SZEKSZÁRDI
TANKERÜLETI
KÖZPONT

Székhely: 7100 Szekszárd, Arany
János u. 23-25.

EFOP- 3.1.6-16-2017-00021 AZONOSÍTÓSZÁMÚ,

A KÖZNEVELÉS ESÉLYTEREMTŐ SZEREPÉNEK ERŐSÍTÉSE A SZEKSZÁRDI TANKERÜLETI KÖZPONT INTÉZMÉNYEIBEN CÍMŰ PROJEKT

FEJLESZTŐ FELADATOK ÉS JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE

Vizuális percepció fejlesztéséhez

SZÉCHENYI 2020

MAGYARORSZÁG KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális Alap

BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Írta és szerkesztette:

Stier Laura- gyógypedagógus

Baracsi Katalin- gyógypedagógus

Ferenc Adél- logopédus

Hostyánszki Andrea- logopédus

Papp Kata- gyógypedagógus

Pukli Eszter- gyógypedagógus

Skultéti Adrienn - logopédus

Lektorálta:

Luspai Erzsébet- gyógypedagógus

Készült:

2020.

Tolna Megyei Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény, Óvoda és Általános Iskola
7100 Szekszárd, Bezerédj u. 11-15.
Telefon: 74/510-293.
E-mail: tmegymi@gmail.com

Ajánlás

A tanulási nehézséggel, zavarral küzdő gyermekek esetében az írás, olvasás, számolás elsajátításához szükséges alapfunkciók valamelyikének fejletlensége okozza a nehézséget. A tanulást segítő képességek fejlesztésére az iskolai oktatásban sajnos személyi, vagy tárgyi feltételek hiánya miatt ritkán van lehetőség. A TM EGYMI utazó gyógypedagógusai hiánypótlásként, a pedagógusi eszköztár bővítéseként állítottuk össze a feladatgyűjteményt, amelyben a megjelölt gyakorlatok használhatók a vizuális észlelés, figyelem, differenciálás és memória fejlesztésére.
Annál a gyermeknél érintett az vizuális terület, aki:

- vizuális differenciálás hiánya
  - hasonló képek sorából egy adottat nem ismer fel,
  - hasonló alakú betűk, számok, formák, szavak látási észlelésének problémája olvasás, írás esetében (6-9,b-d.dal-bal stb.)
- alak- háttér zavara
  - adott ábra kiválasztása sok közül (betűk keresése szövegben)
  - betűk, számok, formák rész-egész viszonyának észlelési problémája
  - a tanult betű elemeire bontása, felismerése
  - másolásnál betűtöbblet, v. kihagyás
  - helyesírásnál a leírandó szó betűkre való felbontása probléma
  - szövegben, vonalközben való tájékozódás gyengesége, pl.: sorkihagyás
- az alak-, és térészlelés hiányosságai (egyes betűk megkülönböztetésének nehézsége, pl.: b, d, p, q, vagy olyan jeleké, mint S és ?, E és 3)
- a szerialitás zavarai
  - a betűk sorrendjének felcserélése pl.: AB helyett BA-t olvas, v. ír
  - betűk helytelen reprodukálása, pl. mér helyett rém, tál helyett lát
  - szótagolás problémái
  - vonalrendszerben, négyzetrács hálózatban való tájékozódás problémái (pl.: több, v. kevesebb négyzetrácsot, vonalközt hagy ki)
  - hibásan alkot sorozatot, (pl.: növekvő-csökkenő sorrend létrehozása)
  - olvasás, írás esetében betűt, számot, szótagot, szót kihagy, v. többszöröz
- vizuális emlékezet (probléma a látott képek formák és információs jelek megjegyzésével, felidézésével)
- gyengénlátás, látótérkiesés

1. Kis kanál

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök:-

Ajánlott korosztály: óvodás

Körben állnak a gyermekek. Egyikük a játékvezető, aki vers elmondása után valamilyen mozdulatot végez. Ezt kell utánozni a többieknek. A következő versikét mindannyian mondják.

„Kis kanál, nagy kanál,
Zöld erdőben kis madár.
Minden gyermek így csinál."

Ezek a mozdulatok lehetnek mulatságosak és szokatlanok is.

2. Színkeresés

Létszám: páros szituációban játszható

Szükséges eszközök: csíkok színes papírból

Ajánlott korosztály: óvodás

Válasszunk ki színeket színes papírból, és vágjunk ki egy- egy csíkot mindegyikből. Párosan játszunk, az egyik gyerek húz egy színt, megnevezi és keres ugyanolyat a szobában. A másik gyerek segít neki és ellenőrzi.

3. Színre gondolunk

Létszám: létszámtól függetlenül játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás

Melyik színre gondolunk, ha azt mondom: almalé? Itt hallgassuk meg a gyerekeket és késztessük őket arra, hogy kérdezzenek. Neveztessünk meg tárgyakat, aminek ugyan olyan a színe, pl. citrom és napocska. Keressünk olyan dolgokat, aminek két színe is van, pl.: kék ég fehér felhőkkel, piros katicabogár fekete pöttyökkel, sárga tulipán zöld levelekkel, stb.

4. A színeknek van nevük

Létszám: létszámtól függetlenül játszható

Szükséges eszközök: színes ceruza, papír

Ajánlott korosztály: óvodás

A feladat az, hogy keressünk minden színhez gondolatban tárgyakat és gyűjtsük is össze azokat. Az óvónő leírja, a gyerekek pedig lerajzolják a megnevezett dolgokat.

Piros- mint az alma, rózsa, szív, tűz, málna, eper, ribizli, meggy, cseresznye, paradicsom, tűzoltóautó, stb.

Sárga- mint a citrom, nap, csibe, szalma, körte, méhecske, pitypang, banán, nárcisz, napraforgó, méz, sajt, stb.

Kék- mint az égbolt, tinta, farmer, jégmadár, szőlő, stb.

Zöld- mint a fű, mező, lóhere, moha, fenyő, béka, saláta, uborka, petrezselyem, stb.

Narancssárga- mint a narancs, mandarin, aranyhal, barack, körömvirág, stb.

Lila- mint az ibolya, orgona, levendula, szilva, áfonya, stb.

Fehér- mint a hó, só, sukor, tej, rizs, hóvirág, fogkrém, stb.

Szürke- mint a füst, köd, esőfelhő, elefánt, szamár, egér, stb.

Fekete- mint a korom, varjú, holló, feketerigó, stb.

Barna- mint a föld, toboz, dió, mogyoró, krumpli, kakaó, csoki, stb.

5. Kövesd a fényt a szemeddel!

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: elemlámpa, vagy lézertoll

Ajánlott korosztály: óvodás

A táblára vagy a csomagolópapírra előre megrajzolt vonal követése elemlámpa sugarával vagy világítós tollal.

Instrukció: „Sétáljon az elemlámpa/világítós toll fénye az úton! Pontosan kövesd a vonalat a szemeddel!"

6. Fogd meg a kígyó farkát!

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: kötél

Ajánlott korosztály: óvodás

Az egyik gyermek vagy a pedagógus egy kötelet lenget maga előtt, amelynek a végén egy csomó van. Ezt a csomót kell elkapnia a játékban résztvevő gyermeknek.

7. Leselkedő

Létszám: csoportban játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás

A gyerekek körben ülnek, egyikük a kör közepén áll. Lassan megmozdítja az egyik testrészét, ezt a testrészt kell megneveznie vagy megérintenie a többi gyermeknek.

8. Ki nincs velünk?

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök:-

Ajánlott korosztály: óvodás

A gyermekek körbe állva körül veszik a hunyót. A következő versre elindulnak:
„Az erdőben jártunk- keltünk,
Egy gyermeket elvesztettünk.
Mondd meg XY, mondd meg nekünk,
Ki az, aki nincsen velünk?”
Mindig a középen lévő gyermek nevét mondják a versben. A kör megáll és szorosan sorakoznak, a játékvezető rámutat valakire, aki csendben elbújik. A gyermekek megkérdik:
„Mondd meg gyorsan,
Ki nincs velünk?”
A hunyó körültekint és igyekszik kitalálni, hogy ki hiányzik. Ha eltalálta, szerepet cserélnek, ha nem, továbbra is bent marad a körben.

