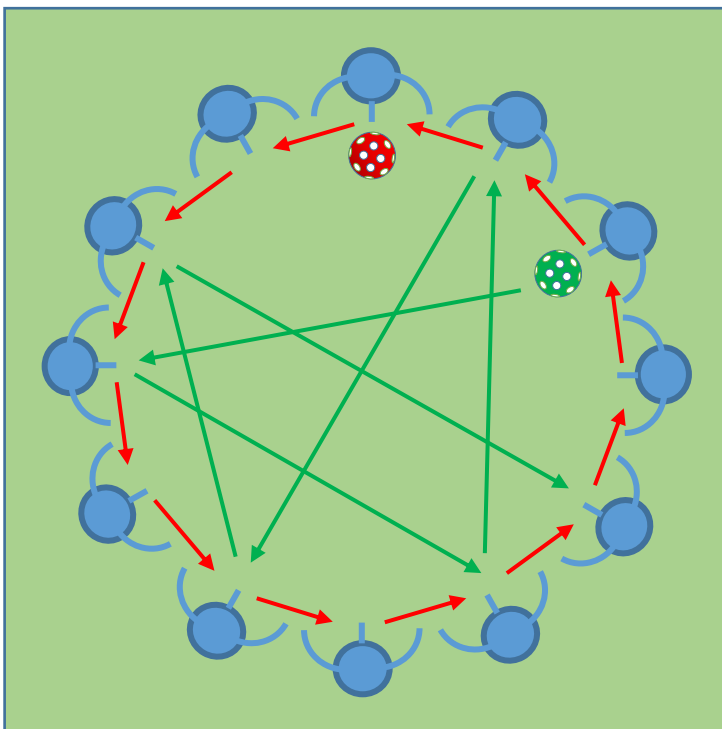
2.3. Labdahajszja

Fő fejlesztési terület	figyelem megosztás
A változatok további fejlesztési területei	kinesztetikus differenciálóképesség, statikus egyensúlyozóképesség

Ajánlott korosztály: 3. osztálytól felfelé

Résztevők száma: 10-15 tanuló egy körben

Térrajz:



Szükséglet: különböző színű labdák 2-3 db

Térigény: tanterem, udvar, tornaterem, zsibongó

A játék leírása:

A tanulók egy körben állnak. Először egy labdával játszunk – egy pirossal -, melynek haladási iránya balról jobbra legyen, minden tanuló a mellette állónak továbbítja labdát.

Adjunk be a körbe még egy labdát, egy zöldet például, melyet bármilyen irányba lehet dobni, csak balról jobbra nem. Tehát a zöld labda útja tetszőleges, kivéve a piros labda útvonalát.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Kézfogással alakítsatok egy kört, gyerekek. Itt a piros labda, Marcsi, tessék, dobd oda jobbra a szomszédodnak. Te Vivien, szintén add tovább, senkit ne hagyjatok ki. Most figyeljetek, mert bedobok még egy labdát, egy zöldet. A zöld labdát bármerre passzolhatjátok, csak jobbra körbe nem. Figyeljetek, tartunk próbajátékot.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gördülékenyen történik-e az elkapás, majd a továbbdobás – figyelemmegosztás 1.5.2.
- könnyen megbirkózik-e a feladattal, mennyire tud tempósan dolgozni – tartós figyelem, figyelemmegosztás, összpontosítás 1.3.,1.5.5., 2.1.

Változatok:

2.3.1.	Az alapjáték	<p>A játék <u>előzményeként</u> játszathatjuk a „Labdahajtsza körben játékot. A köralakítás során a kézfogás elengedése után egy lépést hátra tegyenek még a tanulók. A körben álló tanulóknak adjunk számokat, egyes, kettes, egyes, kettes stb. Az egyes kezdő tanuló kezébe is adunk egy labdát, és a körben vele szemben álló kettes számú tanuló kezébe is. Az egyes tanuló csak a tőle jobbra álló egyesnek dobhatja a labdát, a kettes számú csak a kettesnek. A játék célja, hogy a labdák utolérjék, illetve hagyják egymást.</p> <p>Lehet külön begyakoroltatni a labdák útvonalát, először az egyik, aztán a másik labdával. Majd ezt követően játszassuk két labdával egyszerre.</p> <p><i>Milyen nehézséget okozott a játék? Mire kellett figyelnetek? Mi történt akkor, amikor a két labda egyszerre ért oda valamelyiketekhez?</i></p> <p><i>Az a tanuló, aki sikeresen tudta követni a két labda útját, nagyon jól tudja megosztani figyelmét.</i></p>
--------	--------------	--

2.3.2.	Az alapjáték, három labdával játszva.	<p>Ha jól megy a játék, alkalmazhatunk egy harmadik labdát is, például jobbról balra haladva dobással a szomszédos tanulónak.</p> <p><i>Most az előzőnél is jobban figyeljétek, hiszen három labdával játszunk. Próbáljatok csak a labdákra figyelni!</i></p> <p><i>Az a tanuló, aki ezt a játékváltozatot is kiválóan játszotta, magas szintű figyelemmegosztással rendelkezik. Aki könnyen zavarba jött a három labdától, nekik még fejlődni kell a figyelemmegosztás területén, velük vissza lehet térni a kétlabdás változathoz.</i></p>
2.3.3.	Az alapjáték, különböző, eltérő méretű sporteszközökkel játszva.	<p>Érdekesebbé tehetjük a játékot, ha a labda mellett, a másik labda helyett például egy babzsákot adunk a tanulók kezébe, azt kell továbbítaniuk.</p> <p><i>Miért volt nehezebb a két különböző eszközre figyelni? Hogyan próbáltátok mégis megoldani?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik ügyesek voltak a két, más jellegű eszköz eltérő irányú továbbításában, nagyon jó kinezetikus differenciáló képességgel rendelkeznek, akiknek nehézséget okozott ez az új feladatmegoldás, nekik még fejlődniük kell az előbbi területen.</i></p>
2.3.4.	Az alapjáték, egy lábon állva.	<p>Bármelyik fenti játékváltozatot játszathatjuk „fél” lábon állva, 2-3 kör után lábtartáscserével.</p> <p><i>Nehezítünk egy kicsit, csak az egyik lábatokon állhattok. Miért volt nehezebb, mit kellett a játék közben még csinálnotok a labdák, eszközök továbbításán kívül?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik most is sikeresen oldották meg a játékfeladatot, jó figyelemmegosztással, statikus egyensúlyozó képességgel, és labdakezelési képességgel rendelkeznek. Akiknek gondot okozott a fél lábon állás, nekik még fejlődniük kell a statikus egyensúlyozás területén.</i></p>

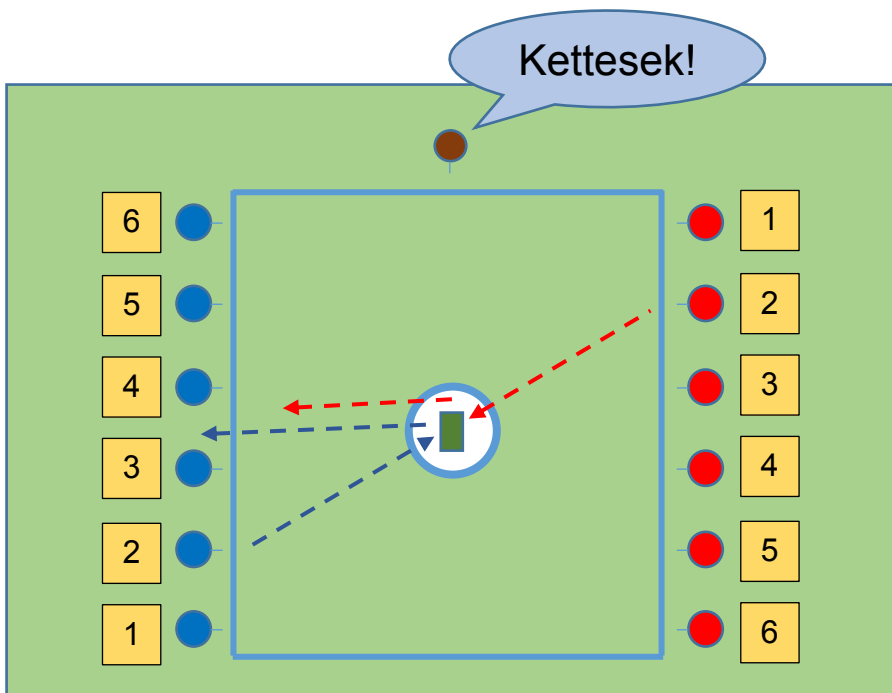
2.4. Kutyacsont

Fő fejlesztési terület	figyelem, reakcióidő
A változatok további fejlesztési területei	gondolkodási képesség, taktikai képesség, empátia

Ajánlott korosztály: 3. osztálytól

Résztevők száma: egy csapatban 6-8 tanuló

Térrajz:



Szerszükséglet: bármilyen, egy kézzel könnyen megfogható tárgy, kislabda, jelzőtrikó, babzsák

Térigény: tanterem, tornaterem, udvar, zsibongó, díszterem

A játék leírása:

Két csapat alakítása után állítsuk fel a tanulókat egysoros vonalban szembe egymással, kb. 2-3 m távolságra. Középre helyezzünk el például egy babzsákot. Minden tanulót

számozzunk meg, egyes, kettes stb mindkét csapatban. Így lesz két tanuló, akik az egyes számot kapták, szintén két tanuló, akik a kettes számot kapták, és így tovább. A játék célja, hogy a közepén elhelyezett babzsákot mindkét tanuló, akinek a számát a tanító kimondta, bevigye a saját csapatvonalára mögé. Ha az egyik, „A” tanuló megfogta a babzsákot, és elindul vele vissza a helyére, és a társa, a „B” tanuló őt megérinti, akkor a „B” társ csapatáé a pont. A játéknak nem feltétlenül a gyorsaság (mozdulat és a mozgás) a lényege, hanem annak megfigyelése, hogy a másik tanuló figyelme mikor lankad, és abban a pillanatban kell elhozni a kitett tárgyat (taktikai gondolkodás).

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Alakítunk két csapatot, Bogi és Peti, álljatok elém ide, a többiek sorakozzanak fel mögöttük kettes oszlopban. Egyik csapat Bogié, a másik Petié. Mindkét csapatban számokat adok nektek, jegyezzétek meg. 1-es tanuló, 2-es tanuló, 3-as tanuló, és így tovább.

Kiteszek közétek egy babzsákot. Amelyik számot szólítom, azok a tanulók fussanak ki közepre, és próbálják a babzsákot megfogva bevinni vissza az eredeti helyére, a saját csapatvonalára mögé. Ha egyikőtök kezében már ott a babzsák, de a társa megfogja őt, akkor a társ csapatáé a pont. A játék lényege nem feltétlenül a gyorsaság, bár ha a szemben álló társad „elaludt”, nem elég gyorsan reagál a saját számára, akkor ki kell gyorsan futni, és elhozni a babzsákot. Ha azonban egyszerre értek ki, akkor ki kell várni azt a pillanatot, amikor a másik nem figyel, és elcsenni gyorsan a babzsákot.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- mennyire gyorsan reagálnak a tanulók a számokra – figyelemösszpontosítás 2.7.
- mennyire érti meg a tanuló a játék lényegi elemét, a taktikai gondolkodást – gondolkodási képesség 3.8.
- mennyire empátikus a tanuló, észreveszi-e, hogy a társa mikor nem figyel – megfigyelőképesség 1.7.

Változatok:

2.4.1.	Két pár tanuló kiszólítása.	<p>Ha sokáig nem születik eredmény, két olyan tanulót szólítunk, akik mindketten „védekező” magatartásúak, akkor kiszólíthatunk két újabb tanulót is. Célszerű felhívni a tanulók figyelmét arra, hogy el ne tévesszék a saját csapatuk helyét. A többi tanuló természetesen buzdíthatja társait.</p> <p><i>Mennyivel volt nehezebb négyen küzdeni? Zavart, vagy inkább segített a többiek buzdítása? Te magadat hová sorolod, inkább viszed el gyorsan a babzsákot, vagy kivársz? Melyik célravezetőbb?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik ezt a játékváltozatot sikeresen oldották meg, fejlett figyelemmel, gyors reakcióidővel és taktikai érzéssel rendelkeznek. Akik kevésbé voltak sikeresek ebben a játékban, nekik fejlődniük kell még a figyelemösszpontosításában, és a taktikai gondolkodásban.</i></p>
2.4.2.	Az alapjáték, de a tanulókból négy csapat alakuljon, és négyzet alakzatban állítsuk fel őket.	<p>A négyzet szemközti oldalain álló tanulók kaphatnak azonos számozást, a fenti ábrából kiindulva lennének 7-esek, 8-asok, 9-esek és a többi. Kiszólíthatunk két, de akár egyszerre négy tanulót is.</p> <p><i>Mennyivel volt nehezebb négyen küzdeni? Zavart, vagy inkább segített a többiek buzdítása? Te magadat hová sorolod, inkább viszed el gyorsan a babzsákot, vagy kivársz? Melyik célravezetőbb?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik ezt a játékváltozatot sikeresen oldották meg, fejlett figyelemmel, gyors reakcióidővel és taktikai érzéssel rendelkeznek. Akik kevésbé voltak sikeresek ebben a játékban, nekik fejlődniük kell még a figyelemösszpontosításában, és a taktikai gondolkodásban.</i></p>

2.4.3.	A csapatok egymás közti távolságának növelése.	<p>Amennyiben rendelkezésre áll elég hely, pl. tornaterem, udvar, játszathatjuk a játékot úgy is, hogy a csapatok egymástól 10-15 méterre állnak. Ebben az esetben a tanulók vágtagyorsasága is fejlődik.</p> <p><i>Most távolabb álltok egymástól, így többet kellett futni. Melyik változat tetszett jobban, a korábbiak, vagy az újabb? Szerintetek hol van nagyobb szerepe a taktikázásnak, kispályán, vagy ha távolabb álltok egymástól?</i></p> <p><i>Akik ezt a játékváltozatot teljesítették jól, ők gyorsan reagálnak, és a vágtagyorsaságuk is kiváló. Akinek nem sikerült megszerezni a babzsákot, még fejlődniük kell a gyors indulás és gyors futás terén.</i></p>
2.4.4.	A tanulók csapaton belüli sorrendjének megváltoztatása új számozással.	<p>Megváltoztathatjuk a tanulók sorrendjét a csapaton belül új számozással, más számot adva az egyes tanulóknak.</p> <p><i>Mi változott az „új” ellenfeleddel szemben? Könnyebben, vagy éppen nehezebben tudtad megszerezni a babzsákot?</i></p> <p><i>Azok a tanulók, akik most is eredményesek voltak, jó rövidtávú emlékezettel rendelkeznek, akiknek nem sikerült a babzsák megszerzése, még fejlődniük kell a gondolkodásuk rugalmassága terén.</i></p>
<p>Az eredmény megnevezéséhez ajánlott nem a számszerű eredmény kimondásával kezdeni, mert az igazán figyelmes tanulók elindulhatnak középre a babzsákért, ha kimondjuk, hogy 2:1.</p> <p>Az eredmény 2:1 a Bogi csapatának, pl. Figyelem: és jöhet a szólított szám, pl. három. Továbbá minden változat során ügyeljünk arra, hogy nagyon eltérő képességű párokat ne állítsunk szembe egymással!</p>		

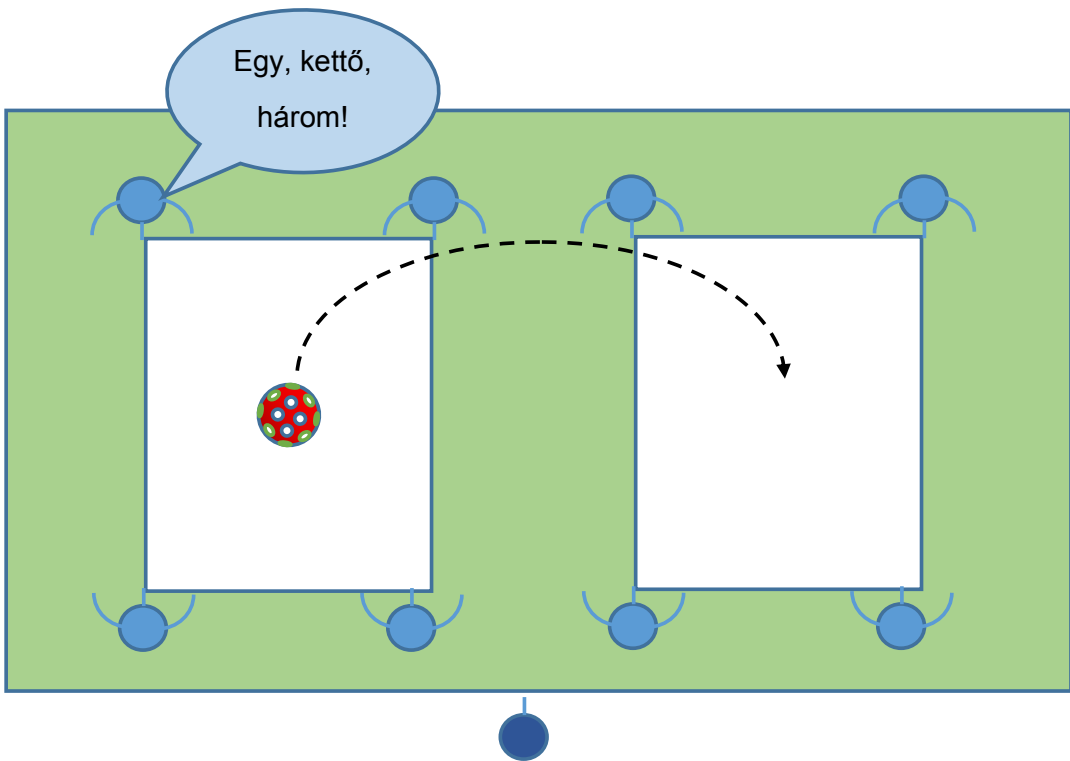
2.5. Lapedő akrobatika

Fő fejlesztési terület	figyelem
A változatok további fejlesztési területei	figyelemkiterjesztés, szintézis, téri tájékozódás, igazodás a társakhoz és a labdához

Ajánlott korosztály: 3-4. osztálytól

Résztevők száma: 8 tanuló, két csapatban (2x4 fő)

Térrajz:



Szükséglet: 2 db normál méretű, egyszemélyes lepedő (esetleg pokróc), 2 db labda

A játék leírása:

A tanulók megfogják a lepedő négy sarkát. A lepedő közepére labdát helyezünk. A lepedő négy sarkának egyidejű emelésével a labda a levegőbe kerül. A lepedő sarkait egyöntetűen, de különböző erővel emelve, lendítve a labda más-más magasságba emelkedik.

A tanulóknak a labdát meghatározott magasságba kell eljuttatniuk (alacsony, közepes, magas), ez csak úgy sikerülhet, ha maximális a szinkron az együttes mozgásban és erőadagolásban.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Fogjátok meg erősen a lepedő négy sarkát! A lepedő közepére labdát helyezünk. Ha egyikőtök emeli csak a lepedő sarkát, a labda átgurul a szemközti társához. Próbáljátok ki! Viszont a hirtelen, egyszerre emelitek, a labda a levegőbe emelkedik. Ezt is próbáljátok meg! Most emeljétek fel a lepedők sarkait úgy, hogy kb. egy méterre emelkedjen a labda. Próbáljátok 1 méterre lendíteni a labdát egymás után 3x! Most lendítsétek a lepedő sarkait úgy, hogy a labda minél magasabbra szálljon! Kisebb, vagy nagyobb erővel kellett lendíteni a lepedőt?” Hagyni kell időt a tanulóknak arra, hogy a labdát gurítsák a lepedőn, anélkül, hogy az arról leesne. Minél hosszabb utat tegyen meg a labda a lepedőn.

