



ML31978 Küldj üzenetet!

Ezt az izgalmas és dinamikus játék, nem csak a gyermekek anyanyelvi készségének fejlesztéséhez remek eszköz, hanem idegen nyelvek elsajátításához is. A játék nyelvórákhoz is kiváló eszköz, mivel segít a beszédkészség fejlesztésében és a nyelvi interakciókban.

A készlet tartalma: 105 kép, 64 műanyag képtartó (16 barna, 6 sárga, 20 zöld, 16 kék, 6 fehér), 64 átlátszó fedőlap, 4 műanyag képtartó rúd, 2 dugattyú, 1 játékleírás.

Életkor: 4-7 éveseknek

Játékosok száma: 1 – 20

Fejlesztési területek: beszédkészség, szókincs, íráskészség, szociális készség, mozgáskoordináció

Játék célja:

A gyermekek szórakoztató módon ismerkedhetnek meg az anyanyelvükkel, és idegen nyelvekkel. Játékosan sajátíthatják el az olvasástanulás első lépéseit, hangsúlyt fektetve a verbális kommunikációra. A játék lehetővé teszi, hogy a gyermekek kooperatív módon alkothassanak üzeneteket, ezzel támogatva nyelvi fejlődésüket, új szókincs elsajátítását és a mondatalkotást. Egyben aktív hallgatásra és az egymással való együttműködésre ösztönzi őket.

Játékleírás:

Az első alkalommal tegyük a gyermekek elé a játékot, és hagyjuk, hogy megismerkedjenek a képek jelentésével, használatával és a szavak színek szerinti csoportosításával. Ajánlott, hogy felnőtt vezesse a játékot, és bátorítsa a gyermekeket arra, hogy szóban fejezzék ki magukat.

Helyezzük a képtartókat és a képeket tartalmazó papírsablonokat a játékosok elé. Válasszák ki a gyermekek a képeket és vegyék ki a papírsablonból. Helyezzék a képeket a megfelelő színű képtartóba. Sárga=emberek, Zöld=cselekvést kifejező igék, Barna=főnevek, Kék=határozószók és melléknevek, Fehér=vegyes. Helyezzük a képtartó fedőlapját a kép tetejére és nyomjuk bele a képtartóba. Ha szeretnénk kicserélni a képet, akkor helyezzük a műanyag dugattyút a képtartó hátsó részére, és nyomjuk addig, amíg az átlátszó fedőlap ki nem esik. Ha többen játsszák a játékot, úgy helyezzük el a képtartókat az asztalon, hogy minden játékosnak könnyen elérhető legyen. Több játékos esetén alkossunk csapatokat és állapodjunk meg a sorrendben.

1. Küldd el az üzeneted!

A gyermekeknek, csapatként, közösen kell üzenetet alkotniuk úgy, hogy a csapat minden játékosra részt vesz az üzenetalkotásban és a képek kiválasztásában. Az üzenetet a másik csapatnak a lehető leggyorsabban kell megfejtenie. Mindkét csapat titokban határozza el, hogy mi lesz az üzenetük, s hogy mely képeket használják fel az üzenet megalkotásához (maximum 6 képet használhatnak fel). Felváltva választják ki és helyezik be a képtartó rúdba a képeket. Ha az A csapat kiválaszt egy olyan képet, amit a B csapat szeretett volna, akkor a B csapatnak gyorsan egy másik képet kell választania, és meg kell változtatniuk úgy az üzenetüket, hogy értelmes legyen. Amikor mindkét csapat üzenete készen van, akkor kicserélik az üzeneteket, és megpróbálják megfejteni.

Javaslat! Ha kisebb gyermekekkel játsszuk a játékot, akkor a kezdetekben csak 2-3 képet használjunk. Segíthetünk a gyermekeknek olyan mondatokat alkotni, mint pl. „A nagypapa sokat eszik.” „A nagymama énekel.” Ha idősebb gyermekekkel játsszuk, amint megfejítették az üzenetet, javasolhatjuk nekik, hogy tegyék múlt vagy jövő időbe az üzenetet. Így gyakorolhatják az igeidőket is.

2. Találd meg a kakukktójást!

Mindegyik csapat kitalál egy fogalomkört, és képeket választanak hozzá, valamint egy képet, ami nem tartozik ehhez a fogalomkörhöz. (pl. cica, kutya, katica, autó). Min. 3, max. 6 kép választható. A játékosok felváltva választanak képeket, és behelyezik a képtartó rúdba. Ha az A csapat kiválaszt egy olyan képet, amit a B csapat szeretett volna választani, akkor a B csapatnak gyorsan egy másik képet kell választania. Amikor mindkét csapat behelyezte a képeit a képtartó rúdba, akkor kicserélik egymással azokat. Ezután olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak lehet, ki kell találniuk, hogy melyik a képek közül a kakukktójás.

3. Láncüzenet

A játék célja, hogy a gyermekek kreativitását fejlessze együttműködés közben úgy, hogy minden egyes játékos részvételével, spontán módon állítják össze az üzeneteket. Figyeljünk arra, hogy minden játékos könnyen elérhesse az asztalon a képeket. A gyermekek dolgozzanak felváltva, egy előre meghatározott rendben. Az első játékos helyezzen el egy képet. A következő játékos mondja ki hangosan az előző játékos által választott képnek

megfelelő szót, majd válasszon ő is egy képet. A harmadik játékos megismétli hangosan az első két képnek megfelelő szót, és ő is választ egy képet. A játék addig tart, amíg kirakják a max. 6 képet. Az utolsó játékosnak az egész mondatot kell elolvasnia.

A 3-as játék további verziói: Alkossuk meg a lehető legőrültebb üzenetet, vagy használjunk szavakat, melyek rímelnék egymással. Vicces lehet az is, ha őrült kérdéseket találunk ki és ötletes válaszokat adunk rájuk.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék Kft.

Tel.: 06-1-462-23-88

E-mail: rendeles@katica.hu

Web: www.katica.hu