

1.) Beszédprodukción

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				
slussz kulcs				
regeneráció				
lajtorja				
kvalifikáció				
protoplasma				
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, sorrendszlelés, beszédhangok megkülönböztetése

2.) Beszédértés

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

A pórul járt farkas

Három álló napig bolyongott az éhes farkas erdőkön, mezőkön, kocsutak mentén, azt kutatva, mivel tölthetné meg üres bendőjét. Útközben találkozott egy parasztemberrel.

- Hé paraszt, megeszlek!

- Pedig én neked, te szürke farkas, télire piros bundát akartam varrni! Úgy látom, már semmi sem lesz belőle. Mit tehetek? Egyél meg!

- Piros bundát? Nekem? No jó! Nem eszlek meg. Varrd meg nekem a piros bundát!

- Ha kívánod, megvarrom. Feküdj csak le ide a földre, hadd vegyek méretet ezzel a pálcával.

Lefeküdt a földre a szürke farkas, kinyújtotta a mancsát, a paraszt meg fogott egy jó vastag pálcát, s elkezdte vele csépelni: a fejét, a marját, végig a hátát. Túrte-túrte a farkas, de a végén már nem állhatta tovább.

- Mondd csak, kész-e már a bunda?

- Még nincs, még nincs! Még csak méretet vettem rólad, a varrást most kezdem el.

A paraszt még egy darabig ütötte-verte a farkast, és amikor annak már kiserkent a vére, abbahagyta a verést.

- Készen van a bundád!

- Lám csak, hogy felöltöztetett ez a parasztember szép piros bundába! Most már jöhet a hideg tél, nem fagyok meg!

Sajgott a farkas háta, hasogatott minden porcikája, de úgy gondolta, hogy bundája már van. Az éhség azonban tovább kínoztta. Ekkor a dombon egy fehér kost pillantott meg.

- No te kos, most megeszlek!

- Látom, kedves farkas, hogy nagyon éhes vagy, de minek szaggatnál szét darabokra, hogy a fogad rontsád? Inkább tátsd ki jól a szád, beleugrom, s így egészben lenyelhetsz.

- Igaza van, gondolta a farkas, hadd ugorjon! Minek is rontanám fölöslegesen a fogam!

Kitátotta a farkas agyaras száját, a kos meg nekiszaladt, a szarvával hatalmasat öklelt a farkason úgy, hogy az legurult a dombról. A farkas a domb lábánál hevert, és amint magához tért, elcsodálkozott:

- Ez bezzeg nagyon rossz falat volt. Inkább a fogammal téptem volna szét, mint hogy egészben lenyeljem. Most, hogy egészben lenyeltem ezt a kost, még éhesebb vagyok.

Aztán feltápászkodott a farkas, és elindult másfelé szerencsét próbálni. Egyszerre csak a réten egy legelésző lovat pillantott meg, odament hozzá, és rákiáltott:

- Idefigyelj, te ló, megeszlek!

- Kedves barátom, mielőtt megennél, előbb meg kell számolni az ezreseimet.

- Miféle ezreseket?

- Azokat, amelyek hátul vannak.

A ló háta mögé került a buta farkas, és ott a ló farkát pillantotta meg, s abban ezernyi meg ezernyi szálát. Az ordas kezdte számolgatni a szálakat. Amint nagyban számolgatott, a ló kivárta az alkalmas pillanatot, és istenesen fejbe rúgta patájával! Amikor a farkas felocsúdott, rettenetesen zúgott a feje.

Azzal tovább bandukolt, és találkozott egy kutyával.

- No, te kutya, téged ebben a szempillantásban széttéplek és bekaplak!

- Várj egy kicsit, bácsikám, ne egyél még meg. A gazdám ma tartja a lakodalmát. Inkább oda menjünk el, ott aztán torkig ehetjük magunkat hússal.

