

Bolyai Társulat

55. Rátz László vándorgyűlés

2015. Vác

Készítette:

Kliment Hajnalka

tanító

Örülök, hogy részt vehettem a vándorgyűlésen, mert végre egy olyan továbbképzést láthattam, ahol konkrétumokat, kézzelfogható dolgokat, ötleteket, feladatokat, játékokat kaptam.

Alsó tagozatos tanítóként legnagyobb hatással Pintér Klára és Sisa Sándorné előadása volt rám.

Mindketten komplex, játékokkal történő fejlesztéssel, tanítással kapcsolatos titkokba adtak betekintést.

Valamint sok-sok saját fejlesztésű játékkal örvendeztettek meg a főiskolás hallgatók is (Farmosi Krisztina, György Erika, Lászlóffy Orsolya, Radnai Edit és Vincze Ágnes).

Ezért gondoltam, hogy összegyűjtök, bemutatok pár játékot, amit a mindennapi tanítás során használok.

Ezeket a játékokat szervesen beépítem a tanórákba, nem valami „különleges” dologként, óra végi pár perces játékként vagy „jutalomként” jelenik meg, hanem természetesen illeszkednek a tanóra menetébe.

Tapasztalataim szerint nagyon szeretik ezeket a gyerekek, szívesen készítik el a feladatokat, vesznek részt a játékban. És az ilyen típusú feladatokból többet oldanak meg, mint a monoton, kizárólag feladatlapot igénylő, mechanikus számolásból.

A játékok közül néhány saját találmány, néhányat adaptáltam az általam optimálisnak véltre, néhányat változtatás nélkül használok.

A játékok bemutatását az általános iskola 1. osztályának előkészítő szakaszában használtakkal kezdem.

Csipesz

Minden tanuló előtt egy kosárban 10 db különböző színű ruhacsipesz van. A csipeszekre 1-10-ig pöttyöket rajzoltam. Feladat: - kivenni azt a csipeszt a kosárból, amelyiken annyi pötty van, ahányat tapsoltam/toppantottam/fújtam a furulyába/ráztam a csörgőt stb. – minden számnál más hangzást hallanak.

(Fontosnak tartom, hogy minél változatosabb inger érje őket.)

Kiveszik, majd megkérdem tőlük:

- mennyit tapsoltam, hány pötty van a csipeszen?
- milyen színű a csipesz?

Majd újra tapsolok vagy toppantok vagy fújok stb. Újra megnevezik a számot, a színt.

Miután a csipeszek előttük vannak, a következő feladat növekvő (majd kellő gyakorlás után csökkenő) sorrendbe felcsíptetik a csipeszeket a szék hátuljára kötött madzagra.

Itt gyakori hiba, hogy jobbról-balra készítik el a sort, valamint van olyan tanuló, akinek nem elég fejlett a finommotorikus mozgása és nehezen csipeszel a madzagra.



Sorminta

Mindenki előtt a padon van hurkapálca (az egyik vége „lezárva” egy gyurmagolyóval) és egy tál, melyben 1,5 cm-es - különböző színű – szívószálak vannak.

Feladat: a táblán látható sormintát kell lemásolni, úgy, hogy a megfelelő szívószálakat a megfelelő sorrendben ráfűzik a hurkapálcára.



Az alábbi játékokat, feladatokat az előkészítő szakasz után szoktuk használni.

Korong szívószállal

Minden tanuló előtt van egy tál, amelyben korongok vannak, és mindenki kap egy szívószálat. A szívószálat a szájukhoz veszik, és a szívószállal veszik ki a tálból a korongot és teszik az asztalra.

Feladat:

- Vegyél ki annyi korongot, ahányat tapsolok/sípolok/ toppantok stb.
(Később, ha már a műveleteknél tartunk:)
- Tedd ki a korongokkal a következő műveletet: $2+1/9-3$ stb. (10-es számkörben)

Nagy koncentrációt igénylő feladat, rendkívül népszerű a gyerekek körében.

Több-kevesebb

Feladat: felmutatok egy számkártyát. Megnevezzük közösen a számot.

Ha ettől a számtól kisebb, amit mondok, legyél törpe és guggolj le! Ha nagyobb, akkor legyél óriás!

Ennek a játéknak a következő lépése, a

Mennyivel több – mennyivel kevesebb?

Feladat: felmutatok egy számkártyát. (Nem nevezzük meg közösen a számot.)

Tapsolj/ugorj/toppants/sikíts/csettints stb. 3-mal kevesebbet/2-vel többet/8-cal többet!
(stb.)

Ezt a játékot tízes számkörben szoktuk játszani.

Páros-páratlan

Minden tanulónál van egy tárcsa, egyik oldala kék, másik piros.

Feladat: - Mondok egy számot, ha páros, akkor 3-ra emeld fel a tárcsát és mutasd a piros felét, ha páratlan, akkor a kéket!

Később már nem mondom a számot, csak felmutatom a számkártyát. (Nem hangzik el a számjegy.)

Ha már a műveleteknél tartunk a tananyagban, akkor először 5-ös, majd 10-es számkörben műveletet mondok (pl. $4+2$) és fejszámolás után – a hangosan ki nem mondott eredményről - állapítják meg a tanulók, hogy páros ill. páratlan.

