

JÁTÉKRA NEVELÉS

4. osztály

Témakör	1. Szerepjáték	Óraszám 13 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Beszéddel, mozgással kísért játék játszása.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Szerepjáték 3-4 gyerek között. Egymás „szabályait” elfogadni. A környezetében zajló eseményeket játékában megjeleníteni. Bábokkal elfoglalni magát, rövidebb eseménysorokat eljátszani. Bekapcsolódni dramatizálásba, neki megfelelő szerepet eljátszani.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> • Élmények eljátszása. • Családi élet eseményei. • Családtagok egymáshoz való viszonya, munkájuk. • Felnőttek tevékenységei, munkái, váratlan események. • Bábozás, dramatizálás. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Napi programok eljátszása, időbeliség figyelembevételével. Baba gondozása. Családi kapcsolatok eljátszása (anya, nagymama, testvér). Különböző munkák eljátszása (mosogatás, seprés). Különböző foglalkozások eljátszása (boltos, fodrász, orvos). Többször hallott és látott mese bábozása, a szöveg hallgatása közben. 2-5 szereplős mesék dramatizálása.	
Fogalmak	Reggel-reggeli, dél-ebéd, este-vacsora, testrészek, néhány konyhai, illetve fürdőszobai eszköz, néhány élelmiszer, gyümölcs, zöldség, tanult mesék új fogalmai.	

Témakör	2. Didaktikus játék	Óraszám 8 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Logikai és funkcionális összefüggések észrevétele.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Differenciálni 6-8 féle hangot.	<i>Fejlesztési ismeretek</i>	

Megnevezni az alapszíneket. Ismerni testrészeit, érzékszerveit. Felismerni a napszakokat képek alapján. 6-8 képből álló eseménysor képeit sorba rakni. 3 elemből ritmikus sorokat alkotni (betűkből, számjegyekből is). Ismerni a sok-kevés, kicsi-nagy fogalmakat és használni ezeket. A tanult formákat megnevezni. Magánhangzókat, számjegyeket egyeztetni, kilépni, végigrakni. Szabályokat követni a didaktikai játékok során.	• FIGYELEM, EMLÉKEZET, ÉRZÉKELÉS: hallási figyelem, hallási diszkrimináció fejlesztése, ízlelés, szaglás fejlesztése. • ANALIZÁLÓ-SZINTETIZÁLÓ képesség fejlesztése. • LOGIKAI MŰVELETEK játékos formái. • IDŐFOGALOM, időbeli tájékozódás fejlesztése. • beszédfejlesztő didaktikai játékok, ARTIKULÁCIÓS gyakorlatok. • BESZÉDMEGÉRTÉST fejlesztő játékok, SZÓKINCS bővítése. Kultúrtechnikák tanításával kapcsolatos didaktikai játékok: • SZÁMOLÁS-MÉRÉS és OLVASÁS-ÍRÁS során alkalmazott didaktikai játékok. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> „Zsákbamacska” játék játszása, a kitapintott tárgy utólagos megnevezése. Magas-mély differenciálása, halk-hangos differenciálása különböző játékok során. Tárgyak megfigyelése (kirakott tárgyak figyelése, majd letakarás után a megfigyelt tárgyak felsorolása). Mi hiányzik? képkiegészítés – pl. arcon érzékszervek, házon ablak. 5-6 képből álló eseménysor sorba rendezése, pl. virág növekedése. 3 információt tartalmazó artikulációs gyakorlatok játszása, pl.: különböző arckifejezések utánzása – sírás, nevetés stb. Analógiás sorok kirakása – több tárgyból, illetve képből több hasonló kiválasztása. Azonos fogalom, eltérő ábra egyeztetése. Logikailag, funkcionálisan összefüggő képek egyeztetése. „Gondoltam valamire” játék. Különböző szín, forma, magánhangzó, számjegye egyeztetések, magánhangzók, számjegyek válogatása, játékkal kirakása, kilépése.
Fogalmak	„Gondoltam valamire” játék során szóba kerülő tárgyak, állatok.