Ráállt a vásárra a buta farkas, s mindketten beiramodtak a faluba. A kutya bebújt a kapu alatt, a farkas a nyomában, a kutya huss, az asztal alá, a farkas utána. A ház tömve volt vendégekkel. Szólt a zene, dübögték a dobok, harsogtak a dudák, az emberek énekeltek, füttyültek, táncoltak - zengett az egész ház. Nem volt olyan lepottyant falat, nem volt az a kilöttyent bor, amit a farkas meg a kutya az utolsó morzsaig-cseppig föl ne falt, föl ne nyalt volna. A farkasnak lassan a fejébe szállt az ital, s így szólt a kutyához:

- Mondd csak húgocskám, ne gyűjtsak rá egy nótára?

- Gyűjts csak rá! Lakodalom van, ma mindenki énekel!

- Ú-ú-ú! Ú-ú-ú!

- Hé, emberek! Itt a farkas! Itt a farkas! Üssétek!

(Cseremiszt népmese)

A mese elmondása után tegye fel gyermekének a következő kérdéseket, Ön pedig írja le a válaszait!

Kérdések:

- 1.) Milyen volt a farkas a mese kezdetén? _____
- 2.) Mit ígért a farkasnak a parasztember, ha az nem eszi meg őt? _____
- 3.) Valóban adott bundát a farkasnak? _____
- 4.) Miért gondolta a farkas, hogy elkészült a bundája? _____
- 5.) Hogyan csapta be a kos a farkast? _____
- 6.) Miféle ezresei voltak a lónak? _____
- 7.) Mit jelent az, hogy „beiramodtak”? _____
- 8.) Miért hívta el a lakodalomba a kutya a farkast? _____
- 9.) Melyik állat volt a legbutább ebben a történetben? _____
- 10.) Mit jelent az, hogy „pórus járt”? _____

Válaszok:

- 1.) éhes
- 2.) piros bundát készít neki
- 3.) nem
- 4.) a sok veréstől véres lett a bundája, a vér pirosra színezte
- 5.) míg a farkas arra várt, hogy beugorjon a kos a szájába, az felöklelte a szarvával
- 6.) a farkában lévő szőrszálak száma
- 7.) beszaladtak, berohantak
- 8.) bízott abban, hogy az emberek észreveszik, s jól ellátják a baját
- 9.) a farkas
- 10.) hoppon maradt; ráfázott; nem érte el, amit akart ...

Értékelés:

Számolja össze a helyes válaszokat! (a bővebb kifejtést igénylő válaszoknak a tartalmát kell figyelni, nem kell szó szerint a mi válaszukat 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 fejlesztésére:

