

GYAKORLATOK
A RÉSZKÉPESSÉGEK
FEJLESZTÉSÉRE

SEGÉDANYAG

Tartalomjegyzék

I. Vizuális észlelés – és figyelemfejlesztés	3
II. Vizuális emlékezetfejlesztés	4
III. Vizuális szeriális emlékezetfejlesztés	5
IV. Verbális /akusztikus észlelés – és figyelemfejlesztés	6
V. Auditív szeriális emlékezetfejlesztés	8
VI. Kognitív képességek fejlesztése	10
VII. Taktilis észlelésfejlesztés	11
VIII. Finommotorika fejlesztése	12
IX. Észlelés, percepció fejlesztés	17
X. Íráskészség fejlesztése	18
XI. Beszéd és gondolkodás fejlesztése	19
XII. Beszédmotorika fejlesztése	19
XIII. Testséma- és téri-orientáció fejlesztése	22
XIV. Motoros képességek fejlesztése	24
XV. Időbeli tájékozódás fejlesztése	26
XVI. Ritmusfejlesztés	26

1. Vizuális észlelés – és figyelemfejlesztés

1. Figyeljétek meg a változásokat a természetben!

2. Színcápa. (Árokcica).

Egymástól kb. 3 m távolságra két párhuzamos vonalat húznak, s a közöttük húzódó „tengerben” áll a cápa. Ekkor elkiabálja magát, hogy pl. „Jöhetnek a kékek”, akkor mindenki átfut a túloldalra, s a cápa igyekszik megfogni valakit. Akin a mondott színből van valami ruhadarab, nyugodtan átsétálhat. Akit megfogott, az lesz a következő cápa.

3. Tevékenység imitálása. (Amerikából jöttem, mesterségem címere...)

4. Látok valamit.

(A feladat lényege a látás utáni tapasztalás).

A játékvezető (felnőtt) az asztalra kitett tárgyakat. Jól megnézik gyerekek, majd letakarja azokat. Ezután valamelyikéről mond néhány jellemző tulajdonságot. Aki kitalálja mely tárgyra gondolt, ő lehet a játékvezető.

5. Mesekocka összerakása.

Boltokban kapható, 9 vagy több darabból összerakható meseképek. A kész képről szóanyag gyűjtése, szókincs fejlesztése.

6. Autózás.

7. Gombok válogatása különböző szempontok szerint.

Szín, nagyság, lyukak száma szerint, vagy egyéb észlelhető tulajdonság szerint.

8. Egyéb tárgyak, termények válogatása:

Színes kupakok, dió, mogyoró, mandula, stb.

9. Színre színt.

A logikai lapokból képeket állítottam össze. Ezt lerajzoltam egy – egy lapra. A gyerekek feladata, hogy a logikai lap készletükből kiválasszák pontosan azokat, amelyek a képen láthatók (szín, nagyság, forma, lyukasság), és ráhelyezzék a táblára az azonos lapokat.

10. Puzzle játék.

11. Melyik ábra hiányos?

Jelöld! Rajzold meg! Ugyanazon formát különböző (fél) helyzetben kell észlelni, és a hiányokat felismerni.

12. Mi hiányzik a képről?
Keresd a hibás részt és pótd!

13. Kakukktojás – keresés.
Bármilyen témában lehet.

14. Különbözőségek felismerése.
Keressék meg a sorban, amelyik nem ugyan olyan, mint a másik.

15. Azonosságok felismerése.
- A sor elejére rajzolt képpel azonosat keressék meg a sorban!
- Keressék meg az egyforma ábrákat és színezzék ki ugyanazon színnel!

16. Staféta.
5- 6 gyerek ül egymás mögött egy oszlopban. Minden oszlop első embere elé egy papírt teszünk. Az aktuális „tananyagból” versenyeznek. Kiteszik a gyerekek maguk elé a színes ceruzákat (zsírkrétákat). Az első gyerek, pl. egy karikát rajzol egy általa választott színnel. Nem a színezgetés a lényeg. Gyorsan hátraadja a papírt, a következőnek egy másik színűt kell rajzolnia a lapra, stb. Az utolsó gyerek a feladat végeztével jelzi, hogy befejezte a csoportja a munkát. Kétszer nem szerepelhet ugyanaz a szín.

Lehetőségek:

- számjegyek,
- kétbetűs, hárombetűs, stb. szavak gyűjtése,
- magánhangzóval, mássalhangzóval kezdődő szavak,
- bármit kezdhet az első, de az utolsóknak is azt kell tennie – mindegyik oszlopban dolgozó gyerekeknek.

