

## Játékgyűjtemény

Játékgyűjteményemet azoknak a pedagógustársaimnak ajánlom, akik szeretnek játszani, támogatják a játszva tanulás módszerét. A játékgyűjteményem válogatásában megtalálható, Grétsy László: Nyelvi játékok nagykönyvéből válogatott játékok, Szűcsné Antal Irén: Nyelvi játékok könyvéből válogatott játékok, valamint saját játékaim, vagy az ismert játékok átalakított változatai. Minden játékot kipróbáltam. Játékgyűjteményemben megtalálható játékok nehézségi foka változó. A játékok főleg a tanulók szókincsének fejlesztésére, a kommunikációs készség emelésére, memóriafejlesztésre, figyelem fejlesztésre, új szavak megismerésére, egymás elfogadására irányul.

### 1. A játék neve: Utas a vonaton

<b>Funkció:</b> szókincsfejlesztés, memóriafejlesztés	<b>Munkaforma:</b> frontális	<b>Eszközök:</b> mozdonyvezető sapka és tábla	<b>Idő:</b> 10 - 15 perc
---	---------------------------------	---	-----------------------------

Játékleírás:

- Mondj egy szót, melyben szerepel a megadott hang! (ABC - hangzó) Aki legelőször nyújtja a kezét, s helyes szót mond, ő lesz a mozdonyvezető. Ezután ő választ jelentkező társai közül, s aki helyesen választott szót, beszállhat a vonatba. (A szógyűjtést segíthetem a táblára kitett különböző képkártyával.) Addig játszunk, míg mindenki be nem szállt, ekkor együtt elénekeljük a „Megy a gőzös..” című dalt mozgás segítségével.

Változatok:

- Mit vinnél magaddal a vonaton „a”- val?” kérdésre minél gyorsabban kell válaszolni a megadott kezdőbetűvel.
- Bármely szófaj gyakorlására használható.  
Mondj főnevet, melyben szerepel a „t” hang!
- Ismétlős játékkal is kapcsolható, mindenki megismétli az addig elhangzott szavakat, s hozzáteszi a magáét.

Ajánlás: Minden évfolyamon alkalmazható ez a játék, az óra bármely részében.

### 2. A játék neve: Szó-körözőlevél

<b>Funkció:</b> kommunikációs készség, szókincsfejlesztés	<b>Munkaforma:</b> csoportmunka	<b>Eszközök:</b> -	<b>Idő:</b> 5-10 perc
---	------------------------------------	-----------------------	--------------------------

Játékleírás:

- A csoport kiválasztja a játékot kezdő tanulót, aki rövid gondolkodási idő után kiválaszt egy szót, s megfogalmaz róla egy körözőlevelet:  
Például: a szavam négy betűből áll, harmadik betűje T, az utolsó Ó. Kérdezzetek!

Például:

- A körözött szó élőlény?
- A körözött szó piros?
- Tárgyra gondoltál? stb.

Ajánlás: Szoktassuk rá a tanulókat, hogy kérdéseik ne a hiányzó betűre vonatkozzanak, hanem a szóval kapcsolatban tudakozódjanak.

Váljon szokásukká, hogy mondatokban kérdezzenek.

Aki kitalálja a gondolt szót, kap egy pontot, s ő fogalmazhatja meg a következő levelet. Aki a legtöbb pontot gyűjti össze ez lesz a győztes.

### 3. Játék neve: Keresem a másik felem!

<b>Funkció:</b> szókincsfejlesztés, ismeretek mozgósítása, csoportalakítás	<b>Munkaforma:</b> páros munka	<b>Eszközök:</b> szó-, szótag-, képkártyák	<b>Idő:</b> 5-7perc
---	-----------------------------------	---	------------------------





Játékleírás:

- Leginkább csoportalakításra alkalmas tevékenység, igen széleskörű a szempontok sora a kártyák kiválasztásához.  
A tanulók húznak egy-egy kártyát, amit csak a pedagógus utasítására néznek, olvasnak el. Megadott jelre megtekintik, s megkeresik a párjukat.

Lehetséges kártyák:

- hívóképek – betűk
- kép – szó
- szótagok

Csoportalakításnál a párok megadott szempontok szerint keresik meg a párjukat.

	alma		körte
	szilva		szőlő

al	ma	me	se
pa	pucs	te	tő
ve	tí	tő	

Ajánlás: A szó-, és képkártyákat lelaminálva használom, így biztosítva tartósságukat.

#### 4. A játék neve: Labdaforgató

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, figyelemre, ismeretek rögzítésére,	<b>Munkaforma:</b> frontális	<b>Eszközök:</b> labda	<b>Idő:</b> 10-15 perc
---	---------------------------------	---------------------------	---------------------------

Játékleírás:

- Körben ülünk. Mondok egy szót, például szép. Akinek dobom a labdát, a szóvégi hangzóval újabb szót mond. Jó válasz esetén visszadobja a labdát, rontás esetén javítási lehetőséget kap.

Játszhatjuk:

- ellentétes jelentésű szavakkal,
- szótagokkal
- szófajokkal

Változat: „Megy a labda vándorútra” A labda körbe jár, akihez érkezik a labda mondja a szót és továbbadja.

