

Készség, szókinccs és képesség fejlesztő játékok a magyar iskolában

Németh Ildikó

Széchenyi Magyar Iskola, New Brunswick, NJ

## **1. HELYC SERÉS JÁTÉKOK**

### **Apa, anya, gyerekek**

Gyerekek körben ülnek, játékvezető a kör közepén áll. Minden résztvevőt elnevezünk ülési sorrendben: apa-anya-gyerek-apa-anya-gyerek ...stb. A játékvezető is kap egy nevet.

Elhangzik a vezényszó: - Cseréljenek helyet az apák!

Minden apa felugrik és másik széket keres. A játékvezető is próbál egy üres székre leülni.

Akinek nem marad hely, ő lesz az új vezető. A kör közepére áll és kiált: - Cseréljenek helyet a gyerekek! Felugranak a gyerek nevezetű játékosok és másik székre ülnek..... és így tovább amíg be nem fejezzük a játékot.

Variációk : - lehet játszani évszakok neveivel

- napok neveivel, ha van elég játékos

- saját szempontot talál ki a játékvezető.

Pl: Cseréljenek helyet a fiúk!

Cseréljenek helyet a rövid hajúak! stb.

### **Védd a szomszédod!**

Körben ülnek a gyerekek, valakinek nincs jobb szomszédja, vagyis üres a szék. Mindenki a jobb szomszédját védi a játékban. Akinek nincs jobb szomszédja, hív valakit a nevére. Aki hallja a nevére, ugrik a helyéről és próbál átfutni az üres székre. Aki pedig a jobb oldali szomszéd nevére hallja, igyekszik rácsapni a lábára, mielőtt elszalad. Ha nem figyelt a játékos és elszaladt a jobb szomszédja, újat kell hívni a helyére.

Variációk : - saját név helyett mindenkinek száma van. 1-2-3-4...stb, ahány játékos

- lehet játszani gyümölcs/ szín / állatnevek

Minél idősebbek a gyerekek, annál jobban lehet nehezíteni.

## **Vásár**

Gyerekek körben ülnek. Mindenkinek van egy gyümölcs neve. A játékvezető a kör közepén áll és azt mondja: - Szeretnék vásárolni almát, körtét, szilvát! Majd tapsol egyet. A 3 gyerek, akinek a gyümölcsneve elhangzott, felugrik a tapsra, és helyet cserél. A játékvezető is próbál leülni. Akinek nem marad hely, ő lesz az új vásárló.

## **2. KONCENTRÁCIÓS JÁTÉKOK**

### **Piff-puff**

Gyerekek körben állnak, játékvezető a kör közepén áll. Rámutat valakire és azt mondja:

-Piff!

Akire rámutatott, leguggol, a két jobbról - balról mellette levő szomszéd játékos pedig egymásra lő és azt mondja: - Puff!

Akit lelőttek, kint van a játékból.

Továbbá kiesik a játékból:

-aki rosszkor lő

-nem guggol le

-nem neki kell löni

-rosszkor guggol le

A játékvezető végig ugyan az! Amikor már csak két játékos marad, párbaj következik.

Egymásnak háttal állnak, a vezető 5-ig számol és a játékosok 5-öt lépnek egymásnak háttal.

A játékvezető elkezd egy történet mesélni, ami bármi lehet. Amikor elhangzik a történetben a PIFF! vezényszó, a két párbajozó hirtelen megfordul, és egymásra lő, közben azt mondja :

PUFF!

Aki hamarabb mondja a puff vezényszót, nyer! Ő a következő játékvezető .

### **Dagály**

Gyerekek körben ülnek, játékvezető közepén áll. Azt mondja:

- Hullám jobbra!

Mindenki jobbra ül egy széket.

- Hullám balra!

Mindenki balra ül egy széket.

Így hullámának a gyerekeknek, amíg a játékvezető azt nem mondja:

-Dagály!

Ilyenkor mindenki felugrik és helyet cserél. Akinek nem marad szék, ő lesz az új játékvezető.

Nehezítés: játékvezető azt mondja:

- Hullám jobbról!

Mindenki balra ül egy széket.

- Hullám balról!

Mindenki jobbra ül egy széket.

- Dagály!

Mindenki helyet cserél.

### **Vadász**

Gyerekek körben ülnek, játékvezető a kör közepén áll, kezében összetekert újság. Az a fegyvere. Mindenki a saját nevével játszik. Valakit kijelöl a vezető, aki kezdi a játékot. Ő mond egy nevet az osztályból. Aki a nevét hallja, azonnal mondania kell egy másik nevet, mielőtt a vadász a lábára csap újsággal. Minél gyorsabban pörögnek a nevek a körben, annál nehezebb dolga van a vadásznak. Akit elkap, ( rácsap a lábára, mielőtt mondana egy nevet) ő a következő vadász.

Nehezítés: - mindenkinek állatneve van

Pl csak madarak

csak háziállatok

csak vadállatok

Attól függően, mikor mit szeretnénk tanítani az osztálynak.

### **Föld, víz, levegő**

Gyerekek körben állnak, játékvezető a kör közepén áll egy labdával. Dobja valakinek a labdát és azt mondja:

- Föld!

Akinek dobta, mondania kell egy állatot , ami a földön él.

-Víz!

Mondania kell egy állatot, ami a vízben él.

És így tovább.

Kint van a játékból és leül:

- aki nem tud mondani
- olyat mond, ami már volt
- túl sokat gondolkodik (én 5-ig szoktam számolni)

Variációk: növény- állat - tárgy

Virág- gyümölcs- zöldség, stb.

### **3. ÓRA KÖZBEN HASZNÁLT JÁTÉKOK**

- Amerikából jöttem
- Repül a... repül a...
- Akasztófa
- tűz-víz- repülő

Tűz: feláll, kezek nyújtva a magasban

Víz: leguggol

Repülő: feláll, leszek repülő tartásban

- Hideg-meleg

Kedves tanárok!

Remelem jó hasznát veszitek ezeknek a játékoknak a tanítás során. Nekem jól beváltak, a gyerekek imádják, oldja a feszültséget, és rengeteg készséget és képességet fejlesztünk vele. Ezeken a játékokon kívül még vannak más, jól bevált ötleteim is. Van olyan játék, amit nem tudok írásban elmagyarázni, csak szóban. Ha kérdésetek van, segítségre van szükségetek, vagy nem értitek a játék leírását, keressetek nyugodtan. Szívesen segítek. Sikeres tanévet kívánok mindenkinek!

Németh Ildikó