

1.) Beszédprodukció

Tanulmányozza, mondja ki magában néhányszor az alább felsorolt szavakat, mielőtt nekilátnak a feladatnak.

Helyesen artikulálva, közepes tempóban mondja el az első szót a gyermekének. Majd kérje meg, hogy ismétlje el Ő is. Ha helyesen ismételte, akkor 3 pontot kap, s léphetnek tovább a következő szóra. Ha azonban hibázott, akkor írja le pontosan, mit is mondott a gyermeke, majd mondja el újra ezt a szót, csemetéje pedig ismétlje el. Ha helyesen mondta, két pontot kap. Ha nem, akkor ismét jegyezze le a hibás szót, s próbálják újra. Ha most már sikerült helyesen elismételni, akkor 1 pontot kap, ha nem, akkor 0 pontot. Három próbálkozás után lépjenek tovább a következő szóra.

A SZAVAK:	1. PRÓBA	2. PRÓBA	3. PRÓBA	PONTSZÁM
agnoszticizmus				
akatalektikus				
agrometeorológia				
slusszkulcs				
regeneráció				
lajtorja				
kvalifikáció				
protoplazma				
szteatopigia				
neoimpresszionizmus				

Értékelés:

Csak a pontosan visszaadott szavakat szabad helyesként értékelni! Pl. ha gyermeke a „regeneráció” helyett „legeneláció”-t mond, mert nem tudja kiejteni a „r” hangot, akkor 0 pontot kap. Szintén nem fogadható el a válasz, ha felcseréli a hangokat. Pl. „akatalektikus” helyett „atakalektikus”-t mond. Helytelen a hangkihagyás is: „meteorológia” helyett „meterológia”.

27-30 pont - kiváló
23-26 pont - jó
16-22 pont - közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal
10-15 pont - gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal – ajánlom egy hallásvizsgálat elvégzését is (orr-fül-gégészeten, audiológián)
0-9 pont - nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal – ajánlom egy hallásvizsgálat elvégzését is (orr-fül-gégészeten, audiológián)

A fejlesztést végző szakember: logopédus vagy olyan fejlesztő szakember, aki rendelkezik a GMP tanfolyamon szerzett tanúsítvánnyal (Beszédeszlelés és –megértés fejlesztése)

Fejlesztendő területek: hangok helyes képzése, rögzítése, automatizálása, sorrendészelelés, beszédhangok megkülönböztetése

2.) Beszédértés

Olvassa fel gyermekének az alábbi mesét. Kérje meg, hogy jól figyeljen, mert utána válaszolnia kell a feltett kérdésekre.

Az antilop és a pók

A vadászok felgyújtották a bozótot, hogy elpusztítsák az állatokat. Az antilop és a pók is a bozótban volt. Amikor a pók látta a tűz közeledtét, több állatot megkért, hogy segítsenek rajta, a bozottűzben nem akar elpusztulni. Az állatok sorra megtagadták a segítséget. Meglátva a pókot, az antilopot szájalom fogta el.

- Gyere, pókocska, gyorsan bújj be a fülembe - mondta neki.

A pók bebújt a fülébe, az antilop pedig rohant, rohant a pókkal, átugrotta a tüzet, és egy erdőig meg sem állt. Ott kiengedte a pókot.

- Megmenekültél - mondta.

- Köszönöm, kedves, jó antilop - hálálkodott a pók -, most már biztonságban vagyok!

Azzal az antilop szaladt is tovább.

Egy napon a vadászok kutyáikkal felfedezték az antilop csapását, s üldözőbe vették.

Az antilop észrevette, hogy üldözik. Rémült rohanásba kezdett, s hogy, hogy nem, abba az erdőbe ért, ahol a pókot hagyta. Hozzászaladt, és így szólt:

- Drága pókocska, most te segíts rajtam! A vadászok üldöznek, meg akarnak ölni!...

- Ne félj, amíg én itt vagyok, nem ölhetnek meg - vigasztalta a pók.

Az antilop továbbszaladt. A pók pedig ott maradt, s az antilop lábnyomát sűrű hálójával szötte be. Amikor a vadászok odaérkeztek, megkérdezték tőle:

- Nem szaladt erre az antilop?

- Nem! Ma nem láttam erre antilopot - válaszolt a pók.