#### 5. A játék neve: Valami nincs rendben

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, figyelemre, kifejezőkészségre,	<b>Munkaforma:</b> frontális	<b>Eszközök:</b> képek, szókártyák	<b>Idő:</b> 10-20 perc
---	---------------------------------	--	---------------------------

Játékleírás:

- Képeket teszek a táblára. A tanulók a képeket sorban megnevezik. Ezután lehajtják fejüket a padra. Tapsra felnéznek. Meg kell állapítani, milyen változás történt.  
Pl: cserélés, 1-1 kép levétele, új kép feltevése.
- Szókártyákat teszek a táblára. A tanulók a szókártyákat sorban elolvassák. Ezután lehajtják fejüket a padra. Tapsra felnéznek. Meg kell állapítani, milyen változás történt.  
Pl: cserélés, 1-1 kép levétele, új szókártya feltevése.

#### 6. A játék neve: Ki nyer ma?

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre,	<b>Munkaforma:</b> tanulópár, csoport	<b>Eszközök:</b> papírlap, toll	<b>Idő:</b> 10 perc
---------------------------------------	---	------------------------------------	------------------------

Játékleírás:

- Tanulópárok vagy két tanulócsoport versenyzik egymással. Feladat: meghatározott időre a kiejtett hanggal minél több szót gyűjteni, amit a tanulók le is írnak. Az a tanuló vagy tanulócsoport győz, aki a több szót gyűjtötte össze.

## 7. A játék neve: Mire gondolok, ha azt mondom?

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, logikus gondolkodásra, kreativitásra	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló, tanulópár	<b>Eszközök:</b> papírlap, toll	<b>Idő:</b> 5 -10 perc
---	---	------------------------------------	---------------------------

Játékleírás:

- Ebben a játékban a mássalhangzókat csak önmagukban hangoztatjuk. A szó kitalálását segíthetjük azzal, hogy a legfontosabb ismertetőjegyeket is megemlítjük (pl. *sz, l, g* – a lányok a hajukba kötik, vagy csomagot kötünk át vele – *szalag*).

g,m,b – gomba      l,p,t – lapát      h,l,sz – halász      k,n,l – kanál  
t,j,s – tojás      p,s,t – posta      l,v,l – levél      f,sz,k – fészek

Ajánlás: A játékot versenyszerűen és időre is játszhatjuk.

## 8. A játék neve: Sétáló gyűjtögető

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, kreativitásra, memóriára	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló,	<b>Eszközök:</b> papírlap, füzet, toll	<b>Idő:</b> 10 - 20 perc
---	--------------------------------------	--	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulók az első lépésben minél több szót gyűjtenek valamilyen helyesírási jelenségre egyéni munkában a füzetükbe. Egyszerre csak egy helyesírási típusú szó gyűjtése legyen a feladat. A gyűjtést végezhetik emlékezetből, a helyesírási szótárból, a magyar nyelvi tankönyvből, az olvasókönyvből, más tantárgyak tankönyveiből vagy újságokból. Például: 2-3-4 betűs szavak gyűjtése, hosszú mássalhangzót tartalmazó melléknevek gyűjtése, tulajdonságok gyűjtése stb.
- A gyűjtést követően:
  - Álljatok fel, vegyétek magatokhoz a füzetet! Vigyetek íróeszközt is! Tapsra kezdjétek el sétálni a teremben!
  - Újabb tapsra álljatok meg! Forduljatok a hozzátok legközelebb álló társatok felé, és cseréljétek ki a példáitokat!
  - Újabb tapsra sétáljatok tovább!
  - Újabb tapsra ismét álljatok meg, és cseréljétek példátok a hozzátok közel álló társatokkal!
  - És így tovább.

A tanulók a játék végén felolvassák az összegyűjtött szavakat. A játék végén keressük azokat a szavakat, amelyek csak egyszer fordulnak elő.

## 9. A játék neve: Egy szó, mint száz

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, kreativitásra, memóriára	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló, csoportos munka	<b>Eszközök:</b> papírlap, füzet, toll	<b>Idő:</b> 20 - 30 perc
---	--	--	-----------------------------

Játékleírás:

- Megadott betűkből kell értelmes szavakat kialakítani.

csak 3 betűs szavakat

csak 4 betűs szavakat

csak 5 betűs szavakat

Ajánlás: A játékot versenyszerűen is játszhatjuk.

- Ki tud a legtöbb szót kirakni?
- Ki tudja a leghosszabb szót kirakni?

## 10. A játék neve: Rövid – Hosszú

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, gyakorlásra, logikus gondolkodásra	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló, csoportos munka	<b>Eszközök:</b> papírlap, füzet, toll, szókártya	<b>Idő:</b> 10 - 20 perc
---	--	---	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulónak vagy tanulócsoporthoz, rövid és hosszú mássalhangzó párt kell a szóvégekhez keresni.

szál – száll

ha... - ha...

to...-to..

ke.. - ke..

á.. – á..

va.. – va..

me.. – me..

á..om – á..om

va..ó – va..ó

Ajánlás: A játékot versenyszerűen is játszhatjuk idő meghatározásával. Pl: A feladat elvégzésére van 15 perced!

Játékváltozat: Keresem a párom! – A már meglevő szavakat párosítjuk a megfelelő szabály alapján.