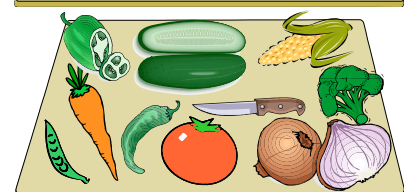
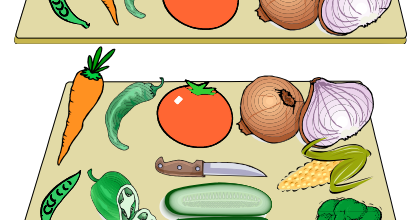
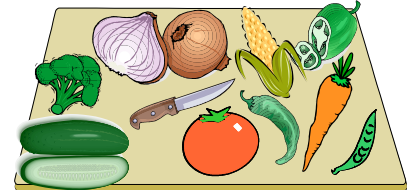
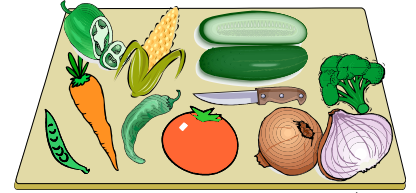
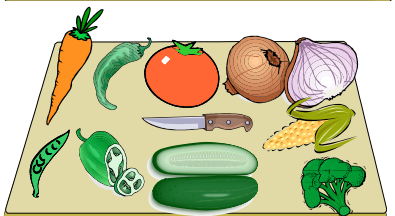
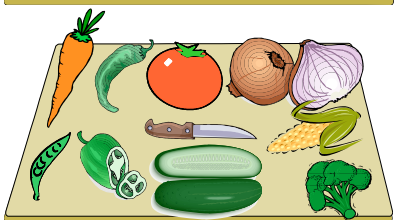
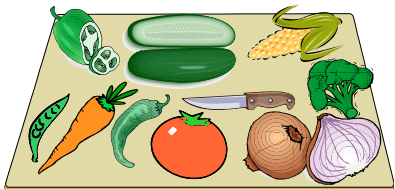
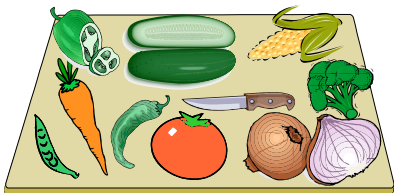
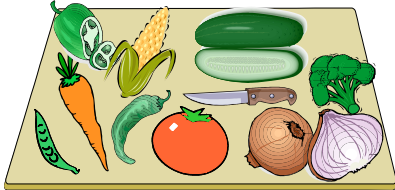
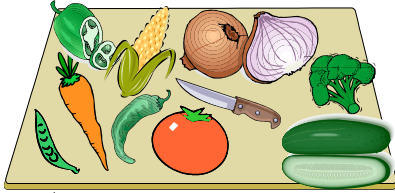
Sztorikocka (Story Cubes) – Kommunikációs társasjáték

A játék 9 dobókockát tartalmaz. A játékos dob a 9 kockával, és az így kapott képekből megalkot egy történetet. A következő játékos újból dob és vagy folytatja a történetet (ez nehezebb) vagy újat talál ki. A Sztorikocka tökéletesen alkalmas a differenciálásra, hisz magunk szabjuk meg, hogy hány kockával kell dobni és hozzá illesztjük-e a történetet a már elhangzottakhoz.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/sztorikocka-story-cubes-907>

3.) Téri tájékozódás

Kérje meg gyermekét, hogy alaposan vegye szemügyre a bal oldali oszlop képeit – amelyek nagyon hasonlóak egymáshoz. Hívja fel a figyelmét, hogy apró dolgokban különböznek egymástól az egyes ábrák. Az lesz a feladata, hogy keresse meg a jobb oldali oszlopban a bal oldalon lévő képek párját. és összekötéssel párosítsa őket.



Értékelés:

Számolja össze a helyes megoldásokat!

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

A fejlesztést végző szakember: fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus, logopédus

Fejlesztendő területek: figyelem, koncentráció, téri tájékozódás, látási lényegkiemelő-képesség, logikus gondolkodás

Játékajánlat a téri tájékozódás fejlesztéséhez

Trio vision master – Gyorsasági készségfejlesztő játék

Ebben az okosjátékban a játékosok nem egymás után játszanak, hanem a gyorsaságé a főszerep: ki találja meg elsőként, azt a felfordított kártyát, amelyiken olyan ábra látható, amit egyetlen Figura elmozdításával magunk is létrehozhatunk? És a következőt? A **Trio vision master** gyors mintafelismerésre ösztönzi a játékosokat, így fejlesztve a logikus és absztrakt gondolkodást, illetve a számtani feladatok megoldásának képességét. A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb kártyát tudja gyűjteni.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/triovision-master-431>

Út Vonal (City Maze) – SmartGames útkereső játék

A kék és piros játékelemek segítségével az útvesztőben kell megtervezni a saját útvonalat úgy, hogy a kezdőpont van megadva és a cél. De azt is ki kell találni, hogy a különböző alakú nyilakat melyik oldalukkal-színükkel kell felhasználni. 120 feladvány található 5 különböző nehézségi szinten. 2 feladatfüzetet is tartalmaz: az egyikben csak egyszínű feladványok vannak, a másikban dupla feladványok mindkét szint használva.

