



# Számoló

Matematikai játékok (nagycsoport)

Dudásné Nagy Boglárka 2020. március 23.

## Figyeld a számot!

Könnyebb változat: mondunk egy számot és a gyerekeknek ugyanannyi játékot, vagy bármilyen tárgyat kell keresniük a szobában. Nehezíthetjük fokozatosan a feladatot, ha megmondjuk a keresett tárgyak egyéb tulajdonságát: legyen piros, legyen kerek stb.

Nehezebb változat: nem mondjuk a számot, hanem tapsolunk, dobbantunk, bólintunk, koppantunk... valamennyit és ennek megfelelően kell keresgélni a dolgokat, vagy akár valamilyen más mozgást végezni, amely ugyanannyit ér.

## Melyikből van... 1,2,3?









Az előző játék fordítottja, amikor egy nagy kupac különféle kockát, gombot, kupakot... stb. teszünk az asztalra és megpróbáljuk megkeresni, melyik fajtából, színből, formából látunk csak egyet, kettőt, hármat...

Itt egy nyomtatható játékot is talál számolgotáshoz – itt az "ugyanannyi" fogalma nyer értelmet:

[https://lh5.googleusercontent.com/kPbRnj04hpBsi\\_AOBAGl46DIIdslx6\\_kK6Mx40Y6PoeGw-](https://lh5.googleusercontent.com/kPbRnj04hpBsi_AOBAGl46DIIdslx6_kK6Mx40Y6PoeGw-)

[gKICYN\\_QPhl6\\_kxy\\_UCpP4hmHSnX\\_XydeYjgHtSf32LuBQKOYbzQW4gzVQvxMQHbAPS0O62WHO87w](https://lh5.googleusercontent.com/kPbRnj04hpBsi_AOBAGl46DIIdslx6_kK6Mx40Y6PoeGw-gKICYN_QPhl6_kxy_UCpP4hmHSnX_XydeYjgHtSf32LuBQKOYbzQW4gzVQvxMQHbAPS0O62WHO87w)

Mennyi ábra van a keretben? Karikázd be a megfelelő számú pöttyöt! Ha nyomtatás után lamináld és filccel dolgoztok rá, az letörölhető róla, így újra felhasználható!

|   |   |
|---|---|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |



# Számoló

Egy idő után a gyerekek már ránézésre megmondják, hogy például mennyi pötty van a dobókocka oldalain. Ekkor mondjuk, hogy összkép alapján felismerik a számokat. Ennek gyakorlására bármely dobókockás játék alkalmas.

Jó játék a növekvő, csökkenő számsorozatok létrehozása, ezt is sokféle módon tehetjük meg:  
**Építs lépcsőt!**

Bármilyen építkezős játék során javasolhatjuk, hogy építsünk lépcsőt, vagy mindig egy kockával magasabb tornyot. Ezzel azt tapasztalják meg a gyerekek, hogy “mindig lehet eggyel több... vagy eggyel kevesebb” az építőelemekből. Ezzel párhuzamosan pedig mindig magasabb, vagy alacsonyabb lesz a torony. A fentebb leírt “Figyeld a számot!” Játékot ekkor már úgy is játszhatjuk, hogy az adott számnál eggyel többet kell ugrani, dobantani, bólintani... stb.

Ezt a tudást bármilyen hétköznapi tevékenységgel összeköthetitek – akár a szilvamagozással is. [Olvasd erről itt!](#)



## Hányadik a sorban?

Ha a fenti tudás már könnyedén megy, akkor a sorszámnevek sem fognak gondot okozni. Természetesen ezt is gyakorolhatjátok játékos formában – akár egy otthon is könnyen elkészíthető játékkal. Erre találsz egy példát [ebben a bejegyzésben](#).



A fenti ismereteken kívül még nagyon sok minden tartozik a matematika témakörébe, például a méregetés (ezen belül is a hosszúság, űrtartalom, tömeg mérés), a mennyiségek bontása és pótlása, vagy a geometriai formák megismerése. Az oviban ezeket is hasonlóan játékos formában gyakoroljuk – és ha otthon is teret adtok ennek, nagyban segítitek az ilyen irányú gondolkodás fejlődését.



# Számoló

Szerző: Anita | [Játékötletek](#), [Matematika](#) | [Nincsenek hozzászólások](#)

A hétköznapi életben gyakran előkerülnek olyan helyzetek, amikor összehasonlítunk dolgokat: tárgyakat, embereket, növényeket, járműveket stb. és megpróbáljuk kitalálni, melyik a magasabb, hosszabb, szélesebb, vastagabb, vagy éppen gyorsabb. Mindezeket a mérés segítségével tudjuk megállapítani. Játék közben is sok-sok alkalom adódik ennek gyakorlására, ráadásul jó szórakozás is egyben. Méregetős játékok óvodásoknak.

## Hosszúság mérése

Játék közben a gyerekek sokszor alkotnak olyan dolgokat, amelyek szinte kínálják a hosszúság mérés lehetőségét. Ilyenkor megismerhetik a "hosszabb", "rövidebb", "ugyanolyan hosszú" fogalmakat és kézzel foghatóan tapasztalhatják meg, hogy ezek mit is jelentenek. Például:

Gyöngyöt fűzünk és összemérjük, kié a hosszabb nyaklánc.

A mozdonyhoz kocsikat kapcsolunk és megnézzük, melyik vonat lett a hosszabb. Ebben az esetben meg is számolhatjuk, hogy melyik mozdony hány kocsit húz.

Alagutakat építünk székekből. Vajon melyik a hosszabb? Ezt úgy is el tudjuk dönteni, hogy megfigyeljük, melyiken tart hosszabb ideig átmászni.

Megfigyeljük egymást: kinek hosszabb a haja?

## Játékok hosszúság méréshez

Játszhatunk kimondottan olyan játékokat, amelyeknél a cél a hosszúság mérése.

Egy adott vonaltól kezdve lépünk, vagy ugrunk egyet, majd fonállal lemérjük, ki milyen messzire ugrott. Guríthatunk így kisautót is, vagy ugrathatunk egy papírból hajtogatott ugráló békát.



Bármilyen bútor, szőnyeg, pad stb. hosszúságát lemérhetjük "tyúklépéssel", azaz a lábfejünket mindig egymás elé helyezve, lépegetve. A földre fekvő gyerekek egymást is lemérhetik ezzel a módszerrel. Használhatnak a méréshez bármilyen más eszközt, játékot:



# Számoló



Kéz- és lábnyomainkat körberajzolva egy lapon lemérhetjük a hosszúságukat Lego kockákkal... vagy akár vonalzóval is megpróbálhatjuk, ha a gyerekek már felismerik a számjegyeket.

## Játékok szélesség méréshez

A szélesség hasonlít a hosszúsághoz, csak az iránya más. Játékok, amelyek segítségével tapasztalatot szerezhetnek a gyerekek a szélességről:

- Garázst építünk az autónak. A garázst olyan szélesre kell építeni, hogy az autó beférjen. Ha nem fér be, szélesebb garázsra van szükség.
- Séta közben megtapasztaljuk, hogy a keskeny járdán nem férünk el ketten egymás mellett. A széles járdán akár ketten-hárman is mehetünk egymás mellett.
- Megmérjük egy fonallal, vagy krétával csíkot húzva, hogy ki milyen széles terpeszbe tud állni.

## Magasság mérése

A magasság tulajdonképpen a függőleges irányú hosszúságot jelenti, és játék közben szintén gyakran előkerülhet az ilyen irányú méregetés. Ilyenkor használhatjuk a “magasabb”, “alacsonyabb”, “ugyanolyan magas/alacsony” kifejezéseket.

- Tornyt építünk kockákból és megfigyeljük, melyik a magasabb. Ha ugyanakkora kockákból épült mindegyik torony, meg is számolhatjuk, hány darab kocka alkot egy-egy tornyt.
- Amikor memóriajátékot játszunk, gyakran alkalmazzuk a játék végén a mérés módszerét. Mindenki egymásra helyezi az általa talált párokat és akinél a legmagasabb lett a kártyatorony, az a győztes (vastagabb fajta kártyák esetén alkalmazható).
- A gyerekek gyakran mérik össze magasságukat egymás mellé, vagy egymásnak háttal állva.

## Játékok magasság méréshez

Keressünk különböző tárgyakat, amelyek magasságát szeretnénk megmérni. Építsünk ugyanolyan magas tornyt építő kockákból, mint a tárgy. Minél magasabb egy tárgy, annál több kockát kell felhasználnunk a toronyhoz.