### 11. A játék neve: Bűvös négyzet

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, magánhangzók gyakorlására, kreativitásra,	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló,	<b>Eszközök:</b> négyzetháló	<b>Idő:</b> 10 - 15 perc
---	--------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanuló feladata magánhangzók pótlása a négyzetekben.

1-féle meghatározás:

H	a	B
a		a
L	a	K

### 12. A játék neve: Lehet egy mássalhangzóval több

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, mássalhangzók gyakorlására, kreativitásra, memóriafejlesztésre,	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló, csoportos munka	<b>Eszközök:</b> szókártyák, füzet, toll	<b>Idő:</b> 20 – 30 perc
---	--	---	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanuló vagy a tanulócsoporthól megválasztott tanuló a szókártyákból véletlenszerűen kihúzza 10 kártyát. A kártyák szavait beírja a füzetbe. A beírt szó mellé a tanulónak vagy a csoportnak a szó belsejébe egy mássalhangzót kell illeszteni úgy, hogy egy újabb értelmes szót kapjunk.

szerény .....szekrény.....                      botos .....

agyal .....angyal .....

korog .....

kíséret.....

harag .....

aszal .....

kuka .....

önöz .....

bot .....

Ajánlás: A kiértékelés csoportosan történhet szóismétléssel, így minden tanuló új szó ismeretéhez jut.

### 13. A játék neve: Közös mássalhangzó kerestetik

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, mássalhangzók gyakorlására,	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló	<b>Eszközök:</b> feladatkártya, toll	<b>Idő:</b> meghatározott idő - legtöbb 10 perc
--	-------------------------------------	--	--

Játékleírás:

- A játékot időre versenyszerűen játsszuk. A tanuló feladata, olyan mássalhangzó keresése, amellyel kicserélhető a szó első betűje, s így új szót kapjunk.

sör .....kör.....	banya ....tanya.....
páros .....	lapos .....
soros .....	szép .....
tenyér .....	prém .....
kap .....	hab .....
tavaszz .....	fejt .....

Ajánlás:

- Az a játékos győz, aki a meghatározott idő alatt a legtöbb szót változtatja meg.
- A kiértékelés csoportosan történhet szóismétléssel, így minden tanuló új szó ismeretéhez jut.

### 14. A játék neve: Szó soroló

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, mássalhangzók gyakorlására,	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló	<b>Eszközök:</b> füzet, toll	<b>Idő:</b> meghatározott idő - legtöbb 10 - 15 perc
--	-------------------------------------	---------------------------------	---

Játékleírás:

- A tanuló feladata minél több szót gyűjteni úgy, hogy a szak elé egy mássalhangzót teszünk.

egy: begy, megy, hegy, jegy .....

elem: .....

elő: .....

erő: .....

Ajánlás:

- Az a játékos győz, aki a meghatározott idő alatt a legtöbb szót változtatja meg.
- A kiértékelés csoportosan történhet szóismétléssel, így minden tanuló új szó ismeretéhez jut.

### 15. A játék neve: Vágjunk a közepébe!

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, szótagolás gyakorlására, új szavak megismerésére	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló	<b>Eszközök:</b> szókártyák, papírlap, toll	<b>Idő:</b> 20 – 30_perc
--	-------------------------------------	--	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulók szókártyát kapnak. Helyesen rendezve a szótagokat az első szó végét a másik szó elejét összeolvasva a tanuló egy új szót kap, amit leír a papírra.

alma malom = mama, váza matematika = zamat, séta nulla = tanul, stb.

- A játékot nehezíthetjük, csak nevek keresésével. Figyelmeztetni kell a tanulókat a nevek írására.

hajó zsiráf = Józsi, vetőmag darab = Magda, rajzol táncol = Zoltán

Ajánlás: A játék nehézsége helyes sorrendbe rendezni a szavakat. Helytelen válaszok esetén közös feladat végzése. A játékot versenyszerűen is játszható.

### 16. A játék neve: Ellentétek egy szóban

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, ellentétes jelentésű szavak gyakorlására, új szavak megismerésére	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló, csoportos munka	<b>Eszközök:</b> szókártyák, papírlap, toll	<b>Idő:</b> 20 – 30_perc
---	--	--	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulók szókártyákat kapnak. A szókártyákon szavakat találnak. A szavakban ellentétes jelentésű szavak rejtőznek, ezeket kell a tanulóknak megtalálni és a papírra leírni.

Mintaszavak:

Bazárnyitás - zár / nyit

Kibernetika – ki / be

Vállizület - áll / ül

Feljelent – fel / le

Karalábé – kar / láb

Vadveszély – vad/ vesz

Ajánlás: A játékot versenyszerűen is játszhatjuk meghatározott időre. Ki tud minél több szót megfejteni.

### 17. A játék neve: Oda – vissza ugyan az!

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, olvasásra, figyelemfejlesztésre, aktivitásra	<b>Munkaforma:</b> tanulópárok	<b>Eszközök:</b> szókártyák	<b>Idő:</b> 15 – 20_perc
--	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------------------

Játékleírás: A tanulók egymás mellett állnak. Az asztalon szókártyákat, szókapcsolatokat találnak. A szókártyákból, szókapcsolatokból ki kell választani azokat a kártyákat, amelyek oda-vissza olvasva egyformák. Az a tanuló győz, aki több szót gyűjt össze.