Témakör	3. Szabályjáték	Óraszám 15 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Szabályok megértése, elfogadása, az előforduló viták közös rendezése.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	

Bekapcsolódni, aktívan részt venni a mozgásos szabályjátékokban. A szabályokat követni, társaira figyelni. A vereséget elfogadni, elviselni. Értelemfejlesztő szabályjátékokban a szabályokat követni: 20-30 percig képes legyen odafigyelni a tanuló egy-egy szabályjáték menetére. Türelmesen kivárni, amíg sorra kerül.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> • Mozgásos szabályjátékok. • Értelemfejlesztő szabályjátékok. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Csoportos mozdulatjátékok játszása, különböző körjátékokban, párválasztókban részvétel. Labdajátékok játszása – célba dobások: gurítás, dobás egymásnak. Csoportos ügyességi játékok (kötélhúzás, kosárba dobás, futójátékok). Könnyebb versenyjátékok játszása – egyéni, illetve csoportos versengésekben való részvétel. Érzékelést fejlesztő játékok játszása. Megfigyelést fejlesztő játékok játszása (Mi változott meg? 6-8 tárggyal). Figyelmet fejlesztő játékok. Szelektív figyelmi funkciók fejlesztése (méret- és formaérzékelő játékok játszása bekötött szemmel). Társasjátékok játszása közösen, illetve egyszerűbbeket párban (színegyeztetésen alapuló lépegetés).
Fogalmak	Pár, sor, kör, vonal, labda, dobás, gurítás, futás.

Témakör	4. Spontán játék	Óraszám 15 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Szabályok betartása, játékeszközök közül választás.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Segítséggel a felkínált játéklehetőségek közül választani, adekvátan játszani a rendelkezésére álló játékokkal.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> Spontán játék szabadon választott játékokkal és szabadon választott társakkal, segítségnyújtás mellett. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Szabad játék bármilyen önállóan választott játéktárggyal és társsal. A felkínált lehetőségek közül választás segítséggel (a már megismert játéktárgyak szabadpolcos elhelyezésével).	
Fogalmak	Elérhető játéktárgyak neve.	

Témakör	5. Szabadban játszható játékok	Óraszám 15 óra
----------------	---------------------------------------	---------------------------

A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Türelmes várakozás a játékeszköz használatára.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Betartani a balesetvédelmi szabályokat játék közben.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> - Játék játszótéri eszközökön. - Minden említett játékforma, ami a szabadban is játszható. - Játék a természet kínálta játékokkal. - Télen: hógolyózás, szánkózás, hóemberépítés. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Hintázás, csúszdázás, mászókázás, rollerezés, tricikli használata. Homokozóban építkezés, formatöltés-kiöntés, vár, gödör, alagút építése. Fára mászás. Aszfaltra rajzolás. Ugróiskola. Ugrókötel, hullahopp-karika használata. Kavicsokkal sorkirakás, válogatás. Futó- és fogójátékok játssza. Hógolyózás, szánkózás segítségével.	
Fogalmak	Hinta, mászóka, homok, víz, sár, vár, <i>gödör</i> , <i>alagút</i> , fa, ág, kavics, kő, <i>fogó</i> , futás, hó, hógolyó, hóember, szánkó.	

Tanulási eredmények a negyedik évfolyam végén	A tanuló képes bekapcsolódni a dramatizálásba, neki megfelelő szerepet vállalni. Képes szabályokat elfogadni, követni és újakat alkotni a tárgyakkal folytatott tevékenység közben. Képes figyelni az akusztikus, vizuális, kinesztetikus ingerekre, a téri orientációs képesség alakulására, a sorrendiség alapjaira. Képes együtt játszani társaival és egyszerű játékszabályokat betartani. Képes fogni, emelni, letenni, összeilleszteni, dobni, gurítani, nyitni, csukni, játékon keresztül az anyagok, tárgyak alapvető tulajdonságaival ismerkedni. Képes önállóan kitalált tevékenységeket játszani növekvő időtartamban, tárgyakat mással helyettesíteni. Képes betartani a balesetvédelmi szabályokat játék közben.
--	--