9. Tükröm, tükröm

Létszám: páros szituációban játszható (több párban is)

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás

A gyerekek párokba rendeződnek, és egymással szemben állnak vagy ülnek. A játékot kezdő gyermek grimaszol, ezt az arckifejezést kell a párjának reprodukálnia.

10. Nyomkövetés

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: színes fonalak, feladatlapok

Ajánlott korosztály: óvodás

Színes fonalak, vonalak nyomon követése ujjal, vagy szemmel, végül a végpont megjelölése.

11. Utánzó tornászás

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök:-

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A gyermekek egymás mögött sorakozva körbe állnak. Egy felnőtt, vagy egy ügyes gyermek vezetőnek előre áll. A sor elindul és mozgás közben a vezető különböző mozdulatokat végez, pl. kezét felemeli, lehajol, fülét fogja, lórúgással halad, stb. A többiek pontosan utánozni igyekeznek a vezető mozdulatait, kizárólag megfigyelés alapján. Beszélni nem szükséges, akár sikerül a mozdulat, akár nem. A vezető személyét időnkét változtassuk.

12. Keresd a párját

Létszám: egyéni, csoportos

Szükséges eszközök: különböző formák

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Papírlapokra különböző formákat rajzolunk. Egyet felmutatunk a gyermekeknek. A szobában látható tárgyak közül megnevezik azokat, amelyeken az adott forma felismerhető.

13. Szurtos Peti / Fekete Péter

Létszám: csoportos

Szükséges eszközök: kártyajáték

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A Szurtos Peti/Fekete Péter vidám képekkel díszített kártya, a vele való játék a gyerekek kedvence. 2-6 éves korú gyerekek játszhatják. Tetszés szerinti számban vehetnek részt a játékban, de legalább 2-en szükségesek hozzá. Mindenki négy-négy lappal kezd. A maradék lapokat félrerakják, ez lesz a talon, a későbbiek során innen fognak húzni. (Az egyszerűség kedvéért, a lapokat egyszerre is ki lehet osztani.) Mindenki megnézi a lapját, és ha azonos sarokjelű kártyákat (párokat) talál, azokat lerakja. Utána kezdődik a húzás a talonból. Balról jobbra haladva, minden gyerek húz egy-egy lapot, amíg a pakli el nem fogy. Ekkor megint lerakják a páros kártyákat. Ezután egymás lapjaiból húznak. Először attól, akinek a kezében a legtöbb lap maradt a baloldali ellenfele húz egy kártyát, majd a tőle balra ülő és így sorban tovább. Ha valamelyik gyereknek a kihúzott kártya párja a kezében van, akkor azt lerakhatja. Az nyer, aki a leghamarabb lerakta minden kártyáját, és az veszít, aki nem tudta eldobni a Szurtos Petit.

14. Kitekintő

Létszám: létszámtól függetlenül játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Az ablakon kinézve elmeséljük mi látható odakint.

15. Színre színt

Létszám: egyéni és kiscsoportos

Szükséges eszközök: logikai készlet, előre megrajzolt feladatlapok

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Logikai lapokból képeket állítunk össze. Ezeket lerajzoljuk egy lapra. A gyerekek feladata, hogy a logikai lap készletükből kiválasszák pontosan azokat, amelyek a képen láthatóan, és ráhelyezzék az előrajzolt lapra, az azonos elemeket.

16. Mindenki keres

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök: tárgyak

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Kiválasztunk egy tárgyat, amit megfelelőnek találunk eldugásra: ne legyen túl nagy, se kicsi. Pl.: olló, építőkocka, fésű, stb., és ezt minden gyermeknek megmutatjuk. Egyikük kivételével valamennyien kimennek a szobából, és becsukják az ajtót. A bent maradt gyermek olyan helyre rejti el a kiszemelt tárgyat, hogy aki éppen odanéz, az észrevegye, de azért mégis rejtve maradjon. Eldugni, letakarni nem szabad. Mindenki bejöhet. Hátratett kézzel csöndben járkálnak, keresnek. Aki felfedezi az eldugott tárgyat, az anélkül, hogy elárulná, hol látta, odamegy a játékvezetőhöz és annak a fülébe súgja a rejtekhelyet. Ha eltalálta, leül egy széksorba, melyben megtalálási sorrendben foglalnak helyet a gyerekek.

17. Rajzmester

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: ábra, lap, ceruza

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A bemutatott ábra lemásolása.

18. Sasszem

Létszám: létszámtól függetlenül játszható

Szükséges eszközök: képek, elemlámpa/lézerfény

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A táblára vagy egy jól látható felületre nagyméretű képeket, betűket, számokat vagy szavakat helyezünk el (ez függ a gyermekek korától). Egy elemlámpa (nehezítésként egy lézerfénnyel) megvilágítjuk az egyiket a sok közül, ezt kell a gyerekeknek megnevezni.

19. Villantó

Létszám: létszámtól függetlenül játszható

Szükséges eszközök: ábrák, képek

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Rövid időre felvillantunk egy-egy ábrát vagy képet, ezt a gyermekeknek megnevezniük vagy lerajzolniuk.

20. Mi változott?

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök:-

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Mindenki jól megfigyeli azt a gyermeket, aki a kör közepén nagyon lassan megfordul maga körül. Ezután kiküldjük a szobából, és ott megváltoztat valamit magán, pl.: kiköti a cipőfűzőjét, haját másképp igazítja, stb. Bejön ismét a körbe, és lassan megfordul. Aki először fedezi fel, hogy mi változott meg rajta, az következik.

21. Puzzle-párkereső

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök: képek, fotók, játékkártyák

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Ehhez a játékhoz képeslapokra, fotókra, játékkártyákra vagy képekre van szükségünk. A játékvezető különböző vágásokkal mindegyiket két részre vágja, és szétosztja a játékosok között, akik ez alapján keresik meg a párjukat. Igazán akkor lesz érdekes ez a játék, ha a játékvezető úgy dönt, hogy mindenki számára azonos képet vagy fotót használ, és csak az elvágás módja fog különbözni. Ez megnehezíti a pár megkeresését, és izgalmasabbá is teszi. Csak a személyes odafordulás és közös kipróbálás segítségével derülhet ki, melyik fél kártyák illeszkednek egymáshoz.

22. Autók a garázsban

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök: kivágott síkidomok

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Azonos formájú és méretű síkidomokat vágunk ki, kis és nagy méretben. A nagyméretűek a garázsok, a kicsik a rendszámok. Az autók (gyerekek) az úttesten „száguldoznak" a rendszámokkal, megadott jelre megkeresik a saját garázsukat és a pedagógus kérésének megfelelően elé, vagy mögé, mellé parkolnak.

23. Tárgyak az asztalon

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: tárgyak

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A felnőtt az asztalra játékokat, tárgyakat helyez el. A gyereknek meg kell figyelnie ezeket a tárgyakat. A felnőtt kiválaszt egy tárgyat, amiről mond néhány jellemzőt. A gyereknek ki kell találnia körülírás alapján, mire gondolt a felnőtt. Ha sikerült, akkor fordítva is játszható, így a gyermek szóbeli kifejezőkészsége is fejlődik.

