

Foglalkozásterv

A pedagógus neve: Heiszman Éva

Műveltségi terület: napközi

Foglalkozás: fejlesztő játékok

Osztály: 4. osztály

A foglalkozás didaktikai feladatai:

- motiválás, gyakorlás, alkalmazás, ellenőrzés, értékelés

Az foglalkozás célrendszere:

- A helyes énkép, önismeret kialakítása, fejlesztése.
- A matematikai és az anyanyelvi készségek fejlesztése.
- Részképesség területek fejlesztése: gondolkodási képességek, emlékezet, figyelem-koncentráció képességek, figyelem megosztása, percepció, reakcióidő, kognitív területek, vizuális és auditív észlelés, beszédészlelés, beszédértés, kifejezőképesség, memória, szociális képességek, együttműködés, csoportkohézió.

Tantárgyi kapcsolatok: matematika, anyanyelv, irodalom, környezetismeret

Dátum: 2026. február 17.

Felhasznált eszközök, források

- <https://tarsasjatekok.com/files/common/e/e7/e70/e705665e9b221142deb3330a116def18/thi21531-math-dice-jr-a6-2db-1.pdf>
- Játégyűjtemény. Újbudai Almamater
- <https://hu.pinterest.com/>

Idő	A foglalkozás menete	Nevelési – oktatási stratégia			Fejlesztési terület
		Módszerek, technikák	Tanulói munkaformák	Eszközök	
2'	<p><u>I. Foglalkozás előtti szervezési feladatok</u></p> <p>- Teremrendezés - Zenére elcsendesedés, figyelem bevonása.</p>	tevékenykedtetés	frontális egyéni	-laptop-zene	-önállóság -rend iránti igény
3'	<p><u>II. Ráhangoló, motiváló, fejlesztő játékok</u></p> <p>II./1. Motiváló játékok körben állva</p> <p>A tanulók körben állnak a tanterem közepén.</p> <p><i>-Alakítsunk egy kört a tanterem közepén!</i></p> <p>1. Számolás körben</p> <p><i>-Az első játék a „Számolj körben! Akit megérintek folytassa a számolást! Én vagyok az 1. Figyelj, közben másvalakinél is indítok egy számsort!</i></p>	megbeszélés tevékenykedtetés játék játék	frontális egyéni		-auditív figyelem -auditív emlékezet -figyelem-koncentráció -auditív észlelés -monotónia túrés

3'	<p>2. Varázsdoboz</p> <p><i>-Ez itt egy varázsdoboz. Sok minden vagy sok mindenki belefér. Találd ki a szabályt!</i></p> <p>A varázsdobozba tartozó fogalomcsoportok:</p> <ul style="list-style-type: none"> -páros számok (esetleg megadott intervallumban) -magyarországi városok 	<p>megbeszélés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>közlés</p> <p>magyarázat</p> <p>játék</p>	<p>frontális</p> <p>egyéni</p>		<ul style="list-style-type: none"> -auditív emlékezet -gondolkodás -auditív figyelem -figyelem-koncentráció -kommunikáció -memória
3'	<p>3. Hol járunk, mit csinálunk?</p> <p><i>-Mondok egy fogalmat, egy helyszínt. Ti mondjatok olyan szavakat, amelyek kapcsolódnak ehhez fogalomhoz.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -honfoglalás -Északi-középhegység 	<p>megbeszélés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>motiválás</p> <p>játék</p>	<p>frontális</p> <p>egyéni</p>		<ul style="list-style-type: none"> -auditív figyelem -figyelem-koncentráció -auditív emlékezet -gondolkodási képességek -szókincs bővítés -beszédfejlesztés -kommunikáció