# Számoló



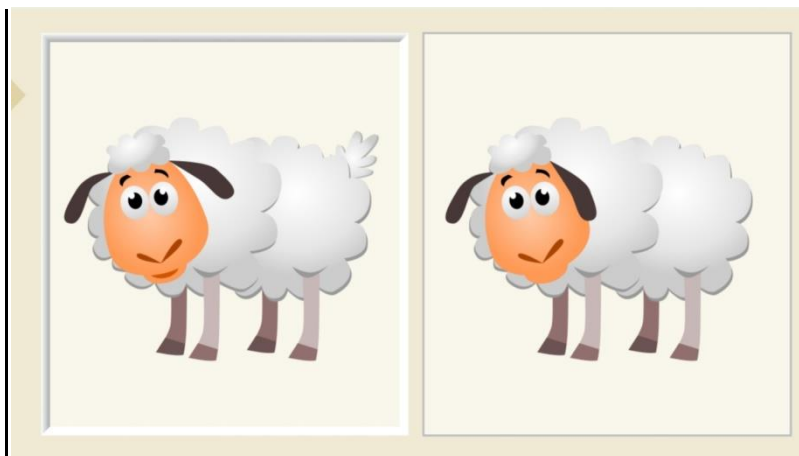
Építhettek egy kis várost magatoknak és összehasonlíthatjátok a doboz-házak magasságát!



## Figyelemfejlesztés

Vizuális figyelem:

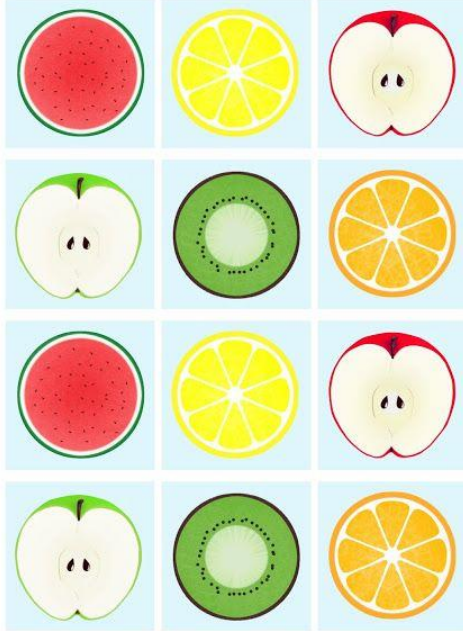
Mi változott?



Keresd a párját! (pl. memóriakártyákkal)



# Számoló



Kereskedelmi forgalomba nem hozható.

© 2016 ÖTLETBUBORÉK



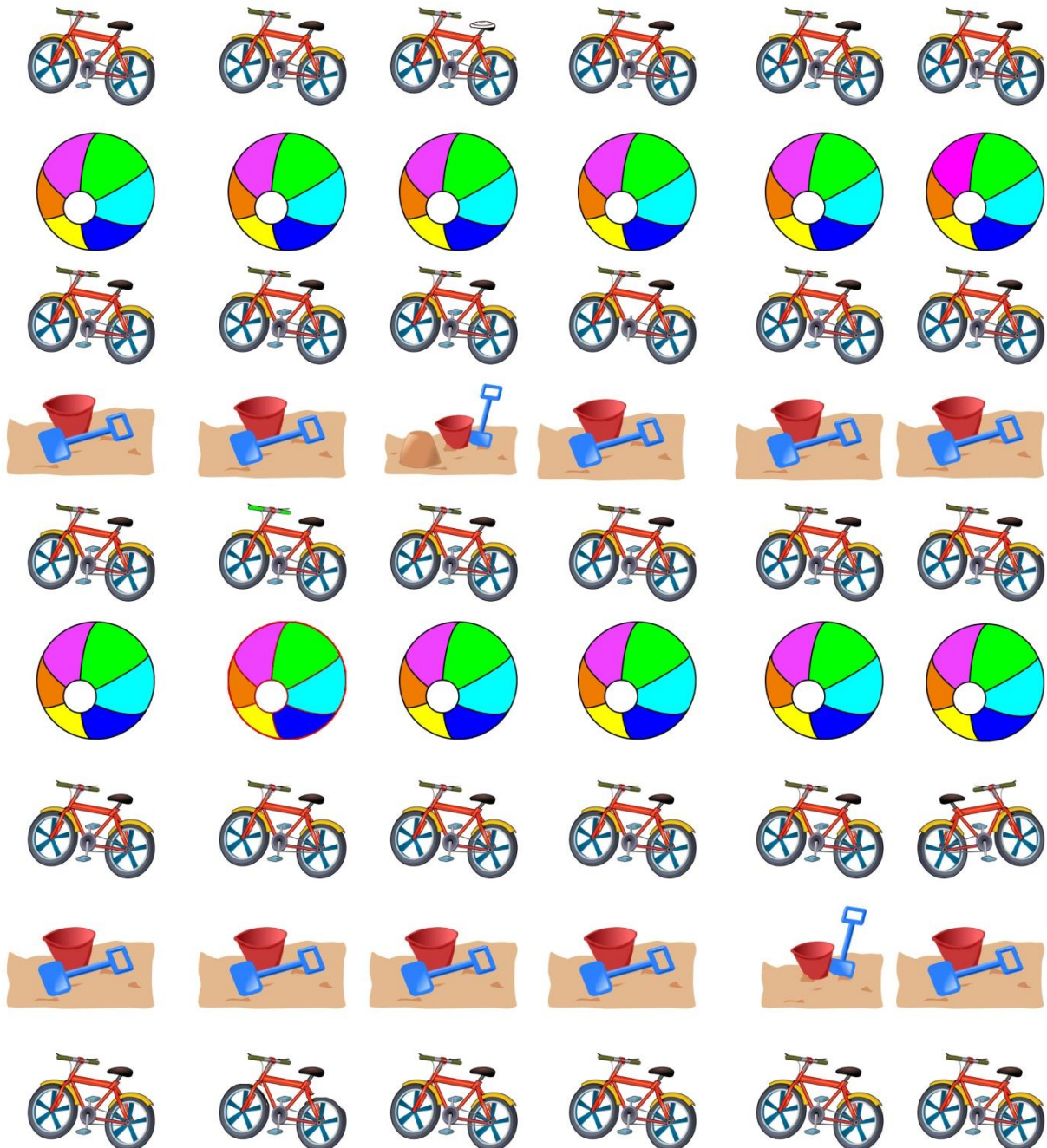
# *Számoló*

Kakukktojás játékok



# Számoló

**KERESD MINDEN SORBAN A  
KAKUKKTOJÁST!**







# *Számoló*

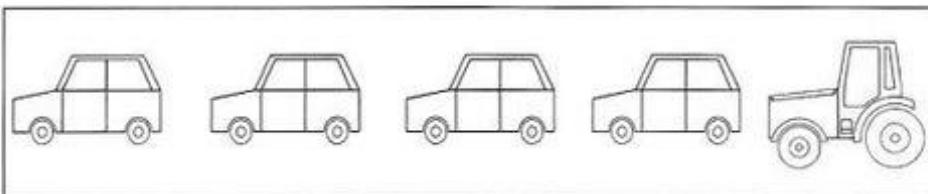
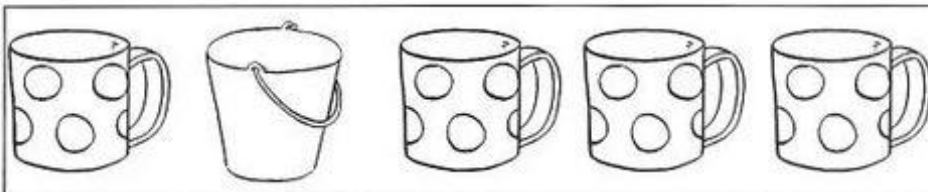
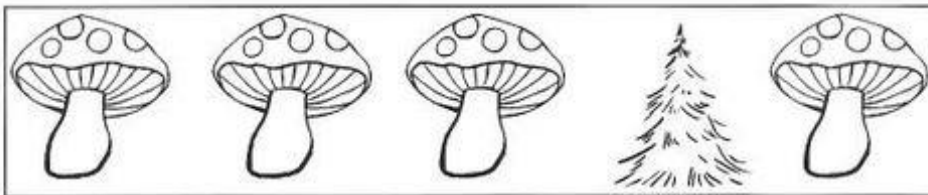
Melyik nem illik a sorba?



# Számoló



Minden sorban színezd ki azt a képet,  
amelyik nem olyan, mint a többi!