24. Párosítás

Létszám: kis csoportban, vagy osztályban játszható

Szükséges eszközök: tárgyak

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Két asztalt helyezünk el egymástól néhány méter távolságra. Ugyanolyan apró tárgyakból egyet az egyik asztalra, egy másikat a másik asztalra helyezzük. (Pl.: rövid és hosszú ceruza, eltérő színű építőkockák, stb.). Egy gyermeket az asztalhoz küldünk és megkérjük, hogy egyenként párosítsa össze a darabokat. Ezt is több fokozatban lehet végrehajtani:

- Egy tárgyat a kezébe vesz, azzal átmegy a másik asztalhoz, megkeresi a párját és félreteszi.
- Egy tárgyat megfigyel, félreteszi és a másik asztalnál emlékezetből keresi meg a párját.
- Két gyerek versenyez, ki párosít többet: ugyanarról az asztalról veszik el a darabokat, kétszer két sorozatot állítunk össze, és mindegyik gyerek egyedül dolgozik, ki lesz előbb készen.

Ha már tárgyakkal magabiztosan játszanak, kártyákat is készíthetünk, ahol apró eltérésekre kell figyelniük.

25. Figyeld meg!

Létszám: kis csoportban, vagy osztályban játszható

Szükséges eszközök:-

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A gyerekek körbe ülnek, egyikük a vizsgáló, állva marad. A játékvezető feltesz egy kérdést, és az álló gyermeknek mindenkit sorba meg kell figyelnie, hogy van- e neki olyan. Ilyen kérdés lehet:

- Kinek van pirosa? Zöldje? stb.
- Kinek van zoknija, szandálja? stb.

A vizsgáló minden gyermeknél megmondja, hogy Jancsinak van, Pistinek nincs, stb. Ha végig jól figyelt meg mindenkit, más gyerek lehet a vizsgáló, aki új feladatot kap.

26. Memória játék keresése

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: memóriajáték

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A gyermek elé 10 képet rakunk ki, a párjaikat a kezében összekeverve odaadjuk neki. A feladat, hogy minél gyorsabban megtalálja a párokat és egymásra helyezze ezeket.

27. Képvadászat

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: képek, tárgyak

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A padlón különböző tárgyképeket helyezek el szétszórva, pl. állatok, gyümölcsök… A gyerekek az adott utasítás szerint indulhatnak vadászatra. pl. Csak azt gyűjtsd be, ami piros! …amelyik négylábú! …amelyik repül! …

Lehet nehezíteni mozgással kísérve, pl. rákjárásban vagy négykézláb lehet gyűjteni, stb.

28. Színcápa

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Egymástól néhány méterre két vonalat húzunk, az egyik mögött felsorakozik a társaság. A két vonal közti rész lesz a tenger, amelyben egy kijelölt "cápa" tanyázik. Amikor a cápa mond egy színt (pl.: kék), akkor mindenkinek át kell futnia a túloldalra. Akin a kiválasztott színből valamilyen ruhadarab van, azt a cápa az adott körben nem foghatja meg. Akit megfogott, a következő játékban ő lesz a cápa.

29. Mit látok?

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Először a pedagógus körül ír egy tárgyat a teremből: - Látok valamit, amit ki lehet nyitni, de írni is tudunk bele. (füzet) –Mit látok? A gyerekeknek ki kell találni, hogy mire gondolt a pedagógus. Aki kitalálta, az lesz a következő kérdező.

30. Színvadász

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A pedagógus mond egy színt, a gyerekeknek minél több dolgot kell keresniük, és elmondani, vagy leírni, ami ilyen színű a teremben.

31. Hasonlók közül az azonosak

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: feladatlap

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

A sor elején kiemelten szerepel egy ábra, ezt kell a sorban megkeresni. Nehezítés lehet, ha az ábrák nem sorokba rendezetten vannak a lapon, hanem szétszórva; vagy csak felmutatjuk az ábrát és ezek után kell megkeresni a hasonlókat.

32. Adott forma keresése ábrán belül

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: feladatlap

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Ez a feladat a rész-egész viszony, és az analizáló szintetizáló képességet is fejleszti. Az ábra egy kis részlete az teljes ábra mellett szerepel kiemelve, ezt a részletet kell megkeresni.

33. Szoba átrendezése

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos

Eleinte kezdhetjük kisebb tér megfigyelésével is (pl. az asztalon lévő tárgyak), azán később nagyobb területekre is áttérhetünk, mint például a szoba. Amíg a gyermek becsukja a szemét, megváltoztatjuk egy vagy több tárgy helyét, ezt kell észre vennie (így az emlékezet is fejlődik).

34. Zoknipárosító játék

Létszám: egyéni, vagy páros szituációban játszható

Szükséges eszközök: papírból kivágott színes „zoknik", csipesz

Ajánlott korosztály: óvodás kortól alsó tagozatig

Anya kimosta a zoknikat, de sajnos a párok elkeveredtek. Találjátok meg, és csipeszeljétek össze őket! 2 tanuló versenyezhet egymással. Játszható időre vagy addig, míg minden pár meg nem lett. Az lesz a győztes, aki több párt talál. Szem-kéz koordinációt, és finommotorikát is fejleszt.

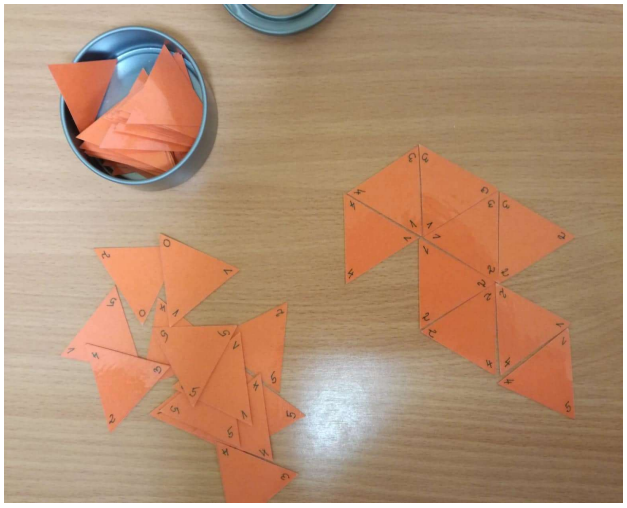
A játékot Baracsi Katalin készítette.

35. Háromszögű „dominó”

Létszám: egyéni, páros szituációban, illetve kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: papír háromszögek, csúcsain számokkal/színekkel

Ajánlott korosztály: színekkel óvodás kortól, számokkal 1. osztálytól



Szabályos háromszög mindhárom csúcsán található egy szám 0-5-ig. Óvodás korban számok helyett színekkel is játszható. Kezdéskor minden játékos 6 kártyát kap. Ezeket hasonlóan kell elhelyezni, mint a dominót, de itt 2 vagy akár mindhárom csúcson levő számnak egyeznie kell. Ha nem tudunk tenni, akkor húzni kell egy kártyát a pakliból. Az a játékos nyer, aki leghamarabb le tudja tenni az összes kártyáját.

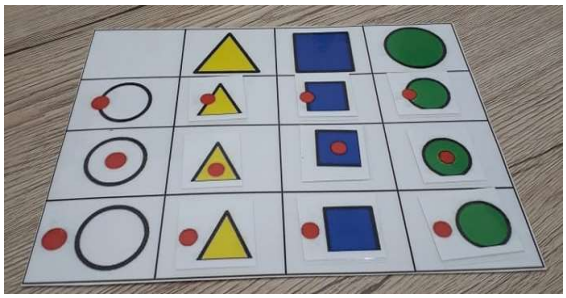
A játékot Baracsi Katalin készítette.

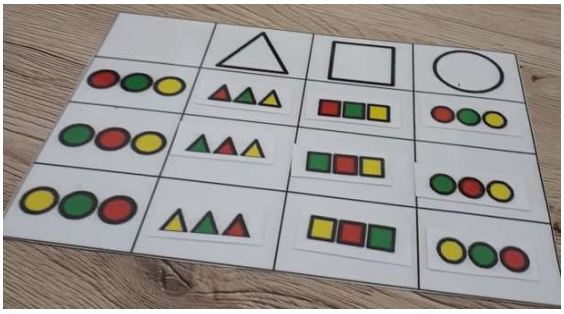
36. Szín-forma-pozíció táblázatok

Létszám: egyéni

Szükséges eszközök: elkészített, laminált lapok

Ajánlott korosztály: óvodás, alsó tagozatos





A táblázat a megfelelő helyére kell helyezni a kisebb kártyákat, hogy a vízszintes és függőleges feltételek egyaránt érvényesüljenek. A könnyebb kezelhetőség érdekében érdemes tépőzárat erősíteni a kis kártyákra, és magára táblázatra is.