A játékot a legegyszerűbb hárombetűs szavakkal kezdjük, majd fokozzuk a nehézséget: apa, bab, báb, epe, góg, jaj, kék, lel, .....

Változat: ötbetűs szavak: alóla, görög, kajak, kezek, konok, legel, lohol, .....

hatbetűs szavak: kellek, láttál, odaadó, .....

kilencbetűs szavak: integetni, kelepelek, kilehelik, mesélésem, túlevelút, ...

legnehezebb változat: mondatok szerkesztése

### 18. A játék neve: Tréfás „lovas” kérdések

<b>Funkció:</b> szókincsbővítésre, új szavak megismerésére, ismert szavak gyakorlására, kérdés- felelt gyakorlására,	<b>Munkaforma:</b> egyéni tanuló	<b>Eszközök:</b> papírlap - kérdésekkel, toll	<b>Idő:</b> 15 - 20_perc
---	-------------------------------------	--	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulók meghatározott jelre a borítékban található papírlapot előveszik. A papírlapon kérdéseket találnak, amelyre egy szóval válaszolniuk kell. A válasz vége mindig: **ló**.

Kérdések: **tanuló**  
Melyik ló jár iskolába? .....

**vasaló**

Melyik ló simítja a ruhát? .....

**daráló**

Melyik ló őröl? .....

**vásárló**

Melyik ló vesz a boltban? .....

**holló**

Melyik ló egy fekete madár? .....

**olló**

Melyik ló nyír? .....

Javaslat: A játékot legjobb versenyszerűen játszani. Az a tanuló győz, aki a legrövidebb idő alatt, helyesen felel a kérdésekre. Még érdekesebb a verseny, ha a tanulók egymást értékelik.

### 19. A játék neve: Keresem a párom

<b>Funkció:</b> szókincsfejlesztés, figyelem, szótagolás	<b>Munkaforma:</b> páros	<b>Eszközök:</b> szótagkártyák	<b>Idő:</b> 15 – 20 perc
---	-----------------------------	-----------------------------------	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulók a játék kezdete előtt szótagkártyát húznak, vagy egy kihelyezett kosárból, vagy egyenesen a tanító nénitől.
- A „Sétálunk, sétálunk” című dalra a tanulók a kijelölt játéktérben tetszés szerint sétálnak. A dal végén a „Csüccs”szóra lecsücsülnek.
- A játékvezető, a mi esetünkben a tanító kiválasztja az első játékost. A játékos feláll és mondja: „Keresem a párom” majd elolvassa a szótagkártyáján lévő szótagot. A többi tanuló némán olvassa a saját szótagkártyáját. Akinél van a szó szótagjának másik fele, szintén feláll, olvassa és párosítanak. Majd közösen olvassák a szót. A játék addig játszódik, amíg mindenki meg nem találja a párját.

Változatok: Mondat betöltése szó segítségével.

Ajánlás: A sikeres játék befejeztével jutalomként, a tanulók táncolhatnak egyet.

## 20. A játék neve: Megy a betű vándorútra

<b>Funkció:</b> szókincsfejlesztés, figyelem, szóalkotásra irányul	<b>Munkaforma:</b> csoportos	<b>Eszközök:</b> betűkártya, kosár	<b>Idő:</b> 15 – 20 perc
---	---------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------

Játékleírás:

- A játékosok körben ülnek. Mondóka segítségével kiválasztjuk az első játékost. A játékos a kosárból betűkártyát húz és a tanulók között sétál. Sétálás közben általa kiválasztott dalt énekel. Taps hallása után, a dal befejeződik, a sétáló tanuló átadja a betűkártyát, annak a tanulónak, akihez odaért. A kártyát átvevő tanuló, a kártyán lévő betűt hangoztatja, és a betűvel szót mond. Ha jó szót mond, ő folytatja a játékot, ha téveszt zálogot ad, és a játék folytatódik tovább, új betűkártya húzásával. A játék befejeztével a zálogot adó tanulónak, a zálogot szóbeli feladatokkal kell kiváltaniuk: Mond el a magánhangzókat. Mond el a mássalhangzókat. Alkoss szavakat a megadott hangzókból.

Változatok: A játékot szavakkal is játszhatjuk. A szavakkal mondatokat kell a tanulónak mondaniuk.

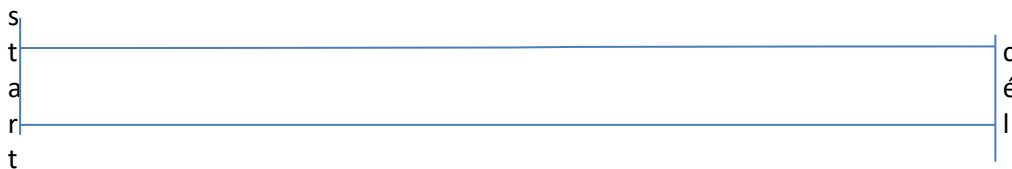
Ajánlás: A zálogok kiváltásánál igyekezzünk a tananyagnak megfelelő feladatokat választani.

## 21. A játék neve: Ki ér hamarább a célba?

<b>Funkció:</b> szókincsfejlesztés, versengés, egymás iránti viselkedés,	<b>Munkaforma:</b> páros, hármas,	<b>Eszközök:</b> dobókocka, játékpálya,	<b>Idő:</b> 15 – 20 perc
---	--------------------------------------	---	-----------------------------

Játékleírás:

- Kialakítjuk a játékpályát. Meghatározzuk a célvonalat, valamint a célt. Elkészítjük a dobókockát.