17. „Igaz – nem igaz” játék.
Állítások felsorolása, melyekről meg kell állapítani valóságosságát.

II. Vizuális emlékezetfejlesztés

1. Ki nincs velünk?
Egy gyerek középre áll, ő a hunyó. Egy másik kimegy a teremből, amíg a többiek körbejárnak az alábbi versre.
Az erdőben jártunk – keltünk,
Egy gyermeket elvesztettünk.
Mondd meg Jancsi, mondd meg nekünk
Ki az, aki nincs most velünk?
Mindig a kör közepén álló gyerek nevét mondják a versben.

A kör közepén álló kinyitja a szemét, s röviddel utána megpróbálja kitalálni, hogy ki ment ki. Ha eltalálta szerepet cserélnek, ha nem, marad a körben.

2. Letakarós.

Egy gyerek kimegy, a többiek közül letakarunk egyet. Aki bejött ki kell találnia kit bújtattunk a terítő alá?

3. Mi van a kendő alatt?

A tárgyakat jól megnézik, majd letakarjuk ezeket. Lerajzolják, vagy leírják, amire emlékeznek. Aki a legtöbbre emlékezett, ő vezeti a következő játékot. Mindig valamivel megváltoztatjuk a letakart tárgyakat, pl. sorrend, mással kicserélek 1-1 dolgot...

4. Képvadászat.

5. Képes lottó képeit emlékezetből visszamondani.

Kb. 30 másodpercig figyelje a gyerek a képes lottó egy játéktábláját, vagy más megfelelő nagyságúra felnagyított képet. Ezután a megadott szempont szerint soroljon fel pl. zöldségeket, állatokat, ételeket, stb.

6. Páros asszociáció.

5 – 6 egymással összefüggő kép-pár megjegyzése (pl. ház – kerítés). A következő lapon a párok valamelyik tagja hiányzik, ezt kell felidézni, lerajzolni.

7. Memóriajáték.

Lefordított kártyák azonosítása.

8. Tiltott mozdulatok.

„Repül a, ...repül a...” típusú játék.

III. Vizuális szeriális emlékezetfejlesztés

1. Nevek felsorolása, majd játék azok sorrendjével.

2. Mond meg mi a neve?

3. Mozgásminták felsorolása, változtatás után is.

4. Gyöngyfüzés.

5. Tárgyakból szekvenciákat alkotunk. Letakarjuk, majd utána fel kell sorolni a szekvenciának megfelelően.

6. Tárgyképekből alkossunk sorozatot, majd emlékezetből mondják el a helyes sorrendet!
7. Tegyük ki tárgyakkól, képekből vizuális ritmusokat.
8. Mit láttál iskolába jövet?
9. Kis rajzok vannak a táblán, melyeket a gyerek egy rövid ideig nézegethet, majd letakarjuk. Bizonyos idő elteltével újból felidézi a rajzokat. Az elemszámot fokozatosan növelhetjük.
10. Különböző plüss, ill. textil állatokat sorba rendezünk (valamilyen megadott szempont szerint), majd egymás után eldugjuk az állatokat az osztályban. A gyermek feladata, hogy megjegyezze, milyen sorrendben és hova bújtak az állatok. Később ugyanabban a sorrendben elővesszük a különböző rejtekhelyről.
11. A számokkal is hasonló játékokat végeztetünk, mint bármi mással, az előző feladatokban leírtak alapján. (A lényeg a megfogalmazás).
12. Neveket írok fel, betűrendbe állítom. A feladat ugyanaz, mint az előzőkben volt.
13. Testek megtapintása (kocka, tégl, gömb, kúp). Felsorolás ebben a sorrendben. Kiválasztás csak tapintás útján, sorrendbe állításuk, megnevezésük.
14. Síkidomokból sorozatok alkotása. 2-3 különböző sorozatból az eredeti kiválasztása.
15. Képsort mutatunk be egyszerű történetről időrendben. A képsor történéseit nevezzék meg, és az időbeliséget értelmezzék. A képek összekeverése után rakják ki újból a történetet. Rakjunk ki hibás sorozatot az eredeti képekből, vegyék észre, nevezzék meg a hibás mozzanatot, javítsák.