# Számoló

Keresd az egyformákat!

|  |   |  |
|--|---|--|
|  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p>   |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p>   |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p>   |
|  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p>  |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p>  |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p>  |
|  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p> |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p> |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p> |
|  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p> |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p> |  <p><small>JógiGyűjtő<br/>ajándék, tanulási segédanyagok és mások</small></p> |



# Számoló

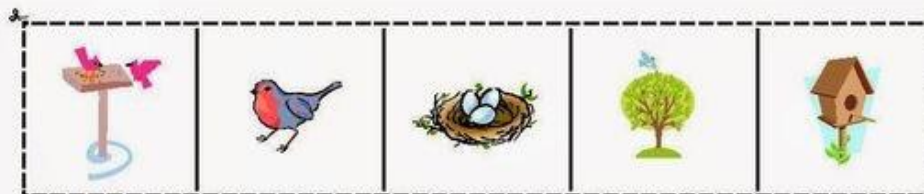
Melyik a következő



# Számoló

Melyik a következő?

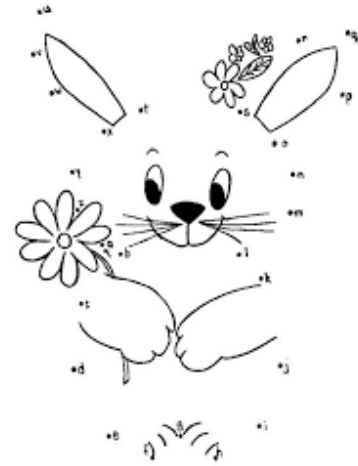
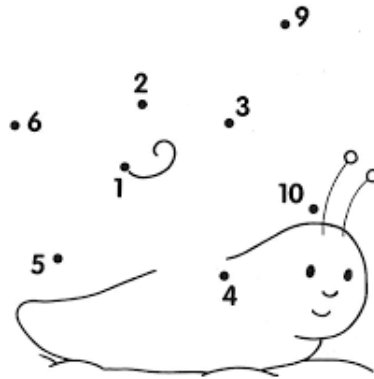
|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |



Pontok összekötése



# Számoló



Építs ugyanilyet (pl. pálcikából, kockából stb.)

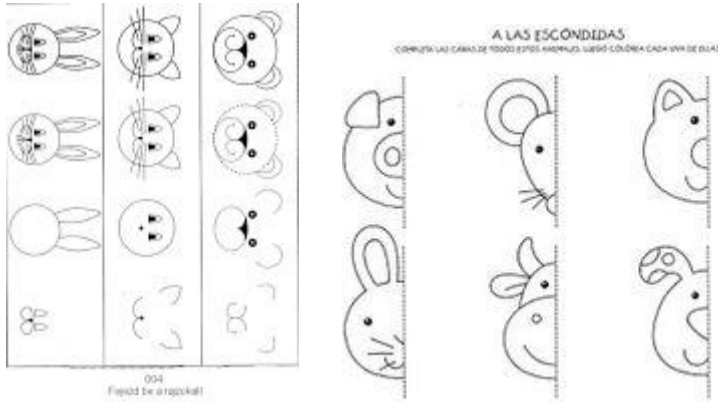
Labirintus játék: térben papíron, mágnessel



*Tréfás képek  
Nagy képen kis részlet megtalálása  
Képek átmásolása*



# Számoló



*Felvillantott képek, információk megfigyelése (látótér növelése)  
Lényeges információ kiemelése szövegből, képekből  
Figyelemmegosztás fejlesztése több egyidejű információ megadásával  
Betűtáblában megadott betűk, szavak keresés*

## Auditív figyelem

*Zörejek, hangok, beszéd hallgatása  
Kiemelt inger érzékelése, jelzése: taps, koppantás stb megbeszélt jelre, szóra  
Háttérzaj készítése számítógépen, kazettán pl. (témához illő effektek, zenei aláfestés,  
ének, beszéd, állathangok, forgalom zaja stb.)*

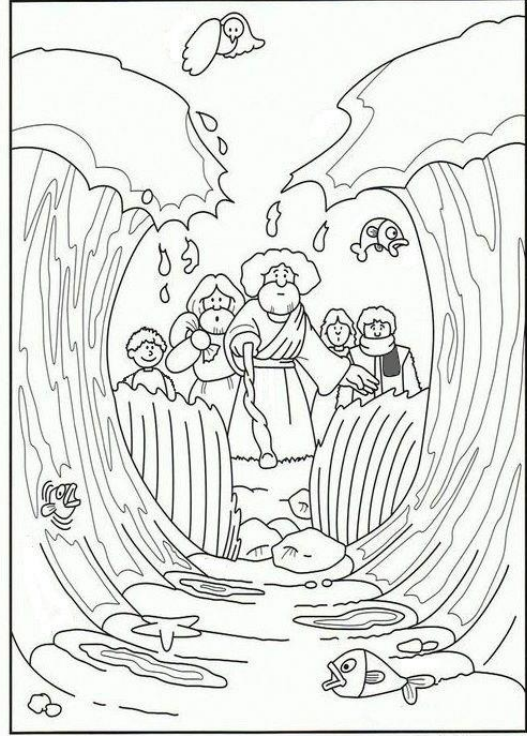
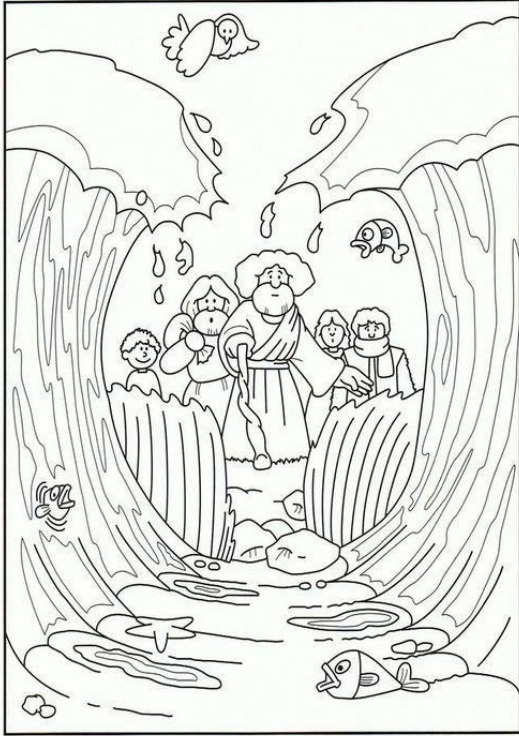
## Érzékelés, észlelés, tájékozódás

### Vizuális érzékelés, észlelés

Azonosság, különbözőség észlelése



# Számoló



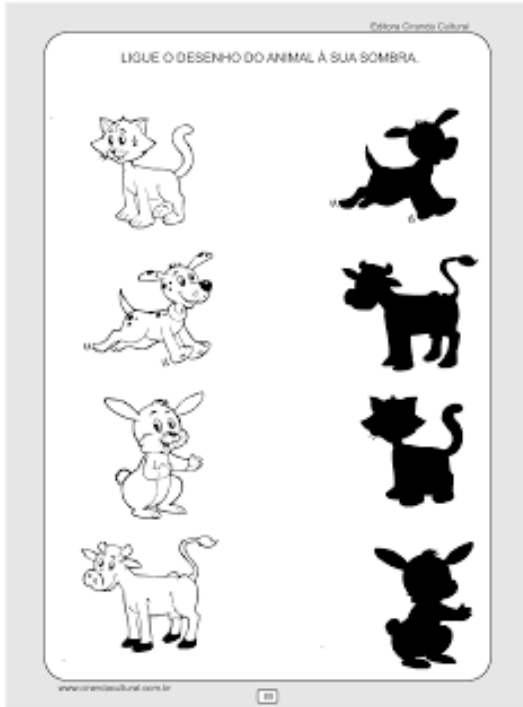
Keress meg a két kép közötti 8 különbséget!

Kösd össze/jelöld az ugyanolyat!