- A versenyző dobókockával dob. Ha hatost dob indulhat a játék - verseny. Jó válasz esetén a versenyző annyit léphet előre, amennyit a dobókockával dobott. Az lesz a győztes, aki leghamarább ér a célba. A versenyző feladatai:
  - mond el az ABC betűit
  - sorol fel a magánhangzókat
  - sorold fel a mássalhangzókat
  - szótagold a szavakat
  - mond helyesen a szavakat stb

Megjegyzés: Helytelen válasz esetén a versenyző visszakerül a célba. A nem versenyző tanulók nem segíthetnek, csak buzdíthatják a versenyzőket.

## 22. A játék neve: Kövesd az utasításokat!

<b><u>Funkció:</u></b> kommunikáció fejlesztése, a szóbeli és képi kifejezés különbségeinek megtapasztalása,	<b><u>Munkaforma:</u></b> tanulócsoport	<b><u>Eszközök:</u></b> kép, rajzlap, filctoll	<b><u>Idő:</u></b> 15 – 20_perc
---	--	---	------------------------------------

Játékleírás:

- A tanulócsoportból kiválasztunk egy tanulót, aki irányító – utasító lesz, és képet kap. A játékeret úgy alakítjuk ki, hogy a többi tanuló hattal üljön egymásnak. Rajzlapot és filctollat kapnak. Akinél a kép van olyan utasításokat ad, amelyek alapján a tanulók újra tudják rajzolni a képet. A rajz részeit nem szabad sem egyenesen megmondani sem pedig hasonlatot használni pl: „rajzolj egy labdát”. Annak, aki az utasításokat adja, nem szabad látnia a készülő rajzot. Ha a rajz elkészült megnézheti azt és a kívánt cél elérése érdekében újabb utasításokat adhat.

Ajánlás: A képek minél egyszerűbbek legyenek. A kép rajzolása után megbeszélhetjük a képet. Beszélgethetünk a tanulók érzéseikről rajz közben. Megbeszélhetjük a nehézségi fokot.

## 23. A játék neve: Szájról szájra

<b><u>Funkció:</u></b> információáramlás, információtorzulás, figyelem, együttműködés	<b><u>Munkaforma:</u></b> tanulócsoport	<b><u>Eszközök:</u></b> mondatkártya, papírlap, filctoll	<b><u>Idő:</u></b> 5 – 10_perc
---	--	---	-----------------------------------

Játékleírás:

- A játékra jelentkező tanulók sorban ülnek egymás mellett, elég távolság kialakításával. Az első tanuló a szókétyáról némán elolvassa a mondatot. Az elolvasott mondatot a következő tanuló fülébe súgja. A játék addig folytatódik, amíg az üzenet az utolsó tanulóhoz nem ér. Az utolsó tanuló a hallott mondatot felírja a papírlapra. A mondatokat összehasonlítjuk. Elolvassa az első játékos, majd az utolsó. A játékot más-más mondatokkal is eljátszhatjuk.

Ajánlás: Nagyobb gyerekek esetében szöveget alkalmazunk. A tanulók az osztálytermen kívül tartózkodnak, és egyesével hallgatják meg a szöveget, amit a második, harmadik, .... tanuló ismét meg.

### 23. A játék neve: Maszkabál

<b>Funkció:</b> figyelemfejlesztés, betű helyének keresése, szóalkotás,	<b>Munkaforma:</b> egyéni	<b>Eszközök:</b> előkészített számkártyák, papírlap, filctoll	<b>Idő:</b> 10 - 15 _perc
--	------------------------------	--	------------------------------

Játékleírás:

- Minden tanuló kap egy előre elkészített, a szűkebb ABC- nek megfelelő számsort.
- A játék szituációjának felvezetése:  
Peti hangyának öltözött a maszkabálon. Nagyon sok állat volt még ott. Ha meg akarod, tudni milyen állatok voltak még a maszkabálon el kell végezni a feladatot. A betűk helyét számokkal jelöltük a szűkebb ABC – nek megfelelően. Ha kicseréled őket és helyes sorrendbe teszed, megkapod a választ.

3, 2, 2, 6, 2, 9, 9, 2, 8,
-------------------------------

29, 24, 24, 23, 2, 18, 31, 3,
----------------------------------

Ajánlás: A tanulók a játék játszásánál segítséget kaphatnak az ABC – betűinek számos változatával, vagy a tanulók az betűk demonstrációs képét használják. A feladatot versenyszerűen is alkalmazhatjuk.

### 23. A játék neve: Csak a végét!

<b>Funkció:</b> szókincsfejlesztés, figyelemfejlesztés, gondolkodás,	<b>Munkaforma:</b> tanulócsoport	<b>Eszközök:</b> tábla, kréta,	<b>Idő:</b> 5 - 10 _perc
---	-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------

Játékleírás:

- A tanulócsoport első tagja mond egy összetett szót. A másodiknak olyan összetett szót kell mondania, amelynek az első tagja azonos az első szó utolsó tagjával pl:

vaskapu – kapufa – favágó – vágószerszám - szerszámolaj stb.

Ajánlás: Lehet írásban, időre is játszani.