5'	<p>II./2. Egyéni, csoportos és páros játékok</p> <p>A tanulók a helyükön állnak vagy ülnek.</p> <p>1. Szállodai szobás</p> <p><i>-Most menjetek a helyetekre, de ne üljete le! Forduljatok felém! A szobaszámok 1-40-ig vannak a szállodában. Mondjatok egy „szobaszámot”! Az első körben egymás után következő gyerekek nem mondhatnak számszomszédokat! Aki jó számot mondott állva marad, aki már kihúzottat leül.</i></p>	<p>megbeszélés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>szemléltetés</p> <p>játék</p>	<p>frontális</p> <p>egyéni</p>	<p>-papírlap a felírt számokkal</p>	<p>-vizuális és auditív figyelem</p> <p>-figyelem-koncentráció</p> <p>- auditív emlékezet</p> <p>-memória</p> <p>-gondolkodási képességek</p>
10'	<p>1. Műveletgyűjtő</p> <p><i>-Válassz egy párt a műveletgyűjtőhöz! Álljatok be páromként egymás mögé! Az ujjamon vagy papírlapon felmutatok egy számot. Aki elsőként felmutatja a hozzátartozó és az asztalon elhelyezett</i></p>	<p>megbeszélés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>motiválás</p> <p>magyarázat</p> <p>szemléltetés</p>	<p>frontális</p> <p>egyéni</p>	<p>-műveletkártyák</p> <p>-eredménykártyák</p>	<p>-vizuális figyelem</p> <p>- vizuális emlékezet</p> <p>-figyelem-koncentráció</p> <p>-számolási készség</p>

	<i>műveletet azé a pont. Ő beáll a sor végére, a párja leül.</i>	játék			-vizuális észlelés -gondolkodás
5'	<p>2. Tologató</p> <p><i>-A Tologatóst most csapatban játsszuk! A megadott feladvány szerint kell az egy darab eltérő figurát a megadott helyre bevinni úgy, hogy közben minden figurát vízszintesen vagy függőlegesen egyet lehet mozgatni. Az a csapat nyer, aki előbb elkészül és felemeli a kezét. -Beszéljétek meg milyen stratégiát választotok a megoldáshoz! -Milyen taktikát választott a csapatod?</i></p>	<p>megbeszélés közlés tevékenykedtetés szemléltetés játék</p>	<p>frontális csoportos egyéni</p>	<p>-2 játéktábla -2x7 nagy babszem -2x1 üveggyöngy -feladványok</p>	<p>-vizuális figyelem -figyelem-koncentráció -gondolkodási képességek -stratégiai képessége -feladattartás -szociális/akarati képességek</p>
10'	<p>II./3. Páros táblás logikai játékok</p> <p><i>-Táblás páros játékok következnek. Válassz egy párt a csapatodon belül, akivel játszani fogsz! -Három játék közül választhatsz: Hármat egy sorba, Trón vagy malacos.. Egy-egy partit játszatok le, aztán</i></p>				

<p><i>cserélhettek, választhattok más játékot is! Bábukát, játéktáblákat az asztalon találtok.</i></p> <p>Hármat egy sorba!</p> <p><i>-Vegyetek el egy játéktáblát az asztról! Cél: az ellenség alapvonalára bevinni mindhárom bábudat.</i></p> <p><i>-Ismételjük át hogyan lehet haladni?</i></p> <p><i>-Csak a vonalon szabad, egyszerre egyet lehet „lépni”, de visszafelé is lehet. Nem lehet átugrani vagy leütni bábudat.</i></p>	<p>megbeszélés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>szemléltetés</p> <p>játék</p>	<p>frontális</p> <p>pármunka</p> <p>egyéni</p>	<p>-játéktábla</p> <p>-2x3 műanyagpohár</p>	<p>-vizuális figyelem</p> <p>-figyelem-koncentráció</p> <p>- vizuális emlékezet</p> <p>-gondolkodási képességek</p> <p>-stratégia képessége</p> <p>- szociális/akarati képességek</p>
<p>1. Trón (Lahti)</p> <p><i>-A Trón játék célja társunk összes bábujának leütése, vagy a saját utolsó bábunkkal belépni a nyerőpontra (trónra).</i></p> <p><i>-Hogyan is kezdődik a játék?</i></p>	<p>megbeszélés</p> <p>magyarázat</p> <p>közlés</p> <p>szemléltetés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>játék</p>	<p>frontális</p> <p>pármunka</p> <p>egyéni</p>	<p>-játéktáblák</p> <p>-2x4 gyöngy</p>	<p>-vizuális és auditív figyelem</p> <p>-figyelem-koncentráció</p> <p>-gondolkodási képességek</p> <p>-stratégia képessége</p>

