

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
agrometeorológus				
akatalektikus				
predesztináció				
individualizmus				
regeneráció				
Konstantinápoly				
kvalifikáció				
Nabukodonozor				
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: „agrometeorológus” helyett „agrometerológus”.

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. FONTOS, HOGY ÖN OLVASSA, NE PEDIG A GYERMEKE! A SZÖVEGET NEM LÁTHATJA A GYERMEK, MERT AKKOR NEM A BESZÉDÉRTÉST, HANEM A SZÖVEGÉRTÉST MÉRNÉNK!

A három jótanács
(Ukrán népmese)

Egy kisfiú ment az erdőn át, és fogott egy csalogányt.

- No, - gondolta - megsütöm ezt a csalogányt és megeszem.

A csalogány azonban kérlelni kezdte:

- Ne egyél meg, barátocskám! Velem úgysem laknál jól. Bocsáss szabadon, és cserébe adok neked három jó- tanácsot.

- Jól van - válaszolta a kisfiú. - Ha valóban jó tanácsokat adsz, elengedlek.

- Figyelj hát rám. Az első tanácsom: Ne akarj olyat, ami nincs! A második: Ne sajnáld azt, ami nem tér vissza!; és a harmadik: Ne higgy a hazug szónak!

- Ezt jól mondtad - örvendezett a kisfiú - szabadon engedlek! Röpülj!

A csalogány felszállt egy fa csúcsára, és gondolkozni kezdett: " Vajon megfogadja-e a fiú a tanácsaimat?"

Lejjebb szállt egy ágacskára, és így szólt:

- Milyen ostoba is vagy te, hallod! Tudnád csak, milyen kavics van a nyelvem alatt, nem engedté volna el semmiféle jó tanácsért! Nem akármilyen kavics az. Drágakő! Akkora, mint egy dió, és úgy ragyog, mint az aranyló napocska. Ha a tied lehetne, te volnál a leggazdagabb ember a falutokban, de még az egész világon is.

Ahogy meghallotta ezt a kisfiú, a bosszúságtól majdhogynem sírva fakadt.

" Milyen számár vagyok - gondolta -, miért is engedtem el ezt a ravasz madarat?" Kérlelni kezdte hát:

- Gyere vissza, kérlek! Vagy ha nem akarsz visszajönni, legalább add nekem ezt a drágakövet, jutalmul, hogy szabadon bocsátottalak.

A csalogány azonban így válaszolt:

- Most már látom, hogy csakugyan ostoba vagy. Elfelejtetted, amire tanítottalak! Sajnálod azt, ami nem tér vissza, olyat akarsz, ami nincs, és hiszel a hazug szónak. Gondold meg: elférne az én nyelvem alatt egy kavics, még hozzá akkora, mint egy dió? Nemhiába tartja a közmondás: bolondnak a tanács - sárba vetett kalács.

Ezt mondta a csalogány, és elröpült.

A mese elmondása után tegye fel gyermekének a következő kérdéseket, Ön pedig írja le a válaszait! A GYERMEK A SZÖVEGET MÉG MINDIG NEM LÁTHATJA!

Kérdések:

- 1.) Hol játszódik a történet? _____
- 2.) Mit fogott a fiú? _____
- 3.) Milyen állat a csalogány? _____
- 4.) Mit ígért a csalogány a szabadságáért cserébe? _____
- 5.) Hogyan tette próbára a csalogány a kisfiút? _____
- 6.) A kisfiú megfogadta a jótanácsokat? _____
- 7.) Mit jelent az, hogy „ostoba”? _____
- 8.) Miért volt ostoba a kisfiú? _____
- 9.) Volt-e drágakő a csalogány szájában? _____
- 10.) Magyarázd meg: Bolondnak a tanács – sárba vetett kalács!

Válaszok:

- 1.) Az erdőben
- 2.) Egy csalogányt.
- 3.) Madár.
- 4.) Három jótanácsot.
- 5.) Azt mondta, hogy drágakő van a nyelve alatt
- 6.) Nem
- 7.) buta
- 8.) Mert nem gondolkozott a madár szavain, nem fogadta meg a tanácsát.
- 9.) Nem
- 10.) Bolond embernek tanácsot adni felesleges, olyan, mintha a finom kalácsot a sárba dobnánk.

