

Intermodalitás

„Tűz, víz, repülő”

Fejlesztendő területek: észlelés-mozgás összehangolása, szenzomotoros koordináció, vesztibuláris, szenzoros ingerek, figyelem, gyors reagálóképesség

Eszközsükséglet: székek

Előkészület: Tágas körben ülünk, mindenki egy széken. Megbeszéljük mi a három vezényszóra a feladat.

Tűz: leguggolunk a saját székünk elé.

Víz: leülünk a székünkre felhúzott lábakkal.

Repülő: lehasalunk a székünk alá.

A gyakorlat leírása: A gyerekek szaladgálnak. A játékvezető bekiabál egy-egy parancsszót, s nekik a megbeszéltek szerint kell engedelmessé válniuk. Amikor a játékvezető azt kiáltja: Tűz!, akkor le kell guggolniuk, hogy megmelegedjenek a tűznél. Amikor azt kiáltja: Víz!, akkor valahová fel kell mászniuk, hogy ne legyenek vizesek az árvízben. Ha azt kiáltja: Repülő!, akkor le kell hasalniuk a földre, mert alacsonyan száll egy repülő.

Aki téveszt, az vezeti tovább a játékot, vagy kiesik, vagy zálogot ad.

Amikor a három parancsszóra begyakoroltuk a mozgásokat, lehet bővíteni a vezényszavakat. Nem kell székekkel játszani, lehet szaladgálós feladatokat is adni, ha kertben játszunk. Pl.: kerítéshez futunk, felmászunk valahová, lehasalunk, leguggolunk, odafutunk egy fához, ugrándozunk...

(Felhasznált források: https://raabe.hu/download/HU-Practical_ideas.pdf

https://www.zsurjatekok.hu/talalati_lista/jatekok/jatekok/tuz_viz_repulo)



SLAMMERS társasjáték

Figyelj a hangokra és csapj le a hangnak megfelelő kártyára!

Egy kis szerkezet sokféle hangot ad. Békabrekegést, lónyerítést, hárfa, fűrészelés, síp hangját, stb.

A hangok hallatán gyorsan rá kell csapni a hangnak megfelelő kártyára. A hangok minden alkalommal másféle sorrendben érkeznek.

A játék tartalmaz 52 db kártyát, 4 db kis műanyag kalapácsot és egy hangot adó, elemmel működő kis készüléket.

A játék fejleszti az auditív (hallási) és a vizuális (képi) észlelést, figyelmet, koncentrációt, gyorsaságot.

A hallásészlelés nehézségének következményeként a beszédészlelés is sérülhet. Az írás, olvasás alapja, hogy a gyermek a beszédhangokat meg tudja különböztetni. Ha ez nem sikerül, akkor nem tudja, hogy melyik hangot melyik betűvel azonosítsa.