A vadászok megvizsgálták a földet; látván, hogy az antilop nyomát pókháló fedi, azt mondták:

- Vissza kell hívni a kutyákat! A nyomok régiek, pókhálósak, az antilop másféle menekült.

Visszahívták a kutyákat, és elsiettek. Az antilop pedig visszament a pókhoz.

- Kedves pókocska, köszönöm, hogy megmentettél - hálálkodott.

Az antilop és a pók így segítettek egymáson; az antilop a fülével, a pók a hálójával.

(Afrikai népmese)

A mese elmondása után tegye fel gyermekének a következő kérdéseket. Írja le a válaszokat!

Kérdések:

- 1.) Kik gyújtották fel a bozótot? _____
- 2.) Mit gyújtottak fel? _____
- 3.) Ki kérte az állatokat, hogy segítsenek neki kimenekülni a tűzből? _____
- 4.) Ki szánta meg a pókot? _____
- 5.) Mit jelent az, hogy megszánta? _____
- 6.) Hogyan segített a póknak az antilop? _____
- 7.) Miért került bajba az antilop? _____
- 8.) Hogyan segített a pók? _____
- 9.) Miért fordultak vissza a vadászok? _____
- 10.) Miért gyújtották fel a vadászok a bozótot? _____

Válaszok:

- 1.) vadászok
- 2.) bozótot
- 3.) a pók
- 4.) az antilop
- 5.) megsajnálta
- 6.) a fülébe bújította, és elrohant vele a közeli erdőig
- 7.) a vadászok vadásztak rá, a kutyáik üldözték
- 8.) beszötte hálójával az antilop nyomát
- 9.) mert a pókháló azt jelezte számukra, hogy az antilop nyoma már régi
- 10.) hogy elpusztítsák az állatokat

Értékelés:

Számolja össze a helyes válaszokat! (a bővebb kifejtést igénylő válaszoknak a tartalmát kell figyelni, nem kell szó szerint a mi válaszunkat adnia). Minden jó válasz 1-1 pontot ér.

9-10 pont	– az eredmény kiváló
7-8 pont	– az eredmény jó
5-6 pont	- az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal
3-4 pont	- az eredmény gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal
0-1-2 pont	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal

A fejlesztést végző szakember: logopédus vagy olyan fejlesztő szakember, aki rendelkezik a GMP tanfolyamon szerzett tanúsítvánnyal (Beszédészlelés és –megértés fejlesztése)

Fejlesztendő területek: szókincs, grammatika, logikus gondolkodás, verbális emlékezet (szóbeli)

Játékajánlat a beszédképesség fejlesztéséhez:

Piatnik Mix Fix – Beszédképességet fejlesztő társasjáték

Remek szórakoztató, nyelvtörős, beszédképességet fejlesztő családi társasjáték.

Egyik nyelvtörő után jön a másik. Mond meg gyorsan, hogy a kockák mit mutatnak és csapd le gyorsan a hozzátartozó kártyát!

<http://www.jatekliget.hu/elektor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/mix-fix-tarsasjatek-466>

Magyar népmesék – Társasjáték

Bújj a magyar népmesék szereplői közül a kedvenced bőrébe, hogy sikerrel járj egy mesében! A társaid tarisznyájában a nélkülözhetetlen hamuban sült pogácsa bujkál, amiből időnként eszel egyet, így induláskor egy hasznos tárgyat birtokolsz, ami a segítségedre lesz. Útközben ismerősökre is bukkanhatsz, akiktől varázstárgyakat vagy jó tanácsokat kaphatsz, de vigyázz! Találkozhatasz gonosz ellenségekkel is, mint a hétfejű sárkánnyal! Tégy jót másokkal és teljesítsd az adott feladatokat, így járhatasz sikerrel! Gyűjtsd össze te a leghamarabb a varázstárgyakat!