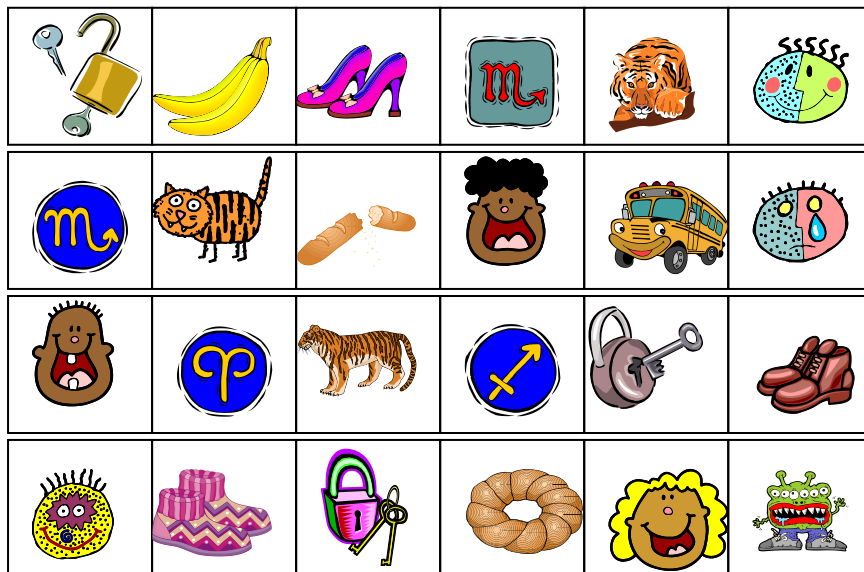
<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/ast-vonal-az-utkereso-jatek-899>

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.

Gyermekek 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 emlékeztetőre 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 a memória fejlesztéséhez:

Linus, a kis varázsló – Memóriajáték

Linus a kis mágus tanonc véletlenül elvarázsolta a játékait.

A mágneses és nem mágneses játékkorongokat összekeverve szét kell teríteni az asztalon. A kártyákat pedig egy pakliba kell rendezni, majd húzni egy kártyalapot. A lapon szereplő játékkorongot kell megtalálni, de abból csakis az elvarázsolts, azaz mágneses játékot. Ebben segít Linus. Linus rá kell tenni az egyik korongra, s ha felemelte (mert mágneses volt), akkor jutalmul a játékosé az adott kártyalap. Ha a korong az asztalon maradt, akkor ebben a körben sajnos nem szerzett lapot. De meg kell jegyezni, s emlékezni rá, hogy az a lap nincs elvarázsolva és a következő körben másikat kell választani. A játék akkor ér véget, ha a pakli lapjai elfogytak.

<http://www.jatekliget.hu/linus-a-kis-varazslo-596?keyword=Mem%C3%B3ria%C3%A1t%C3%A9k>

6.) Olvasási készség

Gyermeke olvassa el a szóoszlopokat – felülről lefelé haladva, Ön pedig mérje az olvasáshoz szükséges időt, és számolja az esetleges hibázásokat. Az értékeléshez erre lesz szüksége. Ne segítsen gyermekének! Ha elakad, akkor biztassa őt a folytatásra.

r á	m e s e	h é v	a d ó	g á g o g	b o l y g ó
ó l	k o m a	b é l	e p e r	d a g á l y	s z e r d a
s ó	c s u p a	t é p	e r ő s	k ö r ö m	b o m b a
l ó	s u n y i	c s a p	ü v e g	b ű v ö s	s z ű r k e
k ő	m o h ó	z ú g	ö t ö s	t ü c s ö k	b ö g r e
ó v	g y u f a	l ö k	ú s z i k	n y ű z s ö g	m o s d ó
b ő	b ő g ő	n y a k	ü t ő s	p ó l y á s	m á g l y a
ű r	r e z s i	r ü g y	a k o l	t o r o n y	p i t y k e
é l	m ű t ő	g ú z s	í r á s	v a d á s z	k a g y l ó
ö v	r á g ó	f ű t	a n y a g	s z a t y o r	v e s s z ő