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 fejlesztéséhez:

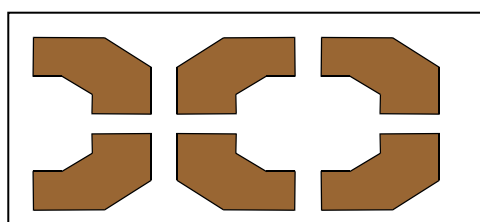
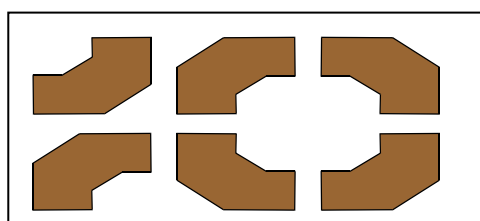
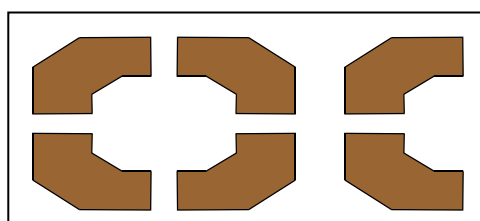
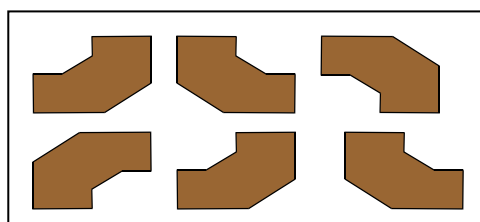
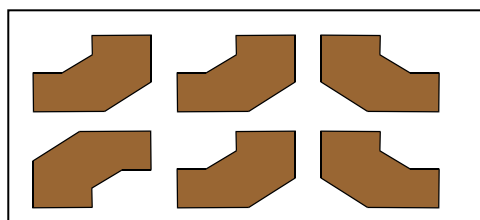
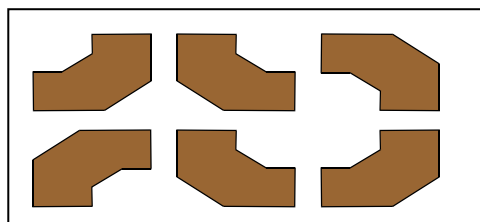
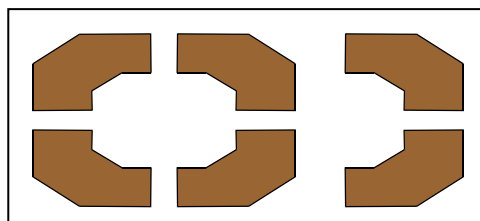
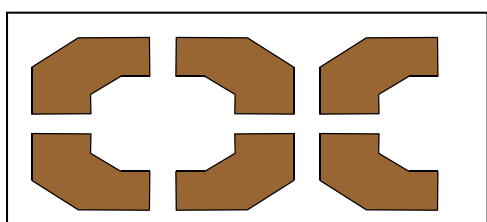
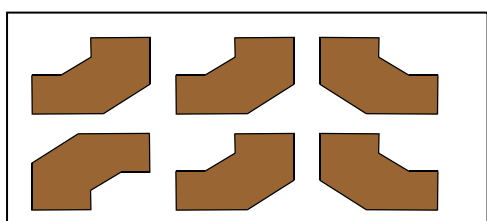
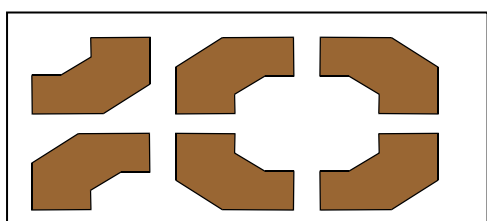
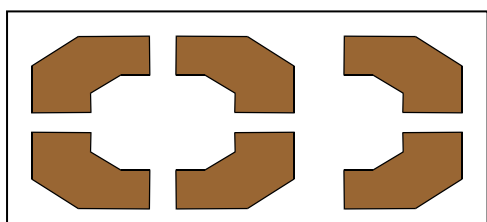
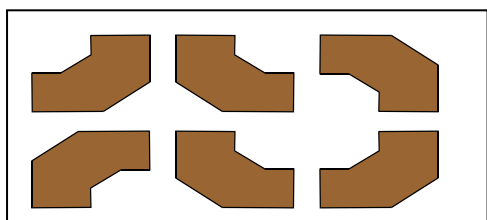
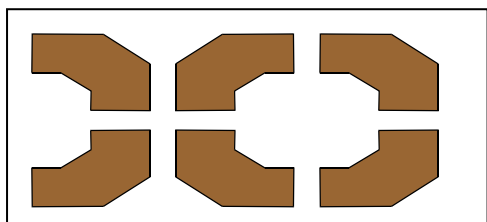
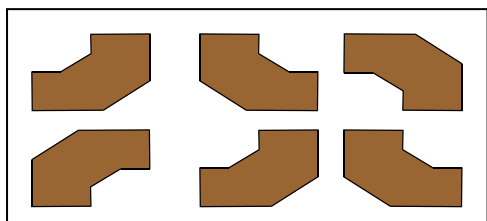
Dixit társasjáték – Készségfejlesztő partyjáték