Az a tanuló, aki nem emeli időben a lepedőt, a labdát leejti. Akinél a labda sok esetben leesik a lepedőről, ebben a képességében fejlesztésre szorul.

Lehetséges kérdések:

„Mit kell tenned akkor, ha a labda a lepedőn feléd gurul?”

Ezt követően a lepedő sarkainak együttes, gyors emelésével a labda a levegőbe emelkedik. Egy idő után kiemelkedik a csoportból egy vezéregyéniség, aki diktálja az ütemet. A labda feldobása után több esetben a lepedővel való elkapáshoz a tanulóknak együttes, gyors mozgással helyezkedni kell.

„Ki legyen az, aki az ütemet diktálja? Mitől függ az, hogy milyen magasra emelkedik a labda”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz-e a gurítási gyakorlatoknál a labda útjának követése, vagy az emelő mozdulat pontos időzítése – figyelem 3.6.3.
- megvan-e a kellő összhang az emelő mozdulatnál, a tanulók tudnak-e megfelelően együttműködni, minden tanuló azonos ütemben emeli a lepedőt – együttműködés 3.1.
- a követő, helyezkedő mozgásnál tudnak-e azonos irányba, megfelelő gyorsaságban mozogni, vagy ennek hiányában a labda leesik – együttműködés, helyes igazodás 1.7.
- kialakul-e vezéregyéniség, aki diktálja az ütemet – együttműködés 3.6.

Változatok:

2.5.1	<p><i>Gurítsd a labdát!</i></p> <p>Labda gurítása a lepedő emelésével a szemközt álló társnak.</p> <p>A későbbiekben a labda körbe gurítása a lepedőben meghatározott (majd váltott) irányokba.</p>	<p>Először ezt a játékot játszassuk, hogy a tanulók érzékelhessék, hogy a lepedő emelésével, súlyllesztésével a lepedőre helyezett labda nyugalmi helyzetét és annak útját megváltoztathatják.</p> <p><i>Fogjátok meg erősen a lepedő négy sarkát és feszítsétek ki. Labdát helyezünk a lepedő közepére. Mit gondoltok, hogyan viselkedik a labda, ha valamelyikőtök a lepedő sarkát megemeli? Próbáljátok ki! Ügyeljete arra, hogy ne essen le a labda a talajra! Emeljétek és süllyesszétek óvatosan a lepedő sarkait úgy, hogy a labda eljusson minden társatokhoz! Gurítsátok körbe a labdát a lepedőben! Kinél nem esett le a labda egyszer sem?</i></p> <p><i>Ha egy tanulónál rendszeresen leesik a labda a talajra, akkor a figyelme vagy az erőadagolása még nem megfelelő. A gurítás helyes ütemének kialakítása szóbeli segítséggel.</i></p>
-------	--	---

<p>2.5.2.</p>	<p><i>Dobd a levegőbe!</i> A labda levegőbe juttatása a lepedő sarkainak együttes, gyors emelésével. A későbbiekben a labda emelkedési magasságának változtatása az együttes erőadagolás mértékének csökkentésével, növelésével. Három különböző magassági szint meghatározása (alacsony – közepes – magas). <i>Variabilis</i> (változatos) labdaemelések <i>blokkosított</i> módszerrel: 3 alacsony, 3 közepes 3 magas. <i>Variabilis</i> (változatos) labdaemelések <i>szeriális</i> módszerrel: (1 alacsony, 1 közepes 1 magas) 3x. <i>Variabilis</i> (változatos) labdaemelések <i>random</i> (véletlenszerű) módszerrel. Ennél a változatnál valamilyen tanuló diktálja a végrehajtás magasságát.</p>	<p>A labda emelgetése akkor lesz hatékony, ha a lepedő négy sarkát a tanulók erősen fogják, és egyszerre, hirtelen emelik. Hagyjuk, hogy a tanulók megérezzék, megtapasztalják a helyes végrehajtást, és azt kellő ideig gyakorolhassák. Ha kialakul az optimális, egységes erőadagolás, változtathatjuk a labdák méretét, súlyát (strandlabda, röplabda, teniszlabda, kosárlabda...) <i>Szorítsátok a lepedő sarkait, majd hirtelen emeljétek fel. Peti számoljon, a többiek kövessék az ütemet! Mit kell ahhoz tennetek, hogy a labda magasabbra szálljon? Milyen gyorsan, mekkora erővel kell emelni ahhoz, hogy a labda jó magasra kerüljön?</i> <i>Ha a lepedő a tanuló kezéből a lendítés során kicsúszik, akkor nem elég a szorító ereje a gyakorlathoz, vagy nem tud eléggé koncentrálni a feladat ütemére.</i> <i>Ha nem egyszerre emelik a társak a lepedőt, a labda a talajra esik. Számolással, ütemezéssel segíthetjük a feladatot. Kijelölhetjük valamelyik bátortalanabb tanulót az ütemezésre, hogy kellő önbizalmat szerezzen.</i> <i>Ha nem azonos az erőközlés, a labda nem függőlegesen emelkedik fel. Ebben az esetben együttes utánlépésekkel, igazodással lehet a labdát a lepedővel újra elkapni.</i></p>
---------------	--	--

<p>2.5.3.</p>	<p>Egyikből a másikba Labdadobás két csapatban, két lepedővel (2x4 fővel). Csak az egyik lepedőben van labda. A lepedő együttes mozgásával a labdát továbbítani kell a másik csapat irányába, akik azt a lepedővel kaphatják el. A későbbiekben így adogathatja a labdát a két csapat oda-vissza.</p>	<p>Amikor a tanulók már jól tudják emelgetni a labdát a lepedő sarkainak együttes mozgásával, akkor vezethetjük be ezt a változatot. Ennél a gyakorlatnál már nemcsak a saját társához kell tudni alkalmazkodni, hanem figyelni kell a másik csapat mozgására, a repülő labda ívére, magasságára. A labda elkapásánál szűkség van gyors, igazodó mozgásra.</p> <p>Álljon fel a két lepedős csapat egymástól négy méterre. Az egyik lepedőbe tesztek egy labdát. Ők lesznek a labda-átadók. A labdát a másik csapat irányába kell továbbítaniuk a lehető legpontosabban. A másik csapatnak a feléjük szálló labdát úgy kell elkapnia, hogy az, hogy az ne essen le a talajra.</p> <p><i>Ha nem pontos a dobás, akkor utána kell szaladnotok. Törekedjétek a minél több, talajra esés nélküli átdobásra! De ne engedjétek el a lepedő sarkait!</i></p> <p><i>A labda akkor esik le, ha az elkapó csapat igazodása nem megfelelő. Nem tudnak gyors lépésekkel együttesen elmozdulni az érkező labda irányába. Nem jól mérik fel a labda irányát, ívét, a várható becsapódás helyét. Ha helyezkedés közben nem pontos az irány, valamelyik tanuló kezéből kicsúszik a lepedő sarka.</i></p>
---------------	---	---

2.5.4.	A labda adogatása az előző változat szerint zsinór vagy röplabdaháló fölött.	<p>A csapatokat a röplabdaháló két téréfelére állítjuk, vagy a terem közepén gumiszalagot feszítünk ki.</p> <p>Használható erre a célra a rövidáru boltokban kapható szélesebb gumipertli.</p> <p>Ennél a változatnál a kidobás magasságára is ügyelni kell.</p> <p><i>Dobjátok át a labdát a háló fölött a lepedőtök sarkainak emelésével úgy, hogy azt a másik csapat el tudja kapni a saját lepedőjével.</i></p> <p><i>Magasra kell dobnotok!</i></p> <p><i>Ha nem pontos az együttműködés és túl alacsony, vagy túl magas a kidobás szöge, nem jut át a háló fölött a labda.</i></p> <p><i>Ha nem megfelelő a gyors, igazodó mozgás, helyezkedés, vagy valaki a lepedő sarkát elengedi, az az együttműködés, figyelem, gyors gondolkodás hiányára vezethető vissza.</i></p>
2.5.5.	<p>Lepedőröplabda</p> <p>Kijelölt területen (két azonos méretű téréfelen, vagy röplabdapályán) lehet úgy is játszani, hogy a dobó csapat arra törekedjen, hogy az ellenfél ne tudja a labdát elkapni, és az az ellenfél téréfelén essen a talajra.</p>	<p>A csapatokat röplabdaháló két téréfelére állítjuk, vagy a terem közepén gumiszalagot feszítünk ki.</p> <p>Használható erre a célra a rövidáru boltokban kapható szélesebb gumipertli.</p> <p>Mindkét csapat célja az, hogy az ellenfél téréfelén a labda leessen a talajra.</p> <p><i>Tudjátok-e úgy is dobni a háló felett a labdát, hogy a túloldalon állók azt ne tudják elkapni, és az a téréfelükre essen? Ötös a meccs, rajta!</i></p> <p><i>Két egyenlő erősségű csapatot kell összeállítanunk az eddigi változatok tapasztalatai alapján.</i></p>

<p>2.5.6.</p>	<p>Cseréld ki a labdát! Két csapatban, két labdával. Mindkét lepedőben labda van. Egyszerre kell a két labdát (esetleg különböző színűket) kicserélni a lepedők mozgatóásával.</p>	<p>Ennél a változatnál arra kell ügyelni, hogy a két csapat azonos időben dobja át a labdát. Az elkapásnál gyors helyezkedésre van szükség. A dobó csapatnak azonnal reagálni kell a másik labda ívére (dobás utáni fontos feladat). <i>Mindkét csapatnak egyszerre kell dobni a labdát.</i> <i>A piros és kék labda helyet cserél. Judit, számolj! (Egy, kettő, há-rom!) Gyorsan helyezkedjétek, hogy el tudjátok kapni a másik labdát. Pontosan dobjátok, hogy a másik lepedővel el tudják kapni!</i> <i>Azok a tanulók kiemelkedően ügyesek a játékban, akik megfelelő erővel és irányban tudják dobni a labdát, kellő összhangban. Akkor sikeres az elkapás, ha megfelelő figyelemmel és kellő időben történik az igazodás, közvetlenül a kidobás után.</i> <i>Itt egy speciális időkényszer figyelhető meg, amely az összpontosítás magasabb szintjét igényli.</i> <i>Azok a tanulók teljesítenek jól, akiknek magas szintű a térbeli tájékozódási képességük és képesek a mozgásfeladatot a lehető leggyorsabban összehangolni és kivitelezni.</i></p>
---------------	---	--

<p>2.5.7.</p>	<p><i>Kapd el a fonákjával!</i> A labdát a lepedő mozgásával kell magasra dobni, majd a lepedő átfordításával, annak fonákjával elkapni.</p>	<p>Ezt a feladatot különböző taktikai megfontolások szerint lehet kivitelezni. Elképzelhető úgy, hogy a tanulók a lepedő sarkait egymás között kicserélik.</p> <p>De megoldható úgy is, hogy két tanuló a feldobás után a lepedő sarkait megemeli, míg a másik kettő ezalatt átbújik. Ha ezt a változatot választják, célszerű a két magasabbnak emelni, a két alacsonyabbnak átbújni.</p> <p>Bízunk a tanulókra a stratégia kidolgozását! Engedjük, hogy kipróbálják az eltervezett megoldásokat és megvitassák azok várható eredményességét. Ez egy indirekt pedagógiai módszer. Kellő türelemmel építhetünk a résztvevők kreatív gondolkodására.</p> <p><i>A labda feldobása után a lepedőt át kell fordítanotok úgy, hogy a labdát a fonákjával (másik felével) kapjátok el. Milyen magasra kell dobni a labdát? Hányféle megoldás létezik? Melyik a legeredményesebb? Próbáljátok ki!</i></p> <p><i>A labda feldobása és a lepedő fonákjával történő elkapása nagyfokú figyelmet, koordinációt, együttműködést, kiemelkedő téri tájékozódást igényel. Csak sok gyakorlás után és a megfelelő fokozatosság betartásával tudják eredményesen végrehajtani a feladatot.</i></p>
---------------	--	---

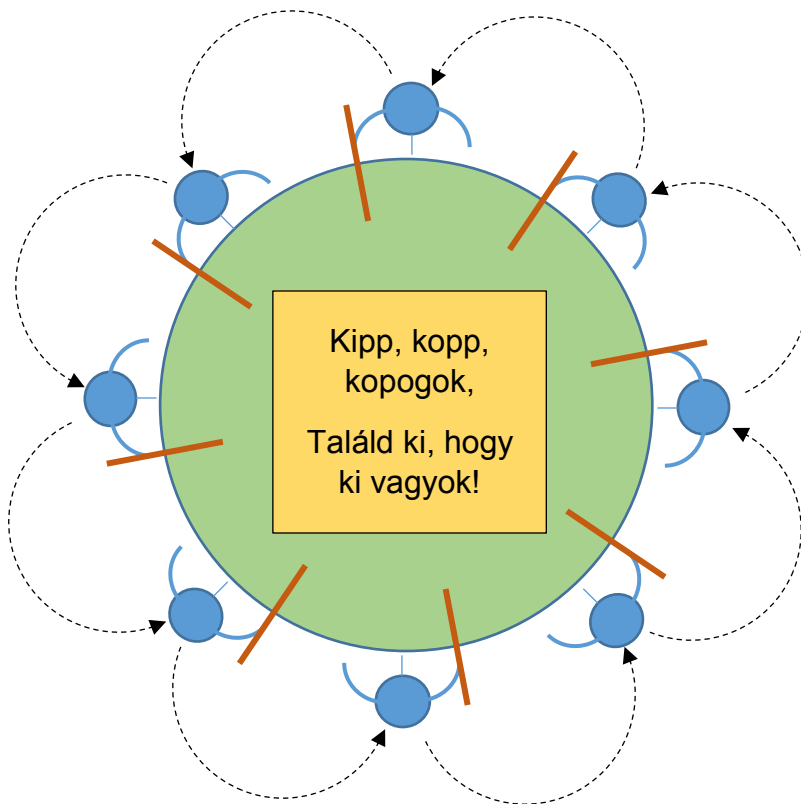
2.6. Ritmuskopogó

Fő fejlesztési terület	figyelem
A változatok további fejlesztési területei	téri tájékozódás

Ajánlott korosztály: tetszőleges korosztályban alkalmazható

Résztevők száma: 10-12 fő

Térrajz:



Szükséglet: 10-12 db tornabot (a tanulók létszámának megfelelően)

A játék leírása:

A tanulók körben állnak, mindegyikük kezében tornabot.

Közösen mondják a mondókát és egyidejűleg a függőlegesen tartott tornabottal kopogják a talajon a megadott mondókának (vagy versnek) megfelelő ritmust.

„Kipp, kopp, kopogok,
Találd ki, hogy ki vagyok!”

A mondóka végeztével, megadott jelre minden tanuló elengedi a botját és egy hellyel jobbra lép (az óramutató járásával ellentétes irányba) és az ott levő botot megpróbálja elkapni anélkül, hogy az a földre esne.

Megjegyzés: Nem javasoljuk a játékot fogyasztó jelleggel játszani, mert akkor éppen azt a tanulót zárjuk ki a gyakorlás lehetőségéből, akinek a legnagyobb szüksége lenne rá!

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Mindenki vegyen fel egy tornabotot, és álljatok körbe! Igazítsuk ki a kört! Mondjuk közösen a mondókát, és közben kopogjátok a bottal annak ritmusát! ... Ismételjük meg, mindenki figyeljen a ritmusra.

Ha sípolok, el kell engedni a bototokat és oldalra lépve a jobb oldali szomszédotok botját kell elkapnotok, anélkül, hogy az leesne a földre. Éva, mutasd be!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- ha a tanuló nem tudja megfelelő módon elkopogni a ritmust, akkor a ritmusérzéke fejlesztésre szorul. Ekkor célszerű a mondóka ütemét lassítani, majd néhány ismétlés után normál ütemben folytatni, vagy a következő játékot beiktatni - figyelem 1.5.
- képes-e a tanuló az összetett feladatoknál követni a szabályt - figyelemmegosztás, bonyolult szabálykövetés 3.8.

Változatok:

2.6.1	Mondj egy új mondókát! A tanulók mondhatnak más mondókát is a ritmus kopogóhoz.	Néhány kör alapjáték után lehetőséget adunk a tanulóknak, hogy más mondókát mondjanak a játékhoz. Először a kevésbé aktív tanulókat kérdezhetjük meg. Ha nem tudnak önállóan új mondókát javasolni, akkor segíthetünk. Viszont a ritmust önállóan kell lekopogniuk. <i>Ki tud más mondókát mondani? Ügyes vagy. Le tudod kopogni? Próbáljuk meg közösen.</i> <i>Ha nem tudja valaki lekopogni az új mondókát, akkor a ritmusérzéke fejlesztésre szorul. Ha a továbbhaladásakor nem tudja elkapni a botot, akkor a téri tájékozódással van probléma, esetleg a figyelme nem elég kitartó.</i>
2.6.2	Növeljük a távolságot! A játékosok távolságának növelésével, a kör bővítésével: Minden tanuló két lépést hátra lép.	A távolság növelésével fokozzuk az időkénszert. A gyors megindulás, megállás nehezíti a pontos térbeli koordinációt. Csak akkor alkalmazhatjuk eredményesen, ha az alapjátékot már minden tanuló jól tudja végrehajtani. <i>Mindenki lépjen két lépést hátra. Most távolabb kerültetek egymástól. Gyorsabban kell mozognotok, hogy el tudjátok kapni a botot.</i> <i>Ha túl nagy a távolság, csökkenthetjük, ha már jól megy a játék, észszerű határon belül tovább növelhetjük a távolságot.</i>
2.6.3	Perdülj, fordulj! Jelre mindenki teljes fordulatot tesz a tengelye körül és a saját botját kapja el.	A tengely körüli fordulatok, forgások megnehezítik a térbeli tájékozódást, mert ez a kiegészítő mozgás időlegesen az egyensúly elvesztéséhez vezethet. Az egyensúly gyors visszanyerése nagy kihívást jelent. <i>A sípszóra most mindenki maradjon a helyén, és egy teljes fordulat után kapja el a saját botját. Egyszer jobbra, utána balra forduljatok!</i> <i>Ha a tanuló teljes fordulat után nem tudja elkapni a tornabotot, akkor az egyensúlyérzéke fejlesztésre szorul.</i>

<p>2.6.4.</p>	<p>Találj ki egy feladatot! Jelre mindenki végrehajt egy feladatot: taps a test előtt és mögött, majd újra elkapja a botot. Vagy: talajérintés mindkét kézzel, majd botelkapás.</p>	<p>Indirekt pedagógiai módszer. Minden tanuló maga talál ki egy saját változatot. Jelre elengedi a botot, majd egy saját mozdulatsor végrehajtását követően újra elkapja. Díjazzuk az ötletes megoldásokat. Engedjük, hogy a tanulók kipróbálhassanak néhány kreatív változatot. A feladat végrehajtása után válasszuk ki a legötletesebb, legnehezebb változatokat és kérdezzük meg a tanulókat, hogy ki tudja a legtöbbet hiba nélkül megmutatni. Az egyéni vállalásokat és a kapott sikeres teljesítéseket hasonlítsuk össze. <i>Találjatok ki egy ötletes gyakorlatsort, melyet akkor kell végrehajtani, amikor elengedtétek a botot. Ügyelnetek kell arra, hogy a mozdulatsor végrehajtása után újra el tudjátok kapni a botot!</i> <i>Ha nem képes önálló megoldásokat kialakítani, akkor az absztrakt (elvon) gondolkodása fejlesztendő.</i> <i>Ha a tanuló a kreatív változatok egyikét se tudja eredményesen végrehajtani, akkor a finommotoros koordinációja fejlesztésre szorul.</i> <i>Figyelme és koncentrációja még nem megfelelő.</i></p>
<p>2.6.5.</p>	<p>Síp és taps Két különböző jelet alkalmazunk pl. síp és taps. A megadott jelre ellentétes irányba kell indulni.</p>	<p>Ezzel a feladattal a választásos reakciót fejleszthetjük. <i>A mondóka lekopogása után kétféle jelet is hallhattok: sípszóra továbbra is jobbra kell futnotok, tapsra viszont ellenkező irányba. Nagyon figyeljetelek, mert ha elhibáztatok az irányt, akkor összeütköztök, illetve felborul a bot.</i> <i>Ha a tanuló rendszeresen ellenkező irányba mozdul, a figyelmét fokozni kell, illetve a választásos reakcióideje túl hosszú, fejlesztésre szorul.</i></p>

