

LANGUAGE

# “A magánhangzók kihívása”

Ref. 30672



# A magánhangzók kihívása

Ref. 30672



## TARTALOMJEGYZÉK

A játék 20 négyzetlapból (5 akciókártya, 5 kétrészes rejtvény és 10 durva felületű kártya), 2 kerékből, 5 összefűzhető nagy körvonalú magánhangzóból és 5 különböző színű ergonomikus zsinórból áll. A kártyák vastag, strapabíró, nagyon kopásálló, jó minőségű kártyából készültek.

Az anyag környezetbarát, fenntartható erdőkből származik, nagy százalékban újrahasznosított anyagból áll, és 100%-ban újrahasznosítható.

## A FELADATOK LEÍRÁSA

	Rejtvény: alakítsd ki a magánhangzót a két darab egymáshoz illesztésével		Olvasás érintéssel, nagybetűk: egy ujjal
	Illesztés: alakítsa ki a magánhangzót a két darab egymáshoz illesztésével		Olvasás érintéssel, kisbetűk: egy ujjal
	Összefűzés: fűzzük össze a magánhangzót zsinórral		

## AJÁNLOTT KORCSOPORT

3-6 éves gyermekek.

Az írás és olvasás elsajátítása formálisan 5 éves kortól kezdődik, de javasolt, hogy a gyerekek korábban ismerkedjenek meg a betűkkel, kezdve a magánhangzókkal. Ez a játék lehetővé teszi a szükséges előzetes megközelítést, hogy a legkisebbek is meg tudják különböztetni a kis- és nagybetűs magánhangzókat.

Bár 3 és 6 éves kor közötti gyermekek számára alkalmas, használható speciális igényű idősebb gyermekek számára, akiknek a magánhangzók multiszenzoros megközelítésből (különböző érzékszervekkel), vizuális és tapintási megkülönböztetés, asszociáció és finommotorikus készségek tanulása kell dolgozniuk.

Az érdes felület lehetővé teszi a szem-kéz koordináció fejlesztését, amely az egyes magánhangzók írásához szükséges.



A kártyák alján lévő vonal arra szolgál, hogy megfelelően helyezkedjenek el, hogy a gyerekek önállóan, felügyelet nélkül játszhassanak.

A Montessori módszertan ihlette.

## OKTATÁSI CÉLOK

- A magánhangzók azonosítása és azok megkülönböztetésének multiszenzoros megközelítéssel való tanulása.
- A szem-kéz koordinációjának és a kézügyesség a kártyák használatával való és helyes összekapcsolása.
- Finommotorika fejlesztése a kártyák használatával és zsinórokkal összekapcsolásával.
- A taktilis megkülönböztetésen alapuló gyakorlás, az új végig simításával érdes felületen, és az érintésen keresztül való vizuális memória fejlesztése.
- A vizuális megkülönböztetés javítása a magánhangzók felismerésével.

## HOGYAN KELL JÁTSZANI

### MAGÁNHANGZÓK FELFEDEZÉSE



Anyaga: magánhangzókerék, az összes magánhangzó és ergonómikus madzag.

1. Felváltva, a legfiatalabb játékostól kezdve, forgassa meg a nyilat a magánhangzókeréken, és vegyen egy kártyát a nyíllal jelölt magánhangzóból, hogy a puzzle-t összeilleszthessük vagy végezzük el a tapintási gyakorlatot. Bármilyen feladat választható. A feladat teljesítése után a játékos megtartja a kártyát.
2. Ezután a következő játékoson van a sor.
3. Ha a kerék egy magánhangzóra mutat, és nincs több kártya az asztalon, akkor a következő játékosra kerül sorra.
4. A játék akkor ér véget, amikor már nem marad több magánhangzó az asztalon.
5. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyer.

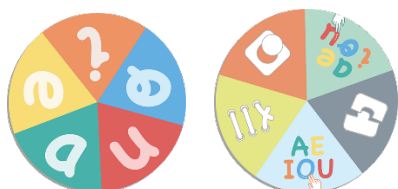
## VÁLLALD A KIHÍVÁST



Anyaga: kihíváskerék, minden magánhangzó és ergonomikus húrok.

1. Felváltva, a legfiatalabb játékostól kezdve, forgasd meg a nyilat a kihíváskorongon, és vegyél egy, a nyíl által jelzett kihívásnak megfelelő kártyát a választott magánhangzóval. A játékos teljesíti a kihívást, és megtartja a kártyát.
2. Ezután a következő játékos a sor.
3. Ha a nyíl olyan kihívásra érkezik, amelyet az asztalon hagyott magánhangzókkal már nem lehet végrehajtani, akkor a következő játékos kerül sorra.
4. A játék akkor ér véget, ha nincs több kártya az asztalon.
5. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kihívást teljesítette (a legtöbb kártyát).

## MAGÁNHANGZÓ KIHÍVÁS



Anyag: magánhangzó kerék, kihívás kerék, minden magánhangzó és ergonomikus csipkék.

1. Felváltva, a legfiatalabb játékostól kezdve, forgasd meg a nyilat a magánhangzó- és a kihíváskeréken.  
Vegyük el a magánhangzókerék által jelzett magánhangzót és a kihíváskerék által jelzett feladatot. A játékos teljesíti a feladatot, és megtartja a magánhangzót.
2. Ezután a következő játékos a sor.
3. Ha a nyílak egy már végrehajtott magánhangzó-kihívásra landolnak, akkor a következő játékos kerül sorra.
4. A játék akkor ér véget, ha nincs több kártya az asztalon.
5. Az a játékos nyer, aki a legtöbb feladatot teljesítette (a legtöbb kártyát).

## EGYÉB JÁTÉK LEHETŐSÉGEK

1. Végezze el ugyanazt a feladatot az összes magánhangzóval. Amikor a feladat befejeződött, a játékos választja a következő feladatot.
2. **A magánhangzók felismerése csukott szemmel.** A játékos felveszi a durva kártyákat a tapintható megkülönböztetés érdekében, nagy- vagy kisbetűvel, és csukott szemmel rendezzi őket. Ugyanezt megtehetik a nagy körvonalakkal is.

Bármely tevékenységnél a feladatokat úgy kell végrehajtani, hogy közben kiejtjük a használt magánhangzót, és felkérjük a játékosnak annak megismétlésére. Ily módon a tanulás egyszerre több érzékszervből származó információkat is integrál: látás, tapintás és hallás.