<p><i>-Az üres táblára váltakozva, egyenként rakjuk le a 4-4 db bábut, majd felváltva lépünk egy tetszőlegesen választott bábunkkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is).</i></p> <p><i>-Hogyan lehet leütni bábut?</i></p> <p><i>-Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte üres mező van akkor azt kötelező átugorva leütni. Ha ez az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.</i></p> <p><i>-Kötelező ütni?</i></p> <p><i>-Igen.</i></p>				<p>-szociális/akarati képességek</p>
<p>2. Neutron (Jeges, Malacos)</p> <p><i>- Mi a játék meséje?</i></p> <p><i>- A két falu közötti tó jegére tévedt egy kismalac. Azé a csapaté lesz a zsákmány, aki megfogja, vagy a saját</i></p>	<p>megbeszélés</p> <p>tevékenykedtetés</p> <p>szemléltetés</p>	<p>frontális</p> <p>csoportos</p>	<p>-játéktáblák</p> <p>-2x5 üveggyöngy</p>	<p>-auditív-vizuális figyelem</p> <p>-figyelem-koncentráció</p>

	<p><i>falujába tereli. A legények és a malac is csak akkor tudnak megállni, ha a tó széléhez érnek vagy valahol a tavon egymásnak ütköznek.</i></p> <p><i>-Mi a szabály, hogyan lehet lépni!</i></p> <p><i>-Minden játékos kettőt lép a saját körében, először a semleges figurával (malac), másodsor egy sajáttal. Lépni függőleges vagy vízszintes irányba szabad, de mindig ütközésig.</i></p> <p><i>-Ki nyeri a játékot?</i></p> <p><i>-Az nyer, aki beszorítja vagy a saját alapsorára tereli a malacot.</i></p>	<p>magyarázat</p> <p>közlés</p> <p>játék</p>		<p>-„malacfigura”</p>	<p>- auditív-vizuális emlékezet</p> <p>-gondolkodási képességek</p> <p>-stratégia képessége</p> <p>-szociális/akarati képességek</p>
2'	<p>III. Értékelés, a foglalkozás lezárása</p> <p>-Tanulói visszajelzések/értékelés.</p> <p>Tanulói reflexiók meghallgatása a felkínált mondatkezdések befejezésével.</p> <p><i>-Nekem legjobban az tetszett ...</i></p> <p><i>-Jól éreztem magam, mert...</i></p> <p><i>-Legközelebb arra figyelek majd ...</i></p> <p>- Tanítói visszajelzés/értékelés</p>	<p>közlés</p> <p>megbeszélés</p>	<p>frontális</p> <p>egyéni</p>	<p>-kinyomtatott mondatok az értékeléshez</p>	<p>-önértékelés</p> <p>- reális énkép, önismeret fejlesztése</p> <p>-emlékezet</p>

Melléklet és játékszabályok:

Számolj körben!

A gyerekek körben állnak. Megérintjük egyiküket, ő mondja az 1-et, a tőle jobbra álló a 2-t, s indul a számsor jobbra. Közben egy másik gyereket megérintve egy újabb számsort indítunk útnak, s így párhuzamosan 3-4 számsor fut. A gyerekeknek nagyon kell figyelniük a „hangzavarban”, hogy mikor kapnak balról egy számot, amit tovább kell folytatniuk.