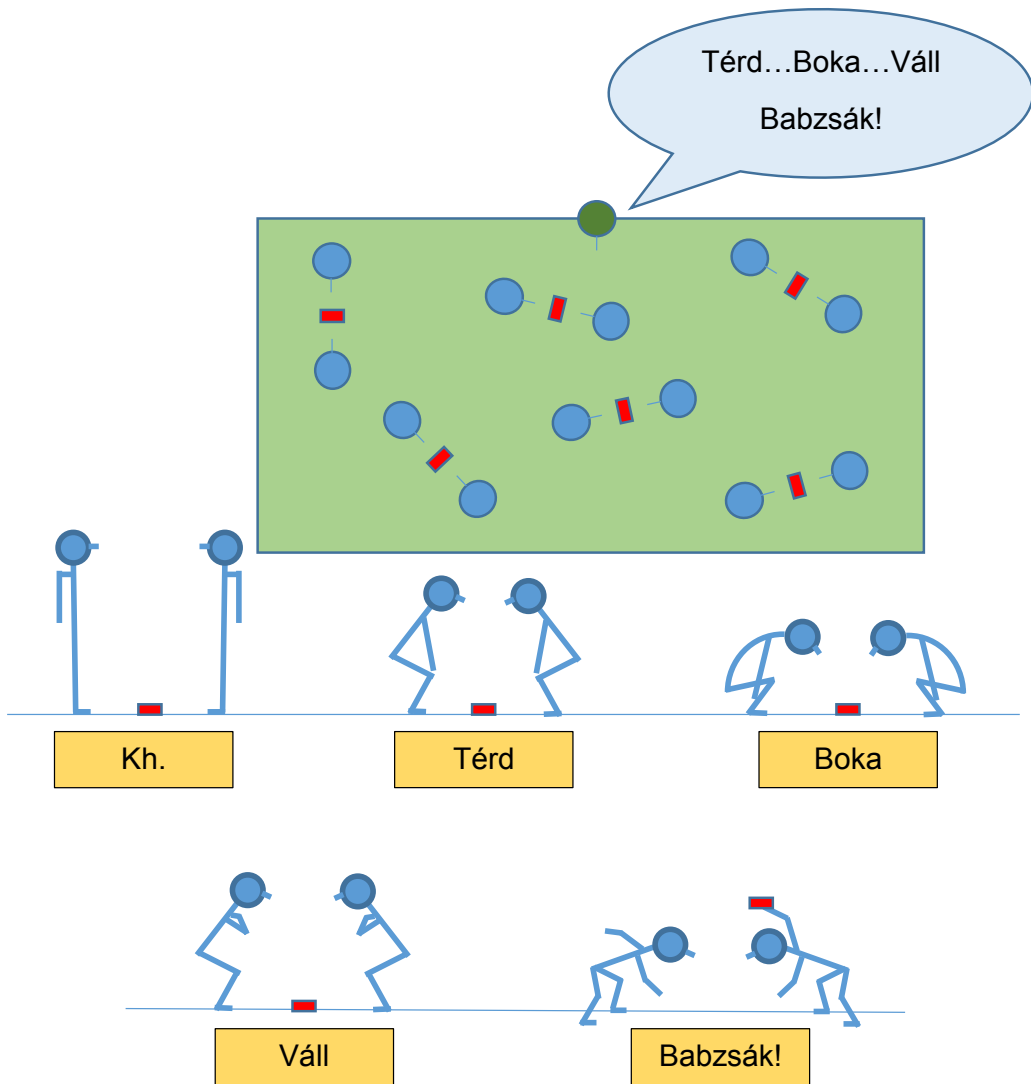
2.7. Térd-boka-csípő-babzsák

Fő fejlesztési terület	figyelem
A változatok további fejlesztési területei	reakcióidő, téri tájékozódás

Ajánlott korosztály: tetszőleges korosztályban alkalmazható

Résztevők száma: osztálylétszám, párokban

Térrajz:



Szerszükséglet: páronként 1 db babzsák

A játék leírása:

A tanulók szórt alakzatban helyezkednek el, a párok egymással szemben (arcpárban), egymástól 1 méter távolságra. Középen a talajon páronként egy babzsák.

A tanár páros testrészek nevét mondja, tetszőleges sorrendben pl.: Térd-boka-váll-csípő...

A tanulók a sorrendnek megfelelően mindkét kezükkel megérintik az azonos oldalú testrészüket.

Majd, amikor meghallják azt a szót, hogy **babzsák**, megpróbálják megszerezni a középre helyezett tárgyat.

Az a tanuló győz a játékban, aki birtokolja a babzsákot.

Gyakran cseréljük a párokat, de soha se rendezzünk kieséses versenyt!

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Mindenki válasszon magának egy párt. Páronként vegyetek fel egy babzsákot. A párok álljanak egymással szemben, egymástól egy méter távolságra. Tegyétek a talajra a babzsákot középre, mindkettőtől egyenlő távolságra.

Ha azt mondom, hogy térd, gyorsan érintsetek meg mindkét térdeteket (bal kéz, bal térd; jobb kéz, jobb térd)! Ha azt mondom, hogy babzsák, akkor szerezzétek meg a középre helyezett babzsákot. Legyetek gyorsabbak, mint a társatok!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- ha a tanuló nem a megfelelő testrészét érinti meg – testséma kialakítása 1.6.
- a tanuló folyamatosan késik a feladat végrehajtásában, fejlesztésre szorul – figyelem, összpontosítás, reakcióidő 2.2.

Változatok:

2.7.1.	<p><i>Ezt kapd el!</i></p> <p>A babzsák helyett alkalmazhatunk más tárgyakat (váltóbot, jelzőszalag, játékmackó) vagy különböző méretű és súlyú labdákat (maroklabda, gumilabda, medicinlabda)</p>	<p>Az eredetileg alkalmazott babzsák könnyű markolást eredményez (könnyű fogás, nem csúszik ki, nem gurul el). A finomkoordinációt és a manipulatív képességeket fejleszthetjük, ha más tárgyakat, vagy különböző méretű és súlyú labdákat választunk a gyakorlathoz. Minden páros magának választhat eszközt a kikészített szerek közül.</p> <p><i>Tegyétek félre a babzsákot! Válasszatok magatoknak egy másik eszközt! Melyik tárgyat lehet könnyebben megragadni? Lehet, hogy azt a tárgyat is könnyebben megfogja.</i></p> <p><i>Törekedjünk az erőviszonyok kiegyenlítésére, hogy minden tanuló azonos esélyekkel játszhasson. Néhány játék után a győzteseket a győztesekkel, veszteseket a vesztesekkel hozzuk össze. Gyakran cseréljük a középre helyezett eszközt.</i></p> <p><i>Ha a tanuló lassan mozdul, a reakció gyorsaságát kell fejleszteni. Ha távoli testrészt érintése után kell megszerezni az eszközt (váll – labda!), nagy szerepe van a helyzetváltató gyorsaságnak. Ha a tanuló nem tudja jól megragadni a középre helyezett tárgyat, vagy elejti azt, akkor a finommotorikája, a manipulatív ügyessége még nem fejlődött megfelelő szintre.</i></p>
--------	---	---

<p>2.7.2.</p>	<p>Eltérő magasságban A babzsákokat középen egy tornapadra, székre, vagy ötrészes svédsekrelyre helyezzük</p>	<p>Változtatjuk a kihelyezett tárgy helyzetét azáltal, hogy különböző magasságú helyekre rakjuk (talaj, pad, szék, asztal). Az esetlegesen, akár játékonként változtatott feltételek, a célpont elhelyezkedése szerint, külön kihívást jelentenek a játékosok szempontjából. <i>Válasszatok különböző magasságú tárgyakat (pad, asztal, 5 részes svédsekrely...) Ugyan annál a szernél több páros is dolgozhat. Tegyétek a zsákmányt az eszközre a kettőtök közé. Indul a játék! Melyik magasságból sikerült könnyebben megszerezni a labdát?</i> <i>A célponttól távoli testrészt érintése után célszerű indítani a tárgy megszerzését.</i></p>
<p>2.7.3.</p>	<p>Nyúlj keresztbe! Keresztezett érintéseket kérünk pl.: bal kézzel jobb fül, jobb kézzel bal fül. Ha kétszer ugyanazt a testrészt mondjuk, akkor a keresztezést úgy kell megváltoztatni, hogy a másik kéz legyen elől. Pl.: Térd felszólításra bal kézzel jobb térd – jobb kézzel bal térd (jobb kéz elől). A következő térd felszólításra ugyanez, csak bal kéz elől.</p>	<p>A keresztezett mozgások segítik a két agyfélteke összehangolt működését. <i>Mostantól keresztbe nyúlva kell megérinteni a testrészt. Ha azt mondom, hogy fül, akkor érintésed meg bal kézzel a jobb fületeket, jobb kézzel a bal fületeket, egyszerre. Ha kétszer ugyanazt a testrészt halljátok, akkor cseréljétek át a fogást úgy, hogy a másik kezetek legyen elől. Ki tudja ezt megmutatni?</i> <i>Sípszóra pedig szerezték meg a labdát!</i> <i>Ha a tanuló nem képes a keresztezett mozgásokat pontosan végrehajtani, akkor még nem megfelelően fejlett az agyféltekék összehangolása.</i></p>

<p>2.7.4.</p>	<p>Vegyes érintések azonos oldalon. Mindkét kézzel más testrészt kell megérinteni pl.: jobb kézzel térd, bal kézzel boka.</p>	<p>A két kéz különböző, egymástól független kiterjedésű, irányú, sebességű mozgást hajt végre. Ez feltételezi a két agyfélteke elkülönült irányítását. <i>Most mindkét kezetekkel más testrészeteket kell megérinteni, de azonos oldalon. Jobb kéz térd (jobb térd!), bal kéz boka (bal boka).</i> <i>A tanuló nem tud a két kezével eltérő mozgást végrehajtani, akkor még nem elég fejlett a két agyfélteke szimultán elkülönült működése.</i></p>
<p>2.7.5.</p>	<p>Vegyes érintések különböző oldalon Az előző változat keresztezve pl.: jobb kéz, bal csípő - bal kéz, jobb fül.</p>	<p>Ez a változat jelenti a legnagyobb kihívást a tanulók számára. Helyes, gyors végrehajtása fokozott figyelmet, koncentrációt és pontos kivitelezést követel, mindezt időkényszer alatt. <i>Most is más testrész kell megérinteni mindkét kezetekkel, de kereszttbe kell nyúlnotok: jobb kéz, bal csípő - bal kéz jobb szem.</i> <i>A mozgás közben folyamatosan javítani kell az esetleges hibákat. Ha sok a hiba, akkor hosszabb szünetet kell tartani a két utasítás között. Pl.: bal kéz jobb váll – szünet (meg kell várni a pontos végrehajtást) – jobb kéz bal térd - szünet.</i> <i>Pontos végrehajtások után újra gyorsíthatjuk a tempót.</i></p>

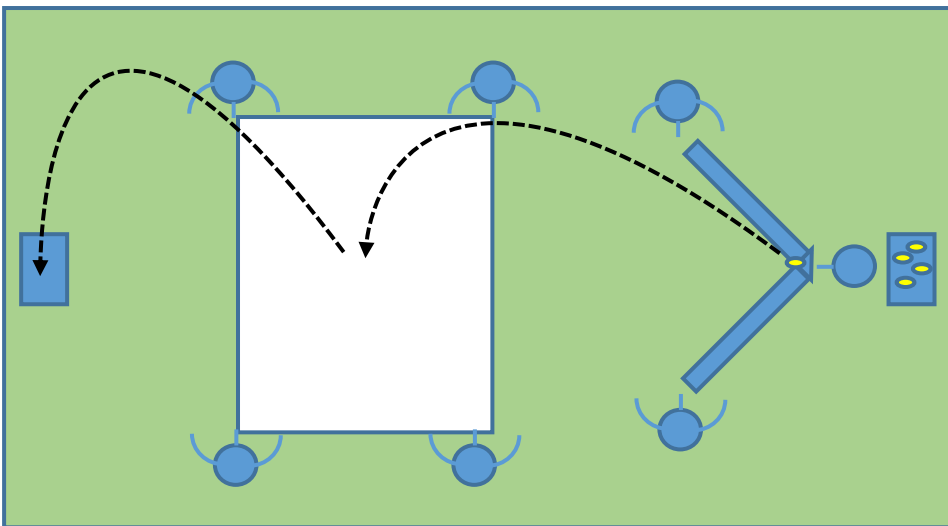
2.8. Csúzli

Fő fejlesztési terület	figyelem
A változatok további fejlesztési területei	szem-, kézkoordináció, gondolkodási műveletek

Ajánlott korosztály: 4. osztály.

Résztevők száma: 21 fő, 3 csapatban

Térrajz:



Szerszükséglet: csapatonként 1 db lepedő, 1 db gimnasztikai szalag, 5 db Kinder tojás kapszula, 2 db kosár.

Térigény: tanterem, széthúzott padokkal, a terem közepén

A játék leírása:

A játék kezdetén a kosárba 5 db Kinder tojás kapszula kerül elhelyezésre, a kapszulákban egy-egy papírból kivágott mozaikdarab.

A gimnasztikai szalag két végét 1-1 tanuló fogja, egy játékos kivesz a kosárból egy kapszulát és azt a szalag közepére helyezve a szalagot csúzliszerűen kifeszíti és kilövi a kapszulát.

A tőlük 4-5 méterre álló csapattársak egy lepedő négy sarkát kifeszítve, a lepedővel elkapják a felénk szálló kapszulát, majd a lepedő együttes megemelésével továbbítják a játékszer egy kijelölt célfelületre (kosárba). Amennyiben a szer leesik a talajra, előlről kell végrehajtani a feladatot. Ha mind az 5 tojás megérkezik a célba, a csapattagok együttesen rakják ki a mozaikot. *Értékelés:* Az a csapat győz, aki először rakja ki a képet, vagy többször ugyanazt végig játszva, kevesebb idő alatt teljesíteni a feladatot, mint az előzőekben.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Réka, Zoli és Peti, gyertek ide, álljatok elém egymás mellé. Ti, gyerekek gyertek és álljatok be Réka, Zoli vagy Peti mögé. Lett három csapatunk. Ti négyen, fogjátok meg a lepedő négy sarkát és álljatok ide. Ti ketten – Robi és Laura - fogjátok meg a gimnasztikai szalagot és húzzátok ki. Álljatok ide, a tábla elé. Te Luca, vegyél ki egy Kinder tojás kapszulát a kosárból, és tedd a kihúzott gumiszalag közepére. A terem végébe, a csapatvonal mögé tegyétek oda a másik kosarat. A szalagot úgy használjátok, mint a csúzlit, próbáljátok ívelt lövéssel a lepedőbe beletalálni. A lepedőből pedig juttassátok a kapszulát a kosárba. Ha a kapszula leesett, újból kell kezdeni a továbbítást. Ha mind az öt kapszula a kosárban van, akkor bontsátok ki azokat, és a benne levő mozaikdarabokat rakjátok ki. Az összerakott kép egy állatot ábrázol, amiről az elmúlt órákon tanultunk. (Vadon élő állatok, Környezetismertet, 4. osztály.) Értettétek? Figyelem, próbajátékkal kezdünk. Rajta!”

Megjegyzés: Az egyes játékok között a szerepeket változtatni kell! A szerepek változtatásával kiváló alkalom nyílik a differenciálásra, a különböző képességű és tudású tanulók kiválóan kiegészíthetik egymást a közös cél – a kapszulában levő feladat végrehajtása – elérése érdekében. Változtathatunk a csapatok összeállításán játék közben is, ha azt tapasztaljuk, hogy nagy a különbség a spontán alakult csapatok teljesítménye között.

A fejlesztésre szoruló tanuló kiemelt szerepet kap a játékban:

- ő irányítja a csúzlit.
- ő mondhatja ki a végső megoldást.
- neki kell felsorolni a rejtvényben szereplő tartalmi vonatkozásokat.

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- Sikerül-e a Kinder tojás kapszulát a gumiszalag közepére elhelyezni? Amennyiben nem, segíthetünk azzal, hogy megjelöljük a szalag közepét.
- Kellő mértékben feszíti a tanuló a gumiszalagot ahhoz, hogy a kapszula megfelelő irányba és távolságra repüljön? Távolságbecslés, iránybecslés, erőbecslés. Megfigyelésen alapuló döntés képesség 3.8.
- Megvan-e a kellő összhang a lepedő emelése során, a tanulók tudnak-e megfelelően együttműködni – együttműködés 3.2.
- Azonos mértékű-e az erőadagolás. Előfordul-e az, hogy mozgáshibát vét pl.: a lepedő sarka kicsúszik a tanuló kezéből 2.7.
- Kialakul-e vezéregyéniség, aki diktálja az ütemet – együttműködés 3.2.
- Tudják-e pontosan továbbítani a kapszulát a kosárba? A mennyiben nem, növelni kell a célterület nagyságát.

