



NA 337 176

## Szócsaládok

A hagyományos kedvelt családi társasjátékoknál a csoportosulások mindig három azonos kritériumon alapulnak: kor- gyermek, szülő, nagyszülő; nem: hímnem, nőnem; a család neve szerint.

Ez a játék hasonló elven működik ( 6 kép minden egyes csoportban), de két kritériumnak felel meg - tárgy, ige és a harmadik a szín.

**Ajánlott életkor:** 5 éves kor felett

**A doboz tartalma:**

- 36 illusztrációs kártya
- 18 instrukciós szalag 3 féle jellel megjelölve
- tanári útmutató

**Pedagógiai célok:**

Ebben a játékban nem elégséges egyszerűen megnevezni a kerektereket és a családjuk nevét - a keresett képeket is meg kell nevezni.

**Speciális célok:**

*Stratégiai szempontból megközelítve:*

- Csoportos feladatok: előtérbe kerülnek a fontos információk, amelyek hozzásegítenek a levezető stratégiák kidolgozásához. Pl: „ Ha ennek és annak a gyerekek nincs ilyen képe, akkor én csak a harmadik gyerektől kérhetem ezt.”
- Memória gyakorlat: az információt meg kell jegyezni, amíg a játékos a következő körben fel nem használhatja, ha csak egy másik játékos keresztül nem húzza a számítását.
- Gondolkodás fejlesztése: a képek megszerzésének legmegfelelőbb módja megkövetelni a kérések jó megválasztását.

A képek cseréje, amikor a kért játékos cserélődik lehetőséget nyújt az újabb játékokra. Egy időben egy kéréssel foglalkozni, mielőtt rátérnénk a következőre, azt jelenti, hogy megtervezzük a beszerzéseket leegyszerűsítve a szükséges memórizációs munkát. Röviden tudni kell minden adott pillanatban, hogy kinél mi van.

*Nyelvi megközelítésben:*

- A részletek leírásának gyakorlása: bármit is javasol a csoport a játék kezdetén (tárgy, ige, szín), a játékosoknak muszáj a képet, melyről kértek bemutatni, hogy egyesítse „családját”
- Amikor a választás tárgyra esik, minden egyes kép a sorozatból teljességgel azonos karaktert reprezentál, de ezt a karaktert különböző módon mutatjuk be.

Minden egyes darabja a 6 összetartozó útmutató szalagnak azonos jellel van ellátva.

Példa: A kutya csontot eszik

A kutya egy ceruzát tart

A kutya labdával játszik

A kutya a házban alszik

A kutya az asztal alatt van

A kutya kabátot visel

- Amikor a választás az ige esik, az összerakott képsorozat minden tagja ugyanazt az eseményt ábrázolja (evés, játszás), de a szereplők különböznek. Minden egyes darabja az útmutató szalagnak azonos jellel van ellátva.

- Amikor a választás a színekre esik, a hangsúlya a tárgy vagy helyszín kiegészítésére esik és minden egyes összetartozó útmutató szalag ugyanazzal a jellel van ellátva. Ebben az esetben minden egyes kép a sorozatból egy sajátos szereplőt ábrázol, ahogy valami egyedül csinál egy helyszínen vagy egy tárggyal, amely azonos színű.

Példa: A kutya zöld házban alszik  
 A medve egy zöld esernyőt tart  
 A teknős egy zöld salátát eszik  
 Az egér zöld szemüveget visel  
 A nyúl egy zöld pad alatt van

Minden egyes teljes sorozatot 6 különböző tulajdonság alapján lehet csoportosítani. Ezeket a tulajdonságokat világossá kell tenni ha a játékos biztos akar lenni abban, hogy partnere pontosan tudja melyik az a sorozat, amelybe a képet kéri. Ezen tulajdonságok mondattani szerepe a gyermekek kiemelésére van bízva, akik teljes szabadságot kapnak a megszerkeztésére a szükségesnek tartott teljes kidolgozással, addig a pillanatig, amíg fel nem fedezik a hasznos tömörítést és leírást (a kommunikáció valós szerepét) Ezáltal ez nem egy egyszerű gyakorlása a sztereotíp ismétlésnek, hanem egy egyéni szóbeli megoldás nagyon erős hozzáadásokkal.

- A kérdő forma gyakorlása

A gyerekek kezdenek a kéréseiket így: „Nekem kell” vagy „Én szeretném”, de a tanár javasolhatja, hogy használjanak precízebb formákat, kérdőmódot, amit tanultak.