A játékhoz - a gyönyörűen megfestett, egyedi kártyák és a hozzájuk hasonlóan szürreális játéktábla mellett - csupán némi képzelőerőre és empátiára van szükség. A játék fejlesztője, Jean-Louis Roubira egy francia gyermekpszichológus, úgy alkotta meg játékát, hogy nem csak az agymunkán van a fő hangsúly, hanem az érzelmeken is. A játékban 84 hatalmas, teljesen különböző kártyát találunk, melyek mindegyike részletgazdag, és egy elvarázsolt világ egy szeletét mutatja meg nekünk. Minden kártyán annyi elrejtett apróság van, hogy valószínűleg még a sokadik játék során is találunk újdonságot rajtuk. És épp ez az egyik lényeg. A játék során ugyanis minden körben kijelölünk egy mesélőt, aki a nála lévő hat kártya egyikét kiválasztja, és mond vagy tesz valamit, ami valamilyen formában kapcsolódik ehhez a képhez. A mesélő teljes szabadságot élvez, hiszen mondhat akár csak egy szót, egy mondatot, egy mesét, dúdolhat, énekelhet, mutogathat, semmi sem szab gátat a kreativitásnak. Talán csak az, hogy ne legyen se túl egyértelmű, se túl távoli a kapcsolat. Ezután minden más játékos is választ egyet a kezében tartott kártyák közül, amiről úgy gondolja, hogy valamilyen módon kapcsolódik a mesélő meghatározásához. Mindenki a választott kártyáját beteszi középre, anélkül hogy megmutatná a többieknek. A kártyákat meg kell keverni, és utána felfordítani őket. Ezután a mesélőn kívül mindenki szavaz, hogy melyik volt az eredeti kártya, melyik indult a mesélőtől. A mesélő nem kap pontot, ha senki nem találja el, vagy ha mindenki eltalálja, melyik kártya volt az övé, és ez teszi igazán nehézé és érdekessé a játékot. Nem könnyű csak a társaság egy részét rávezetni az igazságra, de mindez nagy vidámság és sok-sok nevetés forrása lehet! Szinte bárkinek ajánlható tehát ez a játék, kortól és nemtől függetlenül, aki egy kis szórakozásra és vidámságra vágyik.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/dixit-tarsasjatek-297>

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 helyes	- az eredmény kiváló
5-6 helyes	- eredmény jó
3-4 helyes	- az eredmény közepes – javasolt a fejlesztés heti 1 alkalommal
1-2 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

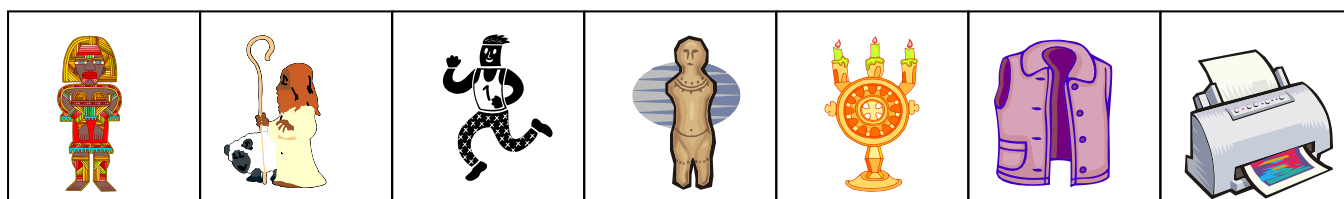
Játékajánlat a téri tájékozódás fejlesztéséhez:

Make 'n' break – Társasjáték

Húzni kell egy kártyát és az ott látható alakzatot fel kell építeni a megfelelő színű építőelemekből. Ha kész, gyorsan le kell dönteni, és jöhet a következő feladvány. Addig lehet építkezni, amíg az idő le nem jár. Minden kártya a nehézségtől függően pontot ér. Aki a játék végén a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/make-n-break-tarsasjatek-585>

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.

