

A memória fejlesztéséhez 5 játékot ajánlunk. Az első két játék eszköz nélkül is remek lehetőséget nyújt a memória edzésére, az asszociációs képesség fejlesztésére.

Lássuk, ki lesz az ügyesebb!

Pincérjáték

Játék leírása:

A gyerekek körbe ülnek. Egy gyereket kijelölünk, a kör közepére áll, Ő lesz a pincér. Feladata a rendelés felvétele, a rendelt ételek megjegyzése és visszamondása. Megegyezés szerint mindenki mond két vagy három fogásos ebédet, menüsört, amit el szeretne fogyasztani. A játékosok versenyt is rendezhetnek, „ki a legjobb pincér közülük”? A játékot nehezíthetjük a fogások számának növelésével.

Játékosok száma: minimum 2 személy, de érdekesebb, ha többen játsszák.

Eszközhasználatot nem igényel.

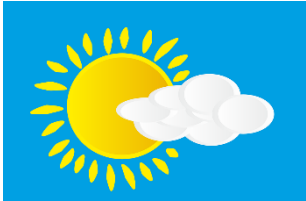
A játék több terület fejlesztését célozza: figyelemkoncentráció, irányított, megosztott figyelem, memória, kreativitás, szókincsfejlesztés, szerialitás, kifejezőkészség stb.



Asszociációs szőlánc

fejlesztendő terület: hallás utáni emlékezet, sorrendtartás

A szavak jelentésbeli kapcsolata alapján egyre hosszabb szőláncot alkotunk. Mindig egy-egy elemmel bővül a lánc, amit az első szótól kezdve kell elmondani.



Nekem a napról a meleg jut az eszembe.



Nekem a napról a meleg,

a melegről a tűz jut az eszembe.



Nekem a napról a meleg, a melegről a tűz, a tűzről a sütés jut az eszembe...



Folytassuk kedvünk szerint,

legközelebb pedig indítsuk az asszociációs játékot egy másik szóval!

Boszorkánykonyha -társasjáték

Fejleszti:

-vizuális memóriát- E képességnek az olvasás és az írás területén van kiemelkedő szerepe. A vizuális emlékezet segítségével egyidőben többféle képi információt is meg tudunk őrizni. A színek előzetes megtekintése és megjegyzése vezethet a gombák begyűjtéséhez.

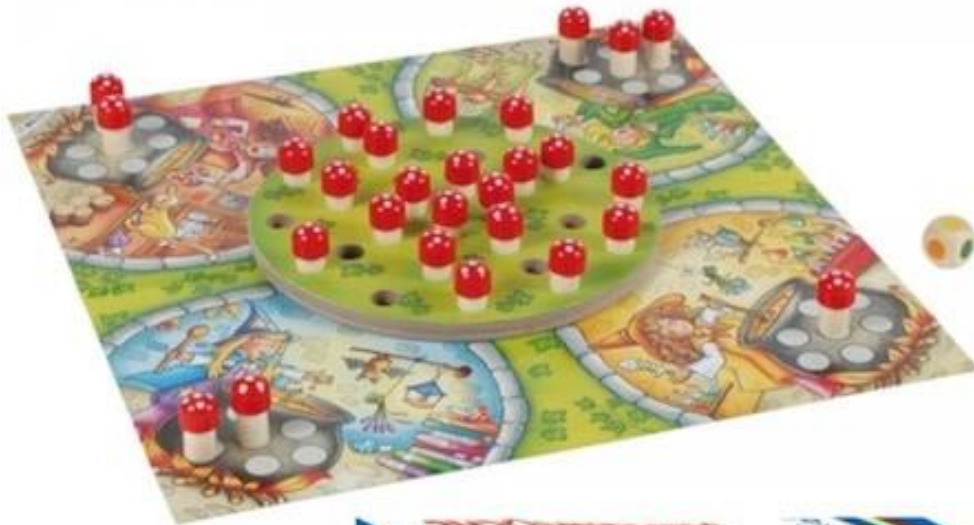
-koncentrációt- a figyelem összpontosításának képessége alapvetően meghatározza, mennyire sikeres valaki a tanulásban. Figyelem összpontosítása a színek megtalálásához.

-színek ismeretét- segíti a színek pontos felismerést, azok használatát.

4 éves kortól játszható maximum 4 játékosal

A játék menete:

A játék célja, hogy minden boszorkány megtöltse saját üstjét gombákkal, de csak azt a gombát veheti el, amelyet előtte szín dobókockával kidobott. Az ügyesebbek a forgatótáblát is használhatják.



SAGALAND társasjáték

Szerezz meg minél több fát és a hozzá tartozó kártyát!

A játéktáblára felrakjuk a kis műanyag fákat, amik alatt „mesekincsek” vannak. Törpék sapkája, Hamupipőke cipője, Csipke Rózsika orsója, király koronája, farkas, stb. A játékhoz tartozó kártyákat lefelé fordítva a táblára helyezzük és a legfelső lapot megfordítjuk. A kártyán lévő „mesekincset” kell a fák alatt megtalálni. Két dobókockával dobunk, melyeknek összegét, különbségét lehet lépni bármilyen irányba. A cél, hogy minél több fánál megálljunk. Aki a fa helyére lép (világoskék mező), megnézheti a fa alatti kincset. Ha nem a keresett kincs, akkor is célszerű megjegyeznie mi van a fa alatt, mert a következő kártyán lehet, hogy azt a kincset kell keresni. Aki megtalálta a keresett kincset, elveszi a kártyát és a fát, ezután egy új kártyát fordítunk felfelé.

Az lesz a győztes, aki a legtöbb mesekártyát és a hozzátartozó fát megszerzi.

A játék tartalmaz: 1 db játéktáblát, 13 db mesekártyát, 13 db műanyag fácskát, 4 db bábut és 2 db dobókockát.

A játék fejleszti a vizuális (képi) emlékezetet, figyelmet, megfigyelőképességet, logikát, stratégiát, számolási készséget.

Az írás, olvasás, számolás elsajátítása során számos képi információt kell figyelni és megjegyezni, ezért nagyon fontos ennek a területnek a megfelelő fejlettsége.



Twister játék

fejlesztendő terület: vizuális emlékezet, sorrendtartási képesség

eszköz: TWISTER játék, papírcsíkok színes pöttyökkel

A papírcsíkokra kék, zöld, sárga, piros színű pöttyöket ragasztunk vagy rajzolunk különböző variációkban. Így lesznek 4 és 5 pöttyös papírcsíkjaink.

feladatleírás: A gyerek húz egy papírcsíkot, amin 4 pötty van. Memorizálja a pöttyök sorrendjét. Legjobb, ha a papírcsíkot tartva a színeket hangosan kimondva lelépi a színsort párszor. Ezáltal megjegyzi a színsort. A papírcsíkot odaadja a felnőttnek, majd a kártyán megadott sorrendben lelépi a színeket. Nehezítésként fordított sorrendben is megteheti ugyanezt.

javaslat: Hasznos, ha a lépegetés előtt kérdezzük valamit a gyerektől, hogy egy pillanatra eltereljük a figyelmét a színsorról. Így a késleltetett cselekvés valódi emlékezeti teljesítményen alapszik majd.

Pl.: Sorold fel a hét napjait/ az évszakokat! Mi a címed? Mikor van a születésnapod?