<http://www.jatekliget.hu/elektor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/magyar-nepmesek-1644>

3.) Téri tájékozódás

Gyermeke figyelje meg alaposan a sor elején álló betűt, betűsort. Majd kérje meg, hogy keressen ugyanolyanokat a sorban és karikázza be! Hívja fel a figyelmét, hogy csak a teljesen ugyanolyanokat kell megjelölni – fontos, hogy ugyanabba az irányba nézzen, és lényeges a sorrend is! (A sor elején álló mintát végig nézheti a gyermeke, nem kell letakarni)

t _b	d	b	b	d	d	b	b
t	t	f	t	j	f	t	j
un	nu	nu	un	un	un	nu	un
SZ	ZS	SZ	SZ	ZS	SZ	ZS	ZS
pq	pq	qp	pq	qp	pq	qp	qp
bad	dab	bad	dab	bad	dab	bad	bad
fut	tuf	fut	fnt	tuf	fnt	fut	fut
enam	enam	enem	anam	enam	eman	enam	anem
futun	futnu	fntun	futun	tufun	futun	futuu	futun
bubidam	bubidam	budibam	dubidam	bubidam	dudibam	bubidam	bubidam

Értékelés:

Nézze végig a sorokat! Minden sor 1 pontot ér. Ezt csak abban az esetben kaphatja meg gyermeke, ha teljesen hibátlanul dolgozott. Azaz minden ábrát megtalált és egy rosszat sem karikázott be. Így a 10 sorért maximálisan 10 pont lehet a jutalma.

9-10 pont – az eredmény kiváló

7-8 pont – az eredmény jó

5-6 pont - az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal

3-4 pont - az eredmény gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal

0-1-2 pont - az eredmény nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal

A fejlesztést végző személy: fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus vagy logopédus.
Fejlesztendő területek: látási észlelés, látási lényegkiemelő-képesség, testséma - téri tájékozódás

Megfejtés:

b	d	b	b	d	d	b	b
t	t	f	t	j	f	t	j
un	nu	nu	un	un	un	nu	un
sz	zs	sz	sz	zs	sz	zs	zs
pq	pq	qp	pq	qp	pq	qp	qp
bad	dab	bad	dab	bad	dab	bad	bad
fut	tuf	fut	fnt	tuf	fnt	fut	fut
enam	enam	enem	anam	enam	eman	enam	anem
futun	futnu	fntun	futun	tufun	futun	futuu	futun

bubidam	bubidam	budibam	dubidam	bubidam	dudibam	bubidam	bubidam
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Játékajánlat a téri tájékozódás fejlesztéséhez:

Triangle - színegyeztető puzzle

A játék lényege, hogy a mintalapokon látható képeket a szegmensek segítségével kirakjuk. Ehhez a mintalapokat úgy fordítjuk, hogy az egyszínű, azaz a kék oldala legyen látható. Ez a kirakójáték nagyon egyszerű lenne, ha az építőelemek mind különállóak lennének. Sok építőelem azonban több elemből áll, ami nehezebbé teszi a feladat megoldását.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/triangle-szinegyezteteto-puzzle-2488>

Quick Couic- az egymásra figylés társasjátéka - Djeco

Minden irányító húz ötöt a tizenhat kártyából. Ezeken láthatóak a tárgyak, amiket a kereső játékosoknak fel kell venniük. Amint az egyik játékos felkiált, hogy rajt, a kereső játékosok egyik karjukat maguk előtt kitarjták, a segédek pedig irányítják a mozgásukat. Az utasítások követésével kell a karjukat a tárgyak fölé vinniük és felvenni a megfelelő tárgyakat. Ha rossz tárgyat vesznek fel, vissza kell azt tenniük. Amint egy kereső sikerrel felveszi, és külön teszi a segédje által húzott öt tárgyat, akkor ez a kereső és az irányítója csapatként megnyerik a fordulót.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/quick-couic-az-egymasra-figyles-tarsasjateka-djeco-3133>

Nikitin Material Matrici - mátrix játék

Nikitin Matrici - egy mátrix alapú összetett fejlesztő játék. A különböző fejlettségi szinten álló gyermekek egyéni és közös foglalkoztatására is kiválóan alkalmas. Ebben a remek kombinációs játékban fejlődik a logikus gondolkodás, a koncentráció, a kapcsolatok felismerése mellett számtalan egyéb készség is.