Gyermekének 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 emlékeztére 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. Kezdhettek?”

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:

Elvarázsolt labirintus – Készségfejlesztő társasjáték

Egy titokzatos labirintusban varázslatos tárgyakat gyűjtögetnek a játékosok. A kétrétegű tábla alsó felén variálható labirintust építhetünk falapocskákból, majd ezt kell letakarni a játékteret ábrázoló táblával, melyen mágneses figurákkal tudunk lépkedni. A tábla alján a figurákhoz kapcsolódó golyó követi a haladás irányát, amíg falba nem ütközik. A játékosok felváltva dobznak a kockával és lépnek a figurájukkal. Megpróbálnak minél több varázstárgyat összegyűjteni. Aki itt célba akar érni, annak emlékeznie kell arra, hogy hol vannak a falak, amelyeket ki kell kerülni! A győzelemhez jó memóriára van szükség, hogy minél több varázstárgyat szerezhessünk. Kiváló a memória, koncentráció, figyelem fejlesztésére és mellette nagyon jó szórakozás a család minden tagja számára. Kisebkek kevesebb fal használatával könnyebben játszhatják, míg a nagyobbak a falak számának növelésével nehezíthetik játékukat, mely így igazi kihívás a felnőttek számára is.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/elvarazsolt-labirintus-403>

6.) 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!

$13+12=$ ____	$35-14=$ ____	$126+45=$ ____	$332-21=$ ____	$15 \times 2=$ ____	$36:4=$ ____
$34+23=$ ____	$53-33=$ ____	$233+419=$ ____	$588-34=$ ____	$3 \times 18=$ ____	$56:8=$ ____
$52+47=$ ____	$78-42=$ ____	$418+346=$ ____	$656-217=$ ____	$6 \times 9=$ ____	$24:6=$ ____
$35+43=$ ____	$90-57=$ ____	$125+557=$ ____	$739-459=$ ____	$7 \times 4=$ ____	$35:5=$ ____
$24+35=$ ____	$39-16=$ ____	$419+18=$ ____	$356-128=$ ____	$8 \times 9=$ ____	$81:9=$ ____

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 163mp 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

0-150 mp	- az eredmény kiváló
151-170 mp	- az eredmény jó
171-200 mp alkalommal	- az eredmény közepes – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 1
201-250 mp alkalommal	- az eredmény gyenge – javasolt a számolási készség fejlesztése minimum heti 2
251 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

Játékajánlat a számolási készség fejlesztéséhez:

MemóRiadó – Memóriafejlesztő partyjáték

A MemóRiadó laza party játék, melyben a játékosok felváltva próbálnak egyre hosszabb számsorozatokra visszaemlékezni. Eddig könnyűnek hangzik, de egy-egy bolondos kérdés zavaró tényezőként kap szerepet a játékban. A számok felsorolása előtt válaszolni kell az elgondolkodtató kérdésre. Ha sikerül a helyes számsorrendet visszamondani, megszabadulhatunk lapoktól. Mivel világunk egyre inkább tele van figyelemelterelésekkel, nehéz lehet az apró, emlékezetünket megszakító tényezőket dolgokat kizárni. Ahogy a testnek, úgy az elmének is szüksége van edzésre ahhoz, hogy erősebb legyen. Egy-egy MemóRiadó játszma közben észrevehetjük, hogy egyre hosszabb számsorokat tudunk megjegyezni.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/memoriado-594>

Numerabis – Memóriajáték matematikai feladványokkal

A Numerabis memóriajáték célja, hogy minél több kártyát gyűjtsünk össze, úgy, hogy a matematikai feladatokat helyesen megoldjuk. Két speciláis dobókockával játszunk: a fehér dobókockával megdobjuk, hogy mi a feladatunk, a fekete kocka pedig azt adja meg, hogy melyik játékváltozatot játsszuk. Adj össze, vonj ki, oszd el 5-tel mindezt számlapok felfordításával!

Tartalom: 49 számkártya 1-49 számokkal, 2 különleges dobókocka.