A játékot Pukli Eszter készítette.

37. Mi változott meg?

Létszám: egyéni, csoportos

Szükséges eszközök: különböző tárgyak

Ajánlott korosztály: óvodás, általános iskolás

Kiteszünk 4-5 féle játékot az asztalra (maci, labda, kocka, vonat, baba). Megfigyeltetjük a gyerekkel a sorrendet. Kiküldjük a gyereket a teremből, vagy hátat fordíttatunk vele és gyorsan két tárgyat megcserélünk egymással. Visszafordulhat, visszajöhet, és az a feladat, hogy megmondja mi változott meg. Nehezítésként egyszerre több tárgy helyét is megváltoztathatjuk, illetve több tárgyat vehetük be a játékba. Vagy akár tárgyak helyett gyerekekkel is játszhatunk.

38. Mi van a kendő alatt?

Létszám: kis csoportban, vagy osztályban játszható

Szükséges eszközök: kisebb tárgyak, kendő

Ajánlott korosztály: óvodás, általános iskolás

A gyerekek körben helyezkednek el, középre egy asztalkát teszünk. Erre az asztalra már előzőleg elkészítjük a játékhoz szükséges tárgyakat és egy kendővel letakarjuk. Amikor mindenki odanéz, leemeljük a kendőt és a gyerekek 1 percig figyelhetik a tárgyakat. Óvodások megsúgják mit láttak, az iskolások leírhatják, lerajzolhatják. Négy év körüli gyermekeknek 4 darabot, nagyobbaknak egyre több tárgyat tegyünk a kendő alá.

39. Pálcikaépítő

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: színes pálcák

Ajánlott korosztály: óvodás, általános iskolás

A gyermek elé színes pálcikából egyszerűbb, majd egyre bonyolultabb alakzatokat építünk. A feladat az, hogy megfigyelje ezt és emlékezetből kirakja ugyanazt. Nehezítés: megfigyelés után a minta letakarása és emlékezetből kell kirakni. A játékot logikai készlettel és építőkockával is lehet játszani.

40. Puzzle játékok

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: puzzle játék, laptop, interaktív tábla

Ajánlott korosztály: óvodás kortól középiskoláig (nehézségtől függően)

Puzzle összerakása, kisebbeknek csak egy-egy elem kivétele az összerakott puzzle-ból, ezek helyének a megkeresése és visszahelyezése. A feladat a finommotoros készségeket is fejleszti.

Az online változatban kiválasztható, hogy milyen képet, és az is, hogy hány darabosra bontsa szét a program. Segítségképpen megjeleníthetjük az eredeti képet oldalt, vagy szellemképként a kirakó felületen. Ezzel jól igazíthatjuk akár korosztályhoz, fejlettségi szinthez, vagy a képválasztással aktuális témához. https://www.jigsawplanet.com/

41. Amerikából jöttünk

Létszám: osztályban játszható

Szükséges eszközök:-

Ajánlott korosztály: alsó tagozatos

Két gyermek kimegy a szobából, a többiek körben ülnek. Kint választanak maguknak egy olyan mesterséget, amelyet jól lehet mutogatni. Bemennek, megállnak a többiekkel szemben és mondják: „Amerikából jöttünk, mesterségünk címere: f.sz. (fodrász). A mutogatást kifejező mozdulatokkal végezzék, szótlanul. Aki először kitalálja a mesterséget, tetszése szerint választ magának egy társat és most ők mennek ki a szobából.

42. Válogatás különböző szempontok szerint

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: logikai készlet, gombok, francia kártya, stb.

Ajánlott korosztály: alsó tagozatos

Logikai készletet, gombokat vagy francia kártyát is válogattathatunk különböző szempontok alapján. Adjuk meg a gyermeknek a válogatás szempontját (szín, forma, méret, lyukak száma, kártya száma, stb.), majd nehezítésként időkorlátot is szabhatunk.

43. Képlottós játék

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: lottó játék

Ajánlott korosztály: alsó tagozatos

A gyermek megfigyel egy képet, amelyen 9 db kép látható. Meg kell jegyeznie őket, majd 15 kép közül kiválogatnia, amelyeket a táblán látott.

44. Keresd a helyed!

Létszám: osztályban

Szükséges eszközök: különböző kártyák

Ajánlott korosztály: általános iskolás

A teremben előre megnevezett helyeket vagy sarkokat kell kijelölni. Minden diák kap egy kártyát, amelyen egy szó olvasható, ami valahogyan kapcsolódik a kijelölt sarkokhoz. A diákok megkeresik a helyüket, és oda állnak.

45. Kacsintó játék

Létszám: csoportos

Szükséges eszközök: -

Ajánlott korosztály: általános iskolás

Mozgással összekapcsolt figyelemgyakorlat. Kijelölünk (úgy, hogy a többiek nem látják) egy játékvezért, a kacsintót. A gyerekek összevissza sétálnak, ugrálnak, közben fél szemmel figyelik egymást. Akire a játékvezér rákacsint, leül a földre, és semmiféle módon nem jelezheti a többieknek, hogy ki volt a kacsintó. Amikor leleplezik a kacsintót vagy már csak egy marad állva közülük, újból kezdődik a játék. A játékvezér kijelölése mindig titkos. A vezérek akkor játszanak jól, ha a legkevesebb feltűnést keltik személyükkel, és ha állandó irányváltoztatással vezetik félre a többieket. A gyerekek akkor játszanak jól, ha gyorsan és sokat mozognak, de közben alaposan figyelik egymást. A gyerekek cserélnek helyet egymással, ebben az esetben a játéknak még eszközigénye sincs. Továbbfejlesztett változat esetén változtathatunk az öltözéken, hajviseleten, stb.

46. Jó éjszakát – jó reggelt!

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: képek

Ajánlott korosztály: általános iskolás

Kirakunk 10 képet sorban, a gyermek megfigyeli ezeket, majd „jó éjszakát”-ra becsukja a szemét, „jó reggelt”-re kinyitja és megmondja melyik kártya tűnt el, vagy melyik kettő helyét cseréltük fel.

47. Képsorrendre emlékező memória játékkal

Létszám: két személyes szituációban, vagy kis csoportban játszható

Szükséges eszközök: memóriajáték

Ajánlott korosztály: általános iskolás

Nyolc képet teszünk ki a gyermek elé kis kártyákon (nem mondhatja ki a tárgyak nevét), majd lefordítjuk azokat, és a gyermek kezébe adunk nyolc kártyát, melyeken ugyanazok az ábrák láthatóak, mint a lefordítottakon. Meg kell keresniük, és a megfelelő kártya alá helyezniük a párokat. Miután az összes kártyát elhelyezték, fordítjuk meg az első nyolc kártyát, és ellenőrizzük a megoldást.

48. Különbségkeresés

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: feladatlap, laptop, interaktív tábla

Ajánlott korosztály: kortól független

Két kép közti adott számú különbség megkeresése, és megjelölése. Online verziók pl.:

http://programozoo.hu/kulonbsegkereso-jatekok.html

https://egyszervolt.hu/jatek/jatek-szemfules.html

https://kulonbseg-kereso.jatekok.com/happy-farm-10-differences.html?start=1

https://www.y8.com/tags/Difference

49. Kódtörő

Létszám: egyéni, kis csoportos szituációban, vagy akár osztály szinten is játszható

Szükséges eszközök: elkészített feladatlap

Ajánlott korosztály: 7-12 éves korosztály

A feladatban szólásokat, közmondásokat (kisebbeknél csak rövidebb, majd hosszabb szavakat) rejtünk el úgy, hogy az egyes betűket különféle ábrákkal helyettesítettük. Ahhoz, hogy kiderüljön, mit rejtettünk el, az ábrák alá, oda kell írni a megfelelő betűt. A megfejtés után a további feladat, hogy magyarázzák meg a közmondást, szólást, így fejlődik a szóbeli kifejezőkészségük is.