Ez a játék lehetőséget ad a gyerekeknek, hogy a megismételjük kéréseiket is egy természetes csere környezetben, különbözőféleképpen, amíg automatikussá nem válnak a formák:

„Van neked a ...?”

„Kérhetem a ...?”

„Lehetőségem van-e a ...?”

- A mondatok gondos megszerkesztése

A keresett kép megszerzéséhez, a gyermekeknek meg kell szerkeszteniük egy jól meghatározó kérdő mondatot, amely tartalmaz egy névmást „aki”. Példa: „Van egy egered, aki szemüveget visel?”

Ezek a formulák nem gyakran használatosak a mindennapi beszédben. Ez egy teljes mondat szerkezet és így az írott formához áll közelebb. A gyerekek ezzel játékos formában megerősíthetik a tudásukat és gyakorlatukat a nyelvtanban.

### **Az első lépcső a tanárok számára:**

A tanárok kiemelt feladatai között szükségszerűen szerepel a játék bemutatása és adaptálása. Az idő amelyet erre fordítanak változó függ a gyermekek vagy a csoport egyéniségétől. A bemutatásnak tartalmaznia kell a játék ismertetését és kezelését az illusztrációk közös megbeszélését, a kártyák adott kritériumok szerinti csoportosítását (vagy egy gyermek által választott szempont szerint), vagy egyszerűen csak az összetartozások szerint - képek, útmutató szalagok - egy csoportba. Ezek a gyakorlatok hasznosak egy felépítési struktúra kialakításához, melynek célja a következő dolgok pontos felismerése: mondattani szempontból fejleszteni a nyelvtani gyakorlatát a gyerekeknek. Ezek után a bevezető gyakorlatok után, finomulhatnak a célok és vonatkozhatnak a most következő játékok elmagyarázása.

### **Játékszabály:**

A játék célja, hogy összeszedjék a 6 összetartozó kártyát, a kezdetekkor az útmutató szalagokat használva, az eredeti kedvelt családi társasjátékoknak

megfelelően. A játék játszható az asztalon lévő kártya kupaccal vagy a nélkül is, attól függően, hogy az összes kártya ki van-e osztva vagy csak egy részük. A kezdéskor a különböző kategóriák megértéséből származó nehézségi szintek csökkentése miatt, csak az azonos sorozatok útmutató szalagokat használjuk. Ezek megkülönböztető jellel vannak ellátva (alany: , ige: , állítmánykiegészítő )

*Játék, asztalon lévő kártyákkal:*

6 kártyát osztunk minden játékosnak.

Példa: 3 játékos, 3 útmutató szalag (vagy vagy ) és 18 összetartozó kártya stb. Miután az útmutató szalagok és kártyák ki lettek osztva, minden játékosnak egy körben lehet egy kérése. Ha megkapja amit kért lehet még egy kérése az általa választott játékostól. Ha nem kapta meg a kért kártyát, a következő játékos jöhet. Az első játékos, aki befejez egy „családot” az nyer.

*Játék kártyákkal az asztalon*

6 kártyát osztunk minden játékosnak.

Példa: 3 játékos, 3 útmutató szalag (vagy vagy ) és 18 kártya arccal lefelé az asztalon.

A játék lényege megegyezik az előzővel, de ha a játékos kérése nem teljesül felvehet egy kártyát az asztalról. Ha megkapta a kért kártyát, tovább kérhet. Ha nem tudta megszerezni a kért kártyát a következő játékos jön.

Amikor a gyerekek megtanulták a különböző szabályokat, és azért, hogy a nyelvtani célok előtérbe kerüljenek, a tanárok elővehetnek (vagy a gyerekek maguk választhatnak) útmutató szalagokat a három sorozat közül, variálva a kérések fajtáit.

Egy játékvezető szervezheti a játékot: figyelve, hogy melyik játékos következik az adott körben, megbizonyosodva, hogy a megszerzett kártya tényleg azonos a kérttel.

Egy magasabb szinten a játéknak, a játékvezető láthatja, ha olyan választ adnak amely nem teljesen állja meg a helyét.

Egy nagyobb gyermekekből álló csoporttal, már játszhatja úgy a pedagógus, hogy nem oszt ki szalagokat csak bizonyos hasonlóságok alapján kéri egymástól a kártyákat a gyerekek.

**Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.**

**1077 Bp. Király u. 101.**

**Tel./Fax: 46 22 388/ 387**

**E-mail: [katica@katica.hu](mailto:katica@katica.hu)**

**Web: [www.katica.hu](http://www.katica.hu)**