Változatok:

2.8.1.	<p><i>Ki tudja távolabbra löni?</i> Kinder tojás kapszula kilövése gimnasztikai szalag segítségével minél távolabb. Versenyt rendezhetünk. Az győz, aki a legmesszebbre lövi a kapszulát. Egy tanulóknak 3 kísérlete van.</p>	<p>A Csúzli nevű gyakorlat elemeit célszerű külön kipróbálni, és részenként gyakorolni. Ezt a változatot célszerű szabadterén gyakorolni. Ügyeljünk arra, hogy a kilövés irányában ne tartózkodjon senki. A kapszulát lehet teniszlabdával helyettesíteni. A távolság meghatározásánál az első lepattanás számít. Jelöljünk ki a talajra sávokat (vonalakkal, bójákkal) ez megkönnyíti az összehasonlítást! Úgy is játszhatjuk, hogy az egyes sávokhoz számértékeket rendelünk, és bizonyos összeget kell elérni, minél hamarabb, vagy minél kevesebb lövésből</p> <p><i>Ketten fogjátok meg a gimnasztikai szalag két végét. Pisti, te kezeled a csúzlit. Töltsd be a lövedéket a szalag közepére. Feszítsd ki a gumit, amennyire csak tudod, majd engedd el! A többiek tartsák a két végét erősen. Mitől függ a lövés távolsága?</i></p> <p><i>A kilövésnél alkalmazott szereposztást három lövésenként változtatjuk. Amelyik tanulónak még nem sikerül messzire löni, biztosítunk plusz lehetőséget. Gondoskodunk a lövedékek összegyűjtéséről.</i></p> <p><i>A verseny során különböző távolságra vonalakat húzunk, vagy jeleket alkalmazunk (5, 10, 15 stb méter) Az eredményeket nyilvántartjuk, összeadhatjuk, átlagolhatjuk.</i></p> <p><i>A kevésbé aktív tanulókat bevonjuk a lövések nyilvántartásába, a verseny értékelésébe.</i></p>
--------	--	---

<p>2.8.2.</p>	<p>Találd el a célt! Kinder tojás kapszula célba juttatása gimnasztikai szalaggal történő kilövással. A kilövés helyétől 4-5 m távolságra vízszintes és függőleges célokat is kijelölhetünk. Függőleges cél: tornakarikát akasztunk a falra egy kampó segítségével (az alja kb. 2 méter magasságban legyen). Vízszintes cél: földre terített lepedő.</p>	<p>Ha túl könnyű a Kinder tojás kapszula, lehet bele kavicsot vagy gyurmát tenni nehezebbnek. A kapszulát lehet teniszlabdával helyettesíteni. <i>Ketten fogjátok meg a gimnasztikai szalag két végét. Pisti, te kezeled a csúzlit. Töltsd be a lövedéket a szalag közepére. Feszítsd ki a gumit és célozd be a karikát! Ha úgy gondolsz, hogy minden rendben, engedd el a csúzlit. Mit tapasztaltál? Hogyan tudod a lövés távolságát befolyásolni? Hogyan alakíthatod ki a megfelelő irányt, hogy eltaláld a célt? Öt lövésből hányszor tudod majd célba juttatni a lövedéket? Hogyan céloztak a várat támadó törökök (tantárgyi kapszolat)?</i> <i>A célfelület nagyságát növelhetjük, csökkenthetjük. Fel kell hívni a tanulók figyelmét arra, hogy ebben a játékban nem az erő számít, hanem a pontosság.</i> <i>Ha a tanuló nem képes pontosan felmérni a célfelület távolságát, irányát, magasságát, akkor még fejleszteni kell a térérzékelését.</i></p>
<p>2.8.3.</p>	<p>Kapd el a lepedővel! Négy tanuló egy lepedő négy sarkát kifeszítve áll. Az egyik gyerek (vagy a gyakorlatot vezető tanár) 4-5 méter távolságból teniszlabdákat (különböző méretű gumilabdákat) dobál a lepedő irányába. Az érkező labdákat a kifeszített lepedővel próbálják elkapni.</p>	<p>Az érkező labdák elkapása magas szintű együttműködést feltételez. Gyors, helyezkedő mozgással igazodni kell az érkező labda irányába. Közben nem szabad a lepedő sarkait elengedni. <i>Feszítsétek ki a lepedőt, jó szorosan fogjátok a sarkait! Dobom a labdát. Kapjátok el a lepedővel! Helyezkednetek kell, ha nem pontosan érkezik a labda. Közben a lepedő sarkait nem szabad elengedni. Ha elkaptátok a labdát, ügyeljete arra, hogy ne guruljon le a lepedőről! Engedjétek lejjebb a lepedőt!</i> <i>Ha a tanuló nem tud igazodni a társak mozgásához, még nem elég fejlett az együttműködési készsége, még nem tudja pontosan lekövetni a mozgást.</i> <i>Jelöljünk ki egy csapatkapitányt, aki vezényli a mozgási manővereket!</i></p>

2.8.4	<p>Tartsd a levegőben! Labda emelgetése a lepedő négy sarkának emelésével.</p>	A gyakorlat leírását és annak változatait lásd a 2.5. Lepedő akrobatika fejezetrészben.
2.8.5.	<p>Lepedőbe tett labda továbbítása célfelületre Négy tanuló egy lepedő négy sarkát kifeszítve áll. A lepedő közepére egy Kinder tojás kapszulát (zoknigombócot, teniszlabdát, újságpapír galacsint stb) helyezünk. A lepedő sarkainak együttes, gyors megemelésével továbbítják a játékszert egy kijelölt célfelületre. Függőleges cél: falra rajzolunk egy téglalapot (1,5x2 méter) az alja 2 méter magasságban legyen. A tanteremben a tábla és a mennyezet közötti falrész is kijelölhetjük célfelületnek. Vízszintes cél: földre terített lepedő (talajra helyezett kegyeres kosár).</p>	<p>Egyszerre, gyorsan és megfelelő erővel kell emelni a lepedő sarkait ahhoz, hogy a labda felemelkedjen illetve megfelelő irányba és távolságra repüljön. <i>Feszítsétek ki a lepedőt, jó szorosan fogjátok a sarkait! A közepére tesztek egy labdát. Jól nézzék meg, mérjék be a célterületet, ahová továbbítani kell a labdát, koncentráljatok, és együtt, egyszerre indítsátok a mozdulatot a társakkal!</i> <i>Változtathatjuk (akár folyamatosan is) a célfelület nagyságát, irányát, távolságát.</i> <i>Ha a lepedő a tanuló kezéből a lendítés során kicsúszik, akkor még nem elég a szorítóereje a gyakorlathoz, vagy nem tud eléggé koncentrálni a feladat ütemére.</i> <i>Ha nem egyszerre emelik a lepedőt, a labda a talajra esik. Számolással, ütemezéssel segíthetjük a feladatot. Kijelölhetjük valamelyik bátor-talanabb tanulót az ütemezésre, hogy kellő ön-bizalmat szerezzen.</i> <i>A tanulók előre megbecsülhetik, hogy 5 lövésből vajon hányszor lesznek képesek eltalálni a célfelületet. A kipróbálás után összevetjük a vállalt és valójában elért eredményt.</i></p>
<p>Tantárgyi kapcsolatok A Csúzli alapjátéknál a Kinder tojás kapszula az információhordozó szerepét tölti be. A Kinder tojásban levő képek, szövegek, egyéb tartalmak kapcsolódhatnak különböző tantárgyakhoz vagy kompetencia területéhez. Például:</p> <ul style="list-style-type: none"> – A kapszulában elhelyezett információk lehetnek egy rejtvény részei, elemei. Ebben az esetben el kell végezni a műveletet, vagy ki kell találni a megfejtést. – Környezetismeret tantárgy - vadon élő állatok téma feldolgozásához nyújtunk segítséget kivágandó állatképekkel, illetve szabadon felhasználható sablonnal – Nyelvtanórán a mondatfajták begyakorlására. A kapszulába szavakat írunk papírdarabokra, amelyekből a végén mondatot kell kirakni, pl. felszólító mondatot. – Írhatunk számokat is a papírdarabkákra, matematikai műveletek elvégzéséhez. 		

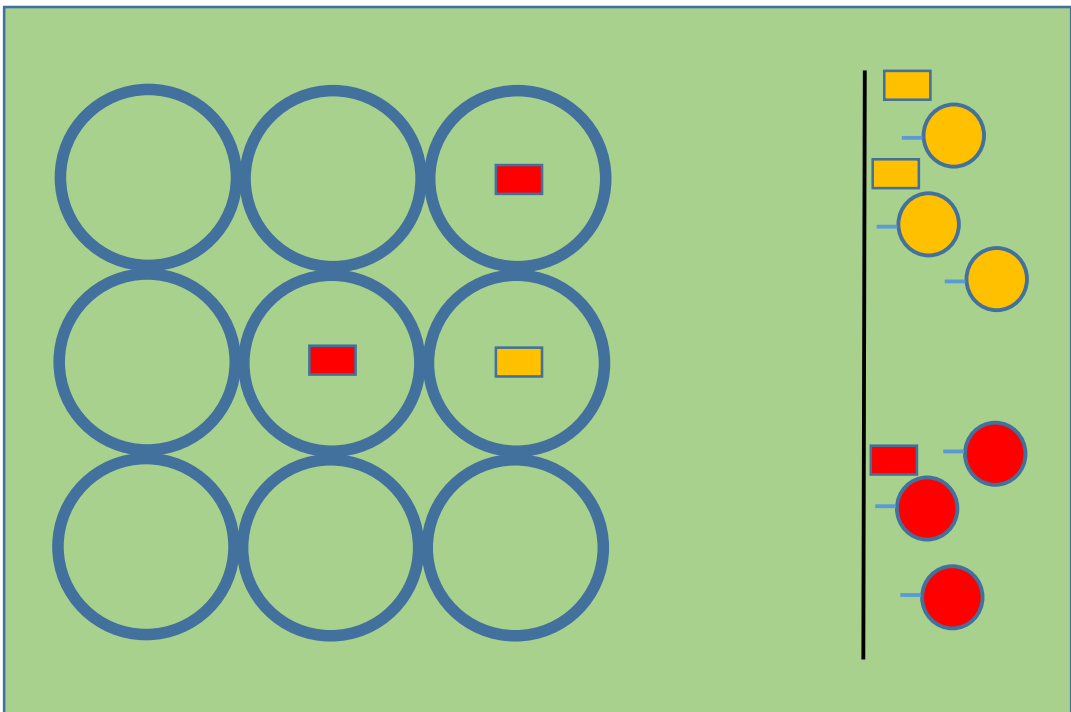
2.9. Amőba csapatban

Fő fejlesztési terület	figyelem
A változatok további fejlesztési területei	figyelemösszpontosítás, figyelemmegosztás, emlékezet

Ajánlott korosztály: bármely korosztály játszhatja

Résztevők száma: 2 - 4 fős csapatok

Térrajz / bemutató ábra:



Szükséglet: 9 karika, vagy kerékpárgumi, vagy ugrókötélből kör, vagy földre rajzolt kör; 3 + 3 eltérő (színű vagy más-más tárgy) kisebb tárgy (pl.: babzsák, zoknigombóc, jelzőszalag stb.)

Térigény: osztályteremben, udvaron

A feladat leírása:

Az alapjáték a négyzetrácsos papíron játszható „amőba” játék mozgásos változata. Egy pályán két csapat játszik egymás ellen. A csapatok felváltva indítják egy-egy tagjukat, aki a csapatszínnek megfelelő tárgyat elhelyezi a 3 x 3 szektorú játékmezőn. Ahogy visszaért az indulóvonalhoz, a másik csapat egyik játékosa indulhat el. Ha a csapatok már mind a három tárgyat elhelyezték a játékmezőn, akkor a játék a saját elemek áthelyezésével folytatódik. Az a csapat nyer, aki a három tárgyat egyvonalba (vízszintesen, függőlegesen, átlóban) el tudta helyezni.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Egy, az amőba játékhoz hasonló játékot fogunk játszani. Látjátok, ott van a 3 x 3-as játékmező. A cél is ugyanaz: három babzsákokot egy vonalba kell elhelyezni. Válasszatok magatoknak egy párt, és döntsétek el, melyik csapat a piros és melyik csapat a kék! Játsszunk is el, hogyan működik az amőba, mozgással! A piros csapat első tagjaként Évi, az indulóvonal mögül fuss ki a játékmezőhöz, és helyezd el a babzsákokat az egyik szektorba! Most fuss vissza, és kézráütéssel indítsd Verát a kék csapatból! Vera, te Margitot indítsd a pirosak közül! Úgy tedd le Margit a babzsákokat, hogy építsd a saját csapatod hármassorát, de arra is figyelj, hogy szükség esetén megakadályozd a kék csapat építkezését! Most, hogy már mind a hat babzsák kint van, de nem nyert egyik csapat sem, mindenki, aki sorra kerül, áthelyezheti egy saját babzsákját!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- problémamentesen váltják-e egymást a tanulók, amikor rájuk kerül a sor – figyelemátkapcsolás 2.6.
- gondot okoz-e a játék helyzet (az elhelyezett babzsákok helyzete) elemzése – gondolkodási képességek 3.1.
- gondot okoz-e a játék helyzetnek megfelelő döntést meghozni – gondolkodási képességek 3.8.
- könnyen megy-e a feladatmegoldás akkor is, amikor a két csapat párhuzamosan játszik, figyelemmegosztás 3.8.

Változatok:

2.9.1.	Tanácskozos – az alapjáték azzal a plusz lehetőséggel, hogy nincs időkényszer. A csapatok, mielőtt sorra kerülő tagjuk elindul, megbeszélhetik a következő lépést.	<p>Erőpárokat (triókat) hozhatunk létre a lassabban, nehezebben döntő tanulók támogatására. Kössük ki, hogy a tanácskozáson a sorra kerülőnek kell először kifejtene az elképzelését, és abból induljon ki a megbeszélés.</p> <p>Nagyon jól összedolgoztatok, igazi csapatmunka volt!</p> <p><i>Akik tudatosan helyezték el a babzsákokat a szektorok valamelyikébe, abban voltak ügyesek, hogy nemcsak a saját játékukat követték nyomon, hanem jól figyelték meg a másik csapat tevékenységét is. Akiknek a megfelelő helyek megtalálásához a társaik segítségére volt szükségük, nekik még fejlődniük kell a figyelemmegosztásban és a döntéshozatalban.</i></p>
2.9.2.	Egyszerre – az „amőba” játékot a két csapat párhuzamos indulásával kezdjük. A továbbiakban minden csapat a saját következő tagját indítja kézrátétellel.	<p>Szerinted hogyan lehet győzni? Ha gyors vagy, vagy ha figyelmesebb?</p> <p><i>Akkor figyelj a másik csapatra jobban és ahhoz igazodj a gyorsaságban is!</i></p> <p><i>Akik sikeresek voltak a játékban, ők a minél gyorsabb játék közben is megosztották a figyelmüket a saját és a másik csapat állása között és a helyzethez igazodtak.</i></p> <p><i>Akiknek ez nem sikerült mindig, nekik még fejlődniük kell a figyelemben, hogy észrevegyék a játéksituációhoz legjobban igazodó lépést és ahhoz tudják igazítani a sebességüket is.</i></p>

2.9.3.	<p>Rombolhatsz is 1. – amikor már a csapat mindhárom babzsákja a játéktéren van, és az áthelyezésekkel folytatódik a játék, nemcsak a saját babzsákokat, hanem az ellenfél babzsákjait is át lehet helyezni. Bármelyik játékváltozat játszható így.</p>	<p>Először az alapjátékot és a 2.9.1. változatot játsszuk ezzel a szabályváltozattal, hogy legyen idő a megoldások átgondolására. Mindenképpen több (sok) játékmenettel játszunk, hogy a tanulók értelmezni tudják és begyakorolhassák, hogy a támadó (saját babzsákok) és a védekező (a másik csapat babzsákjai) taktika egyaránt eredményes lehet. <i>Hogyan játszottál? Saját babzsákkal csak, vagy „romboltál” is?</i> <i>Fogalmazd meg miért? Próbáld meg mindkét lehetőséget alkalmazni a következő játéokban!</i> <i>Akik mindkét játékváltozatot sikeresen alkalmazták, ők ügyesek voltak a figyelemben, a figyelemmegosztásban és a taktikai gondolkodásban.</i> <i>Akik csak az egyik játékváltozatot alkalmazták a játék során, nekik még fejlődniük kell abban, hogy előbbre is tudjanak gondolkodni és jobban tudjanak választani többféle lehetőség közül.</i></p>
2.9.4.	<p>Rombolhatsz is 2. – a csapattagok rögtön a játék kezdetétől dönthetnek, hogy a saját babzsájkukkal dolgoznak (kihelyezés, később áthelyezés), vagy az ellenfél babzsákját helyezik át. Bármelyik játékváltozat játszható így.</p>	<p>Rombolhatsz is 1. folytatásaként érdemes játszani, szintén sok ismétléssel az értelmező begyakorlás érdekében. Ebben a változatban fontos a csapattagok játékba-kapcsolási sorrendje. Kezdetben a bátortalanabb, lassabban dönteni tudó tanulók kezdjenek. <i>Milyen taktikát (épít/rombol) választottatok? Mondjátok el miért?</i> <i>Akik mindkét játékváltozatot tudatosan alkalmazták és ezt meg is tudták indokolni, ők ügyesek voltak a figyelemben, a figyelemmegosztásban és a taktikai gondolkodásban.</i> <i>Akik csak ötletszerűen éltek hol az egyik, hol a másik játékváltozattal, nekik még fejlődniük kell a tudatos figyelemben.</i></p>

3. A gondolkodási képesség

„Tevékenységnek a rendszeresen, tudatosan, tartósan végzett cselekvéseket tekinthetjük, melyek során gyakran mozgást is végzünk. Amennyiben tevékenységünk célja a környezet megismerése, eszköze közvetlenül vagy közvetett formában a gondolkodás, vagyis a személyiség kognitív szférájának aktivitása, kognitív, vagy gondolkodási műveleteket végzünk.” (N. Tóth, 2005, 127.o.)

A kognitív képességek rendszerének egyik fontos összetevője tehát a gondolkodási képesség, mely szintén egy képességcsoport. A gondolkodási folyamat elemei a következők: Analízisnek nevezzük egy tárgynak, jelenségnek, dolognak gondolati síkon történő funkcionális egységekre osztását. A szintézis során egy dolgot részeiből gondolati úton fel tudunk építeni. Az absztrakció egy dolog valamely sajátosságának gondolati síkon történő kiemelése és elvonatkoztatása az adott dologtól. A konkretizálás során egy tulajdonsághalmaz egy elemének megkeresését végezzük. Az általánosítás valamely sajátosság kiterjesztése a dolgok egy halmazára. A logikai határolás segítségével adott általános fogalom terjedelmén belül alcsoportok megkülönböztetését végezzük. Az összefüggések felismerése során a dolgok ok – okozati, illetve rész – egész összetartozásának értelmezése lehetséges. Az összehasonlítás/megkülönböztetés lehetővé teszi a dolgok, jelenségek sajátosságainak számbavételét (a két művelet kölcsönösen kiegészíti egymást, egyik sincs a másik nélkül).

Az analógia egy már ismert reláció alapján újabb reláció keresése. A kiegészítés az a gondolkodási művelet, amely lehetővé teszi egy reláció újabb elemének megkeresését. A rendezés pedig az a logikai művelet, melynek során csoportalkotást végzünk egy bizonyos szempont alapján (Bokkon, 1978, 28.-30.).

A gondolkodási képessége fejlődése Piaget és a műveleti lélektan képviselői szerint szakaszokra bonthatók. A konkrét műveletek kialakulásának két periódusa ismeretes, másfél-két életévtől hét-nyolc éves korig a műveletek előtti, hét-nyolc évtől tizenegy-tizenkét éves korig a konkrét műveletek szakasza. Ez utóbbi periódus igen szoros kapcsolatban áll a beszéd fejlődésével. Az elvont fogalmi gondolkodás pedig már a fejlett beszédben kifejeződő lényeges jegyeket magában foglaló általánosításokat tartalmazza (Piaget, J. 1970). A kisiskolások tehát csak konkrét gondolkodásra képesek még, az elvont, absztrakt gondolkodás csak a kamaszkorban kezdődik el, és válik meghatározóvá.

A gondolkodási képesség összetevőinek sokszínűségét a bemutatott játékok során nem bontjuk részeire a fejlesztési területek megnevezésekor, hiszen bármilyen, akár elméletben, akár gyakorlatban, akár komplex módon megjelenő feladatmegoldás során is együtt, egyszerre vannak jelen.