A feladat, hogy a táblán található 4x4-es rácshálózat üres négyzeteibe rakjuk fel a megoldásokat a megfelelő helyekre. A tábla legfelső sorában és az első oszlopában láthatóak különböző minták, információk és ezeket megfigyelve, kombinálva a mátrix üres négyzeteibe kell beilleszteni a külön álló kártyákat. (A kártyák kiválasztásánál könnyebb, hogy a kártya keretszíne megegyezik a tábla színével, így a gyermek elé tehetjük az adott 16 kártyát és nem 192 kártyából kell választani)

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/nikitin-material-matrici-matrix-jatek-2551>

4.) Vizuális memória (képi emlékezet)



Mutassa meg gyermekének a fenti 7 képet úgy, hogy az alul lévő képhalmazt ne láthassa (takarja le egy kemény lappal). Ő nézze ezeket kb. 10-12 mp-ig. Majd cserélje meg a letakarást: ezt a 7 képet rejtse el, s az alul lévő 24 kép legyen látható.

Gyermekeének az a feladata, hogy karikázza be azokat a képeket, amelyeket előzőleg látott.



Fontos!

- Ne nevezzék meg a képeket! A szóbeli megerősítés ugyanis pozitív irányba befolyásolhatja a tesztet. Tehát „hang nélkül”, csak az emlékezetére hagyatkozzon gyermeke!
- Nem véletlenül vannak nagyon hasonló képek. Hiszen a betűk is nagyon hasonlóak egymáshoz. Tehát csak pontosan ugyanazokat a képeket fogadja el jó megoldásként, amelyek az első 7 képen szerepeltek!
- A feladat megkezdése után már ne segítsen gyermekének. Ha tanácstalan, akkor kérje meg, hogy karikázza be azt, amelyiket jónak találja. Csak így garantálható a reális eredmény.

Értékelés

Számolja össze a helyes megoldásokat! Minden jó megoldás 1 pontot ér.

- | | |
|----------|---|
| 6-7 pont | – az eredmény kiváló |
| 4-5 pont | – az eredmény jó |
| 3 pont | - az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal |

2 pont - az eredmény gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal

0-1 pont - az eredmény nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal

A fejlesztést végző személy: fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus vagy logopédus.

Fejlesztendő területek: látási észlelés, látási lényegkiemelő-képesség, emlékezet (képi)

5.) Auditív memória (hallási emlékezet)

Mondja ezt a gyermekének:

„Szavakat fogok neked mondani. Hallgasd meg az összeset, s ha befejeztem, sorold el azokat, amelyekre emlékszel. Nem kell olyan sorrendben mondanod, mint ahogyan én mondtam. Kezddhetjük?”

Egyenletes tempóban (kb. 1 mp/szó) mondja a szavakat:

háló, lapát, kocsi, malac, szegfű, víz, szemüveg, kenyér, macska, könyv, cipő, tévé

Most a gyermeke mondja el azokat, amelyekre emlékszik. Ön jegyezze le ezeket.

Értékelés:

Számolja össze, hány szóra emlékezett gyermeke. Csak azok a szavak számítanak, amelyek a felsorolásban szerepeltek. (Pl. a kocsi helyett az autó nem fogadható el!) Minden helyes szó 1 pontot ér.

7-12 pont – az eredmény kiváló

5-6 pont – az eredmény jó

3-4 pont - az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal

2 pont - az eredmény gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal

0-1 pont - az eredmény nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal

A fejlesztést végző személy: fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus vagy logopédus.