50. Sárkányeregetés

http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=868&AbilityArea=-1&NatTemakor=-1

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: 8-12 éves korosztály

A képernyő közepén egy kérdést olvashatunk a hal, vagy papírsárkány pozícióját illetően. A dolgunk az, hogy a nyilak segítségével válaszoljunk a kérdésekre (Melyik irány?, Melyik térfél?). Időnként vált a játék és a hal vagy papírsárkány színére kérdez rá. A feladat komoly koncentrációt igényel, ahogy folyamatosan nehezedik a játék.

51. A vonat makett

http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=857&AbilityArea=-1&NatTemakor=-1

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: 8-14 éves korosztály

A feladat, hogy a sínváltók irányításával az adott színű vonatokat az azonos színű állomásra juttassuk. A vonatok kis szünetekkel, folyamatosan indulnak a sín végéről. Először 3 állomást látunk, és 2 váltót. Ezek száma a sikeresen teljesített szintekkel folyamatosan nő.

52. Csak a színét mondd!

Létszám: egyéni, vagy páros szituációban játszható

Szükséges eszközök: elkészített feladatlap vagy diasor

Ajánlott korosztály: 7-14 éves korosztály

A feladatban a színek neveit sorolunk fel, de ezek színe, nem egyezik meg a leírt szó tartalmával (pl: FEKETE, KÉK, LILA). A gyerekeknek nyomtatás színét kell elolvasni a szavak tartalmának figyelembevétele nélkül. A feladatot nehezíthetjük azzal, ha többféle színt használunk, vagy időkorlátot szabunk meg.

Az online verzióban a fenti szót kitöltő színre kattintunk, a alatta levő lehetőségekből.

http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=866&AbilityArea=-1&NatTemakor=477

53. Mahjong

http://mahjonggjatekok.com/

Létszám: egyéni, páros és kis csoportos szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: általános iskolás és középiskolás

Az egyforma elemeket kell eltűntetni úgy, hogy párosával rákattintunk. Ha találtunk egy párt, azok eltűnnek, így felszabadítva újabb elemeket. A kövek kiszedésének a szabálya, hogy az adott elemnek legalább az egyik oldala (jobb,bal) szabadon kell, hogy legyen. A játékot addig játszuk, míg minden kő el nem fogy, vagy elfogynak a hozzáférhető párok.

Másik a játék verziója a **Mahjong Connect.** Nem a szokványos mahjong játék, hiszen itt nem párosával kell levenni az egyes elemeket, hanem össze kell kötni párosával az egyformákat. A párok itt is eltűnnek, ha rájuk kattintunk. Összekötni pedig a következő szabály alapján tudunk: a két mahjong-kép közötti útvonalban maximum 2 db irányváltás lehet (az őket összekötő képzeletbeli vonal max. kétszer törhet meg). Vigyázz arra, hogy a játék időlimites, azaz megadott idő alatt véget ér a játék, azonban minden egyes jó lépés után plusz időt kapsz!

54. Speed

Létszám: 2-4 fő

Szükséges eszközök: 2 pakli francia kártya

Ajánlott korosztály: általános iskolás és középiskolás

Két játékos játszhatja, de nem riadtunk vissza a hármas és négyes változattól sem. Szóval megfelezzük a paklit. A két játékos a kezébe veszi a pakliját, és felfordít maga elé 4 lapot. A többit fogja a kezében. Középre felfordítunk egy-egy lapot, és indulhat a játék. Őrült tempóban kell pakolgatni a kártyákat a kitett két lapra úgy, hogy mindig mellette lévő értékben rakhatsz. A szín nem számít. A sorrend ugye: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,Á, és újra 2,3,4,stb Természetesen oda-vissza lehet pakolni, tehát a 4-es lapra jöhet 3-as is, de 5-ös is. Azonban egyszerre csak az egyik. Ha elfogy a magunk elé kitett 4 lap, újabb 4 lapot csaphatunk fel. Ha egyik játékos sem tud rakni, ismét felcsapnak középre egy-egy lapot. A középre kitett lapok lapok bármelyikére lehet pakolni, tehát nem csak arra, amit maga elé csapott fel a játékos. Ha valamelyik játékos van olyan szemfüles, és elkapja azt a pillanatot, amikor két egyforma lap van lent (szín nem számít), akkor speed-et mond, és az ellenfele felveszi az összes letett lapot. Persze az nyer, akinek hamarabb elfogynak a lapjai.

55. A paradicsom palánták

http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=624&AbilityArea=-1&NatTemakor=-1

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: általános iskolás és középiskolás

Az eleinte 4x4-es négyzetrácson (később egyre nagyobb terület), 2 paradicsomot látunk szétszórva (később egyre többet). Miután megfigyeltük ezeket rövid ideig, eltűnnek, és 2 palánta tűnik fel valahol máshol a táblán. A feladat, hogy a négyzetekre kattintva (először a palántára) eljussunk egyik palántától a másikig úgy, hogy egy korábban látott paradicsomra se „lépjünk rá”.

56. Memory V

https://www.novelgames.com/en/memory5/

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: általános iskolás és középiskolás

A játékban kártyákat látunk, melyeken bombák és kincsek vannak. A program először megmutatja nekünk az összes kártyát, majd lefordítja őket. Ezután kell rákattintani az összes kincset ábrázoló kártyára, tehát mindenre, kivéve a bombát ábrázolóra. Először 4 kártyával indul a játék, amiből 1 bomba, majd mind a kártyák, mint a bombák száma egyre több lesz. Összesen 10 pálya van a játékban.

57. Set

http://smart-games.org/en/set/start

Létszám: egyéni, páros és kis csoportos szituációban is játszható

Szükséges eszközök: SET kártyajáték, vagy laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: felső tagozatos, középiskolás

Kirakunk 3*4 lapot, téglalapot formázva, ebben kell SET-eket keresni. Minden lapon 4 tulajdonság van, minden tulajdonságból pontosan három: **Szimbólumok száma** (1,2,3), **Szín** (vörös, zöld, lila/online kék/), **Alak** (Hullám, ovális, trapéz), **Minta** (üres, csíkos, teli). Három kártya akkor alkot Set-et, ha a fenti négy tulajdonság mindegyikénél igaz a következő feltétel: Az adott tulajdonság mindegyik kártyán egyforma, vagy mindegyik kártyán különböző.

A játék online és eredeti kártyajáték formában is elérhető, de akár önállóan le is gyártható.

58. Szókereső

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, interaktív tábla, feladatlap

Ajánlott korosztály: általános iskolás és középiskolás

A hagyományos szókeresőt úgy gondolom, senkinek sem kell bemutatni. A lényege, hogy egy betűhalmazban kell megtalálni a megadott szavakat. Alább több lehetőséget mutatok a szókeresőkkel kapcsolatban.

a) online szókereső

Az online változatban 6 perc áll rendelkezésünkre 12 szó megtalálására, melyek vízszintesen, függőlegesen és átlósan, jobbról balra és balról jobbra is elhelyezkedhetnek.

http://programozoo.hu/A3-1-allatos-szokereso-jatek.html

b) szókereső szerkesztő program

Ha magunk akarunk szerkeszteni, adott témában, a következő linken ezt könnyen megtehetjük, ezzel személyre, és alkalomra szabva a feladatot.

http://www.word-search-world.griddler.co.uk/Word-Search-Generator.aspx

Segítség a használatához: https://kingarium.blogspot.com/2016/03/szokereso-alkalmazas-1.html

c) különleges alakú szókeresőket szerkesztő program

Ezzel a verzióval különböző alakzatú szókeresőket is létrehozhatunk (pl.: szív, csillag, fa, autó).