IV. Verbális /akusztikus észlelés – és figyelemfejlesztés

1. Figyeljétek meg környezetünk zajait: - állathangok,
 - járművek,
 - testzajok,
 - tárgyi zajok,
 - többféle hangeffektus együttes megfigyelése,
 - ritmusmegfigyelés, - utánczás,
 - gyermek-, női-, férfihang felismerése

2. Koszorú c. dalos játék.

3. Egymás hangjának felismerése közelről és távolról, hangkazettáról.

4. Lopakodás

A gyermekek körben ülnek, egyikük bekötött szemmel középen ül. Ha a játékvezető egyikükre rámutat, az nagyon óvatosan középre lopakodik. A hunyó igyekszik megállapítani, hogy merről közelítik meg, és arra mutat, amerre a társát hiszi. Ha eltalálja helyet, cserélnek, ha nem, akkor ő marad középen.

5. Hol ketyeg?

Egy gyereket kiküldünk a szobából. Rejtsünk el egy hangosan ketyegő órát úgy, hogy csak hallani lehessen. Hívjuk be a keresőt, aki csöndben körbejárja a szobát, és figyelni az óra hangját. Ha megtalálta, más megy ki.

6. Hol szól a csengő?

3 gyereknek kendővel kössük be a szemét és vigyük őket a szoba különböző pontjára. Mindegyiket forgassuk meg jól, hogy ne tudjon tájékozódni. Valahol a szobában megszólaltatunk egy csengőt. A bekötött szemű gyermekeknek oda kell menniük, ahol a csengő szól. Aki először ér oda, az a győztes. A csengő lehetőleg a három gyerektől azonos távolságban szóljon.

7. Gyorsposta

(Postás játék.)

8. Hangok differenciálása.

Amikor a játékvezető halkán mond, vagy énekel valamit, guggoljanak le. Amikor ezt hangosan teszi, lábujjhegyen állva, karjukat feltartva nyújtózkodjanak.

9. Különböző hangok felismerése.

Bekötött szemmel, vagy tapintás alapján, minden gyerek az elé helyezett dolgok közül válogatja ki a tárgyakat hangjuk felismerése alapján.

10. Fekete, fehér, igen nem

A kérdező sorra kérdéseket tesz fel a gyerekeknek. (Lehetőleg felnőtt).

Pl.: „Milyen színű a cipőd?” A megkérdezett bármit mondhat, kivéve: fekete, fehér, igen, nem. Aki kimondja a tiltott szavak valamelyikét, az zálogot ad.

Majd tréfás feladatok teljesítésével válthatják ki a zálogjukat.

11. Bumm játék

Labdázás számolással; minden gyerek egyet pattint és mondja: 1, 2, 3, 4, 5-re „bumm”-ot kell mondani. (Lehetőleg könnyű számsort mondassunk, mindig visszatérünk az elejére és ismételjük.) Aki eltéveszti, kiáll.

V. Auditív szeriális emlékezetfejlesztés

- Csak verbális instrukció alapján kell a gyermeknek elvégeznie valamilyen cselekvést: „Menj kérlek a könyvespolchoz, hozz ide egy könyvet, tedd az asztalra, nyisd ki a 10. Oldalon, azután gyere és ülj le!”
- A gyermekek nagy körben ülnek. A játékvezető egyet magához hív, és úgy, hogy a többiek ne hallják meg, a fülébe súg egy feladatot: „Menj ki az ajtón, kopogj és gyere be! Tegyéél egy pohár vizet az asztalra!” A többiek figyelik mit csinál és igyekeznek kitalálni, mit súgott a játékvezető.

Legközelebb annak a gyereknek a fülébe lehet súgni, aki először találta ki a feladatot.

- A verbális úton cselekvéssort mondja el a gyermek, ismételje el visszafelé is, majd hajtsa végre.
- Tapsolok ritmust vagy mennyiséget, és tapsolja utána,!
- Versek: tanítsunk növekvő hosszúságú és nehézségű mondókákat, verseket!

1. Mit súgtam?

„Menj ki az ajtón, majd gyere be” ezt a gyerek megteszi, de nem beszélhet. A többiek csendben figyelik, hogy mit csinál, és igyekeznek kitalálni, hogy mit súgott a játékvezető.

2. Bizalom

A bekötött szemű gyerek úgy kerülgeti a tárgyakat, ahogyan a társa hanggal irányítja (tapsol, énekel, dobol, sziszeg, berreg, stb.). (Erre csörög a dió mintájára).