<http://www.jatekliget.hu/numerabis-736?keyword=Mem%C3%B3ria%C3%A1t%C3%A9s>

7.) 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.

de	dézsza	kard	ügyel	cickány	apáca	ciklámen
te	sólya	korc	aszály	kárpit	ödéma	hajbókol
bő	kupa	ponty	erős	raglán	uzsora	pupilla
üt	unka	döng	üreg	sablon	évelő	parittya
csó	ábra	rend	ötös	patron	alibi	szenvedély
gé	puma	sild	úszik	mérnök	izolál	szarkofág
ak	írna	dokk	ütős	suszter	ékesít	fakaszt
áp	rezsi	szárd	akol	zsarnok	őzsuta	gyümölcs
űzs	duma	pedz	írás	kuglóf	askéta	páfrány
tyi	ragya	fajd	anyag	kaptár	ácsorog	gyimgyom

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 tizenhétszer 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
121-150 mp alkalommal	- az eredmény közepes – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 1
151-200 mp alkalommal	- az eredmény gyenge – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 2
200 mp-től több 3 alkalommal	- az eredmény nagyon gyenge – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 3

Hiba

0-3 hiba	- az eredmény kiváló
3-6 hiba	- az eredmény jó
6-10 hiba alkalommal	- az eredmény közepes – javasolt az olvasási készség fejlesztése minimum heti 1
11-20 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 - Mattel - Szóalkotó társasjáték

A **Mattel** népszerű szóalkotó **társasjátéka** a **Scrabble Original**. Új külsővel jelentkezik, de a megszokott tartalommal. Összesen 102 betűkocka áll rendelkezésre, hogy a fordulatokban gazdag szócsaták elkezdődhessenek. Családi, baráti összejövetelek közkedvelt játéka világszerte. A játéktáblán különböző plusz pontokat érő mezők könnyíthetik a pontszerzést. Vidám, szórakoztató, logikai gondolkodást fejlesztő szójáték. A játék lényege, hogy a rendelkezésre álló betűkből a lehető legtöbb értelmes szót ki rakjuk ki.

<http://www.jatekliget.hu/eletkor-szerint-201/8-12-eves-206/jatek-8-9-10-11-12-eves-fiuknak-320/scrabble-original-mattel-szoalkoto-tarsasjatek-3239>

8.) Nyelvi –, helyesírási készség, szövegértés

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 a megfelelően ragozott szavakkal! Az alábbi szavak közül választhatsz! Minden szót csak egyszer használhatsz fel!

Szavak:

szekerce, aszfalt, batyu, demizson, gengszter, szabotázs, dedikál, bélyegző, Biblia, béklyó

Az iskola udvarán krétával rajzoltunk az _____.

Szomorú a papám, mert kifogyott a bor a _____.

A könyvesboltban egy híres író _____ a legújabb könyvét.

A dombon álló emlékművet _____ faragták.

A dolgozók _____ tiltakoztak az alacsony bérek miatt.

A rabok _____ nehezek.

Szép történetek találhatók a _____.

A tanító néninek mosolygós képet nyomó _____ van.

A szomszédba betörő _____ hamar elfogta a rendőrség.

Kati _____ mindenféle kincs található.

Értékelés:

Minden szó 3 pontot ér. Egy pont jár a megfelelő szóért, 1 pont a helyes ragozásért és 1 pont a helyesírásért. Például az első mondatba az „aszfaltra” szó a helyes megoldás. Ezért 3 pont jár. Ha csak azt írja gyermeke, hogy aszfalt – ezért 2 pont jár (amennyiben helyesen írta le). Ha teljesen oda nem illő szót ír (pl. Bibliára), 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:

aszfaltra, demizsonból, dedikálta/dedikálja/ fogja dedikálni, szekercével, szabotázssal, béklyói, Bibliában, bélyegzője, gengsztert, batyujában

Játékajánlat a kézügyesség (szépírás) fejlesztéséhez

Pixel Art 4 TÁBLÁS

A Quercetti lényegében megalkotta a fiataloknak, és felnőtteknek szóló pötyijátékot, amelynek alapját a képpontok képezik. A 4 mm átmérőjű tüskék 6 színben lehetővé teszik, hogy bármilyen képet kirakjunk. Megfelelő távolságból nézve, a pötyik „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 pötyikkel. A készlet 6800 db pötyit 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 pötyiből 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>