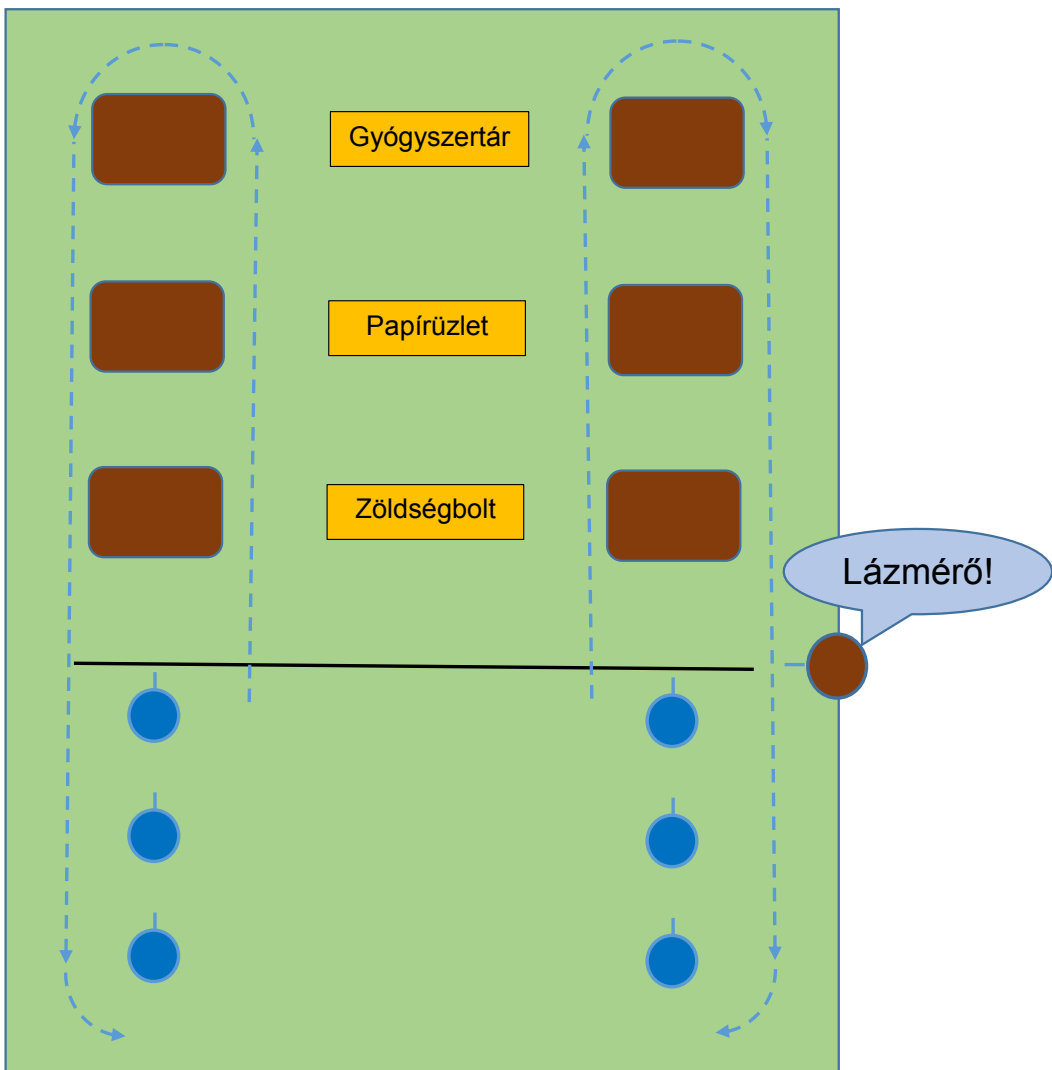
3.1. Boltos játék

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség (általánosítás, konkretizálás)
A változatok további fejlesztési területei	figyelem, reakcióképesség

Ajánlott korosztály: 1. osztálytól

Résztevők száma: 16-20 tanuló

Térrajz:



Szerszükséglet: számolyok, vagy bóják

Térigény: tornaterem, udvar, zsbongó, díszterem, tanterem

A játék leírása:

A csapatok kialakítása és a pálya meghatározása után tegyünk ki minden csapat elé három-négy számolyt, vagy bóját, kb. 2-3 m távolságra egymástól. Minden számoly, vagy bója kapjon egy nevet, pl. a csapatok előtti legközelebbi számoly egy zöldségbolt, a második számoly papírüzlet, a harmadik számoly gyógyszertár. A számolyokat kell futással megkerülni, attól függ, melyik számolyt, hogy a tanító milyen „áru” nevét mondja. Pl. ha azt mondja a tanító, hogy alma, akkor az első számoly kell megkerülni. Ha lázmérő a „hívószó”, akkor a harmadik számolyt kell megkerülni.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Viki, Tomi, Peti, gyertek, álljatok ide élém, egymás mellé, a többiek pedig sorakozzanak fel mögéd. Három csapatunk lett. Minden csapat első három tanulója fogjon meg egy számolyt, és tegyétek le ide, oda, és aztán ide. Álljatok fel a piros vonal mögé! Az első számolyt elnevezzük zöldségesnek, a másodikat papírboltnak, a harmadikat pedig gyógyszertárnak. Hogy melyik számolyt kell megkerülni futással, attól függ, hogy az az áru, amit mondom, hol vásárolható. Például ha azt mondom, hogy füzet, akkor a második számolyt kell megkerülni, és visszafutni a helyetekre, hiszen füzetet a papírboltban lehet vásárolni. Aztán szólítom a következő három tanulót.”

Mindezeket igazíthatjuk különböző tantárgyak aktuális ismeretanyagához is.

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- milyen gyorsan „kapcsolnak” a tanulók az adott hívószóra – figyelemátkapcsolás 2.9.
- milyen gyorsan ad mozgásos választ a tanuló hívószóra – reakcióidő 2.2.
- mennyire segítik egymást a tanulók – csapatszellem 3.8.3.

Változatok:

3.1.1.	Egy másik tantárgyhoz kötődő fogalmakat használunk a zsámolyok elnevezéséhez – környezetismeret, vagy magyar nyelv.	Például az első zsámolyt az erdei állatok, a másodikat a vadon élő állatok, a harmadikat pedig a víziállatok említése után kell megkerülni. (pl. bagoly, első zsámoly) Vagy az első zsámoly a főnév, a második az ige, a harmadik a melléknév.(ügyes – harmadik zsámoly). <i>Most kicsit változtatunk. Gondoljatok vissza a mai magyar nyelv órára, miről is tanultunk? Igen, a szófajokról volt szó. Mire kell nagyon odafigyelni ebben a játékban?</i> <i>Azok a tanulók, akik gyorsan „kapcsolnak”, és rögtön tudják, melyik zsámolyig kell futni, jó konkretizáló képességgel rendelkeznek. Akik kicsit bizonytalanok a hívószó hallatán, nekik még fejlődniük kell, gyorsabban kell gondolkodniuk.</i>
3.1.2.	Az alapjáték, de nemcsak futással, hanem bármilyen más haladási móddal.	A zsámolyokat most páros lábon szökdeléssel kell megkerülni, vagy utánzó mozgással, pókjárással. <i>Azok a tanulók, akik ügyesen oldják meg ezt a játékváltozatot is, fejlett gondolkodási és koordinációs képességekkel rendelkeznek. Akik bizonytalanok, lassúbb haladásra képesek, nekik fejlődniük kell még a pszichomotoros képességek területén.</i>
Az egyszerre induló tanulók közel azonos képességűek legyenek! A zsámolyok (bóják) elnevezése, és a hívószavak is feleljenek meg a tanulók előzetes ismereteinek. Olyan szavakat, kifejezéseket használjunk, amit minden tanuló ismer. Minden forduló után értékeljük.		

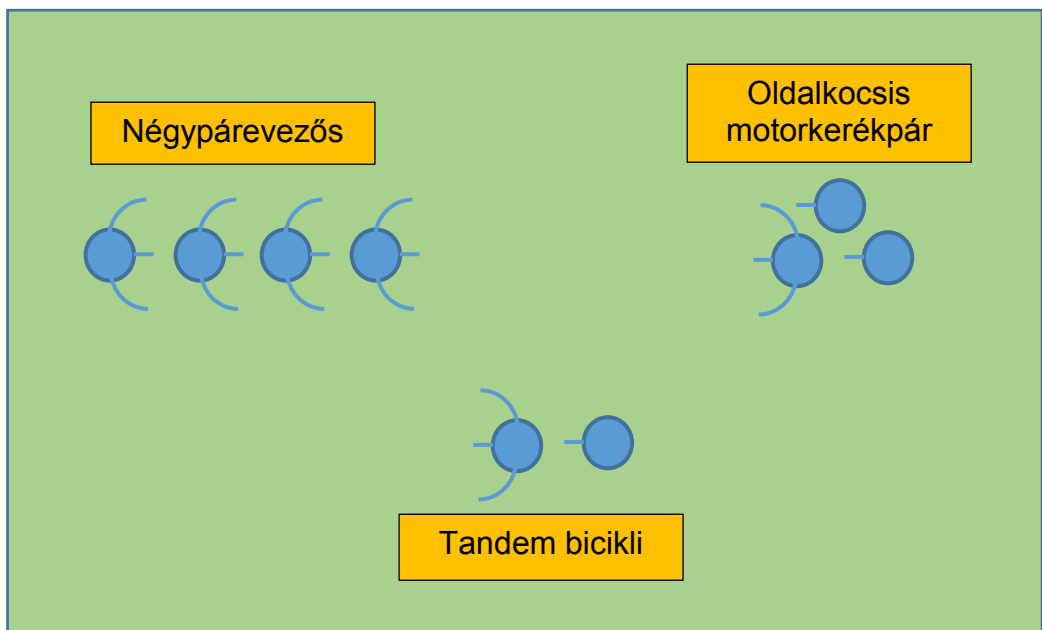
3.2. Csoportalkotás

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	figyelem, reakcióidő, téri tájékozódó képesség, testséma ismeret

Ajánlott korosztály: 1. osztálytól

Résztevők száma: tetszőleges

Térrajz:



Szerszükséglet: nincs eszközsükséglet

Térigény: tanterem, tornaterem, udvar, zsbongó, díszterem

A játék leírása:

A tanulók a teremben futkároznak, össze-vissza, szabadon. A tanító mond egy számot, pl. három, a tanulónak ekkor háromfős csoportokat kell alkotni. Ha egy tanuló szabadon marad, mert olyan az osztálylétszám, pl. 13 fő, akkor ő mondhatja a következő utasítást.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Gyerekek, futkározzatok a teremben össze-vissza, de arra ügyeljétek, hogy ne ütköz-
tek össze. A sípszó után mondok egy számot, pl. három, nektek ekkor hármasával kell
csoportot alkotni. A következő sípszó után futkossatok tovább!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- mennyire gyorsan reagál a tanuló a tanítói utasításra - reakcióidő 2.4.
- mennyire kreatív a feladatok végrehajtásában – gondolkodási képesség 1.4.
- mennyire kooperatív a játékban – 2.5.
- ha rá kerül a sor a feladat kitalálásában, mennyire találékony a feladatok megfogal-
mazásában? – kreativitás 3.3.

Változatok:

3.2.1.	A tanító meghatározhat különböző testhelyzeteket is, pl. guggolás, ülés, vagy mondhat alakzatokat is, pl. téglalap.	Figyeljétek gyerekek, most a sípszó után ismét álljatok össze, de mindig megmondom, hogy milyen alakzatban, pl. hatan alkossatok egy téglalapot! <i>Mire kellett figyelnetek, hogy sikerüljön társat találni ebben a játékban?</i> <i>Azok a tanulók, akik gyorsan tudják teljesíteni a feladatot, jó téri tájékozódó képességgel rendelkeznek. Akik kicsit tétovák, nekik fejlődniük kell még a gondolkodásuk gyorsaságában.</i>
3.2.2.	Különböző témákat is alkalmazhatunk, pl. legyen tandem bicikli, vagy oldalkocsis motorkerékpár, vagy kétpárevezős. Ilyenkor meghatározhatjuk feladatként az adott téma mozgásos utánzását is, pl. ülésben evezős mozdulatok végzése, vagy autóhang utánzása.	Most pedig legyetek kétpárevezősök, és végezzetek evezős mozdulatokat! <i>Miért volt nehezebb ez a játékváltozat?</i> <i>Azok a tanulók, akik sikeresen teljesítették ezeket az utasításokat is, ők kreatívak gondolkodásúak.</i> <i>Akiknek nehezebben ment a feladatmegoldás, nekik még fejlődniük kell a változatos feladatmegoldás, kreativitás terén.</i>

3.2.3.	Ha már jól megy a játék, további feladatokat adhatunk, pl. ötfős csoportok alkotása, körben állva, egyik kézzel a társ vállát érintve, másik kézzel a saját bokáját.	Tovább bonyolítjuk a feladatot, nemcsak azt mondom majd meg, hogy hányan alkossatok csoportot, hanem azt is, hogy hogyan érintsék meg a csoporttársat! <i>Ez a feladatfajta milyen ismereteket kívánt meg tőletek?</i> <i>Akik most is gyorsan és pontosan hajtották végre a feladatokat, jó testséma-ismerettel rendelkeznek. Akiknek nehezebben ment ez a játékrész, nekik még fejlődniük kell a gondolkodás gyorsasága és a testrészek gyors felismerése terén.</i>
<p>A játék kiválóan alkalmas csapatalakításhoz, illetve bemelegítéshez. Mindig szabad, nem kötött mozgásból indítsuk, változatos, a képzelőerőt megmozgató feladatokat adjunk.</p> <p>Próbáljuk úgy meghatározni a feladatokat, hogy az osztálylétszám maradék nélkül bontható legyen, de ha ez nem lehetséges, pl. 17 tanuló van jelen, akkor az egyedül maradó tanuló adhassa meg a következő feladatot.</p>		

3.3. Ki vagyok én?

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	figyelemkiterjesztés, szintézis, téri tájékozódás

Ajánlott korosztály: bármely korosztály játszhatja

Résztevők száma: 4-12 tanuló

Térrajz:



Szükséglet: színes, öntapadós jegyzetömb a létszámnak megfelelően; írószer

A játék leírása:

A tanító (vagy tanár) a játékban résztvevők számának megfelelően egy-egy öntapadós jegyzetömb lapra felír egy fogalmat, melyet a tanulók homlokára ragaszt. A felragasztott cédulákon levő feliratot minden tanuló jól látja, kivéve azt, akinek a homlokára ragasztottuk.

Ki kell találni, hogy milyen felirat szerepel a papíron.

Rákérdezni csak a tanítónál lehet. Abban az esetben szabad csak rákérdezni, ha a tanuló már biztos a helyes válaszban.

Az a tanuló győz, aki a leghamarabb találja ki, hogy milyen felirat található a homlokán

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Állatok nevét írtam fel az öntapadós jegyzetömb lapjaira. Mindenkinek a homlokára ragasztok egyet úgy, hogy csak a többiek lássák a feliratot.

Szabadon mozoghattok a teremben, és akivel éppen találoztok, kérdezhetek egyet az-zal az állattal kapcsolatban, aminek a neve a homlokotokon szerepel. Mindenkitől csak egyet szabad kérdezni. A kérések vonatkozhatnak az állat külső megjelenésére (pl. hány lába van, van-e szarva, toll borítja-e a testét stb). Vagy az állat élőhelyére (pl. erdőn, mezőn, vízparton, vízben stb) Kérdezhetek a táplálkozására (pl. halat eszik, rovarokkal táplálkozik, ragadózó, növényevő stb). Hogyan szaporodik (pl. petékkel, tojásokkal stb) Ha biztosan tudod a megfejtést, nálam rákérdezhetsz. De csak akkor szabad rákérdezni, ha biztos vagy a helyes megoldásban!

Az a tanuló győz, aki először találja ki, hogy mit írtam a homlokára ragasztott cédulára.”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- a tanuló nem tudja kitalálni a helyes megoldást – tantárgyi ismeretek hiánya, hosszú távú emlékezet vagy logikus gondolkodás 1.3.
- rossz információt mond a társának és ezzel félrevezeti - hosszú távú emlékezet 1.7.
- nem tudja megjegyezni a felírt fogalommal kapcsolatos ismérveket – munkamemória 1.4.

Változatok:

3.3.1.	<p>Csak egy legény (leány) A tanulók körben állnak. Csak egy kiválasztott tanuló homlokára ragasztunk feliratot, aki a kör közepén helyezkedik el. Mindenkitől csak egyet kérdezhet.</p> <p>A kérdésekre csak igennel vagy nemmel lehet válaszolni.</p> <p>Mérhetünk időt, hogy ki tudja hamarabb kitalálni a helyes megfejtést, vagy számolhatjuk a feltett kérdéseket.</p>	<p>Jobban megértik a gyerekek a játék lényegét, ha úgy vezetjük be, hogy csak egy tanuló homlokára ragasztunk feliratot.</p> <p><i>Anna, ki kell találnod, hogy milyen állat nevét írtam fel a homlokodra. Mindenkitől csak egyet kérdezhetsz. A többiek csak igennel vagy nemmel válaszolhatnak. Haladhatsz sorban vagy tetszés szerint. Jegyezd meg az információkat. Csak akkor kérdezhetsz rá, ha már teljesen biztos vagy a helyes megfejtésben. Mielőtt elkezdenénk a játékot, becsüld meg, hogy hány válaszból tudod majd kitalálni a helyes megfejtést. Tied a szó, kérdezz bárkitől!</i></p> <p><i>A tanár a felírt szöveg nehézségével differenciálhat. Segíthetjük a kérdezőt, ha a kérdés jellegére utalunk.</i></p> <p><i>Az a módszer lényege, hogy közösen ki tudjuk szűrni a téves, félrevezető válaszokat.</i></p>
--------	---	---

<p>3.3.2.</p>	<p>Csak egy szó A válaszadók csak egyszavas válaszokat adhatnak. Nem lehet igennel és nemmel válaszolni. A kérdező csak olyan kérdéseket tehet fel, amelyekre igen és nem kivételével egyszavas választ lehet adni. Pl.: A homlokodon szereplő felirat: RÓKA Hol élek? – Erdőben. Milyen az életmódom? - Ragadozó. A kérdezőnek a játék végén fel kell tudni idézni az összes választ (az összes szót), és ennek alapján ki kell találni a megfejtést.</p>	<p>Ebben a játékban olyan kérdéseket kell feltenni, amire egyszavas választ lehet adni, igen és nem kivételével. A játék célja az, hogy a résztvevők memorizálják a bizonyos élőlényekhez, tárgyakhoz vagy fogalmakhoz tartozó kulcsszavakat. Ennek segítségével összegyűjtsék és megtanulják a tananyagban szereplő információkat. Egyben fejlesztjük a résztvevők memóriáját. <i>Egy állat nevét írtam a homlokodra. Minden társadtól egyet kérdezhetsz. Olyat kérdezz, amire egyszavas választ lehet adni, igen és nem kivételével.</i> <i>például: Hol élek? – Erdőben. Milyen az életmódom? - Ragadozó.</i> <i>A végén ki kell találnod, hogy melyik állat nevét írtam a cetlire, de meg kell jegyezned a kapott egyszavas válaszokat is. Például: Erdőben élek, ragadozó életmódot folytatok stb.</i> <i>Ha a tanuló nem tudja megjegyezni a válaszként kapott szavakat, még nem elég fejlett a munkamemóriája.</i></p>
<p>3.3.3.</p>	<p>Füllentős A barkochba játék szabályai szerint játsszuk, azzal a különbséggel, hogy mindenre ellentétes választ kell adni.</p>	<p>A hagyományos barkochba játéktól abban különbözik a játékunk, hogy mindenre ellentétes választ kell adni: ha <i>igen</i> a válasz, <i>nemet</i> kell mondani; ha <i>nem</i> a helyes válasz, <i>igent</i> kell mondani. Ez a változat a kérdező és a válaszoló számára is kihívást jelent, hiszen „át kell fordítania” a gondolkodását. Mindenképpen nagyobb koncentrációt igényel. <i>A Füllentős játéknak az a lényege, hogy fordítva kell mindenre válaszolni. Azt kell mondani, hogy nem, ha igen a helyes válasz és igent kell mondani, ha nem a jó válasz. Mindennek az ellenkezőjét kell mondani.</i> <i>Ha jól szerepel a tanuló a játékban, akkor képes a verbális válaszok átalakítására.</i></p>