Értékelés:

Nézze meg mennyi időre volt szüksége gyermekének a szóoszlopok elolvasásához, és hány hibát ejtett olvasás közben. Ez alapján megtudhatja, hogy gyermeke olvasása milyen eredményű. Nézze meg az idő és a hibaszám értékelést is! A gyengébb eredményt vegye figyelembe – hiszen a fejlesztés a cél! Például, ha 115 mp alatt olvasta le gyermeke a szóoszlopokat ez jó eredménynek számít. Viszont, ha eközben tizenhét-szer hibázott, az már gyenge eredmény, és a javaslatokat e szerint kell megfogadni annak érdekében, hogy javuljon gyermeke olvasási készsége.

Idő

0-100 mp	- az eredmény kiváló
101-120 mp	- az eredmény jó
121-140 mp alkalommal	- az eredmény közepes – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 1
141-180 mp alkalommal	- az eredmény gyenge – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 2
181 mp-től több 3 alkalommal	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 3

Hiba

0-3 hiba	- az eredmény kiváló
3-8 hiba	- az eredmény jó
8-15 hiba alkalommal	- az eredmény közepes – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 1
16-20 hiba alkalommal	- az eredmény gyenge – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 2
21 hibától több 3 alkalommal	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 3

A fejlesztést végző személy: logopédus, fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus (esetleg Meixner tanfolyamot végzett tanító)

Fejlesztendő területek: betűk tanítása - differenciálása, összeolvasás, szótagolás, tempófokozás

Játékajánlat az olvasási készség fejlesztéséhez:

Scrabble Original Junior - Mattel - Szóalkotó társasjáték

A **Mattel** népszerű szóalkotó **társasjátéka** a **Scrabble Original Junior** a betűket jól ismerő iskolásoknak is lehetőséget ad a vidám játékra. Két nehézségi fokozatban játszható a játék. A tábla egyik felén képek segítenek a szavak kirakásában, kitalálásában, a tábla másik felén a nagyobbacskák már maguktól is képezhetnek, kitalálhatnak szavakat. Ha ügyesen játszanak és a táblán lévő jutalommezőt lefedik a betűkkel, jutalom pontot kaphatnak. Észrevétlenül fejleszthető játék közben a betűtanulás, szóalkotás, szófelismerés, logikai gondolkodás.

A játék lényege mindkét nehézségi fokozatnál egyforma. Keresztrejtvény-szerűen kell a táblán szavakat elhelyezni, a rendelkezésre álló betűkből. Jutalom mező lefedéséért plusz pontokat kaphatnak a gyerekek

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/scrabble-original-junior-mattel-szoalkoto-tarsasjatek-3240>

Dr. Eureka Társasjáték

A játékosok feladata, hogy az adott feladatkártyának megfelelő színsorrendbe rakják a golyókat a 3 kémcsőben. Arra is figyelni kell, hogy a golyókhoz lehet kézzel hozzáérni, és ki sem gurulhatnak a csőből. Logikára és ügyességre egyformán szükség van, hogy elsőként gyűjtsük össze a nyeréshez szükséges 5 pontot.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/5-6-7-eves-205/jatekok-5-6-7-eves-fiuknak-318/dr-eureka-logikaitarsasjatek>

7.) Nyelvi –, helyesírási készség

Gyermeke oldja meg az alábbi feladatlapot. Fontos, hogy Ön ne segítsen neki, még a képek, szavak megnevezésében sem. Ezzel a próbával a szókincs-aktivizálását, szövegértését, raghasználatát, helyesírását térképezheti fel. (Ha Ön mégis segít gyermekének a kép megnevezésében, úgy 1 pontot vonjon le. Ez esetben azonban vigyázzon, hogy csak a szót mondja meg, ne a ragozott formát!)