## 24. A játék neve: Találd ki!

<b><u>Funkció:</u></b> analizáló-szintetizáló képesség fejlesztés, figyelemfejlesztés, gondolkodás,	<b><u>Munkaforma:</u></b> tanulócsoport	<b><u>Eszközök:</u></b> nincs szükség	<b><u>Idő:</u></b> 10 - 15 _perc
--	--	--	-------------------------------------

Játékleírás:

- A tanuló körben ülnek. A kérdezőt kiszámoljuk és kimegy a teremből. A teremben lévő tanulók kiválasztanak egy tárgyat, ennek a nevét kell kitalálni. A kérdezőt behívjuk. Feltesz egy kérdést. Mindenki ugyanarra a kérdésre válaszol, csak egy kicsi másképpen. Pl. Hol található? fán, asztalon, ládában, üzletben stb. (alma). Az válaszol jól, aki igazat mond, de a feleletből nem lehet rögtön kitalálni, hogy miről van szó. A kérdező felteszi a következő kérdést. Milyen az alakja? gömbölyű, kocka, hosszú stb. Így megy a játék addig, amíg a kérdező ki nem találja a szót. Nehezíthetjük a játékot úgy, hogy csak meghatározott számú kérdést tehet fel a kérdező.

Ajánlás: Nincs

## 25. A játék neve: Levegő, föld, víz

<b><u>Funkció:</u></b> asszociáció kialakítása fejleszti a gondolkodást,	<b><u>Munkaforma:</u></b> tanulócsoport	<b><u>Eszközök:</u></b> nincs szükség	<b><u>Idő:</u></b> 10 - 15 _perc
--	--	--	-------------------------------------

Játékleírás:

- A játékosok körbeülnek. A játékvezető a három szó közül / víz, föld, levegő / az egyiket mondja és rámutat valakire. Olyan állatnévvel kell válaszolnia, amilyen a megadott közegben előfordul. Pl. levegő – fecske, víz – hal, föld – kutya stb. Aki nem tud válaszolni zálogot ad.  
Változat: Nem csak állatnevekkel játszhatjuk, hanem: közlekedési eszközökkel, növényekkel stb.

Ajánlás: Kisebb gyerekek játéka. Más fogalomkör szavaival nagyobbak is játszhatják. Pl. ragadozó, rovarevő, tenger, folyó stb.

## 26. A játék neve: Tárgykeresés

<b>Funkció:</b> tárgyak szavak összekapcsolása – asszociáció fejlesztése , figyelemfejlesztés, szókincs	<b>Munkaforma:</b> tanulócsoport	<b>Eszközök:</b> különböző tárgyak	<b>Idő:</b> 20 - 25 _perc
---	----------------------------------	------------------------------------	---------------------------

Játékleírás:

- Az asztalon tárgyak helyezkednek el a K és T hanggal (kesztyű, kanál, kutya, tányér, toll, törülköző) stb.
- A tanító kiejti a tárgyak első szótagját, amelyik tanuló először be tudja fejezni a szót, kezébe veszi a tárgyat és eldughatja a teremben. Így mindent eldughatnak a végén.

Feladat:

1. Soroljuk fel milyen tárgyak voltak az asztalom! Amit fel tudnak sorolni a mágnes táblára erősítünk. Tárgykeresés: Ki tudja hová dugtuk a kesztyűt? stb.

Ha minden tárgyat megtanultak a tanulók a feladat a mágnes táblán folytatódik tovább.

2. Nem mondjuk ki a tárgyaknak a nevét, csak az első szótagot. Titkos üzenetet küldünk. Pl. ka..., aki kitalálja, hogy kanál, az megkeresheti a tárgyat és kihozhatja az asztalra.

Változat: A játék még érdekesebb lesz, ha a tanuló elmutogatja a tárgyak nevét.

Ajánlás: Kisebb gyerekek játéka. A játék játszásánál minél több tárgyat be kell vinni a játékba.

## 27. A játék neve: Betűkereső

<b>Funkció:</b> analízis- szintetizáló képesség fejlesztése, figyelem fejlesztése, auditív- vizuális emlékezet fejlesztése,	<b>Munkaforma:</b> tanulócsoport, egyéni feladatmegoldás,	<b>Eszközök:</b> különböző tárgyak, képek, rajzok,	<b>Idő:</b> 5- 10 perc
---	---	--	------------------------

Játékleírás:

- Képeket, rajzokat, vagy tárgyakat mutatása.
- Kiválasztunk egy betűt/hangot. A tanulók feladata megjelölni, azokat a képeket, rajzokat, tárgyakat, amelyekben az adott betű/hang szerepel.

Ajánlás: A játék versenyszerűen is eljátszható.