# Számoló



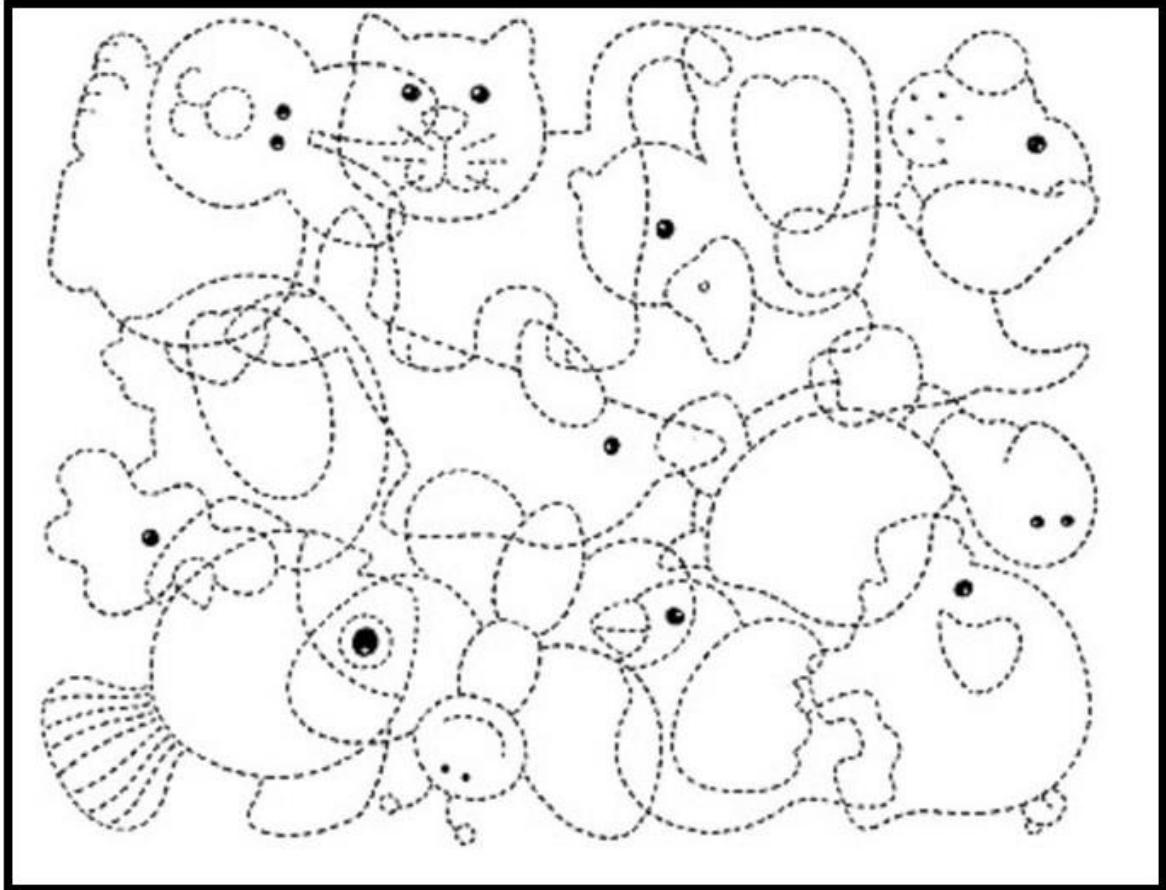
Színezd az egyformát egyforma színűre!

Alakállandóság (azonos formák különböző méretben, helyzetben)

Alak-háttér megkülönböztetése (mi bújt el?)



# Számoló



*Szemfixációs gyakorlatok pl. elemlámpa fényének követése, mozgás, képek követése  
Reprodukciós gyakorlatok térben, síkban  
Rész-egész pl. kép, rajz kiegészítése, mozaik játékok, puzzle*



# Számoló



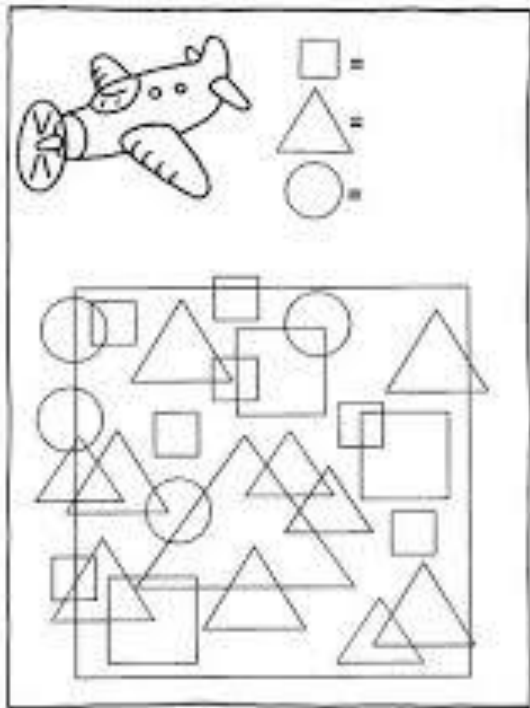
*Gestalt-látás (egységben látás) pl. formák, betűk, szavak, számok, képek kiegészítése  
egésszé*

*Alakkonstancia, alak- és formaállandóság: betűk, számok, ábrák felismerés elforgatva,  
egymásra rajzolva, változó helyzetekben*

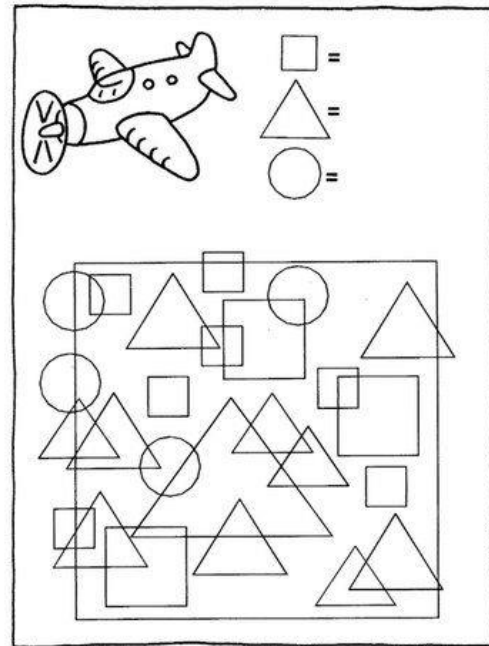


# Számoló

Сосчитай, сколько на рисунке квадратов, треугольников и кругов, и запиши их количество.



Сосчитай, сколько на рисунке квадратов, треугольников и кругов, и запиши их количество.



Vizuális ritmus követése, utánzása, folytatása  
Változás megfigyelése: hiányok pótlása minta alapján

## Auditív észlelés

Légzésgyakorlat hangutánzással egybekötve

Hangutánzás (állatok, járművek, zörejek)

Magánhangzók képzése hallás alapján

Ritmus visszatapsolása, kopogása

Suttogó gyakorlatok

Hangfelismerés, hangdifferenciálás (zöngés-zöngétlen, zörej, hangszerek, hangok, hangos-halk, magas-mély, gyors-lassú, rövid-hosszú)

Akusztikus és diszkriminációs gyakorlatok, játékok pl. szó kiegészítése egészszé,

hang, szó, szótag kihallása felolvasott, meghallgatott szövegből

Akusztikus inger irányának észlelése

Szekvenciák követése pl. hangok, szavak, mondatok ismétlése hallás után,

hallási sorrend elismétlése, ismétlőgyakorlatok játékosan

Számfogalom kialakítása, fejlesztése auditív megerősítéssel pl. kopogás, taps, egyéb hangingerek leszámolása



# Számoló

## Taktilis észlelés

Hideg-meleg érzékeltetése

Különböző formák, tárgyak felismerése tapintás alapján

Mit rajzolok a hátadra, tenyeredbe?

*Recés anyagból kivágott formák felismerése csukott szemmel*

## Térészlelés, téri tájékozódás

*Testséma kialakítása: fő és résztestrészek, funkciójuk, saját test elhelyezése térben, tájékozódás a saját testen*