Egészítsd ki a mondatokat! Segítenek a mondatok mellett lévő képek.



Az indiánok kergetik a megszökött

Sok papír van az



Feri ládába rakta az érett

Mari

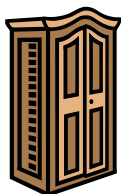
rend van.



A vízben élő

gyöngyöt rejt.

Katinak kölcsönadtam a kedvenc



Anya megkért, hogy rakjak rendet a

Dani

csöpög a sár .



A tejből

is készítenek.



Karcsi a füzetébe

írt, amit nem tud

kiradírozni.

Értékelés:

Minden szó 3 pontot ér. Egy pont jár a megfelelő szóért, 1 pont a helyes ragozásért és 1 pont a helyesírásért. A szavakat és a ragozást rugalmasan kell kezelni. Például az első mondatban elfogadható a „lovat”, „pacit”, stb. változat is. Ezekért 3 pont jár. Ha csak azt írja gyermeke, hogy „ló” vagy „paci” – ezért 2 pont jár (amennyiben helyesen írta le). Ha teljesen oda nem illő szót ír, akkor 0 ponttal értékelje a szótalálást, de ha jól ragozva, helyesen írta le, azért megkaphatja a pontot!

27-30 pont	– az eredmény kiváló
22-26 pont	– az eredmény jó
15-21 pont	- az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal
9-14 pont	- az eredmény gyenge – javasolt a fejlesztés heti 2 alkalommal
0-8 pont	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt a fejlesztés heti 3 alkalommal

A fejlesztést végző személy: logopédus, fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus

Fejlesztendő területek: szókincs, nyelvi készségek (ragozás), írás - , helyesírás

Megoldás:

lovat, asztalon, körtéket, táskájában, kagyló, könyvemet, szekrényben, cipőjéről, sajtot, tollal

Játékajánlat a kézügyesség (szépírás) fejlesztéséhez

Pixel Art 4 TÁBLÁS

A Quercetti lényegében megalkotta a fiataloknak, és felnőtteknek szóló pöttyijátékot, amelynek alapját a képpontok képezik. A 4 mm átmérőjű tűskék 6 színben lehetővé teszik, hogy bármilyen képet kirakjunk. Megfelelő távolságból nézve, a pöttyik „összeolvadnak”, és láthatóvá válik az eredeti kép. Ingyenesen letölthető minták közül lehet válogatni: állatos képek, tájképek, híres emberek portréi, híres épületek képei mind-mind kirakhatóak. Csak ki kell nyomtatni a pdf fájlt színesben, rátenni a színmintákat az alaplapokra, és már készülhet is a kép. A dobozban 4 db alaplap található, amelyek összekapcsolva adják ki a teljes méretet: 33 x 25 cm-t. Az alaplapokat a képkeretbe bepattintva lehet rögzíteni. Az alaplapokon összesen 4800 lyuk található, ezt kell feltölteni a megfelelő színű pöttyikkel. A készlet 6800 db pöttyit tartalmaz, ezek maguk a pixelek: 800 db zöld, 800 db sárga, 1000 db kék, 1400 db piros, 1400 db fekete, 1400 db fehér. Ha valamilyen speciális színárnyalatú képet szeretnénk kirakni, és valamelyik színű pöttyiből többre lenne szükség, akkor 1000 db-os Pixel Art utántöltőket lehet kapni színenként.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/pixel-art-4-tablas-1529>

8.) Számolási készség

Gyermeke oldja meg az alábbi feladatokat, Ön pedig mérje az ehhez szükséges időt. Az értékeléshez erre is szüksége lesz. Ne segítsen gyermekének! Ha elakad, akkor biztassa őt a folytatásra.

Végezd el az alábbi műveleteket!