<p>3.3.4.</p>	<p>Bolgár barkochba A feltett, eldöntendő kérdésekre <i>igen</i> és <i>nem</i> helyett csak <i>fejbólintással</i> és <i>fejcsóválással</i> lehet válaszolni, azzal a különbséggel, hogy a fejcsóválás <i>igent</i> jelent, a fejbólintás pedig <i>nemet</i>.</p>	<p>Bulgáriában a fejcsóválás <i>igent</i> jelent, a fejbólintás pedig <i>nemet</i>. Ez megnehezíti a bolgár emberekkel folytatott kommunikációt. A következő barkochba játék során tilos beszélni, csak a fej mozgatásával szabad válaszolni az eldöntendő kérdésekre, mégpedig a bolgár szabályok szerint. Ez pontosan ellentétes a magyar szokásokkal.</p> <p><i>Barkochbázni fogunk ismét. Olyan kérdéseket kell feltennetek egymásnak, amelyekre igennel vagy nemmel lehet válaszolni. Válaszolni azonban nem lehet szóban, hanem csak a fej mozgatásával. Mégpedig pont ellentétesen. Ha igen a válasz, akkor csóváljátok a fejeteket, ha pedig nem a helyes válasz, akkor bólogassatok. Próbáljuk ki! Kérdezzetek! Én válaszolok.</i></p> <p><i>Ha jól szerepel a tanuló a játékban, akkor képes a metakommunikáció áttranszformálására.</i></p>
<p>3.3.5.</p>	<p>Mozdulat a válasz Barkochba játék az alábbiak szerint: A tanulók előzetesen megállapodnak egy egyszerű testhelyzetben vagy mozgásban a kérdésekre adott válaszokat illetően. Pl.: <i>igen</i> – terpeszállás, magastartás; <i>nem</i> – guggolótámasz.</p>	<p>A barkochba játékban az <i>igen</i> választ jelentse a <i>terpeszállás, magastartás</i> testhelyzet felvétele. A <i>nem</i> válasz legyen pl. <i>guggolótámasz</i>. A tanulók a későbbiekben maguk is alkothatnak más testhelyzeteket illetve egyszerű mozgáskombinációkat a megfelelő szóbeli válaszok helyettesítésére.</p> <p><i>A válaszadóknak továbbra sem szabad beszélni. A különböző válaszokat testhelyzetekkel szemléltethetitek. Igen – terpeszállás, magastartás; nem – guggolótámasz.</i></p> <p><i>Akkor szerepel jól a tanuló a játékban, ha képes a mozdulatok értelmezésére, társítására. A játék során kreatív ötleteket kérünk a tanulóktól, hogy mely mozdulatok (esetleg) mozgássorok jelentsék az igen és a nem válaszokat.</i></p>

<p>3.3.6.</p>	<p><i>Fiúk – külső tulajdonság, lányok – életmód</i> A kérdező más kategóriájú dolgokat kérdezhet a fiúktól és a lányoktól.</p>	<p>A teremben mozogva a lányoknak az állatok életmódjára vonatkozó kérdéseket lehet feltenni, míg a fiúktól a külső tulajdonságokra vonatkozókat. Minden játéknál alakítsunk ki különböző témaköröket! <i>Fiúktól csak külső tulajdonságokat lehet kérdezni. Pl.: Négy lába van? Szürke a bundája? Testét pikkelyek borítják?</i> <i>A lányoktól csak az életmódra vonatkozó kérdéseket lehet feltenni.</i> <i>Pl.: Ragadozó? Vízben élő? Rovarevő? Igyekeztek minél több információt összegyűjteni!</i> <i>A játék végén fel kell tudni sorolni az összegyűjtött tulajdonságokat a konkrét megfigytésen túl. Az a tanuló, aki nem tud kellő számú tulajdonságot felsorolni az adott állatról, annak munkamemóriája fejlesztésre szorul.</i></p>
<p>3.3.7.</p>	<p><i>Csak szabályosan mozoghatsz! 1.3.3</i> A tanteremben való mozgás során meghatározhatjuk a haladás módját pl.: oldalazó mozgás, hátrafele mozgás, utánzó járások (pókjáráss, rákjáráss, mackójáráss, sánta róka stb).</p>	<p>A kijelölt játéktéren csak meghatározott módon szabad közlekedni. Pl.: oldalazó mozgás, hátrafele mozgás, utánzó járások (pókjáráss, rákjáráss, mackójáráss, sánta róka stb) <i>A következő játékokban csak mackójárássban mozoghattok a teremben. Pisti, mutasd meg, hogy milyen a mackójáráss!</i> <i>Az utánzó járássok komoly fizikai megterhelést jelentenek a szervezet számára. A játék közben folyamatosan szükség van a figyelem megosztására, illetve viszonylag magas pulzusszám mellett is tudni kell koncentrálni és elraktározni a megszerzett információkat. A játék során pontosan láthatjuk, hogy melyik tanuló szorul fejlesztésre az adott képességek terén (figyelem megosztás, emlékezet).</i></p>
<p><i>Tantárgyi kapcsolatok</i> A felírt szöveg csatlakozhat a tantervi anyaghoz, pl.: tárgy, fogalom, történelmi személyiség, állat, növény, rendhagyó ige, évszám stb.</p>		

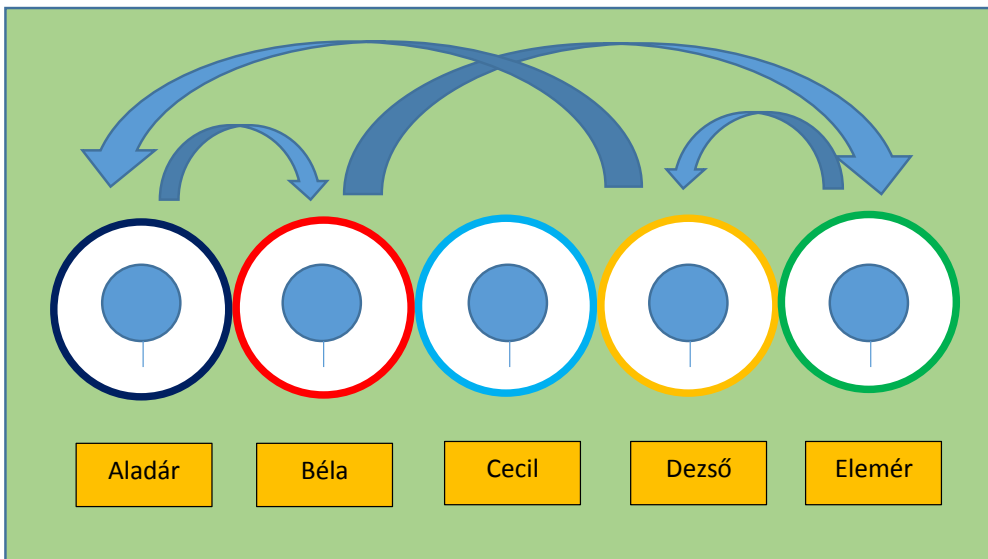
3.4. Álljatok a karikába!

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	emlékezet, egyensúlyérzék

Ajánlott korosztály: bármely korosztály játszhatja

Résztevők száma: 10-12 tanuló

Térrajz:



Szükséglet: Koordinációs karikák (40-60 cm-es méretben). Ennek hiányában alkalmazható torna karika, hullahopp karika vagy 4 méteres tornapad.

A játék leírása:

A karikákat sorba rendezzük a talajra úgy, hogy azok egyvonalban legyenek, és a szomszédos karikák egy ponton összeérjenek. A játék kezdetén minden tanuló tetszőlegesen beleáll egy karikába.

Folyamatos helycserét kell végrehajtani anélkül, hogy a tanulók a talpukkal a karikát és a karikán kívüli területet érintenék úgy, hogy egy előre meghatározott sorrend alakuljon ki.

Ez a sorrend lehet például:

- a tanulók keresztnévei abc rendben (emelkedő vagy csökkenő sorrendben),
- születési idő napjai szerint emelkedő vagy csökkenő sorrendben,
- lakóhelyük utcanevei abc sorrendben

Átrendezés közben a tanulók egymásba kapaszkodhatnak.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Karikákat tettem le a talajra. Mindenki álljon be gyorsan egy karikába! Most pedig cseréljétek helyet úgy, hogy a keresztnévek kezdőbetűje szerint álljatok abc sorrendbe. A bal oldalon álljon az a tanuló, aki nevének a kezdőbetűje a magyar abc-ben a legelőbbre található. Helycsere közben egymásba kapaszkodhattok, de nem léphettek ki a karikából és a karikákra sem léphettek rá.”

A próbajáték során segítsük a helycseréket és hívjuk fel a figyelmet a szabálytalan végrehajtásra is!

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz a tanulónál az egyensúly megtartása az átlépés során, sok esetben elveszti az egyensúlyát és a karikákon kívülre lép – egyensúlyérzék fejlesztése
- gondot okoz a tanulóknak a megfelelő sorrend kialakítása – munkamemória 1.3.2.

Változatok:

3.4.1.	Lépj távolabbra! A karikákat egymástól 20-30 cm távolságra is elhelyezhetjük.	Nehezíthetjük a karikákban való közlekedést azáltal, hogy távolabbra helyezzük a karikákat egymástól. A távolságot úgy válasszuk meg, hogy az a tanulók életkori sajátosságához, testméreteikhez igazodjon, ne kelljen ugrani. <i>Most távolabbra raktam a karikákat. Továbbra sem szabad a karikákon kívül lelépni a talajra és a karikákra rálépni. Egymást segítsétek az átlépésnél!</i> <i>Ha valamelyik tanuló több alkalommal elveszti az egyensúlyát és kilép a karikából, akkor az egyensúlyérzéke további fejlesztésre szorul.</i>
--------	---	---

<p>3.4.2.</p>	<p>Lépd át az akadályt! A karikák közé kölyökát-létika-gátakat (vagy egyéb akadályokat) helyezünk el, hogy a helycserénél azokat is át kelljen lépni.</p>	<p>A karikák közé helyezett kisméretű akadályok fölötti átlépés tovább nehezíti a feladat végrehajtását és egyben fejleszti a térérzékelést és a mozgáskoordinációt. <i>Amikor egyik karikából a másikba léptek, át kell lépni a karikák közé tett akadályok (mini gátak) felett. Segítsétek egymást az átlépésnél!</i> <i>Figyeljük meg, hogy kik azok a tanulók, akik több alkalommal is kilépnek a karikából, és fordítsunk nagyobb figyelmet az egyensúlyérzékük fejlesztésére!</i></p>
<p>3.4.3.</p>	<p>Körbe-körbe A karikákat körben helyezzük el. Ez az elrendezés lehetővé teszi, hogy több irányban is elindulhasson a helycsere. Ki lehet alakítani egy gazdaságos megoldást, hogy minél kisebb távolságokra kelljen eljutni (pl. ellenkező irányban kezdve a mozgást).</p>	<p>Ha körbe rakjuk a karikákat, akkor jelöljük meg (más színű karikával) a kezdőpontot, és határozzuk meg a körüljárás irányát (pl.: az óramutató járásával ellentétesen). Ez az elrendezés lehetővé teszi a tanulók számára, hogy a lehető legrövidebb úton jussanak el a kívánt helyre (balra vagy jobbra is indulhatnak), ugyanakkor megteremti a helyes döntés kialakításának lehetőségét. <i>Körberaktuk a karikákat. A helycserénél indulhattok akár balra is, jobbra is. A helyes sorrendet a piros karikától indulva, az óramutató járásával ellentétes irányban alakítsátok ki. Tehát Ádám álljon az első karikába. Melyik irányba indulsz? Merre van közelebb? Indulás előtt gondoljátok meg, hogy melyik irányba célszerű elindulni.</i> <i>Ha a tanuló több alkalommal kilép a karikából, az egyensúlyérzéke fejlesztésre szorul, kezdetben kézfogással segítsük a haladását. Ha a tanuló megakad, nem tudja kiválasztani a megfelelő haladási irányt, segítsünk neki átgondolni, hogy várhatóan melyik helyre kell érkeznie, és ennek megfelelően melyik a rövidebb út.</i></p>

<p>3.4.4.</p>	<p><i>Maradj a padon!</i> Ha tornapaddal játszunk, a tanulók nem léphetnek le a talajra. (Tornapad hiányában földre húzott vonal, vagy földre helyezett kötél helyettesíti az akadályt.) A tornapadot lapjával lefelé is fordíthatjuk.</p>	<p>Karikák helyett tornapadon játszunk a játékot. Arra kell ügyelnünk, hogy a tanulók a helycsere során ne lépjenek le a padról. Kiemelten nehéz a feladat akkor, ha a padot lapjával lefele fordítjuk.</p> <p><i>Ti, tízen álljatok fel egymás mellé a tornapadra, és forduljatok felém. Helycserékkel rendeződjétek át úgy, hogy abc szerint csökkenő sorrendbe álljatok. Tehát Zoli fog a sor elejére állni.</i></p> <p><i>Kapaszkodjatok egymásba a helycserénél, segítsétek a társatokat! Csak a padra léphettek, a talajra lépni tilos!</i></p> <p><i>Segítsük a tanulókat a helyes sorrend kialakításában. Figyeljünk azokra a tanulókra, akik nem tudják az egyensúlyozással egyidőben megtalálni a helyes sorrendet és ezért vissza kell cserélniük. Nekik a figyelem megosztásukat szükséges fejlesztenünk.</i></p>
---------------	---	---

<p>3.4.5.</p>	<p><i>Legyél gyorsabb!</i> Ha két csapatban játszátjuk, az a csapat győz, aki először végez a feladat megoldásával.</p>	<p>Végezhetjük a feladatot két csapatban (2x10 fő) is. Ekkor ügyelnünk kell az azonos kiinduló alaphelyzet kialakítására. Ezzel tudjuk egyenlővé tenni a feltételeket. Ezt megtehetjük úgy, hogy 0-tól 9-ig beszámozzuk a tanulókat és egy előre meghatározott sorrendbe állítjuk mindkét csapat játékosait a játék kezdetén.</p> <p><i>Alakítsunk párokat (2x10 fő)! A pár egyik tagja alma, a másik körte. Osszátok el a szerepeket! Almák álljanak balra, körték jobbra. Mindenki jegyezze meg azt a számot, amit mondok!</i></p> <p>„Almák: 0, 1, 2, ..., 9. Körték: 0, 1, 2, ...,9”.</p> <p><i>Álljatok be a karikába úgy, hogy az elsőbe a 8-asok, másodikba 4-esek.</i></p> <p><i>Álljatok sorba 0-tól kilencig növekvő sorrendben. Az ablak felől álljon mindkét csapatban a 0. Az a csapat győz, aki hamarabb kialakítja a helyes számsorrendet. Ügyeljetek arra, hogy a helycsere során ne lépjete ki a karikából!</i></p> <p><i>Sípszóra (tapsra) indul a játék.</i></p> <p><i>Rábízhatjuk a tanulókra, hogy emelkedő vagy csökkenő sorrendbe álljanak. Ebben az esetben annak a csapatnak lesz nagyobb esélye a győzelemre, amelyik előre tudja tervezni a gazdaságosabb irányt.</i></p>
---------------	---	--

<p>3.4.6.</p>	<p>Nagyobb, gyorsabb, erősebb</p> <p>Háziállatok sorba állítása testméretük alapján (ló, tehén, kecske, szamár, sertés, kutya, macska, pulyka, kacska, kakas, csibe stb)</p> <p>Járművek sorba állítása gyorsaság alapján (kerékpár, motor, személyautó, busz, vonat, repülő, hajó, űrhajó stb)</p> <p>Labdák sorba állítása méretük alapján (pl.: pingponglabda, golflabda, maroklabda, teniszlabda, kézilabda, focilabda, kosárlabda, fittball stb).</p>	<p>Mindenki mond egy háziállatot, és beáll egy karikába.</p> <p>Egy tanuló kiáll a karikák elé. A többiek elismélik az állatneveket. A karikák előtt álló tanuló irányítja a helycserét úgy, hogy a háziállatokat megszemélyesítő társait az állatok testméretei alapján növekvő vagy csökkenő sorrendbe rendezi.</p> <p><i>Ti, tízen mondjatok egy háziállatot, és álljatok be egy tetszőleges karikába.</i></p> <p><i>Kevin, állj a többiek elé! Mindenki elmondja még egyszer, hogy milyen állatot választott.</i></p> <p><i>Jegyezd, hogy ki, melyik állat nevét mondta.</i></p> <p><i>„Ló, csibe, kecske, macska, sertés, kutya stb”</i></p> <p><i>Állítsd sorba a háziállatokat úgy, hogy a legnagyobb kerüljön előre.</i></p> <p><i>Ha a helycserét irányító tanulónak gondot okoz megjegyezni, hogy ki melyik háziállatot választotta, akkor még nem elég fejlett a munkamemóriája.</i></p>
<p>Tantárgyi kapcsolatok</p> <ul style="list-style-type: none"> – zenei hangok besorolása magasságuk szerint – történelmi események kronológiai sorrendbe állítása – írók, költők sorba rendezése születési évek szerint – bolygók rendezése méretük vagy a földtől való távolságuk szerint – országok méret szerinti rendezése 		

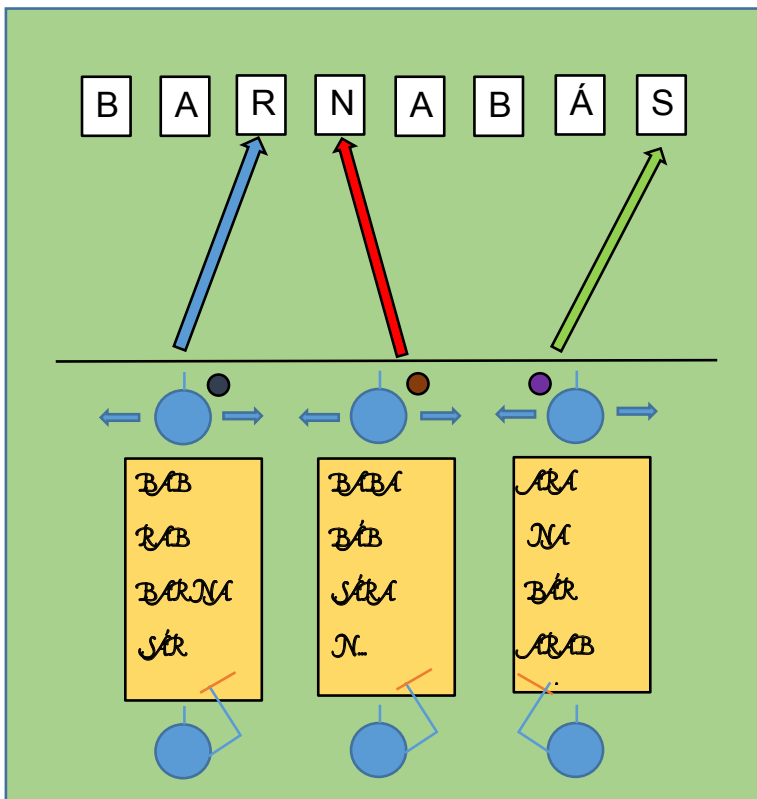
3.5. Anagramma zoknigombóccal

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	emlékezet, szintézis, téri tájékozódás

Ajánlott korosztály: 3-4. osztálytól

Résztevők száma: egy időben 3x2 tanuló tudja végezni a feladatot, a többiek a helyükön dolgoznak.

Térrajz:



Szükséglet: 8 db A/4-es méretű lap (keménypapír vagy betűsablon), melyek mind-egyikére egy nyomtatott nagybetű kerül felírásra: B A R N A B Á S, *plasti fix* gyurma ragasztó, páronként 1 db zoknigombóc vagy újságpapír galacsin, jelző csík (vagy kréta), papír, toll.

A játék leírása:

A BARNABÁS szó betűit tartalmazó lapokat egymástól 0,5-1 méter egyenlő távolságra felragasztjuk a szabad falfelületre kb. 1,5 méter magasságba (hogy azok hátulról is jól láthatók legyenek). A három páros egyik tagja egy 2-3 méter távolságban kijelölt vonal mögül célozhat a kitűzött lapokra úgy, hogy az eltalált betűket összeolvasva értelmes szót alkossanak. Az elguruló labdákat a játékosok maguk gyűjtik össze.

A háttérben álló társ kiolvassa az értelmes szavakat, és felírja egy papírra. Az a páros győz, amelyik adott idő alatt több szót tud felírni a megadott betűkből. Csak a ténylegesen eltalált betűkből álló szavakat szabad felírni.