*Oldaliság kialakítása: egyik majd másik oldal, az oldalak változtatása,*

## Saját testen bal – jobb oldal differenciálása

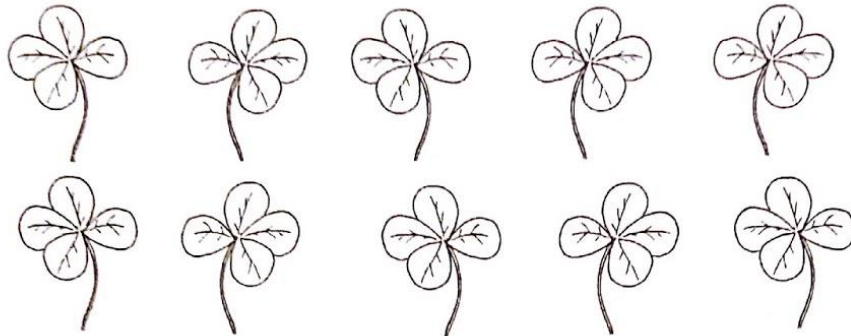




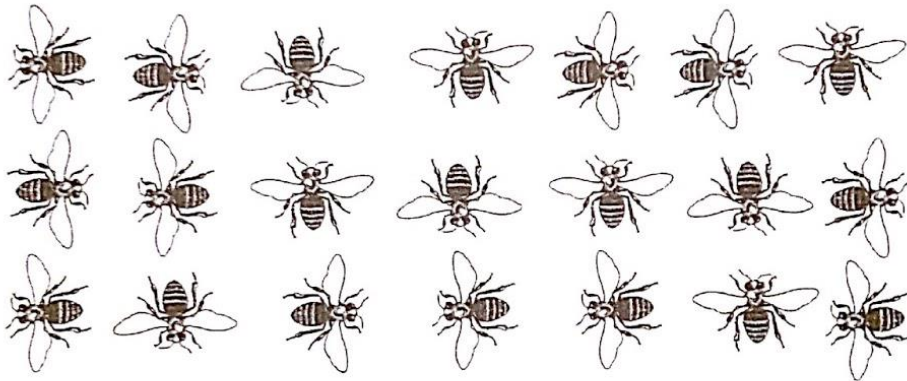
# Számoló

## JOBB

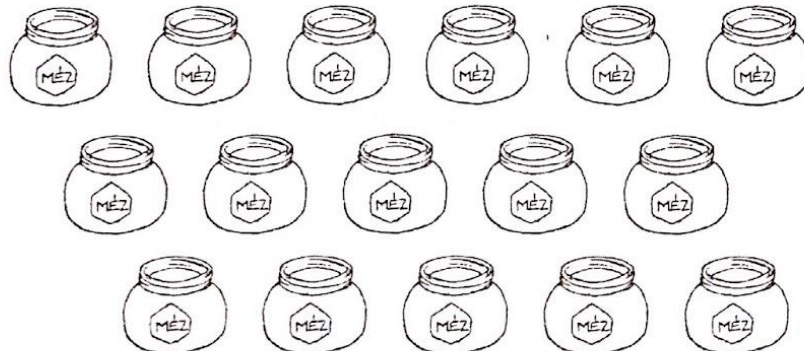
☐ Színezd ki a lóherék jobb oldali levelét!



☐ Színezd ki a jobbra repülő méhecskék szárnyát!



☐ Színezz ki ugyanannyi mézesüveget ahány méhecskét kiszíneztél!

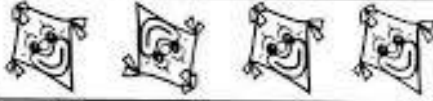
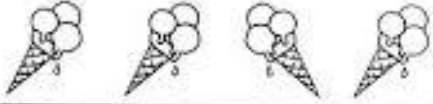




# Számoló

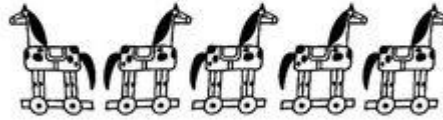
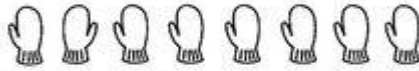
## Egyirányú

Minden sorban találj 2-3 egy olyan elemet, amelynek eltérő irányba mutat. Azt színezd ki!



Tanítási cél: A gyermek a vizuális figyelmét fejlesztve

V káždě řadě je jeden z obrázků nakreslený obráceně. Najdi, který je? Vybarvi ho.



5

oldalosság gyakorlása változó helyzetekben pl. körben  
Tájékozódás térben: viszonyfogalmak pl. tedd a kockát a szék alá stb., test moztatása megadott irányba, hármastagozódás észrevetése padon, szekrényben stb

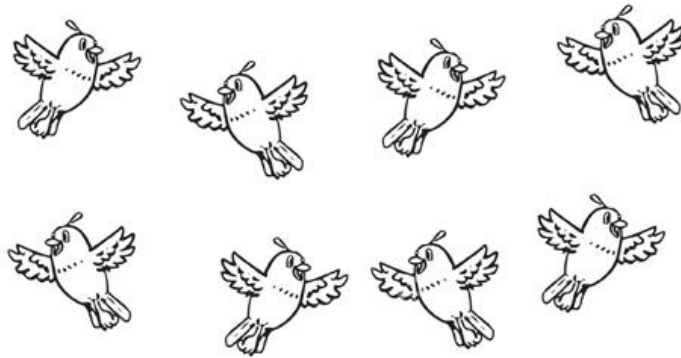


# Számoló

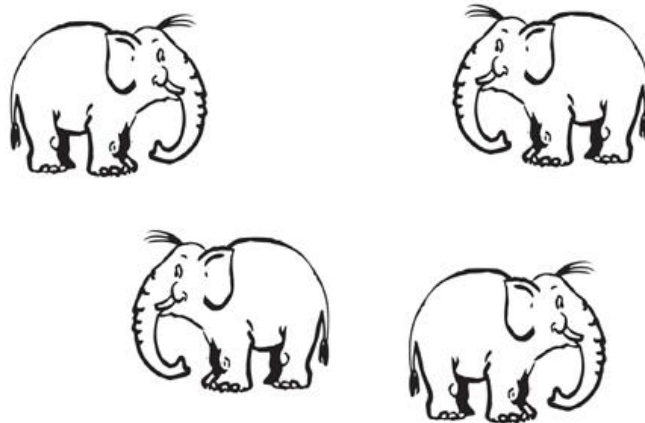


## IRÁNYOK

Színezd ki az egy irányba repülő madarakat!



Színezd ki az azonos irányba néző elefántokat!



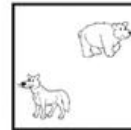
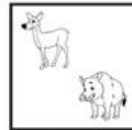
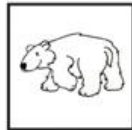




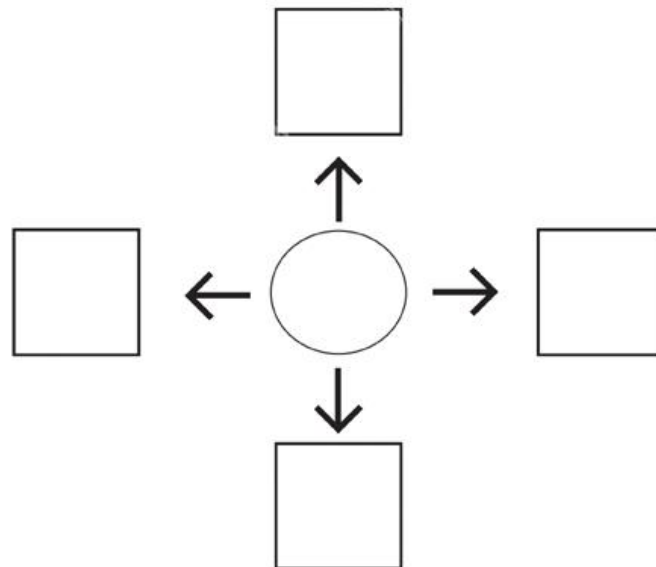
# Számoló

## IRÁNYOK

Ragaszd a következő matricákat az utasításoknak megfelelően!



1. A körtől felfelé ragaszd be a jegesmedve képét!
2. A körtől balra ragaszd be a medve és a farkas képét!
3. A körtől lefelé ragaszd be a pingvin képét!
4. A körtől jobbra ragaszd be az őz és a vaddisznó képét!



*Labirintus játék*

*Síkbeli tájékozódás*

*Vízszintes irányban: szőnyegen, homokban, asztalon, padon, füzetben, vonalközben*

*Függőleges irányban: u.a.*

Időérzékelés, tájékozódás időben

Eseménysor összeállítása (képek, mondatcsíkok)