(Természetesen az ellenőrzésnél elhangzik az eredmény.)

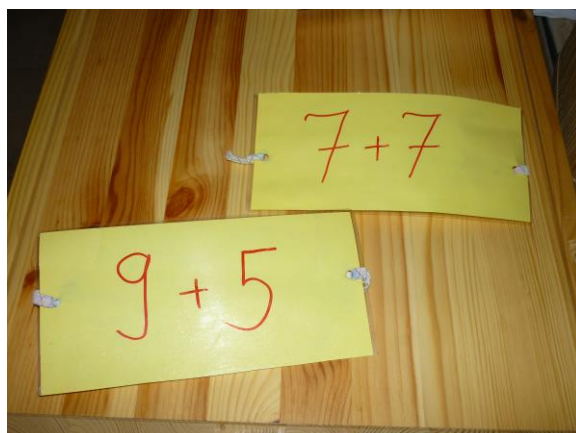
Keresd a párját!

Minden gyerek kap egy fejpántot, amin egy művelet szerepel. (Megnézik, a saját fejpántjukat.) Ezután a fejükre veszik,, majd sétálni kezdenek a tanteremben és megkeresik a saját párjukat.

A párja mindenkinek az, akinek a fejpántján lévő művelet végeredménye megegyezik a saját fejpántján lévő művelet végeredményével. (Pl. $9-3 = 5+1$)

Nagyon kedvelik ezt a játékot, természetesen a tananyagnak megfelelően a felsőbb osztályokban is lehet játszani (szorzás, osztás, részekre bontás, római számok – arab megfelelőjük stb.).

(A fejpánt egy laminált színes lapból áll, amire alkoholos filccel írok. Azt acetonnal le lehet törölni, így újraírható az eszköz.)



Árverés

Minden tanuló előtt ott van a kis tábla (egy fekete színű palatábla, kb, 20X20 cm), kréta, szivacs.

(Ezeket az eszközöket – koronggal, számegyenessel, dobókockával és egyéb dolgokkal együtt – a matematika dobozban tartjuk. A dobozt a legtöbb órán használjuk, óra elején mindenki padján ott van.)

Egy tanuló kiáll a társai elé, előtte van egy játékdob és elkezdi az árverést:

- Közhírré tétetik! A *(tetszőleges dolgot mond)* eladatik! Ki az aki megveszi?

Akinek tetszik a felkínált áru, jelentkezik.

(megint a kikiáltó) - A *(a fent kikiáltott dolog)* ára: $3+6$.

A tanulók felírják az eredményt a kis táblára.

- Először! Másodszor! Harmadszor!

Ekkor mindenki felmutatja a kis táblát, a kikiáltó hangosan megmondja az eredményt.

Egy tanórán kb. 6-8 műveletet végzünk így el, egyik kedvenc játékuk. Mivel sűrűn játszunk ilyet, gyorsan, pergőn folyik.

Természetesen a tananyagnak megfelelően felsőbb (2., 3., 4.) osztályban is játszhatjuk.

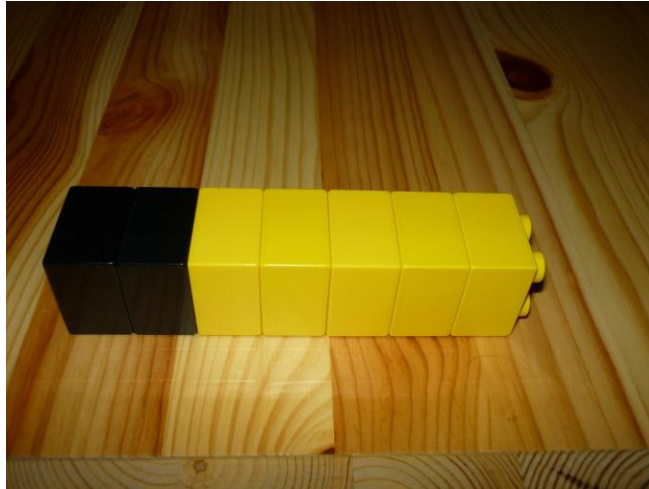
Ugyanúgy szorzás, osztás, bennfoglalás, római számok stb., ahogy a Keresd a párját! játékot.

Kockákkal

A népszerű duplo kockákkal játszuk,, 10-es számkörben.

Mindenki előtt van egy tál, duplo kockákkal.

Feladat: - Tedd ki a következő műveletet a kockákkal! ($2+5$, $7+3$, $1+4$ stb .)



- Bontsd fel a 10-es számot legalább 4 (6,7 stb.) féle módon, majd írd le a füzetedbe a bontást!



Nagyon fontosnak tartom, hogy változatosan, jó hangulatban teljenek az órák. Ezek a játékok biztosítják ezt.

A matematikai készség mellett számos dolgot is fejlesztenek (finom motorika, koncentráció stb.).

A játékok feladatmegoldásra ösztönöznek, középpontba az önálló munka kerül. Fejlesztő és hangulatfokozó hatásuk vitathatatlan.