A többi tanuló a helyén megpróbál minél több magyar szót alkotni a megadott betűkből. Bizonyos időközönként a szerepeket, illetve a párokat cseréljük.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Felragasztottam a falra nyomtatott nagybetűket. Tamás és Gergő, mutassátok be a feladatot! Tamás, állj a vonal mögé, a betűkkel szembe! Gerő, állj Tamás mögé! Tamás, neked ezzel a zoknigombóccal kell eltalálnod a vonal mögül a felragasztott betűket úgy, hogy értelmes szót kapjál. Azonos szóban minden betűre csak egyszer dobhatsz. Például dobd ki azt a szót, hogy BAB. A vonal mögött szabadon mozoghatsz. Gergő, te olvasd ki a szót és írd le a papírra! Ki tud még értelmes szót ezekből a betűkből? Ki tud kétbetűs, hárombetűs, négybetűs stb szót mondani?”

Aki egy új, értelmes szót mond, az megpróbálhatja kidobni a szükséges betűket.

Amikor a tanulók már pontosan értik a feladatot akkor célszerű kijelölni a párokat. Egyszerre kb. három páros tud dolgozni úgy, hogy egymást ne zavarják.

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gondot okoz a tanulónak a célok eltalálása - közelebb kell engedni a célhoz, vagy neki elég a célt kézzel megérintenie.
- gondot okoz a tanulónak új szó kialakítása a megadott betűkből - a társ segíthet, aki-nek lehet új ötlete, vagy kérheti a nézők segítségét – emlékező képesség 1.4.
- az eltalált betűk nem alkotnak értelmes szót – gondolkodási képesség 3.1.

Változatok:

3.5.1.	Érintsd meg! Ha a tanulók közelről sem tudják jó eséllyel eltalálni a kiragasztott betűt, akkor odaszaladhatnak, hogy megérintsék azt. Minden betűérintés után vissza kell szaladni a vonalig.	A felragasztott betűket kézzel érinthetik meg a tanulók. Minden betűérintés után vissza kell szaladniuk a vonalig. <i>Fussatok a falhoz és érintsétek meg a betűket úgy, hogy értelmes szavakat kapjatok! Azonban minden betű után vissza kell futnotok az indulóvonalat lábbal megérinteni. A mögöttetek ülő párotok feljegyezi a kapott szót.</i> <i>Végezzünk próbajátékot.</i> <i>Figyeljük meg, hogy a tanulók hány értelmes szót tudnak önállóan megszerkeszteni a rendelkezésre álló betűkből. Ha háromnál kevesebbet, vagy nagyon sokat kell gondolkodniuk a dobások előtt, akkor a gondolkodási képességük fejlesztésre szorul.</i>
3.5.2.	Más szóval Anagramma más szavak alkalmazásával (pl.: MOBILTELEFON)	Találjunk ki más szavakat, melyek betűiből a tanulók értelmes szavakat tudnak kirakni. Névanagrammák: lehet használni a résztvevők nevét, esetleg írók, költők, színészek, ismert személyek neveit. Alkothatunk olyan szabályt, hogy minél több értelmes szót kell kirakni az adott betűkből, vagy kérhetjük azt is, hogy minden betűt használjanak fel az anagramma készítésénél. Érdekes lehet az a változat is, hogy anagrammából kell felismerni az eredeti kifejezést. <i>Most pedig készítsen mindenki a saját nevéből anagrammát. Próbáljatok meg minden betűt felhasználni!</i> <i>Adjunk mintát a tanulónak, hozzuk fel példaként ismert személyek nevének átalakítását (lásd Karinthy híres anagrammái):</i> <i>Karinthy Frigyes = Híres így firkant, Szinyei Merse Pál = Silány szerepeim, Kosztolányi Dezső = Koszos őz diát nyel, Arany János = Anyján a sor, Nobel Alfred = Ferde ballon</i>

<p>3.5.3.</p>	<p>Számold ki!</p> <p>Betűk helyett számokat (0-9-ig) és műveleti jeleket (+, -, *, /) teszünk fel a falra. Ezeket kell eltalálni. A feljegyzést végző tanuló kijelöli a műveletet, és el is végzi azt.</p> <p>Az a páros győz, amelyik adott idő alatt több műveletet tudnak feljegyezni. A találatok összeszámolásánál csak azokat a számításokat lehet figyelembe venni, ahol a végeredmény is jó.</p>	<p>Betűk helyett 0-tól 9-ig terjedő számokat és műveleti jeleket (+, -, *, /) írunk A/4-es lapokra. A lapokat egymástól 0,5-1 méter egyenlő távolságra felragasztjuk a szabad falfelületre kb. 1,5 méter magasságba. A párok egyik tagja dob, a másik a füzetében (vagy egy lapra) feljegyzi, kijelöli a műveletet, majd el is végzi azt.</p> <p><i>Most számokat és műveleti jeleket ragasztottunk ki. Egyikőtök a vonal mögül célozva eltalálja azokat, a másiknak fel kell írni a műveletet, és ki kell számolni az eredményt. Az a páros győz, amelyik több műveletet ír fel és a helyes eredményt is leírja.</i></p> <p><i>Pisti és Gábor, mutassatok egy próbát! $5+3=8$</i></p> <p><i>Ha mindenki érti, indulhat a játék!</i></p> <p><i>Csak akkor fogadjuk el a műveletet, ha a végeredmény is jó! Figyeljük meg azokat a tanulókat, akik több alkalommal hibás eredményt írnak. Nekik még nem elégséges a számolási készségük.</i></p>
---------------	--	--

<p>3.5.4.</p>	<p>Anagramma szerepcserével A párok menet közben bármikor szerepet cserélhetnek. (A pároknak minden értelmes szó után szerepet kell cserélni.)</p>	<p>A játék közben a párok maguk határozzák meg, hogy mikor cserélnek szerepet. A dobó játékos, ha pillanatnyilag nem tud új, értelmes szót kigondolni, kérhet cserét. Az addig jegyzőként működő társa léphet a helyére. Ő pedig folytatja a jegyzetelést. Menet közben akárhányszor cseréltetők lehetnek.</p> <p><i>Az értelmes szavak kidobása közben, ha már kifogytál az ötletekből, cserélhetsz szerepet a társaddal. Menet közben akárhányszor cserélhetek.</i></p> <p><i>Játszhatjuk a játékot úgy is, hogy a társaknak minden kidobott szó után helyet kell cserélni. Kialakíthatjuk úgy is a párokat, hogy egy jobb képességű mellé egy fejlesztésre szoruló tanulót választunk. A játékosok egymást szóban is segíthetik. Elképzelhető, hogy az értelmes szavak kitalálásában gyengébben szereplő tanuló ügyesebb a dobásokban és viszont. Így a tanulók egymás képességeit is fejlesztik, és kialakul egymás iránt egy elfogadó magatartás.</i></p>
<p>Tantárgyi kapcsolatok Földrajzi anagrammák: országok, városok, folyók neveiből. Vercímanagrammák: Gondolatok a könyvtárban, A közelítő tél, A négyökrös szer... Közmondás-anagrammák: Ki mint veti ágát, úgy alussza álmát. Sportanagrammák: dobás álzsákra – kosárlabdázás, kilövő sáv – ökölvívás, zabtipró – tízpróba stb. Szóalkotás idegennyelvi órán megadott betűkből.</p>		

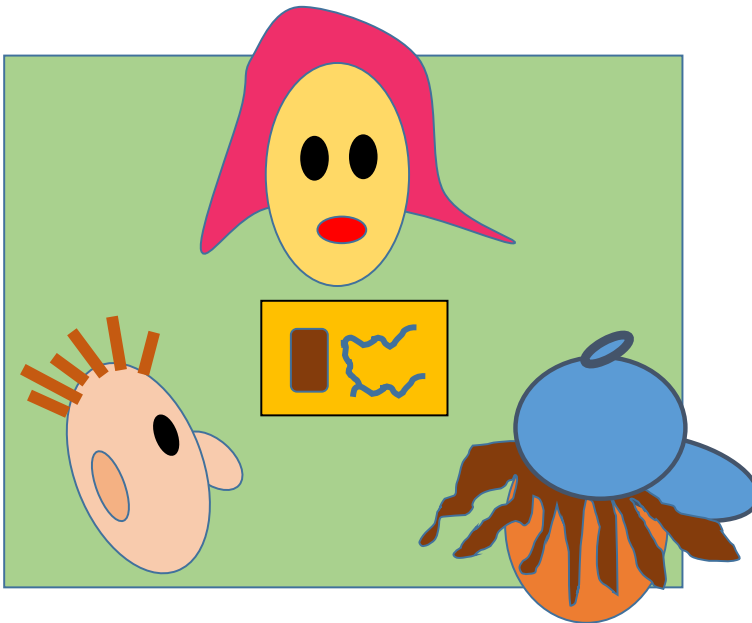
3.6. Fejtsd meg - oldd meg!

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	figyelemmegosztás, figyelemösszpontosítás

Ajánlott korosztály: bármely korosztály játszhatja

Résztevők száma: 1 - 4 fő

Térrajz / bemutató ábra:



Szükséglet: feladatkártyák

Térigény: osztályteremben, udvaron

A feladat leírása:

A feladat bármilyen (mozgásos, gyűjtési, elemzési stb., vagy ezek kombinációja) lehet, az adott foglalkozás célja szerint. A feladatokat a tanár nem magyarázza el frontálisan, hanem a tanulók feladatkártyán kapják meg azt. A feladatkártyát egyénileg, párban, vagy kiscsoportban olvassák el és értelmezik, majd a feladatkártyán leírtak szerint dolgoznak tovább.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Minden csapatnak adtam egy feladatkártyát! Olvassátok el közösen és beszéljétek meg, mit kell csinálni! Ha valamit nem értetek teljesen, kérdezzetek egymástól, vagy a másik csapattól! Ha már minden világos, akkor álljatok neki dolgozni!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- figyelmesen végigolvassák-e a feladatkártyát, mielőtt tevékenykedni kezdenek – figyelemösszpontosítás 2.1.
- az értelmezett feladatvégrehajtás során többször visszatérnek-e a kártyához – emlékezet 1.6.
- mindannyian részt vesznek-e a feladat értelmezésében – együttműködési készség 2.5.

Változatok:

3.6.1.	Építés – zárt végű feladattal. A feladatkártya konkrétan meghatározza a felépítendő pályát. Csak értelmezni és reprodukálni kell.	<i>Pontosan és jól építettétek fel a pályát! Nagyon tetszett, hogy a padok mozgatásában összedolgoztatok.</i> <i>Akik először értelmezték, megbeszéltek, majd megkezdték a feladatmegoldást, ők gyakorlottak az átgondolt feladatmegoldásban.</i> <i>Akik kapkodva, ötletszerűen fogtak bele a tevékenységekbe, nekik még fejlődniük kell a szisztematikus gondolkodásban.</i>
3.6.2.	Építés – nyílt végű feladattal. A feladatkártya csak az igénybe vehető eszközöket határozza meg, amiből a tanulók tetszőleges pályát építhetnek.	<i>Tetszik, hogy teljesen másképp használtátok az eszközöket, mint általában szoktuk! Ügyesek voltatok, mert mindegyiktek hozzátett valamit a pályához!</i> <i>Akik újszerű megoldásokat hoztak létre, ők nemcsak jól használják korábbi tudásukat, hanem tovább is tudják azt gondolni.</i> <i>Akik megmaradtak a sablonos pálya-feladatoknál, ők ügyesek voltak a korábban tanultak reprodukálásában, de még fejlődniük kell az önálló változatok alkotásában.</i>

3.6.3.	Hajtsd végre! 1. – a feladatkártya a végrehajtandó feladatokat képi ábrázolással (fotó, rajz, folyamatábra) ismerteti.	<p><i>Akik pontosan tudták végrehajtani a feladatkártyán lévő feladatokat, ők ügyesek voltak a megfigyelésben és jól értelmezték a látottakat.</i></p> <p><i>Akiknek voltak hibáik a végrehajtásban, nekik még jobban meg kell figyelniük a részleteket is.</i></p>
3.6.4.	Hajtsd végre! 2. – a feladatkártya a végrehajtandó feladatokat szövegesen megfogalmazva tartalmazza.	<p>Érdeemes páronként, vagy akár egyénenként adni feladatkártyát, hogy minden tanuló a saját ütemében dolgozhasson.</p> <p><i>Akik pontosan tudták végrehajtani a feladatkártyán lévő feladatokat, ők ügyesek voltak az értő olvasásban és jól használták fel korábbi mozgástapasztalataikat is.</i></p> <p><i>Akiknek voltak hibáik a végrehajtásban, nekik még fejlődniük kell a szövegértésben.</i></p>
3.6.5.	Tanítsd meg! – a feladatkártyán lévő mozgást meg kell tanítani a párunknak, vagy a kiscsoportnak.	<p>A tanuló párok kialakíthatók egyéni választással. Ezek a párok (barátok) együttműködése várhatóan harmonikus lesz. Később dolgozunk heterogén képességű párokkal, ahol az ügyesebb tanuló a magyarázat, a kevésbé ügyes tanuló a kérdései segítségével fejlődhet.</p> <p><i>Nagyon okosat kérdeztél! Pont a leglényegesebb dolgot javasoltad!</i></p> <p><i>Akik jól oldották meg a társtanítási feladatot, ők nemcsak jól értelmezték a feladatkártyán lévő feladatot, hanem értőn, segítően el is tudták magyarázni párjuknak.</i></p> <p><i>Akiknek ez nem sikerült egészen, nekik még fejlődniük kell a szóbeli kifejezésben és a hibák felismerésében.</i></p>

3.6.6.	Gyűjts! – a feladatkártya minél több változat összegyűjtésére buzdít.	<p>Érdeemes heterogén képességű csoportokat létrehozni és a gyűjtés során a <i>szóforgó</i> kooperatív módszert alkalmazni, amelyben minden tanuló sorban, csak egy ötletet mondhat. A bátorabb tanulókkal indítsuk az ötletgyűjtést.</p> <p><i>Saccoljátok meg, hogy hány változatot fogtok tudni összegyűjteni? Elértétek?</i></p> <p><i>Több lett jóval! Nagyon ügyesek voltatok!</i></p> <p><i>Akik sok jó ötlettel rukkoltak elő, ők ügyesek voltak a kreatív gondolkodásban, jól emlékeztek az elhangzott ötletekre és jól támaszkodtak társaik ötleteire is.</i></p> <p><i>Akiknek hamar elfogytak az ötleteik, vagy ismételték a már elhangzottakat, nekik még jobban oda kell figyelniük társaikra.</i></p>
3.6.7.	Feladatalkotás – a feladatkártya önálló alkotást kér, amihez segítségül konkrét szempontokat ad (pl.: legyen benne szökdelés; kezdődjön hason fekvésből; mozogjatok többféle irányba stb.).	<p>Fontos a konkrét szempont, ami irányíthatja és segítheti az alkotó gondolkodást. A feladat befejezésekor a lehető legtöbb megoldást mutassuk be.</p> <p><i>Minden megoldás különlegesen jó volt!</i></p> <p><i>Akik aktívan, változatosan alkottak, ők értik az alapfeladatot, és jól támaszkodtak az eddigi tudásukra, amit kreatívan tudtak tovább építeni.</i></p> <p><i>Akik hamar kifogytak az ötletekből, nekik még fejlődniük kell a feladat értelmezésben és a kreatív gondolkodásban.</i></p>

3.7. Békaugrató

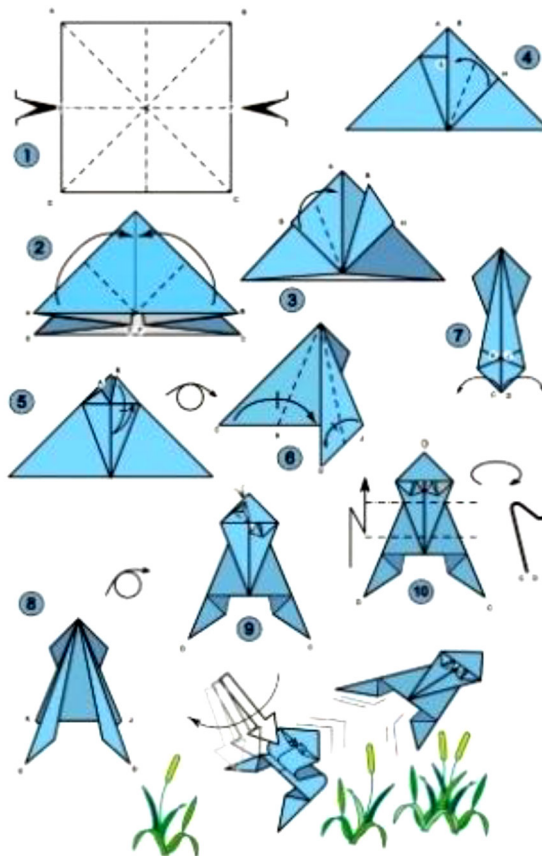
Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	térlátás, kézügyesség (finom motorika)

Ajánlott korosztály: 3-4. osztálytól

Résztevők száma: teljes osztálylétszám

Szerkezeti rajz:

BÉKA



<http://webtanitoneni.lapunk.hu/?modul=oldal&tartalom=1192868>

(Letöltve: 2019.03.04.)

Szükséglet: A/4-es méretű lapból kialakított négyzet alakú papír (lehet színes), vonalzó (mérőszalag)

A játék leírása:

A tanulók a tanító (tanár) irányításával az előkészített négyzet alakú papírból békát hajtogatnak, lépésről lépésre haladva (esetleg kivetítve a hajtogatás sorrendjét tartalmazó szerkezeti rajzot). Az elkészült békákat a tanulók ugratják. Megjelölik az induló vonalat és vonalzójukkal (mérőszalaggal) lemérik centiméter (milliméter) pontossággal az ugrott távolságot. A kapott eredményeket táblázatos formában rögzítik. Az a tanuló győz, akinek a békája távolabbra ugrik.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Ki tud békát hajtogatni? Olyat is tudsz, ami ugrik? Most közösen megtanuljuk. Hajtsátok félbe átlója mentén az előttetek levő négyzet alakú lapot!”

A tanító lépésről lépésre halad a béka hajtogatásában, ha valaki elakad, segít. Esetleg érdemes kivetíteni a szerkezeti rajzot és a hajtogatás lépéseit.

„Elkészült a békánk, ideje, hogy megnézzük, hogy mekkorát ugrik!”

A tanulók a padon ugratják a békát, a mérés pontosságát a padtárs ellenőrzi. Mindenki táblázatban rögzíti az elért eredményeket.

Ugrások száma	Kati (cm)	Anna (cm)
1.	20	22
2.	8	13
3.	24	19
Összesen	52	54
Átlag	17,33	18

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- képes-e követni a tanító szóbeli utasításait a hajtogatás során. Lehetséges problémák, hiányosságok: figyelem, koncentráció, térlátás. 1.6.
- tud-e pontos hajtsáteleket alkalmazni, a finommotorika hiányosságára utal.
- az alábbi problémákra derülhet még fény: a számfogalom zavara, egyszerű aritmetikai műveletek (összeadás, kivonás, szorzás, osztás) elvégzésének hiányosságai. 3.6.1.