Tanács: A keresendő szavakat írjuk csupa nagybetűvel. Ha kisbetűkkel írjuk a szavakat, az elkészült szókeresőben, az ékezetes magánhangzók kicsiként fognak megjelenni a nagy nyomtatott betűk közt. Ha eredendően nagy nyomtatott betűvel írunk mindent, ezt a problémát könnyedén kiküszöbölhetjük.

https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/word-search/

Segítség a használatához: http://kingarium.blogspot.com/2016/03/szokereso-alkalmazas-2.html

59. Az esküvői fotózás

http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=848&AbilityArea=7&NatTemakor=-1

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: felső tagozatos, középiskolás

Egy nőről és egy férfiről látunk képeket. Először kettőt, majd négyet. A képek mellett 1-1 kérdést látunk (2 kérdésnél a fenti: Kalapos a nő?, lenti: Nyakkendőt visel a férfi?). Ahol feltűnik a kép, válaszolni kell a hozzá tartozó kérdésre, az igen-nem gombok segítségével. Pár válaszadás után eltűnnek a kérdések, és emlékezetből kell válaszolni azokra. A folytatásban ugyanez a metódus, csak 4 képkerettel és 4 kérdéssel.

60. Memflex

https://jatekok.kapu.hu/jatekok/1729-Memflex

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: felső tagozatos és középiskolás

A feladat lényege, hogy jegyezük meg a számokat, majd miután eltűntek, növekvő sorrendben kattintsunk rájuk! A feladat 3 számmal kezdődik, majd minden sikeres kör után egy elemmel többet kell megjegyeznünk.

61. Memory Tricky

https://www.novelgames.com/en/memorytricky/

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: felső tagozatos és középiskolás

Ez egy egyszerű memóriajáték, ahol a képeken irodaszerek vannak. A csavar a játékban az, hogy a játék egy pontján, a program megcserél 2, majd később 3, 4 kártyát a lefordítottakból.

62. Memory Challenge

http://www.puzzlewebgames.com/memory-match/memorychallenge/

Létszám: egyéni szituációban játszható

Szükséges eszközök: laptop/számítógép, kivetítő/interaktív tábla

Ajánlott korosztály: felső tagozatos és középiskolás

A játék az alábbi 2 módban játszható: Classic mode és Time mode.

Classic mode:

A játékban 4 színnel találkozunk (piros, sárga, kék zöld), melyek a kép alján helyezkednek el, egy-egy kártyán. Fölötte egy forgó kártya 2 színt mutat egymás után. Ha megnéztük a 2 színt, a látott sorrendben rá kell kattintani ezekre a színekre az alsó sorban levő 4 kártyán. A következő körben az előbbi 2 színhez, már egy harmadikat is mutat a játék. Ezzel kiegészülve már 3 elemre kell kattintani az alsó sorban. A színsor minden egyes sikeres kör után újabb elemmel bővül, egészen addig, míg nem hibázunk.

Time mode:

Ez a verzió abban különbözik az előzőtől, hogy egyrészt 90 mp után véget ér, másrészt pedig nem színeket, hanem síkidomokat, formákat, illetve irányokat kell megjegyezni, amit a program folyamatosan váltogat.

Vizuális percepció fejlesztését segítő játékok

1. Dobble

Létszám: 2-8 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: óvodás kortól minden korosztály számára

Fejlesztési terület: vizuális figyelem és észlelés, reakcióidő, reakció gyorsaság, versenyszellem, szociális készségek, szabálytudat

A Dobble egy kártyajáték, melyet ketten és többen is lehet játszani, akár ötféleképpen. A játék célja: meg kell találni a lapokon az azonos formákat. Nincs két egyforma lap, ugyanis minden két kártyalapon csak egy közös kép van. Az 55 kerek kártya és a több mint ötvenféle ábra segítségével főként a vizuális figyelem, észlelés képességét fejleszthetjük.

Játékvariációk:

- Alapjáték

Az alapjáték során az asztal közepére helyezünk két lapot, amiken meg kell találni az azonos formát - ezek teljesen ugyanúgy néznek ki, kizárólag a méretükben térhetnek el egymástól. Aki előbb találja meg a közös képet, és annak nevét hangosan kimondja, megkapja a lapokat, és újakat csapunk fel. Aki a legtöbb párt gyűjti, az győz.

- Torony

A játékosoknak osztunk egy-egy lapot, a többit egy pakliban az asztal közepére helyezzük, a legfelső lapot képpel felfelé. Mindenki egyszerre megfordítja a kártyáját, majd aki először rálel a középsőn és a sajátján található közös szimbólumra, megnyeri a kört. Ekkor a középen lévő lapot magához veszi, ráhelyezi a saját lapjára, így most már ezt a kártyát kell figyelnie. Középre új lapot csapunk fel, amit ismét a leggyorsabb vihet el. Amikor elfogynak középről a lapok, megnézzük, kinek a legmagasabb a tornya, ő nyerte a játékot.

- Mérgezett alma

Ennél a verziónál azonos az előkészület, mint a Torony esetén, de itt az ellenfeleinknek adogatjuk a húzópakli lapjait. A feladat, hogy megtaláljuk a középső lap és bármely más játékos lapja közötti azonosságot, és az veszít, akinek a legmagasabb tornya lesz.

- Kút

Itt az a cél, hogy mielőbb megszabaduljunk a lapjainktól. Egy lapot helyezünk képpel felfelé az asztal közepére, a többit pedig megkeverve, egyenlően szétosztjuk a játékosok között. Aki először fedezi fel a saját paklijának felső lapján és a középső lapon szereplő azonos szimbólumot, annak a kártyája középre kerül, így ehhez kell hasonlítani a kártyáinkat.

- Forró krumpli

Úgy szabadulunk meg a lapunktól, mintha az égetné a tenyerünket. Ebben a verzióban nincs pakli, egymás lapjain kell megtalálnunk az azonosságokat. Mindenkinek osszunk egy-egy lapot, fordítsuk meg egyszerre, és találjuk meg a közös képeket. Aki gyorsabb, az a saját lapját a másik kezébe teszi, így megszabadulva a "krumplitól". Célszerű előre meghatározni a körök számát, mivel a játékban csak vesztes van, aki az a játékos lesz, akinél több „krumpli" összegyűlt.

- Szerezd meg mind!

Az asztal közepére teszünk egy lapot képpel felfelé, valamint köré annyi lapot képpel lefelé, ahány játékos játszik. Egyszerre fordítson fel mindenki egyet-egyet, majd indulhat a keresés! A cél, hogy minél több lapot gyűjtsünk be, amit úgy érhetünk el, ha megtaláljuk a középsővel közös szimbólumot.

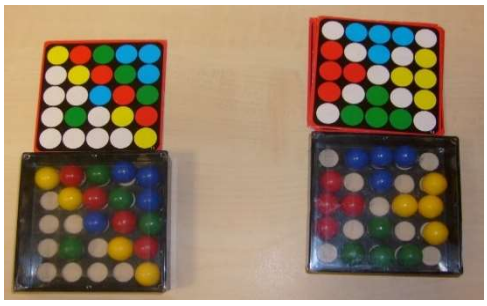
2. Trükkös ujjak

Létszám: egyéni szituációban játszható

Ajánlott életkor: 6 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális figyelem, formareprodukció, finommotorika

A játék célja, hogy a játékosok az ujjaik segítségével elrendezzék a golyókat a dobozban a mintakártyáknak megfelelően.



3. IQ puzzler (Smart Games)

Létszám: egyéni szituációban játszható

Ajánlott életkor: kisiskolás kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, figyelem és differenciálás, problémamegoldó gondolkodás, síkbeli-, térbeli tájékozódás

A játék 2 táblából, különböző színű és formájú elemekből és egy füzetből áll. A füzet 120 feladványt tartalmaz. A hátoldalában az egyes feladványok megoldásait is megtalálhatjuk. Célszerű sorrendben haladni a feladatokkal, mert 5 különböző nehézségi szint van a játékban.