Fejlesztendő területek: szókincs, emlékezet (hallási), figyelem

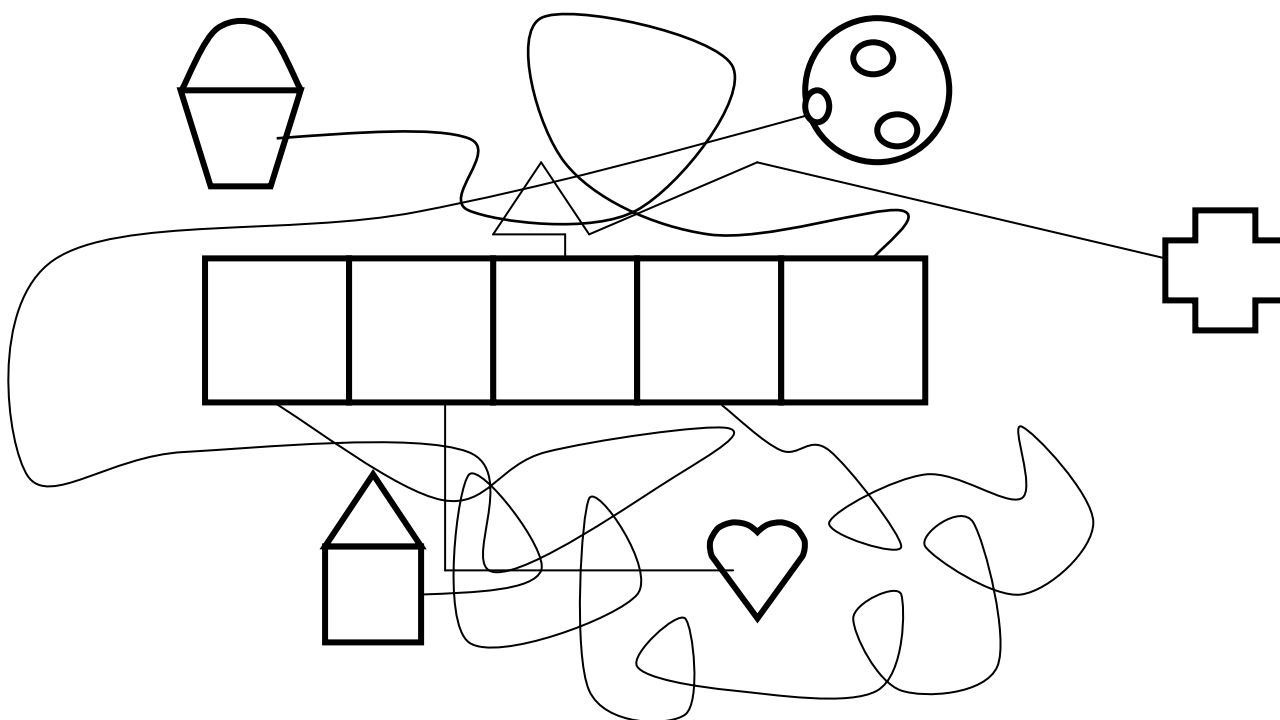
Játékajánlat az emlékezet fejlesztéséhez:

Híres épületek – Memória játék

Híres épületek memóriajáték. A játék 55 híres épületet, építményt, nevezetességet tartalmaz. A játékkal játszhatunk klasszikus memóriajátékot is miközben a gyermekkel alaposabban megnézzük, hogy melyik épület hogy néz ki, megbeszélhetjük játék közben melyik hol található, mikor épült, ki építette. Sőt, akár nehezíthetjük is a játékot, hogy mi elmondjuk a jellemzőket és neki kell kitalálni, hogy vajon melyik épületre gondoltunk.

6.) Grafomotorika (szem-kéz összehangolt munkája)

Gyermeke vezesse a tárgyakat a helyükre. Mégpedig úgy, hogy a ceruzával kövesse a vonalat, majd az üres négyzetbe rajzolja be a megfelelő tárgyat.



Értékelés:

Minden helyére vezetett, és jól berajzolt ábra 2 pontot ér. 1 pont jár a helyes vonalkövetésért (szabályosan, a vonalon vezette a ceruzáját, nagyobb törések nem szakítják meg a folytonos vonalat), és 1 pont azért, ha pontosan (rések nélkül, arányosan, szinte ugyanúgy) rajzolta az ábrát. Így elérhető maximum 10 pont.

9-10 pont	– az eredmény kiváló
7-8 pont	– az eredmény jó
5-6 pont	- az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal
3-4 pont	- az eredmény gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal
0-1-2 pont	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal

A fejlesztést végző személy: mozgásterapeuta, fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus vagy logopédus.

Fejlesztendő területek: nagymozgás, finommozgás, tájékozódás

Játékajánlat a grafomotorika fejlesztéséhez:

Mozaik képkirakó – Elefánt és csiga

Fantasztikus képeket alkothatsz ceruza és ecset nélkül!

Csak követned kell az utasításokat, aztán gyönyörködhetsz az elkészült remekműben.
Kiakaszthatod a szobád falára, vagy megajándékozhatod vele valakit.

A készlet 2 db sablont, öntapadós színes mozaikokat tartalmaz

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/mozaik-kepkirako-elefant-es-csiga-1202>