## 28. A játék neve: Parabola

<b>Funkció:</b> kommunikációt fejlesztő, én azonosság tudat fejlesztése, egymás megértése, elfogadása	<b>Munkaforma:</b> tanulócsoporthoz,	<b>Eszközök:</b> rajzlap, tollak, színesek, ragasztó olló	<b>Idő:</b> 20-25 perc
---	--------------------------------------	---	------------------------

Játékleírás:

- A tanulók körbe rajzolják a kezüket egy rajzlapra, kiszínezik, majd kivágják a formát. Tesznek rá egy jelet, hogy tudják, melyik az övé és középre teszik. Egy asztalkendővel letakarjuk az egészet, megkeverjük, és körben mindenki húz egyet. Ha valaki véletlenül a sajátját húzta, akkor visszateszi, és újra próbálkozik. A kihúzott papírkézre írnak valamit. Aki elkészült, visszateszi azt a terítő alá. Ha már az összes kéz visszakerült, mindenki kiválasztja a sajátját, és megpróbálkozik kitalálni, hogy ki írt neki.  
Sorban mindenki elmondja, hogy milyennek gondolja az üzenőt, és elmondja azt is, hogy milyennek látta azt a kezet, amelyben ő helyezte el az üzenetet. A cél az, hogy a címzett és a feladó megtalálja egymást.

Ajánlás: Ha a címzett és a feladó megtalálja egymást, a kezeket egy nagy csomagolópapírra ráragasztják, és képet készítenek a kezek köré. Majd az elkészített munkát kiteszik a falújságra.

## 28. A játék neve: Varázsmikrofon

<b>Funkció:</b> kommunikációt fejlesztő, egymás elfogadása,	<b>Munkaforma:</b> tanulócsoporthoz, egyéni,	<b>Eszközök:</b> mikrofonnak látszó tárgy – csigaház, vagy mikrofon	<b>Idő:</b> 10-30 perc
---	--	---	------------------------

Játékleírás:

- A tanulók körben az osztályteremben ülnek.
- A tanító felvett egy problémát. Pl. Beszéljük meg, hogy mi történhet egy kiránduláson. A problémát a gyerekek megvitatják. Annak a gyereknek van joga beszélni, akinél a mikrofonnak látszó tárgy van. Az első beszélő a tanító válassza meg. Később a csoport eldöntheti, hogy ki, ki után következhet a megbeszélésben. Az is lehetséges, hogy mindig a beszélő dönti el, kinek adja tovább a mikrofont.

Ajánlás: Jó a tárgy használata, mivel önbizalmat ad a tanulónak. A nehezen szóhoz jutót megnyugtatja és bátorítja, a könnyen és többen beszélőt mérsékli.

### 29. A játék neve: Fekete-fehér, igen-nem

<b>Funkció:</b> kommunikáció fejlesztése, kifejezőkészség fejlesztése,	<b>Munkaforma:</b> frontális	<b>Eszközök:</b> nincs	<b>Idő:</b> 20-30 perc
--	------------------------------	------------------------	------------------------

Játékleírás:

- Ismert gyermekjátékról van szó. A játékosok körben ülnek. Egy játékos lesz a kérdező, aki bármit kérdezhet, és a többieknek gyorsan válaszolniuk kell rá, de úgy, hogy csak a fekete, fehér, igen, nem szavakat nem használhatják. A játékosok, csak igazat válaszolhatnak. Aki hibázik vagy tétovázik, kiesik. Az nyer, aki legtovább benn marad, így ő lesz a következő kérdező.

Ajánlás: A játékosok kiesés helyett zálogot adhatnak. A játék végén feladatmegoldással válthatják ki a zálogot. Általában nagyon vidám, oldott hangulat alakul ki játék közben.

### 30. A játék neve: Találd el a karikát!

<b>Funkció:</b> mondatfajta felismerése, figyelem	<b>Munkaforma:</b> egyéni	<b>Eszközök:</b> kislabda	<b>Idő:</b> 10-15 perc
---	---------------------------	---------------------------	------------------------

Játékleírás:

- A táblára 5 kört rajzolunk. Beleírjuk a mondatfajta nevét. Ez lesz a célpont. Mondóka segítségével kiválasztjuk az első játékost. A játékvezető mondatokat mond. A játékosnak a megfelelő karikába kell dobnia a labdát. Aki eltéveszti zálogot ad. A következő játékost, vagy a játékvezető, vagy maga a játékos választja ki. A zálogot különböző feladatokkal lehet kiváltani.

Ajánlás: A zálogok kiváltásánál a már elsajátított ismeretekre támaszkodjunk.

### 31. A játék neve: Kockajáték

<b>Funkció:</b> előismeretek mozgósítása, bemelegítés, kommunikációs készség fejlesztése,	<b>Munkaforma:</b> páros munka	<b>Eszközök:</b> dobókocka, korong,	<b>Idő:</b> 5 -10 perc
---	--------------------------------	-------------------------------------	------------------------

Játékleírás:

- A tanulók párokba rendeződnek. Mindenkinél van egy dobókocka, s egy doboz színes korong.  
Az első játékos dob, s a dobásnak megfelelő számú hangból álló szót kell mondania mindkét gyereknek. Akinek ez hamarabb sikerül, kitesz maga elé egy korongot. Majd a másik játékos dob, s a dobásnak megfelelően ismétlik a feladatot. Az győz, akinek,



összejön öt korongja. Másik változata az eredmény nyomon követésének, hogy szint választanak a tanulók, egyikük a kék, másik a piros játékos. Ötször dobnak, s ha piros korongból van több, a piros játékos győzött, ha nem, a kék. Nehezítésként már két kockával dobnak, s így próbálnak meg megfelelő szót találni.

Ajánlás: Nyelvtan órákon a szófajok gyakorlására rendkívül alkalmas, bár itt ajánlott a tanulókkal leírni a szavakat ellenőrzés céljából. A gyerekek nagyon kedvelik ezt a játékot, több fordulót is kérnek egymás után, amit párcserével szoktunk végrehajtani.