Varázsdoboz

Ez itt egy varázsdoboz. Sok minden vagy sok mindenki belefér. Pl Zsuzsi belefér. Ági is, anyu is. Apu már nem. Karcsi vajon belefér? Mindenki sorban mond szavakat, a játékvezető megmondja, hogy ki vagy mi fér bele. Ki kell találni a szabályt. A megadott példában a lányok beleférnek, a fiúk nem. Bármilyen gyűjtőfogalom szerint lehet játszani.

Hol járunk, mit csinálunk?

A játékvezető mond egy fogalmat, vagy főnevet. A gyerekeknek olyan szavakat kell mondaniuk, amelyek kapcsolódnak ehhez fogalomhoz.

Szállodai szobás

A gyerekek felállnak. A tanító egy lapra felírja a számokat 1-40-ig (ez létszámtól függő, ha kevesebben vannak kevesebb szám is elég). Ezek a szállodai szobák ajtószámai. A gyerekek sorban mondanak egy „szobaszámot”, amit a tanító a papírlapján kihúz. Az első körben egymás után következő gyerekek nem mondhatnak számszomszédokat! Aki jó számot mondott állva marad, aki már kihúzottat leül. Fogynak a szobák és az álló gyerekek. A győztes az, aki utoljára állva marad.

Műveletgyűjtő

Egyszerre ketten versenyeznek. A játékvezető az ujján vagy papírlapon felmutat egy számot. A két játékosnak meg kell találnia és elsőként felmutatnia a hozzátartozó és az asztalon elhelyezett műveletet (összeadás, kivonás, szorzás, osztás) aminek a mutatott szám az eredménye. Aki többet gyűjtött, nyer.

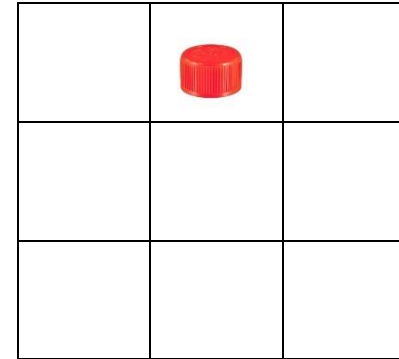
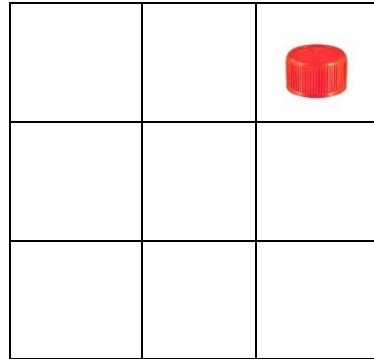
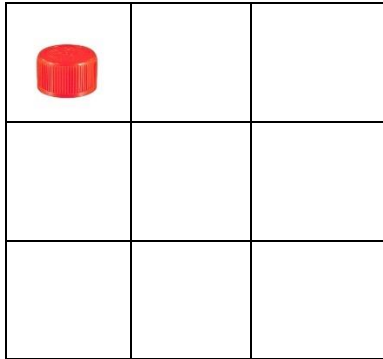
3x6	18	9-7	2	64:4	8
342+620	962	1+8	9	49:7	7
6x8	48	56:4	14	128-48	80
17-13	4	28-25	3	9x7	63
115:5	23	888:2	5	97-96	1
30:6	444	78-72	6	518+22	60
160:8	540	15x4	20	27x11	297
34-18	16	250:5	50	18x5	90
203+450	653	30x40	420	7x60	1200

Tologató

A játékot 3x3-as (de lehet 4x4, stb.) beosztású lapon kell játszani. A 9 mező egyike üresen marad, 7-re egy-egy egyforma figura (korong, babszem, kupak, stb. kerül), egyre egy ezektől eltérő bábu. Egy megadott feladvány szerint kell az egy darab eltérő figurát a megadott helyre bevinni úgy, hogy közben minden figurát vízszintesen vagy függőlegesen egyet lehet mozgatni. Az nyer, aki előbb elkészül. Párosan, de csapatban is lehet versenyezni.