3. A verbális úton kapott cselekvéssort mondja el a gyerek:

- mondja el saját szavaival is,
- majd hajtsa végre!

4. Mit hallasz?

- Előre elkészítettünk néhány tárgyat (pl. csengőt, dobot, gyöngyöt, ceruzát, stb.)
- A gyerekek a fejüket a térdükre hajtják. Ne leselkedj! Amikor mindenki lehajolt, egymás után létrehozuk a hangsort. Ezeket figyeljék meg a gyerekek, és jegyezzék meg a sorrendet. Felszólításra elmondják, hogy mit hallottak.
- Ezután megismételhetjük az egész sorozatot, és így egyszerre láthatják, és hallhatják a tárgyakat.

5. Pottyán, puffan

Készítsünk össze olyan tárgyakat, amelyek leejtéskor különböző zajt okoznak (pl.: könyv, olló, labda, babzsák, építőkocka, stb.).

- Ajtószárny, vagy kifeszített terítő mögött ejtsük le egyenként a tárgyakat.

A játékosok ezt csendben figyeljék. Minden leejtett darab után megmondhatják, hogy minek a hangját hallották.

- Az ügyesebbek késleltetve, - **3-4 puffanás után** - sorolják fel a tárgyakat, a leejtés sorrendjében megnevezve.

Az anyagok különbözőségére hívjuk fel a figyelmet ez a játék.

6. Tapsolok:

- Ritmust vagy mennyiséget, tapsolja utánam!

- Tapsolhatok, de Ők is, bárhol, *(de meg kell ebben állapodni)* fej fölött, hát mögött, térd alatt, stb.

7. Állatmemória

- Minden gyerek feláll a széke mellett, majd mond egy állatnevet. Ami már elhangzott, azt nem lehet ismételni. Aki ront, vagy nem tudja folytatni a sort, az kiesik, leül.

- Lehet úgy is, hogy az elhangzott állatokat végig kell sorolni és egy újabbal folytatni.

8. Gyakorlatok az idővel.

„Milyen évszak, hónap, nap, napszak van a megadott előtt, v. után?” (Pl.: péntek után; március előtt; június- augusztus- között stb.)

- Gyakoroljuk a hét napjaival, a hónapokkal és az évszakokkal, a napi életben használatos viszonyításokkal.

9. Számok előre.

Mond a játékvezető után: 1-5; 6-9-3;A feladat az elemek számával növelhető.

10. Betűk vagy számok sorrendje.

- Betűk vagy számok – esetleg tárgyak – sorrendjét egyénekenként eltérő formában kell kirakni fülbesúgás után.

- A hallott, vagy látott számot, vagy betűt „add tovább” ugyanolyan sorrendben.

- Újabb feladatban megváltoztathatod a sorrendet, de a „szabályok” eleinte egyszerűek legyenek, majd nehezíthetőek.

11. Versek.

Tanítsunk növekvő hosszúságú - és nehézségű mondókákat, verseket!

(A fokozatosság szem előtt tartása nagyon fontos!)

VI. Kognitív képességek fejlesztése

- gondolkodás
- figyelem
- emlékezet

Gondolkodási képességek fejlesztése

- Az újonnan szerzett és már meglévő ismeretek közötti kapcsolat kialakítása; lényeges, lényegtelen megkülönböztetése; összehasonlítások, eltérések, különbözőségek megfogalmazása, differenciálása; **a verbális szint erősítése, gyakorlása.**
- Pontos észlelés kialakítása, személyek, jelenségek felismerése, megnevezése, felsorolása.
- összehasonlítások: szín, alak, forma, nagyság, mozgás, mennyiség
- differenciálás: csoportosítás, megkülönböztetés, rendezés.
- Analízis, szintézis, többszemponú összehasonlítás.
- Azonos és eltérő tulajdonságok, jegyek észrevétele.
- Hiányok pótlása a lényeges jegyeknek megfelelően.
- Összefüggések felismerése, szabály alkalmazása, elvonatkoztatás.
- Megnevezések, képek hozzárendelése, sorrend kialakítása, ábrázolás, dramatikus játék, mozgásutánzás.
- Megfigyelés, egymáshoz rendelés, kiegészítés, ábrázolás séma szerint.
- Szabályjátékok, szabályok alkalmazása, alkotása.
- Történet alkotása mondatcsíkokból.
- Ok-okozati összefüggések.

A gondolkodási funkciók fejlesztése nem nélkülözheti a figyelem, az emlékezet, a koncentráció, folyamatos fejlesztését.