$3+2=$ ____	$5-4=$ ____	$6+5=$ ____	$12-1=$ ____	$17-13=$ ____	$13-8=$ ____
$4+3=$ ____	$3-3=$ ____	$3+9=$ ____	$18-4=$ ____	$12-10=$ ____	$16-9=$ ____
$2+7=$ ____	$8-2=$ ____	$8+6=$ ____	$16-3=$ ____	$18-12=$ ____	$12-3=$ ____
$5+3=$ ____	$10-7=$ ____	$5+7=$ ____	$19-8=$ ____	$16-11=$ ____	$11-9=$ ____
$4+5=$ ____	$9-6=$ ____	$9+8=$ ____	$20-3=$ ____	$19-17=$ ____	$17-8=$ ____

Értékelés:

Nézz meg mennyi időre volt szüksége gyermekének a feladatok megoldásához, és azt, hogy hányat oldott meg helyesen. Ez alapján megtudhatja, hogy gyermeke számolása milyen szintű. Nézz meg mindkét értékelést, s a gyengébb eredményt vegye figyelembe véve végezzék a gyakorlást – hiszen a fejlesztés a cél! Például, ha 63mp alatt oldott meg gyermeke a példákat - ez jó eredménynek számít. Viszont, ha csak 9 lett hibátlan, az már gyenge eredmény, és a javaslatokat e szerint kell megfogadni annak érdekében, hogy javuljon gyermeke számolási készsége.

Idő

0-60 mp	- az eredmény kiváló
61-90 mp	- az eredmény jó
91-120 mp alkalommal	- az eredmény közepes – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 1
121-150 mp alkalommal	- az eredmény gyenge – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 2
151 mp-től több 3 alkalommal	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 3

Helyes megoldások száma:

27-30	- az eredmény kiváló
22-26	- az eredmény jó
15-21	- az eredmény közepes – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 1 alkalommal
9-14	- az eredmény gyenge – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 2 alkalommal
0-8 alkalommal	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 3

A fejlesztést végző személy: logopédus, fejlesztőpedagógus, gyógypedagógus

Fejlesztendő területek: számfogalom erősítése, bővítése, műveletek értelmezése

Fingo! – Gyorsasági és megfigyelő társasjáték

A Fingo! megfigyelése és gyorsaságon alapuló társasjáték fergeteges szórakozást ígér.

10 kártyát kell leteríteni az asztalra. Majd az egyik kezünkkel számokat mutatunk 1-5-ig - persze ezt bárhogy megtehetjük, akár a mutató-és a kisujjunkkal is jelezhetjük a kettes számot, így megnehezítve a játékot, -a másik kezünkkel az asztalon lévő kártyákat igyekszünk felkapkodni. Am nem mindegy melyiket! Kell figyelniünk, hogy a kártyán a mutatott számunk is rajta legyen és egy másik játékos elmutogatott száma is szerepeljen rajta. Az nyer, aki több kártyát gyűjt össze.

<http://www.jatekliget.hu/etkor-szerint-201/8-12-es-206/jatek-8-9-10-11-12-es-fiuknak-320/fingo-gyorsasagi-es-megfigyelo-tarsasjatek-2927>

Mi mennyi? - gyors matematikai reakciójáték

A játék 54 kártyalapot és 10 korongot tartalmaz. Minden kártyalap kétoldalú, az egyik oldalán szanaszét gurult gyümölcsöket ábrázol, a másik oldalán vagy egy szám vagy egy gyümölcs képe látható. A játékot legalább 3 féléppen játszhatjuk, de valójában játék közben jöhetnek az újabb ötletek!

<http://www.jatekliget.hu/etkor-szerint-201/8-12-es-206/jatek-8-9-10-11-12-es-fiuknak-320/mi-mennyi-gyors-matematikai-reakciojatek-2914>

Szorzókör

Szorzókör segítségével a gyerekek villámgyorsan begyakorolják a szorzótáblát, mely valljuk be sok gyakorlást igényel.

<http://www.jatekliget.hu/etkor-szerint-201/8-12-es-206/jatek-8-9-10-11-12-es-fiuknak-320/szorzorokor-695>