# Számoló



Hét napjai, eseményei  
Évszakok, napszakok eseményei

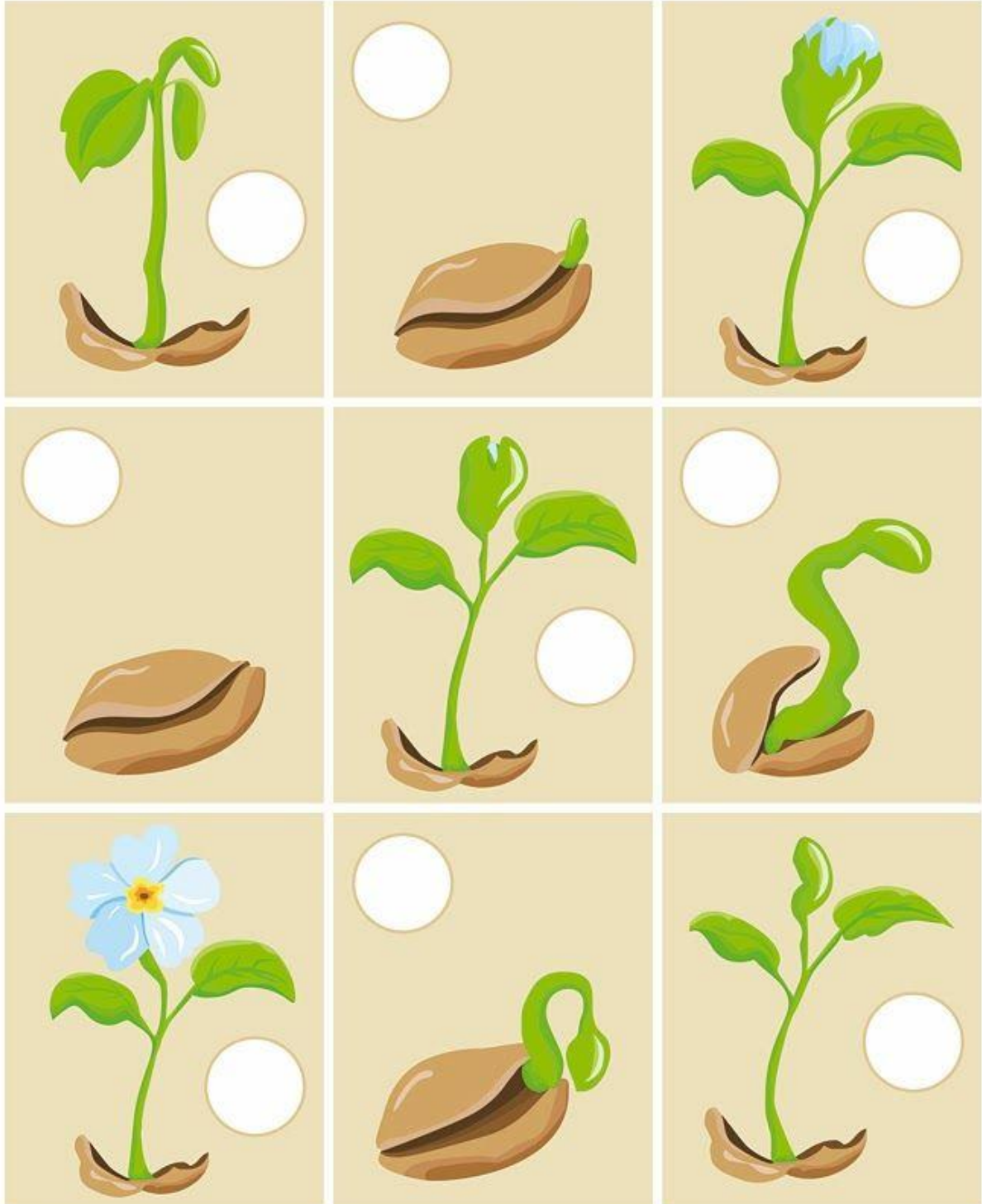


# Számoló

## Hogy fejlődik a növény?



Természetesen apránként, lépésről-lépésre. A magból először kikel egy kis csírakezdemény, ami aztán egyre nagyobb lesz, egészen addig, amíg kifejlődik belőle a kész növény. A lenti képeken egy virág kialakulásának fázisait mutatjuk be, a Te feladatod pedig az, hogy rakd időrendi sorrendbe a képeket, és írd bele a kis fehér körökbe az egyes képek sorszámait!





# Számoló

*Tájékozódás egy napon belül: napszakok, napi események, időtartam*

*Naptár használata*

*Dátumok, események időrendje, időtartama*

*Egyéni ünnepek, dátumok időrendje*

*Az eltelt idő érzékeltetése*

*Keresztcsatornák működtetése, összhang fejlesztése*

*Hang-állatképek, hívókép egyeztetése*

*Látott, betű, szó egyeztetése a hanggal*

*Hallott, tapintott tárgy egyeztetése képpel*

*Képek, események, jelek összekapcsolása*

*Mérleg-játék: az egyik serpenyőben van egy szám, tegyünk a másikba annyi számot, hogy a két oldal egyenlő legyen*

## Mozgás

### Nagymozgások

*Szabad mozgásos játékok: csúszás, kúszás, mászás, futás, ugrálás, lépcsőn járás stb.*

*Mozgásutánzó játékok álló helyzetben, mozgó helyzetben pl. állatok mozgásának utánzása, szoborjáték*

*Szabályokhoz kötött mozgásos játékok (alapmozgások)*

*Az egyensúlyozást fejlesztő játékok, gyakorlatok pl. padon, kötélen, útvonalon, guggolás, fél lábon állás, ugrálás, szökdelés*

*Koordinált mozgások fejlesztése pl. ellentétes végtagmozgás, hintázás, lépcsőn járás váltott lábbal, akadályfutás, ugrókötelezés, hullahopp karika használata*

*Mozgássorok kitalálása, ütemezése*

*Irányváltások, tempóváltások a mozgásban*

### Finommozgás

*Önkiszolgálás*

*Kézzel végzett mozgások*

*Szabadon végezhető mozgások: pl. szappan forgatása, masni kötése,*

*Gyurmázás: gömbölyítés, nyújtás, lapítás, formázás*

*Színezés különböző nyomatékkal*

*Formák, betűk, rajzok átírása*

*Pontok összekötése*

*Festés ujjal, szivaccsal, ecsettel,*

*Labirintus játék*

*Kéztorna, ujj-játékok, zongorázás, gépelés, ujjbábozás*

*Tépés, csipegetés,*

*Ollóhasználat, nyírás*

*Fűzés*



# Számoló

Játék pálcikákkal, magokkal: forma, sor kirakása, folytatása, változtatása, ragasztása,

Marokkó

Puzzle

Gyöngyfűzés

*Célba dobó játékok*

*Összerakó, építő- szerelőjátékok, makett készítése dobozokból*

*Grafikus formák másolása szabadon, vonalközbe, négyzethálóba*

Lábbal végzett mozgások:

babzsák, ceruza, tárgyak felvétele lábbal, tapsolás, rajzolás lábbal

## Szem-láb koordináció

Karikába lépés, ugrás, átlépés

Testrészek megérintése, megnevezése, mozgássor leutánzása

Előzőek csukott szemmel

Előzőek tükör előtt

Hiányzó testrészek pótlása rajzon

Testrészek és funkciójuk

## Artikulációs gyakorlatok

*beszédszervek ügyesítése játékosan,*

*ajak- és nyelvgyakorlatok pl. gyertyaláng táncoltatása, hangutánzó gyakorlatok, csoki lenyalása az ajak körül, fütty, cuppantás stb.*

## Gondolkodás

### Analízis, szintézis

Puzzle játék

Keressd a kisképet a nagyképen

Mi hiányzik a képről?

Melyek az egyformák? (tréfás rajzok, tárgyak)

*Betűhiány szavakban, mondatban*

*Betűpótlás: rövid-hosszú, zöngés-zöngétlen, j-ly stb.*

*Fölösleges betű keresése szavakban*

*Betűtáblában értelmes szavak keresése*

*Szóalkotó játék: betűkockával 6-8 betű kiválasztás, értelmes szó alkotása*

*Szótagkereső: összekevert szótagokból szókirakás. Nehezítés: fölösleges szótagok*

### Csoportosítás, osztályozás, rendszerezés

Keressd a párját! (összetartozó tárgyak, állatok és kicsinyeik)



# Számoló



Csoportosítás adott szempontok szerint (szín, forma, méret, azonosság, különbözőség)  
Csoportosítás, halmazalkotás tárgyakkal, színezéssel, *főfogalom keresése*  
Apró tárgyak válogatása, rendrakás, *főfogalom alá sorolás*  
Föld, víz levegő játék  
Szókapcsolatok gyűjtése