### 32. A játék neve: Tapsolj, dobbants!

<b>Funkció:</b> auditív észlelés, koncentráció fejlesztése,	<b>Munkaforma:</b> frontális	<b>Eszközök:</b> betűkártya	<b>Idő:</b> 5 perc
---	------------------------------	-----------------------------	--------------------

Játékleírás:

- A játékvezető két hangot választ ki, melyeket a táblára is feltesz, vagy felír. Elmond egy szót, ha ejti az egyik kiválasztott hangot, a tanulók tapsolnak, ha a másik hangot, akkor dobbantanak; ha mindkettő szerepel a kiejtett szóban, akkor egyszerre tapsolni és dobbantani is kell. Ha egyik sem, nem szabad mozdulni. (Segítségként a gyengébb tanulóknak a kéz és a láb is meg van jelenítve a táblán az adott betű alatt. Aki téveszt, kiesik. Ajánlott a játékvezető jelére dobbantani vagy tapsolni, hogy ne tudják egymást utánozni.

Változat: Ez a játék nagyon jó a j-ly differenciálásra, magánhangzók hosszúságának megkülönböztetésére. A kiesett tanulókat a játékvezető kéri, segítsenek figyelni a még benn lévőket.

Ajánlás: Betű- és hangdifferenciálásra alkalmas feladat. A helyesírást is nagymértékben fejleszti.

### 33. A játék neve: Színházasdi

<b>Funkció:</b> beszédkésztség fejlesztése, önálló szereplés, magabiztosság,	<b>Munkaforma:</b> frontális	<b>Eszközök:</b> nincs	<b>Idő:</b> 10-30 perc
--	------------------------------	------------------------	------------------------

Játékleírás:

- A székeket úgy rendezzük el több sorban, ahogyan színházban szoktak állni. Mindenki helyet foglal, kivéve egy tanulót, aki szemben ül a többiekkel, ő lesz a bemondó. Valaki csengethet, kezdődik az előadás.
- A bemondó feláll, és a „színpad” szélén megállva mondja, hogy: „Következik”... és ekkor, aki szerepelni szeretne, felnyújtja a kezét. A bemondó ezek közül választ, s azt

mondja, hogy pl. „Kovács Ágon”. A bemondó leül, és kijön a szereplő, megáll a gyermekekkel szemben, meghajol, és elmondja szerepét. A végén a „közönség” tapssal fejezi ki tetszését. Csak az nyújtja fel a kezét, aki már tudja, hogy mit fog szerepelni. Ha a meghajlás után kezdenek gondolkodni, akkor unalmassá válik az előadás, és beszélgetés, mozgolódás rontja el a színházi hangulatot. Egyik szereplő a másik után következik, míg mindenki sorra nem kerül. Akinek nincs kedve szerepelni, azt hagyjuk nézőként ülve maradni, legközelebb bizonyára ő is már szívesen részt vesz az előadásban. A változatos előadás érdekében ugyanazt az éneket vagy verset ne adják elő többször.

Ajánlás: Nagyon jó alkalom ez a játék a tanulók önálló szereplésére. Önbizalmukat, magabiztosságukat megnöveli a jól sikerült szereplés. A tanulók tudását jól lehet így ellenőrizni.

### 34. A játék neve: Igaz, vagy hamis

<b>Funkció:</b> ismeret alátámasztása, véleménymondás, versengés,	<b>Munkaforma:</b> frontális, egyéni	<b>Eszközök:</b> mondatlap 10 mondatta, filctoll,	<b>Idő:</b> 15-20 perc
---	--------------------------------------	---	------------------------

Játékleírás:

- Az osztály tanulói úgy helyezkednek el, hogy ne lássák egymást. Minden tanuló mondatlapot kap, amin 10 mondat található. A mondatokat a tanulónak el kell olvasnia és véleményt mondania. Ha igaz az állítás a kijelölt kockába egy „I” betűt ír, ha hamis az állítás: „H” betűt ír.

A körte zöldség.

A nap melegít.

A kutya ugat.

Egy évben 12 évszak van.

stb.

Ajánlás: A játékot versenyszerűen játszhatjuk. Az nyer, aki a leghamarább és helyesen végzi el a feladatot. A pedagógus, tetszés szerint, tananyagnak megfelelően választhatja ki a mondatokat.

### 35. Nyelvtörő mondókák

- Öt görög görget görgőn, görbe úton, görgő gömbbé gömbölyödött öt görögdinnyét.
- Ne tegyetek levesembe petrezselyem levelet, mert nem szeretem.
- Kőkapui kapukő, kapukőben laputó, laputóból lapu nő, lapus lesz a kőkapui kapukő.
- Új kút körül izeg-mozog, fireg-forog, tipeg-topog törpe, tarka török tyúk.

- Ádám bátyám pávát látván, száját tátván, Pávává vált.
- Csetneki csikós itat a Tiszán. Sárga csüngős csengő cseng a csetneki csikós csengős csikaja nyakán.
- Akkor jó a jó hajó, Ha jó hajó a jó hajó.
- Az ipafai papnak fapipája van, ezért az ipafai fapipa papi fapipa.

Jó játszást kívánok mindenkinek!