A Smart Games játékcsalád IQ sorozatában tetris-szerűen kell a területet lefedni. Több fajtája van a játékcsaládnak, melyek csak kicsit ugyan, de eltérnek egymástól: IQ XOXO, IQ Puzzler Pro, IQ Star, IQ Focus, IQ Twist, IQ Link és az IQ Blox.

- 2 D-s feladványok

A füzetben található feladvány kiválasztása után a játékelemeket a táblába kell tenni a kép alapján. A maradék elemet pedig el kell helyezni a táblán úgy, hogy pontosan beférjenek. Minden feladványnak egyetlen helyes megoldása van.

- 3D-s feladványok

A játéktábla közepén egy 5x5 négyzet alakban mélyebb lyukak vannak. Ez a négyzet az alapja a 3D-s feladványoknak. A füzetben található feladványok közül kiválasztunk egyet, ami megmutatja néhány elem helyét az 5 szintes piramisban. A játékelemeket vízszintesen vagy 45 fokos szögben is be lehet építeni. A játékelemeket a piramisba a feladványban meghatározott helyekre kell tenni. A megmaradt elemeket is be kell építeni úgy, hogy azok szabályos 5 szintes piramist alkossanak.

4. Colorino

Létszám: 1-4 fő

Ajánlott életkor: 3-6 éves kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, vizuális differenciálás, problémamegoldó gondolkodás

A gyermeknek meg kell találnia, melyik szín és forma hova illik! A négy képen üres mezőket látnak, ahova a piros, sárga, zöld vagy kék négyzetet, téglalapot, kört, háromszöget, vagy félkört kell beilleszteni. A játék segít megtanulni a gyerekeknek, milyen színek és formák vannak, és a problémamegoldó képességet is látványosan fejleszti.

5. Formavarázsló

Létszám: 1-4 fő

Ajánlott életkor: 3-7 éves kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, vizuális differenciálás, gondolkodás, finommotorika, szókincs

A játékban a gyermekeknek olyan tárgyak képeit kell, összerakják, amelyekkel minden nap találkoznak. Ha elkészítették a képet, fel kell, ismerjék annak hátterét és elhelyezni a megfelelő kártyán.

6. Figurix

Létszám: 2-6 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, vizuális differenciálás, megfigyelőképesség

A játék célja, hogy a játékosok a többieket megelőzve helyezzék el a táblán a fafigurákat. A három dobókocka segítségével keressék meg a táblán a kapott kombinációt. Szükség lesz a gyorsaságra, mert aki előbb találja meg a figurát, az győz.

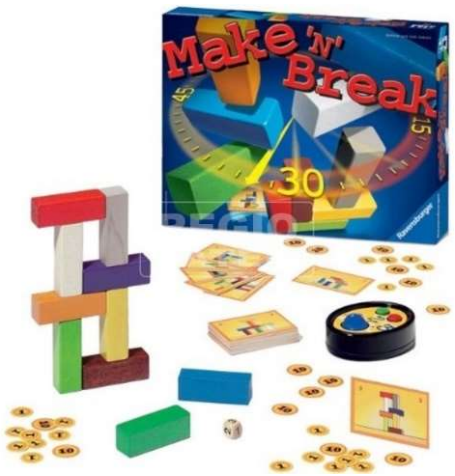
7. Make 'N' Break

Létszám: 2-4 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 6-10 éves kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, megfigyelőképesség, finommotorika

Építsd fel kártyáid alapján a különböző színű építőelemeket, de vigyázz, az óra ketyeg! Az ügyességedre nagy szükség lesz. Ha neked sikerül összegyűjtened az összes pontot, Te nyered a játékot. a Ravensburger Make n Break társasjáték 1 db órát, 10 db építőelemet, 60 db építőkártyát, és 1 db dobókockát tartalmaz.



8. Rings up

Létszám: 2-6 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 6 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem és emlékezet, gondolkodás, megfigyelőképesség, szerialitás, reakcióidő, gyorsaság

A gyerekeknek a kártyán szereplő ábrák számait növekvő sorrendbe kell állítaniuk, majd a számokhoz tartozó megfelelő színt a hüvelykujjukra kell húzniuk. Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatot, megkapja a kártyát, és aki pedig először gyűjt össze hét lapot, megnyeri a játékot.

9. Grabolo

Létszám: 3-5 fő, de akár egyéni, vagy páros szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 6 éves kortól (a junior változat óvodás kortól)

Fejlesztési terület: vizuális észlelés és figyelem, gyors reakció, memória, szám-kép egyeztetés

A dobókockákkal dobva kapott szín- és számkombinációt kell a gyerekeknek minél gyorsabban megtalálni. Légy gyors és jegyezd meg kinél milyen kártya van, hiszen erre is szükséged lesz a változatos játék során!

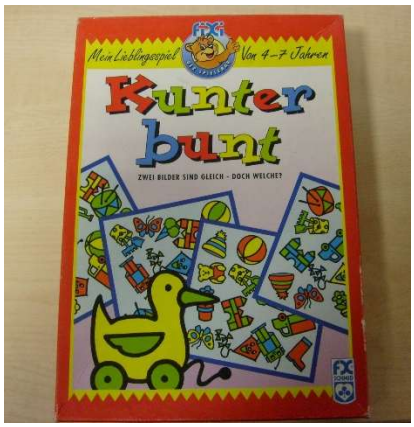
10. Kunter bunt

Létszám: 3-5 fő, de akár egyéni, vagy páros szituációban is játszható

Fejlesztési terület: vizuális figyelem, összehasonlító képesség, koncentráció, gyors reakcióidő

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

A gyerekeknek meg kell keresniük melyik az a kép, amelyik mindkét kártyán szerepel. A feladatot nehezíti, hogy ugyanazon formák különböző színekben jelennek meg a kártyákon, ezért a játék erős koncentrációt igényel a játékosoktól. Aki a leggyorsabban mondja a helyes választ, elviszi a kártyát. Az nyer, aki a játék végére a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.



11. Djeco Sardines („Hal halmozó")

Létszám: 2-4 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 6 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, figyelem, emlékezet, szerialitás

Életkortól és képességektől függően adjunk időt a gyerekeknek, hogy megfigyeljék és memorizálják a halakat a szardíniás dobozban. Ezután lefordítjuk a kártyát a gyerekeknek pedig a saját kártyái közül ki kell választaniuk azokat a halakat, amik a „szardíniás dobozban" voltak. A játékot az nyeri, aki a legtöbb szardíniát gyűjti össze.

12. Color Addict

Létszám: 2-6 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 7 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális figyelem, differenciálás, gondolkodás, gyors reakcióidő, olvasási készségek

A kártyákat össze kell keverni, minden lapot szét kell osztani a játékosok között egyenlő arányban. Ez minden játékosnak a saját húzó paklija lesz, ebből húz és hármat tart a kezében. Miután a játékosok mind húztak kártyát, az osztó a húzó pakliból a felső kártyát felfordítva az asztal közepére rakva indítja a játékot. Ezután a kártyákat úgy kell lerakni, hogy vagy a szín, vagy a szó egyezzen. Például, a lapon NARANCSSÁRGA szín van írva, de ZÖLD színnel. Erre a lapra rakható: 1. bármely narancssárga színnel írt szó 2. bármely zöld színnel írt szó 3. a NARANCS szó, bármilyen színnel írva 4. a Zöld szó, bármilyen színnel írva. Az a játékos nyer, akinek leghamarabb elfogynak a lapjai.

13. Rubik's Race (Magic Block Game)

Létszám: 2 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 6 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, figyelem, differenciálás, problémamegoldó gondolkodás, síkbeli és térbeli tájékozódás

A gyerekeknek tologatással ki kell rakni a kisebb kockával dobott színkombinációt. A játékot játszhatja egy gyermek, vagy versenyezhet két gyerek egymással.