## Általánosítás

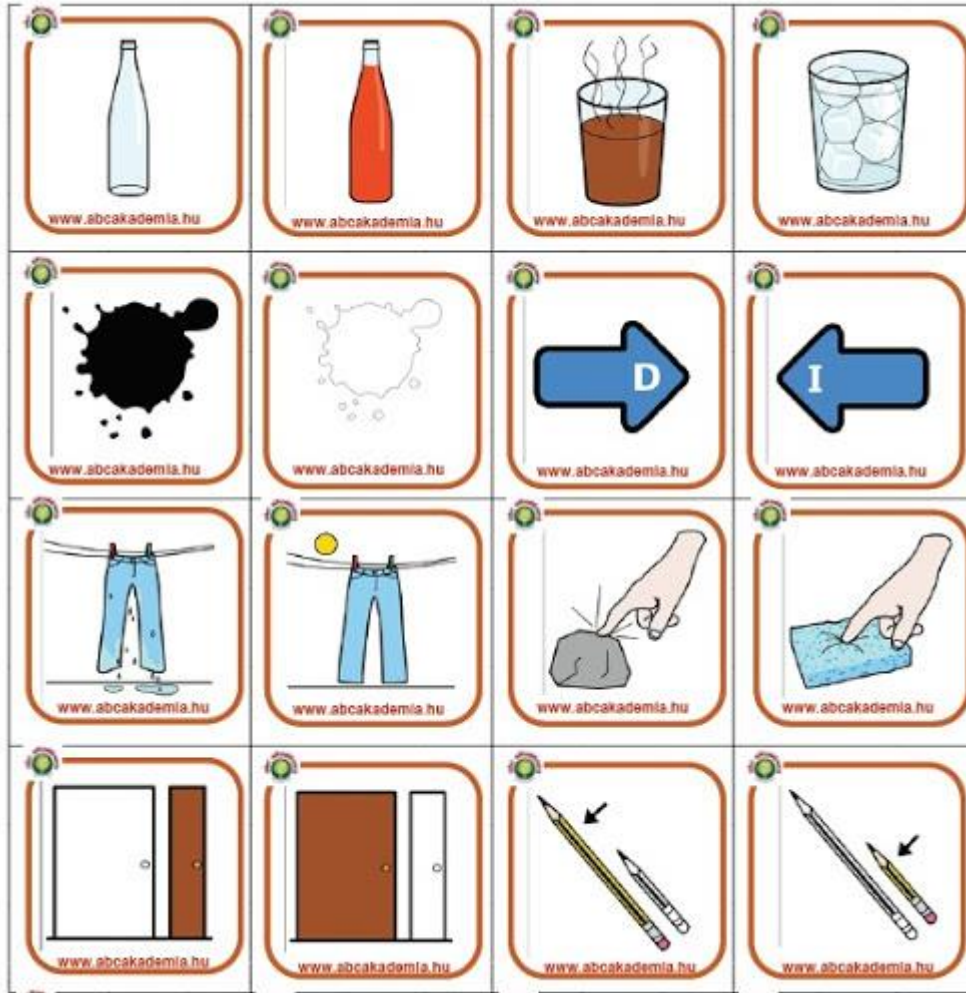
Gyűjtőfogalmak szerinti rendezés  
Gyűjtőfogalomhoz alárendelt fogalom keresése: dobókockára gyűjtőfogalmat jelentő  
képek ragasztása, gurítás, fogalom keresése  
Analógiák létrehozása

## Összehasonlítás

Mi a különbség? Mi az egyforma?  
Ellentétpárok

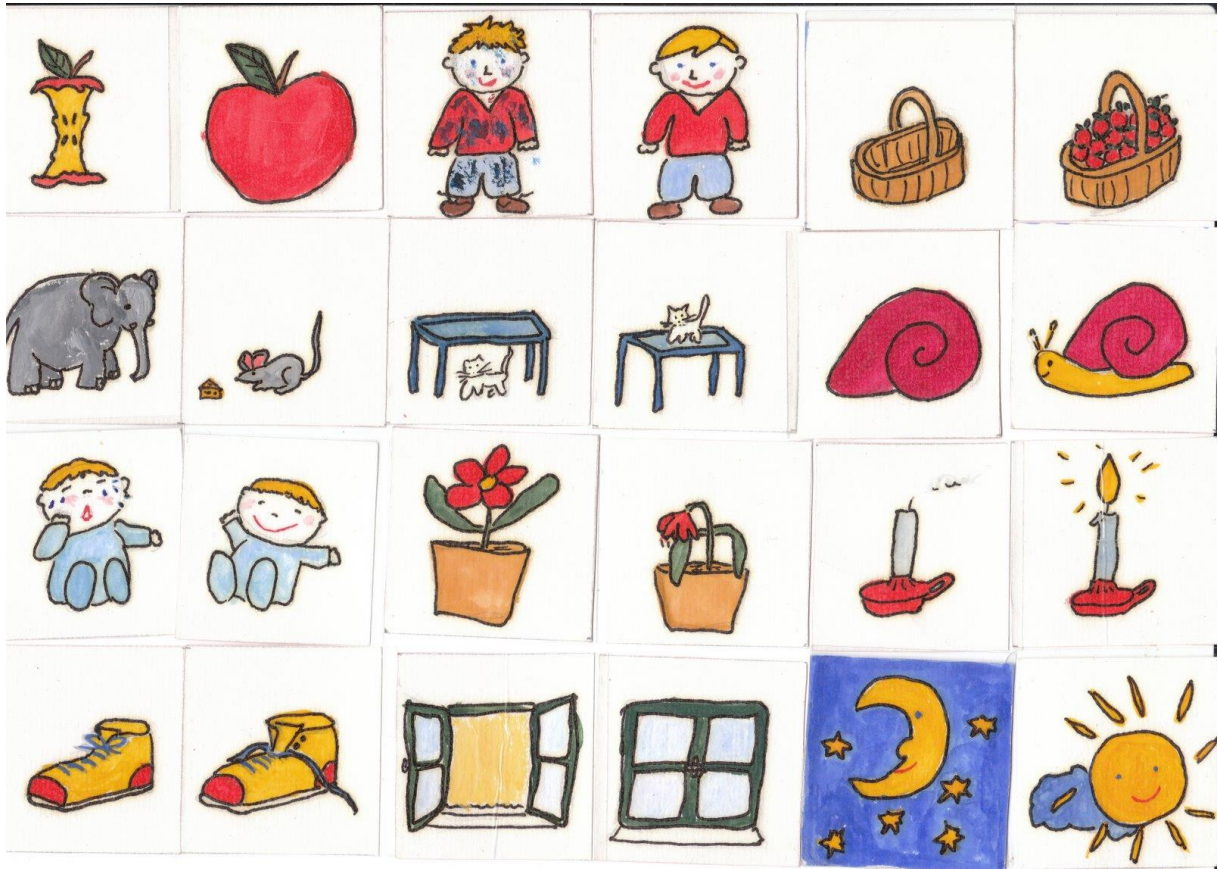


# Számoló





# Számoló



*Szabály felismerési játékok: kakukktojás, barchoba*

*Dominó: kép, szám, betű, kép-szó, római számok, szorzó stb.*





# Számoló

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |



# Számoló



## Lényegkiemelés

Rövid mesék, olvasmány, dal tartalma  
Kép, tárgy és tulajdonságok párosítása  
*Képsorok mondanivalójának verbális megfogalmazása*

## Ok-okozati összefüggés

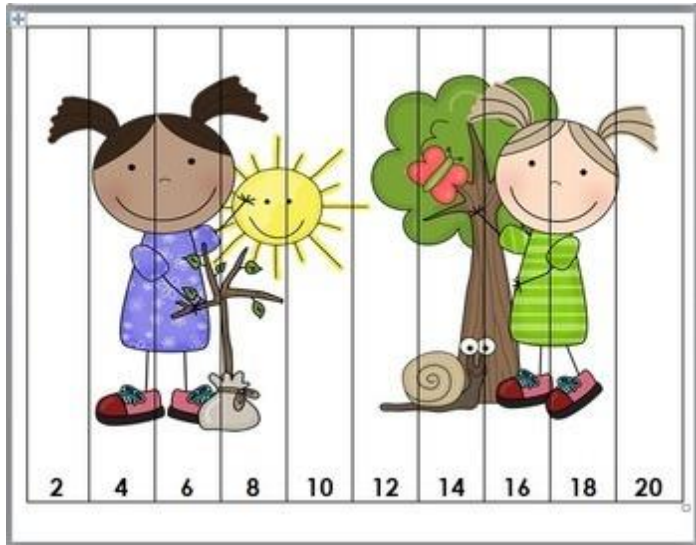
Eseménysor összeállítása: képsor, mondatok  
*Megkezdett mondat folytatása, befejezése*  
*Képhez tartozó igaz állítások megkeresése, gyűjtése, válogatása*

## Aritmetikai gondolkodás

*Ugyanannyi, több, kevesebb fogalmának érzékeltetése változó helyzetekben*  
*Mennyiségek, képek, számok, kockák stb. sorba rendezése,*