Tevékenységek

- Megnevezés,
- Képek hozzárendelése
- Sorrend kirakása,
- Ábrázolás,
- Dramatikus játék,
- Mozcásutánzás,
- * Megfigyelés, rendezés, irányok megkülönböztetése, megnevezése, egymáshoz rendezés.
- * Kiegészítés, ábrázolás a séma szerint, rendszerezés, fűzés vagy színezés.
- * Szabályjátékok.

VII. Taktilis észlelésfejlesztés

1. Felismerés érintés, tapintás alapján.

A gyermekek kört alkotnak, egyikük középre áll. Szemét bekötve próbálja felismerni társait, tapintás útján.

2. Test lokalizálása.

A gyermekek érintsék meg testükön a játékvezető tanár által érintett pontokat, fejükön, arcukon, talpukon, kezükön, ujjaikon.

3. Ujj-minták.

A játékvezető formákat rajzol a gyermek háta mögé tartott tenyerén. Ezután a gyermek másolja vissza a tanár kezére, és ugyanazt rajzolja le ceruzával egy papírra.

4. Nedves anyagok.

Vizsgálják meg anyagában a sarat, a nedves homokot, ujjfestéket, nyirkos anyagot, vizet, tejet, lekvárt stb.!

5. Száraz anyagok.

Ugyanaz a feladat, mint az előző, csak szárazon.

6. Szövetek.

Vizsgálják meg és osztályozzák a bársony, prém, szatén, selyem, gyapjú, pamut, nylon anyagok különbségeit. Különböző anyagmintákból készítsenek könyvet (lapozható formában összefűzik). Majd sokszor előveszik a vizsgálatokhoz.

7. Különböző anyagféleségekkel végezzünk vizsgálatokat: pl.

használati tárgyak,
ételek,
geometria formák,
jelek felismerése.

8. Tapintás és figyelem fejlesztése.

- 2-2 darab akármilyen tárgyat (pl.: kanál, fogkefe, radír, ceruza, stb.) elosztunk 1-1 papírzacskóba, úgy, hogy mindegyikbe csak egy kerüljön az azonos tárgyakból.

- Két gyermeknek odaadjuk a zacskókat. Az első kivesz belőle valamit és megmutatja a másiknak, aki anélkül, hogy belenézne, megkeresi a tárgyat a saját zacskójában.

- A gyermekek felváltva szedegetik a zacskóikból a különféle tárgyakat, amíg el nem fogynak.

- Nehezíteni lehet a játékot úgy, hogy a zacskókba olyan tárgyakat teszünk, amiket előzőleg nem engedtünk megnézni, és úgy kell kitalálni.

9. Szaglás fejlesztése:

Ecet, parfüm, fahéj, kávé, bors, stb. szagoltatása kis üvegcsékben.

10. Alapformák összeillesztése.

Adjunk letakart térben a gyermek jobb kezébe elrejtett geometriai formákat! Próbáljuk megtalálni a hasonló geometriai formákat eltakart bal kezével! Ismételjük meg fordítva is a gyakorlatot!

11. Szembekötős válogatóverseny.

Különböző méretű gombok, vagy golyók.

A játékosok azonos tartalmú csomagokat kapnak. Bekötött szemmel, tapintás útján kell kiválogatni az egyforma gombokat, vagy golyókat. Az nyer, aki azonos idő alatt többet válogat ki.

VIII. Finommotorika fejlesztése

A kéz izomzatának erősítése, lazítása.

1. Előkészítő fej-, nyak-, váll-, kar-, lazító gyakorlatok.

2. Nagymozgások.

- A kar vállból induló mozgása, érintés fejre, nyakra, vállra.

Célt mozgások bármilyen testrészre, tárgyra, kitűzött pontra – ezt csukott szemmel is ismételjük meg.

- A feladatot két kézzel, és váltott kézzel is lehet végezni.

- Motiváltabb, ha ritmusra, zenére csináljuk a mozgásokat.

- A gyakorlatok az ugrást, kúszást, mászást és az egyensúlygyakorlatokat is tartalmazhatják.

3. Kuglizás.

- Gurítsanak különböző méretű labdákat egyre kisebbedő célpontra.

- A vonaltól távolabb, helyezünk el néhány könnyű tárgyat, (műanyag flakont, apró játékot (hasonló méretűt) stb. melyeket labdával igyekezzünk elmozdítani helyükről.