Változatok:

<p>3.7.1.</p>	<p>Béka magasugrás Versengés a padtársak között, párokban. A papírból hajtogatott béka átugratása különböző magasságú tárgyak fölött (padra helyezett ceruza, tolltartó, tolltartó élére állítva, tolltartó legszűkebb élére állítva stb). A magasugrás szabályai szerint: Minden magasságon a versenyzőnek (békának) három kísérlete van. Egymást követő három rontott (érvénytelen) kísérlet után a versenyző kiesik, az ellenfél győz.</p>	<p>Az ugrások sorrendje a padtársak között sorolással történik. A győztes 1 pontot szerez. A vesztes kérhet visszavágót. Játshatjuk meghatározott számú, pl. 3 nyert játékig. Magasságemelés: megállapodás szerint. <i>Ebben a játékban az győz, akinek a békája magasabbra ugrik. Minden magasságon 3 kísérletet lehet tenni. Tegyetek középre egy ceruzát! Fokozatosan emeljétek a magasságot! Indul a játék!</i> <i>Tudatosítsuk a tanulóknak, hogy a győzelem legfontosabb feltétele a pontos hajtogatás.</i></p>
<p>3.7.2.</p>	<p>Béka célba ugrás Páros gyakorlat. Verseny a padtársak között. Az a tanuló győz, aki hamarabb be tudja ugratni a békáját egy pohárba.</p>	<p>Középre teszünk egy poharat. A tanulók testszöveges távolságból célozhatnak a pohárba. Később más vízszintes célokat is kitűzhetünk (füzet, céltábla, különböző méretű papírlapok). <i>Próbáljátok meg beugratni a békátokat a pohárba. Az győz, akinek ez először sikerül. Találjátok ki, hogy milyen távrolról kell céloznotok ahhoz, hogy a béka a pohárba essen.</i> <i>Kísérjük figyelemmel a versenyt, alakítsunk ki cserével egyenlő erőviszonyokat. Figyeljük, hogy a tanulók hogyan élik meg a győzelmi helyzeteket és a vereséget.</i></p>

3.7.3.	<p>Kis béka, nagy béka Békák hajtogatása különböző méretű papírokból.</p>	<p>A tanulók különböző méretű papírokból hajtogatnak békát. Próbálják kitalálni, hogy melyik az ideális méret ahhoz, hogy a legtávolabra vagy a legmagasabbra ugorjon. <i>Készítsetek különböző méretű békákat. Találjátok meg azt a változatot, amelyik a legnagyobbat ugorja! Mit gondoltok, mitől függ az ugrás hossza, illetve magassága?</i> <i>Segítsük a gyengébb képességű tanulókat. Ösztönözzük őket pontosabb munkára.</i></p>
3.7.4.	<p>Békaugrató csapatverseny Csapatverseny formájában, a csapattagok eredményeit összeadják. Játszhatjuk 3 fős csapatokkal, mindhárom ugrást más-más csapattag végzi el, arról a helyről, ahol az előző ugrás végén a béka leérkezett. Melyik csapat békája jutott legmesszebb? Következő körben túl tudják-e ugrani az előző rekordjukat?</p>	<p>Alakítsunk 3-6 fős csapatokat. Minden tanuló a saját békáját ugratja. Három kísérlet közül a legnagyobb eredmények számértékét összeadjuk. Így sikerhez juttathatjuk azokat a tanulókat, akik az egyéni gyakorlás és versenyek során gyengébb eredményeket értek el. <i>Alakítunk négy csapatot. Mindenkinek három kísérlete van. Az ugrások hosszát pontosan mérjétek le, és jegyezzétek fel a füzetetekbe. Válaszátok ki a három ugrás közül a leghosszabbat. Ez számít be a csapatversenybe. Adjátok össze mind a hat csapattag legjobb eredményét! A legnagyobb csapateredmény a győztes.</i> <i>A játék kulcskérdése a helyes csapat elosztás. A csapatok kialakításánál vegyünk figyelembe a korábbi játékok során megszerzett tapasztalatokat! Törekedjünk egyenlő erősségű csapatok alakítására. Különösen figyeljünk a kevésbé ügyes tanulókra!</i></p>

3.7.5.	<p>Kevesebb ugrásból Megadott távolság teljesítése a legkevesebb ugrásból.</p>	<p>Minden tanuló egyénileg játszhat. Minden ugrás után feljegyzi a füzetébe az eredményt. Az a tanuló győz, aki a legkevesebb ugrásból tudja elérni a megadott távolságot (pl. 3, vagy 5 méter, a rendelkezésre álló idő függvényében).</p> <p><i>Egyéni verseny lesz. Minden ugrást pontosan mérjétek le, és az eredményt jegyezzétek fel a füzetetekbe. Számozzátok meg az ugrásokat! Folyamatosan adjátok össze az eredményeket! Az győz, aki a legkevesebb ugrásból teljesíti a 3 métert.</i></p> <p><i>Mutassunk mintát a táblázatos feljegyzési formára. Engedjünk számológépet használni az összeadásnál.</i></p>
3.7.6.	<p>Becsüld meg! Becslési feladatok. Az a tanuló győz, aki a legnagyobb pontossággal becsüli meg az adott ugrást, vagy azok összegét.</p>	<p>Ebben a játékban pont 1 métert kell teljesíteni. Az győz, aki ezt a legpontosabban éri el.</p> <p><i>Most az győz, aki pontosan 1 métert ugrat a békával. Teljesen mindegy, hogy azt hány ugrásból teljesíti. Becsüljétek meg, hogy ez hány ugrásból fog sikerülni! Adjátok össze az ugrások hosszát, az utolsó ugrás előtt számoljátok ki, hogy pontosan mekkora távolságot kell ugrani a békátnak, hogy a végeredmény pontosan 1 méter legyen.</i></p> <p><i>Követeljük meg a pontos méréseket az önálló munka során! Kísérjük figyelemmel az eredmények pontos kiszámítását! Az a tanuló, aki a számolásban hibát vét, számolási képességeiben fejlesztésre szorul.</i></p>

Tantárgyi kapcsolatok

Biológia: A békák tulajdonságainak, táplálkozásának, életmódjának, szaporodásának stb megismerése.

Matematika:

- Mértékegység átváltások (mm, cm, dm, m...)
- Mérési és kerekítési eljárások.
- Alakzatok (négyzet, háromszög, egyenlő szárú derékszögű háromszög...)
- Relációk (<, >, =) egybevágóság, hasonlóság
- Tengelyes szimmetria
- Egyszerű statisztikai számítások végzése a matematikai ismeretek függvényében (összeg, átlag, szórás stb).

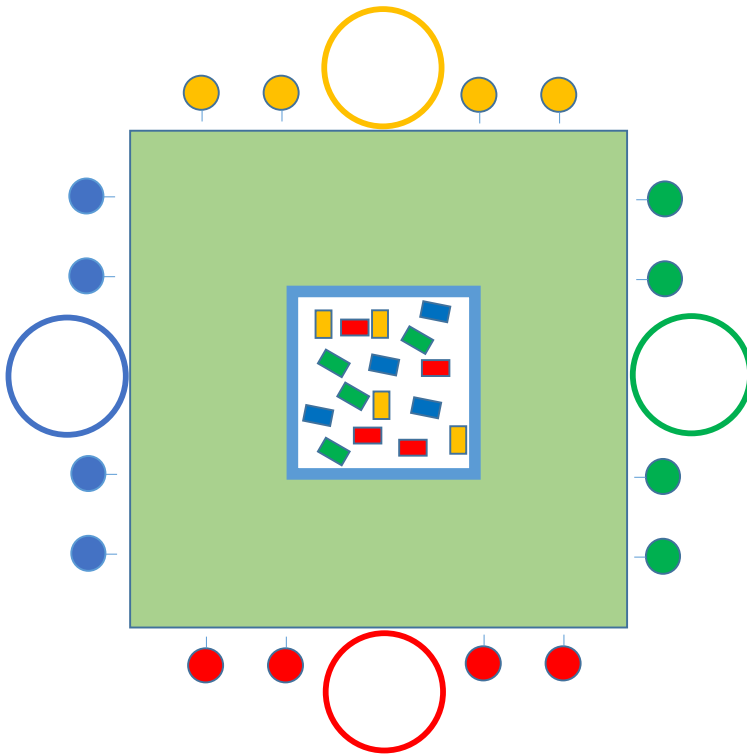
3.8. Gyűjts” csapatban!

Fő fejlesztési terület	gondolkodási képesség
A változatok további fejlesztési területei	figyelemösszpontosítás, figyelemmegosztás, emlékezet

Ajánlott korosztály: harmadik osztálytól

Résztevők száma: 2-4 fős csapatok, maximum 4 csapat

Térrajz / bemutató ábra:



Szükséglet: a csapatok számának megfelelő számú karika, vagy kerékpárgumi, vagy ugrókötélből kör, vagy földre rajzolt kör, vagy szék csapatbázisnak; 4-4 eltérő (színű vagy más- más tárgy) kisebb tárgy (pl.: babzsák, zoknigombóc, jelzőszalag, stb.) a csapatok száma szerint; középső bázisnak tornaszőnyeg, vagy körül rajzolt terület, vagy tanulópad, stb.

Térigény: osztályteremben, udvaron

A feladat leírása:

A játékterület közepén elhelyezett bázisra annyiszor 4 kisebb tárgyat helyezünk, ahány csapat játszik. A csapatok a középső bázistól azonos távolságra kijelölt saját bázisuknál helyezkednek el. A játék célja, hogy váltó formában indulva, minél előbb begyűjtsék a csapatbázisukra mind a négy tárgyat. Az a csapat nyer, amelyik előbb végez.

Módszertan a játék bevezetéséhez:

„Egy gyűjtögetős játékot fogunk játszani. Mindhárom csapatot megkérem, hogy álljatok egy-egy karikához. A középső bázison látjátok a 4 kék és a 4 zöld babzsákot, és a 4 váltóbotot. Éváék csapata gyűjti a kék babzsákokat, Péteréké a pirosakat és Vera, a ti csapatotok a váltóbotokat. Egyszerre csak egy ember dolgozhat csapatonként, és csak egy tárgyat mozdíthat el. Lehet a saját tárgyatokat „hazavinni”, vagy bármelyik másik csapat tárgyát a csapat bázisáról visszavinni a központi bázisra. Ezt a „rablást” nem szabad megakadályozni. Amelyik csapat megszerezte mind a négy tárgyat, jelezze „kész” felkiáltással!”

Figyeld meg! (diagnosztikai célú alkalmazás)

- gördülékenyen indulnak-e a csapattagok egymás után – figyelemkoncentráció 2.2.
- gondot okoz-e a játék helyzet elemzése – gondolkodási képességek 3.6.
- gondot okoz-e a játék helyzetnek megfelelő döntést meghozni – gondolkodási képességek 3.2.
- képesek-e egymásnak hasznos tanácsot adni, azt megfogadni – figyelemmegosztás 3.6.5., együttműködés 2.5.

Változatok:

3.8.1.	Sorrendben – a játék megkezdése előtt döntsenek a csapattagok az indulási sorrendről, amit a játék során végig betartanak.	<p>Segíthetjük a gondolkodási műveletekben fejlesztést igénylő tanulókat azzal, hogy őket jelöljük a csapatban az első helyre, és az ő feladatuk lesz a többiek indulási sorrendjének kiosztása.</p> <p><i>Gondoljátok át, hogy hány tárgy csapatbázisra begyűjtése esetén van nagy veszély, hogy a másik csapat nyer? Mit érdemes akkor tennie a soron következő csapattagoknak? Hogyan tudnátok erre a legjobban figyelni? (pl.: a figyelő feladatra kijelölnek egy játékost) A következő játékban játszatok így!</i></p> <p><i>Akik a játék során ügyesen döntöttek arról, hogy saját szert gyűjtsenek, vagy egy másik csapatot hátráltassanak, jól osztották meg a figyelmüket, ügyesen látták át a helyzetet, és annak megfelelően tudtak dönteni.</i></p> <p><i>Akinek ez nem mindig sikerült, azoknak még fejlődniük kell a sokféle információ gyors begyűjtésében és feldolgozásában.</i></p>
3.8.2.	Szerepekkel – a játék megkezdése előtt jelöljenek ki a csapatok egy vagy két tanulót, akiknek a másik csapatok munkájának „szemmel tartása” és a csapatok hátráltatása a feladata – „rabló”. A többi tanuló végzi a saját gyűjtögetést – „gyűjtögető”.	<p><i>Van a gyűjtögető, és van a rabló szerepe. Mit gondolsz melyik szerepben vagy eredményes? Akkor vállald azt! Jól döntöttél? Próbáld ki magad a másik szerepben is!</i></p> <p><i>Mit gondoltok ki a legalkalmasabb nálatok a rabló (gyűjtögető) szerepre? Miért?</i></p> <p><i>Akik kiválasztott szerepkörükben eredményesen segítettek csapatukat, ők jól ítélték meg a képességeiket.</i></p> <p><i>Aki saját szerepkörében nem tudta elég eredményesen segíteni csapatát, neki még fejlődnie kell a figyelemmegosztásban és a helyzetfelmérésben.</i></p>

3.8.3.	<p>Nem tudjuk, mit gyűjtesz! – nem határozzuk meg, hogy melyik csapat melyik tárgyat gyűjti. A játék során kialakuló helyzet alapján döntenek végül a csapatok a saját gyűjtendő tárgyról. A rablásokat ebben a játékban nem a középső bázisra kell visszavinni, hanem a saját bázisra, ahonnét természetesen bárki elrabolhatja.</p>	<p>Kimondottan összetett, nehéz játék, haladóknak. Egyéni vállalással döntsenek a csapatok az indulási sorrendről.</p> <p><i>Hogyan gondolkodtál, mi alapján mentél gyűjteni, vagy rabolni?</i></p> <p><i>Beszélgétek meg minden játékmenet után az előzőt! Elemezzétek mi volt jó, min kell a következő játékban változtatni! Fogalmazzátok meg a taktikátokat!</i></p> <p><i>Akik hatékonyak voltak a játékban, ők ügyesek voltak a figyelemben, a figyelemmegosztásban és a gondolkodási műveletekben.</i></p> <p><i>Akik nem mindig tudták, hogy mi lenne a legmegfelelőbb lépés, nekik még fejlődniük kell a helyzet jó és gyors megfigyelésében és értelmezésében, illetve az ezekre alapuló döntéshozatalban.</i></p>
--------	---	--

4. A szerzők bemutatása

H. Ekler Judit

Az ELTE PPK, Sporttudományi Intézet – Szombathely igazgatója, egyetemi docens, testnevelő tanár. Általános iskolai tanári diplomáját a Pécsen a JPTE-n, középiskolai testnevelő tanári diplomáját a Testnevelési Főiskolán szerezte. 1985-óta tanít a felsőoktatásban Szombathelyen, a különböző sport szakos képzésekben. 2007-ben a Pannon Egyetemen szerezte meg nevelés- és sporttudományi doktori fokozatát, 2018-ban habilitált az ELTE PPK Neveléstudományi Doktori Iskolájában. Kutatási területe a testnevelés módszertani kérdései mellett a testnevelő tanárképzés megújítása a jövő hatékony testnevelése érdekében. TDK témavezetői munkáját 2019-ben Mestertanár Aranyéremmel jutalmazták.

Koltai Miklós

Matematika-testnevelés szakos általános iskolai tanári diplomáját a Berzsényi Dániel Tanárképző Főiskolán, középiskolai testnevelő tanári és röplabda szakedző diplomáját a Magyar Testnevelési Egyetemen szerezte. Együttműködés és versengés témájában védte meg nevelés- és sporttudományi doktori disszertációját a Semmelweis Egyetem Doktori Iskolában. Pályája során tanított testnevelést a közoktatásban mindhárom iskolafokon, dolgozott edzőként hazai és külföldi utánpótlás és felnőtt csapatoknál, folytatott sport-szervezői tevékenységet megyei közigazgatásban. A felsőoktatásban 2010-óta tanít, leginkább testnevelés szakmódszertani tantárgyakat. Tudományos diákköri témavezető, tagja a MSTT-nek.

Némethné Tóth Orsolya

Az ELTE PPK Sporttudományi Intézetének docense. Testnevelő tanári, illetve atlétika és tenisz edzői diplomáját 1988-ban szerezte a Testnevelési Főiskolán. Doktori értekezését - „Tanulási képességek összehasonlító vizsgálata óvodáskorú gyermekeknél az iskolaérettség függvényében” - az ELTE PPK Neveléstudományi Doktori Iskolájában védte meg 2006-ban. A felsőoktatásban 1989 óta dolgozik. Testnevelés tantárgypedagógia a tanító szakon, (sport)tudományos kutatás, a rekreáció elmélete és módszertana, valamint a tenisz oktatásában vesz részt a sporttudományi alap-, mester- és osztatlan tanárszakos hallgatók képzésében. Hat év köznevelési gyakorlattal rendelkezik, óraadó testnevelőként.

5. Felhasznált irodalom:

- Atkinson, R. C., és mtai: (2005): *Pszichológia*. Budapest, Osiris Kiadó.
- Baddeley, A., Eysenck M.W., Anderson M.C. (2010): *Emlékezet*, Akadémia Kiadó, Budapest
- Balogh László (2011): Képességfejlesztés és iskolai tanulás: problémák és megoldások, http://mek.oszk.hu/04600/04669/html/balogh_pedpszich0022/balogh_pedpszich0022.html (letöltve 2018. november 18.)
- Balogh László (1992) http://mek.oszk.hu/04600/04669/html/balogh_pedpszich0022/balogh_pedpszich0022.html (letöltés ideje 2019. március 18.)
- Benczúr Katalin. (2016): APedagógiai Oktatási Központok által nyújtható pedagógiai- szakmai támogatások, https://www.oktatas.hu/pub_bin/dload/kozoktatas/lemorzsolodas/PSZKF_tamogato_te_vekenysegek.pdf, (letöltve: 2019. január 28.)
- Bokkon László (1987): *A pedagógiai logika alapjai*, BDTF, Szombathely
- Cziegler István (2005): *A figyelem pszichológiája*, Akadémiai Kiadó, Budapest
- Gonobolin, F. N. (1979): *A figyelem fejlesztése*, Tankönyvkiadó, Budapest
- József István (2011): A figyelem, az emlékezet és a képzelet fejlődése, http://janus.ttk.pte.hu/tamop/kaposvari_anyag/jozsef_istvan/a_figyelem_az_emlkezet_s_a_kpzelet_fejldse.html (letöltve 2019. február 2.)
- Melton, A. W. (1963): Implications of short-term memory for a general theory of memory, *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 2, 1.-21. pg.
- Mesterházi Zsuzsa (1995): A tanulási képességről és a tanulási akadályozottságról. *Gyógypedagógiai szemle* 1995/1.15-16.pg.
- Némethné Tóth Orsolya (2010): *A mozgás, mint az oktatás és a fejlesztés eszköze*, in: VIII. Nemzetközi Tudományos Tantárgypedagógia Konferencia, szerk: Tóth Sándor Attila, Eötvös József Főiskolai Kiadó, Baja
- N. Tóth Ágnes (2005): *A pedagógia adósságai*. Savaria University Press, Szombathely
- Piaget, J. (1936): *A gyermek szellemi fejlődése*, in: Hat tanulmány, Primo Kiadó, a Piaget Alapítvány gondozásában, 1990., 13. o.
- Piaget, J. (1970): *Válogatott tanulmányok*, Gondolat Kiadó, Budapest

- H. Ekler Judit (2011): A testnevelés tantárgy a közoktatásban, in: *Sportelméleti ismeretek*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs,
<http://tamop412a.ttk.pte.hu/TSI/Nadori-Dancs-Retsagi-Ekler-Gaspar%20-%20Sportelméleti%20ismeretek/sportelmelet.html#d5e1003> (letöltve 2018. november 18.)
- Rubinstein, Sz.,L.(1974): *Az általános pszichológia alapjai*, Akadémia Kiadó, Budapest
- Vajda Zsuzsanna (2006): *A gyermek pszichológiai fejlődése*, Helikon Kiadó, Budapest

A játékváltozatokhoz felhasznált források:

- Csányi Tamás, Kovács Katalin, Boronyai Zoltán (2014): *Alternatív játékok a mindennapos testneveléshez, testmozgáshoz*, MDSZ Testnevelés Módszertani Könyvek
- Kim Payne (2009): *Gyermekeink játékaik*, Kláris, Budapest
- Reigl Mariann (1997): *Az iskolai testnevelés játékaik*, Budapest



MINDENKI ISKOLÁJA