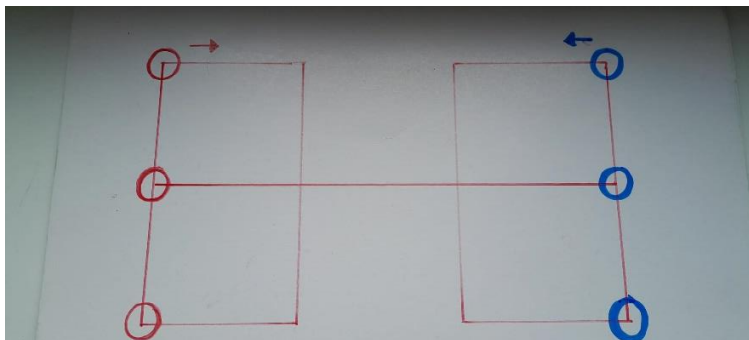


Feladványok:



Hármat egy sorba!

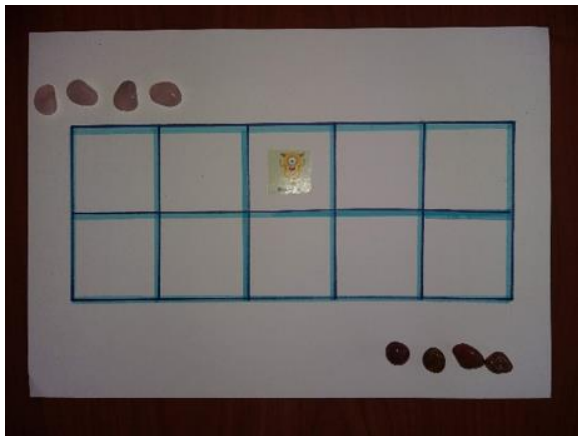
A játékot a mellékletben megadott játéktáblán kell játszani, 3-3 különböző színű figurával (műanyag pohárral). Kiindulási helyzetben a bábuk a játéktábla jobb illetve bal szélén állnak. Cél: az ellenség alapvonalára bevinni mindhárom bábut. Haladni csak a vonalon szabad, egyszerre egyet lehet „lépni”, de visszafelé is lehet. Nem lehet átugrani vagy leütni bábut.



Trón (Lahti)

Egy 5×2-es beosztású táblán 2×4 koronggal (kavics, kupak, bab, stb.) kell játszani a játékot. A játék célja társunk összes bábujának leütése, vagy a saját utolsó bábukkal belépni a nyerőpontra (trónra).

Az induláskor üres táblára váltakozva, egyenként rakják le 4-4 db bábujukat a játékosok, majd felváltva lépnek egy tetszőlegesen választott bábujukkal, bármelyik szomszédos mezőre (átlósan is). Leütni bábut a következőképpen lehet és kell is: Ha valamelyik saját bábuval szomszédos mezőn úgy áll ellenséges bábu, hogy mögötte (vonal-irányban) üres mező van akkor azt kötelező átugorva leütni. Ha ez az ütés újabb ellenséges bábu(k) átugrásával folytatható, akkor kötelező az(oka)t is leütni.



Neutron (Jeges, Malacos)

A játék elkészítéséhez egy 5x5-ös rácsozású játéktábla, öt-öt jól megkülönböztethető kő, plusz egy ezektől eltérő formájú vagy színű bigyó szükséges. Minden játékos kettőt lép a saját körében, először a semleges figurával (neutron), másodsor egy sajátal. Lépni függőleges vagy vízszintes irányba szabad, de mindig ütközésig.

Az nyer, aki beszorítja vagy a saját alapsorára tereli a neutront.

Egyszerű mesébe csomagolhatjuk a játékszabályt: A két falu közötti tó jegére tévedt egy kismalac. Azé a csapaté lesz a zsákmány, aki megfogja, vagy a saját falujába tereli. A legények és a malac is csak akkor tudnak megállni, ha a tó széléhez érnek vagy valahol a tavon egymásnak ütköznek.