14. Hit the hat!

Létszám: 2-4 fő, de akár egyéni szituációban is játszható

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, figyelem, differenciálás, gyors reakcióidő, szem-kéz koordináció

Mindhárom kockával egyszerre kell dobni (szín, minta, forma). A gyerekeknek meg kell keresniük a kockákkal dobott kombinációnak megfelelő kalapot és minél gyorsabban lecsapni rá. Az a játékos, aki elsőként csap le a kalapra, jutalmul 1 korongot kap. Az nyer, aki a legtöbb korongot gyűjtötte.

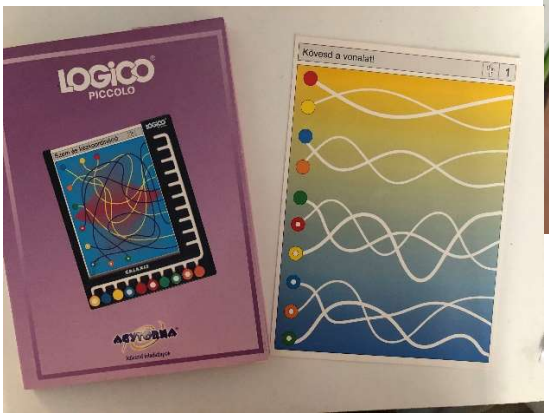
15. Logico

Létszám: egyéni szituációban játszható

Ajánlott életkor: óvodás, alsó tagozatos

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, differenciálás, figyelem

A Logico játékok számos változata alkalmazható a vizuális percepciós fejlesztéséhez, remek lehetőséget nyújt az egyéni vagy kiscsoportos foglalkozásokon. Emellett differenciálásnál is nagyon hasznos, hiszen a gyermekek önállóan is tudják játszani és ellenőrizni is tudják magukat.



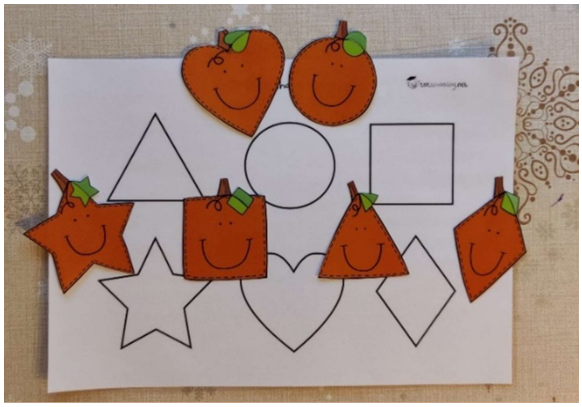
16. Formaegyeztető játékok

Létszám: egyéni szituációban játszható

Ajánlott életkor: 2-6 éves kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, vizuális differenciálás, olvasás előkészítése

A gyermeknek a formákat kell egyeztetni. A játékot izgalmasabbá tehetjük, ha látható helyre rejtjük a formákat, és a gyermeknek meg kell keresnie. Használjuk a játékokat a megfelelő ünnepköröknél.



Forrás:*https://www.totschooling.net/2016/09/pumpkin-shape-matching-spookley.html*

Forrás: *https://www.totschooling.net/2018/03/feed-easter-bunny-shape-matching.html*

Forrás: *https://frogs-and-fairies.com/santa-rudolph-shape-puzzles/?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=tailwind_tribes&utm_content=tribes&utm_term=907062184_39298806_21370*

17. Árnyékkereső játékok

Létszám: egyéni szituációban játszható, de 2-4 főre is adaptálható

Ajánlott életkor: 2-6 éves kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, vizuális differenciálás, olvasás előkészítése, formafelismerés, térlátás, logikus gondolkodás

A játék 12db összeillő puzzle-párt tartalmaz, melyeknek egyik oldalán egy tárgy vagy állat, a másikon pedig azoknak árnyéka/sziluettje látható. A cél, hogy a szétválasztott 24 puzzle lapot a lehető leggyorsabban kirakják a kicsik. A játékot többen is játszhatják, a végén az lesz a győztes, aki a legtöbb párt találja meg.

A gyermeknek a bohócokat az árnyékukra kell helyezni. Használjuk a játékot farsangi ünnepkörnél. Az alábbi bohócos játék a jelölt oldalon letölthető.

Forrás:

http://www.abcakademia.hu/jatekgyujtemeny.html#arnyekbohoc

18. Fagyis játék

Létszám: egyéni szituációban játszható

Ajánlott életkor: 2-5 éves kor

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, finommotorika

A gyermek feladata, hogy a megfelelő színű jégkrémet, az azonos színnel jelölt jégkrém pálcára kell felhúznia.

A játékot Papp Kata készítette.

19. Tavaszi virágok

Létszám: egyéni szituációban játszható

Ajánlott életkor: 2-5 éves korig

Fejlesztési terület: vizuális észlelés, vizuális figyelem, szerialitás, finommotorika

A gyermeknek a virágokat kell elkészíteni. Ki kell választania a rajz alapján a virág közepét, majd a csipeszekkel jelölnie a virágok szirmait.

A játékot Papp Kata készítette.

Források

- Engelbrecht- H. Weigert: Hogyan akadályozzuk meg a tanulási akadályok kialakulását? avagy Nem jelenthet akadályt a tanulási akadály! (Eötvös Lóránt Tudományegyetem, Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Főiskolai Kar)
- Karlócainé Kelemen Marianne: Kisgyermekek játékoskönyve (Medicina Könyvkiadó, Budapest, 1976.)
- Boros- Farkas Bernadett: A fejlesztő játékok és alkalmazása a fejlesztő munka során
- https://www.fejlesztok.hu/segedletek/pedagogiai-segedletek/186-fejleszt-es-gyogypedagogiaban-hasznalt-szakkifejezesek-gyjtemenye.html
- http://www.kepessegfejlesztes.hu/vizualis-eszleles-figyelem-es-emlekezetfejleszto-jatekgyujtemeny-ovodasoknak-es-kisiskolasoknak/
- https://porsa.gportal.hu/gindex.php?pg=1209264&nid=273287
- https://www.zsurjatekok.hu
- https://jatekmuzeum.blog.hu/2018/11/26/szurtos_peti_gyermekkartya
- https://gyereketeto.blogspot.com/2012/07/speed-egy-kartyajatek.html
- https://www.jigsawplanet.com/
- http://programozoo.hu/kulonbsegkereso-jatekok.html
- https://egyszervolt.hu/jatek/jatek-szemfules.html
- https://kulonbseg-kereso.jatekok.com/happy-farm-10-differences.html?start=1
- https://www.y8.com/tags/Difference
- http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=866&AbilityArea=-1&NatTemakor=477
- http://smart-games.org/en/set/start
- http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=848&AbilityArea=7&NatTemakor=-1
- http://mahjonggjatekok.com/
- http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=624&AbilityArea=-1&NatTemakor=-1
- http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=857&AbilityArea=-1&NatTemakor=-1
- http://www.okosdoboz.hu/jatek?id=868&AbilityArea=-1&NatTemakor=-1
- https://jatekok.kapu.hu/jatekok/1729-Memflex
- http://www.puzzlewebgames.com/memory-match/memorychallenge/
- https://www.novelgames.com/en/memory5/
- https://www.novelgames.com/en/memorytricky/
- http://programozoo.hu/A3-1-allatos-szokereso-jatek.html

- http://www.word-search-world.griddler.co.uk/Word-Search-Generator.aspx
- https://kingarium.blogspot.com/2016/03/szokereso-alkalmazas-1.html
- https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/word-search/
- http://kingarium.blogspot.com/2016/03/szokereso-alkalmazas-2.html
- https://www.totschooling.net/2016/09/pumpkin-shape-matching-spookley.html
- https://www.totschooling.net/2018/03/feed-easter-bunny-shape-matching.html
- https://frogs-and-fairies.com/santa-rudolph-shape-puzzles/?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=tailwind_tribes&utm_content=tribes&utm_term=907062184_39298806_21370
- http://www.abcakademia.hu/jatekgyujtemeny.html#arnyekbohoc