# Számoló



Variációs lehetőségek a soralkotásban

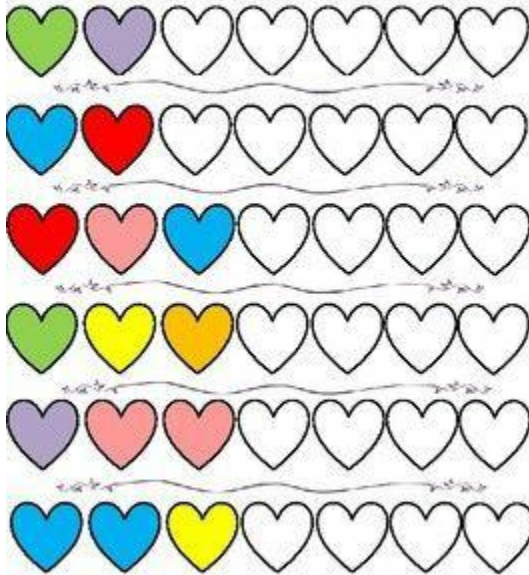




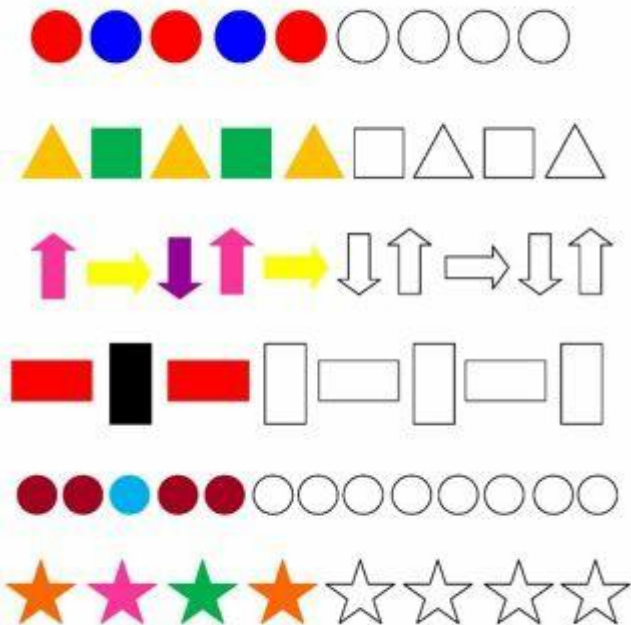
# Számoló

## Patterns of the Heart

Continue pattern by coloring hearts. Name: \_\_\_\_\_



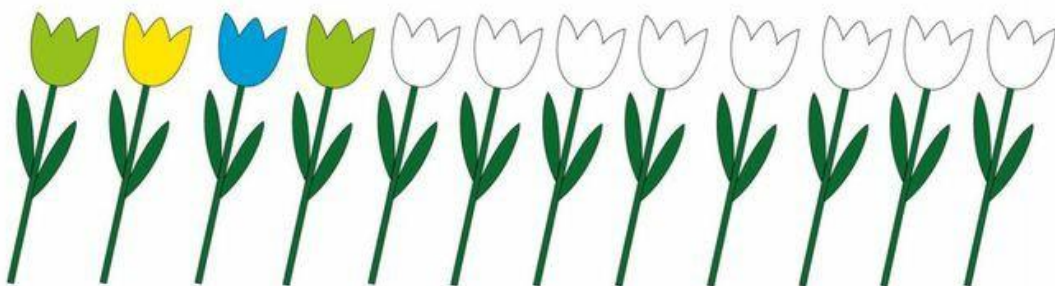
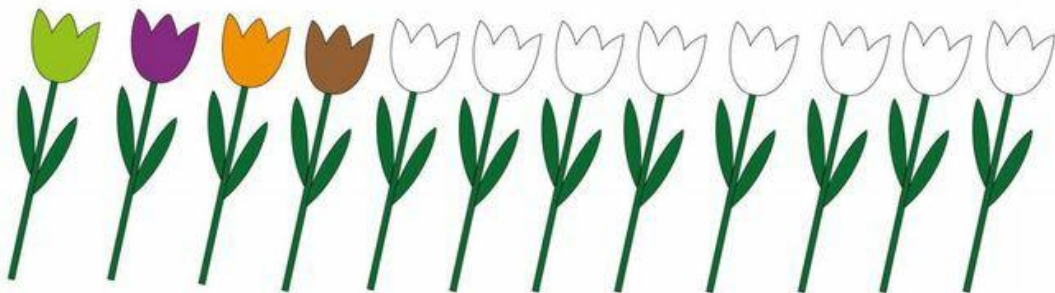
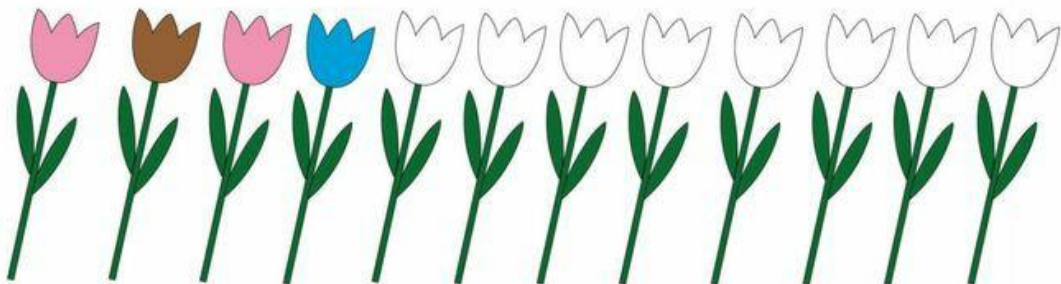
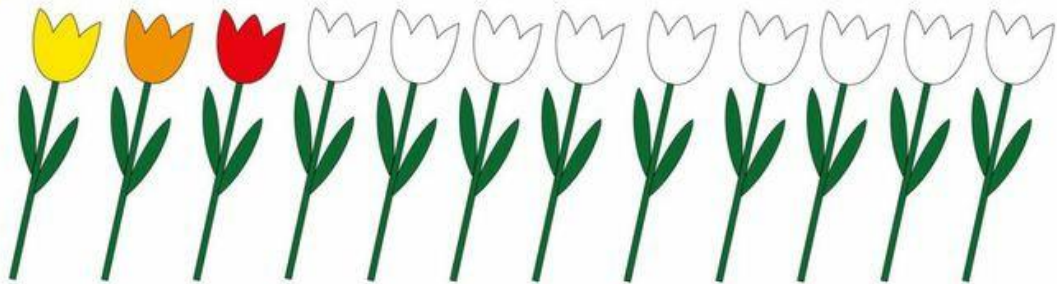
## PATTERN SEQUENCES





# Számoló

Welke kleur moeten de tulpen zijn, kijk goed naar het voorbeeld





# Számoló

*Számkép-mennyiség-számnév egyeztetése  
Számlálás növekvő-csökkenő sorokban  
Viszonyfogalmak, összehasonlítások, mérések: nagyobb, több, rövidebb stb.  
Több érzékszerv bevonásával mennyiségek számlálása, egyeztetése pl. lépegetés,  
ugrálás, koppantás, mozgás stb.*

## Emlékezet

### Vizuális emlékezet

Memória játékok  
Mi változott?  
Rontó játék  
Auditív emlékezet  
Tárgyak, nevek, sorozatok visszamondása  
Mondókák, énekek  
Szóvonat  
Mondatbővítő játék  
Szókereső

### Komplex emlékezet

Ismert tárgyak, állatképek, fényképek bemutatása után a kapcsolódó hang felismerése  
*Asszociációs játék: Erről jut eszembe...*

## Kommunikáció

### Beszédképesség

Utánzás: állathangok, beszédhangok,  
Mondókák, énekek, versek tanulása  
Képek megnevezése, értelmezése  
Párkereső,  
Rokon értelmű szavak gyűjtése  
Események, mese eljátszása,  
Szerepcsere  
Meselánc  
Barchoba  
Asszociációs játék: erről jut eszembe  
*Szógyűjtés, szókincsbővítés adott témakörökben  
Szó szerkezetek kiegészítése, toldalékok pótlása  
Párbeszédes szituációk  
Szavakból mondatalkotás  
Hibakeresés szóban, mondatban  
Helyzetgyakorlatok, játékok*



# Számoló

*Fehér, fekete, igen, nem játék (a letiltott szavakat lehet változtatni)*

## Nonverbális kommunikáció

Érzelmek kifejezése, eljátszása, leolvasása

## Általános tájékozottság

Mondat kiegészítés

Önismereti játékok

*Mondatfűzés: megadott szavak mondatba foglalása. A mondatok tartalmilag kapcsolódjanak egymáshoz (tréfás is lehet)*

*Igaz-hamis: állítások gyűjtése, készítése, eldöntése*

*Szókitaláló: 3-4 kulcsszó alapján nevek, fogalmak kitalálása*