- Számos megfigyelést végeztethetünk közben. (Pl.: Legyen értéke - ára - egy-egy tárgynak, „ki mennyit fizetne” értük?)

4. Célba dobás.

- Dobjanak célba különböző labdákkal, babzsákokkal. A vízszintes, ill. függőleges célpont méretét csökkentjük, majd távolodjanak a céltől.

5. Csengős célbadobó.

- Egy hajtókarikát (hullahopp karikát) akasszunk fel az ajtófélfára vagy olyan helyre, ahol szabadon lóghat.

- A csengőt kössük zsinórra, és erősítsük a karika felső széléhez úgy, hogy az a középpontban lógjon.

- Néhány méter távolságból kell a csengőt megcélozni.

A kézmozgás ügyesítése

1. Ujjak erősítése.

- Szorítsanak össze labdát, szivacsot, csipeszt, kézerősítő rugót, és összegyűrt papírt.

- Feszítő mozdulatokkal végezzünk gyakorlatokat.

2. Gyurmázzanak, agyagozzanak, sókerámiázzanak.

3. Mutogatók.

Mondókákhoz, énekekhez utánzó mozdulatok végzése.

a, Hüvelykujjam korán kelt...

b, Itt a kezem, jobb és bal...

c, Kipp, kopp, kipi - kopp...

d, Csipp - csipp csóka...

e, Kaszálj Pista...

4. Nyitogatók.

a, Hüvelykujjam almafa...

b, Ez a malac piacra megy...

c, Ez elment vadászni...

d, Hétfőn heverek...

e, Január elől jár...

f, Egy, megérett a meggy...

g, Egy üveg alma...

5. Esik az eső.

- Laza ujjmozgatás lefelé fordított tenyérrel.

- Ujjakkal tapsoljunk.

Jobb –bal kézen azonos ujjakkal.

Azonos kézen lévő ujjakkal érintjük az ujjhegyeket. Egyszerre csak az egyik kezet erősítsük.

Máskor mind a két kezünket tornáztatjuk.

6. Zongorázzanak az asztalon.

- Fontos, hogy különböző erővel érintse az asztalt, s ezzel érzékelje ujj hegyén az érintés hatását. (Lehet az asztalra helyezni különböző minőségű anyagokat, s ez lehetőséget ad arra, hogy a finommozgás összekapcsolódik a belső érzésekkel).

7. Sétáljanak a mutató és középső ujjakkal az asztalon mindkét kézzel.

Itt már a csukló is bekapcsolódik az edzésbe.

8. Szemüveg

Ujjakból nagy és kis karika formálása.

9. Malmozás.

Kulcsolják össze kezeiket, csak a hüvelykujjak maradnak szabadon; a két hüvelykujj „kerülgeti” egymást.

10. Süt a nap.

Kezeiket szétterjesztett ujjakkal magasra emelik, tenyerük kifelé néz.

11. Laza csuklóval integetés.

12. Ökölbe szorított kezüket csuklóból csavargatják.

13. Két könyökkel az asztalon támaszkodnak,

- kezüket ökölbe szorítják, majd nyitják;

- ujjakat terpesztik, majd zárják.

14. Csippentés az 1.-2., 1.-3., 1.- 4., 1.-5. ujjal.

15. Pénzből torony építése.

16. Pénz kihalászása két ujjal, vizes edényből.

17. Festés kézzel, ujjal, ecsettel.-----

18. Földre fektetett bot pörgetése.

19. Nagyméretű-, később közepes-, majd pigponglabda pörgetése váltott kézzel, mindkét irányban.

20. Rajzoljanak egy kört, ez legyen a napocska arca. Vágják ki! Csipeszeket csíptessenek köré sugaraknak. Ugyanígy készítsenek sünit, gyermekfejet.
21. Építés konstrukciós játékokból. DUPLO, LEGO, TŰSKE, GABI, stb.
22. Minták másolása, illetve emlékezetből való kirakása pálcikából, korongból, logikai lapokból.
23. Tépett és vágott papír, illetve fonál ragasztása.
24. Vágjanak papírt, kartont, ruhaanyagot! A kivágott formák segítik a szem-
kéz koordinációját is.
- Papírhajtogatás (origami).
25. Gyöngyfűző verseny.
Azonos számú gyöngyöt kell a játékosoknak felfűzni. Az győz, aki először lesz kész.
26. Gombvarrás.
Nagy figurát, (pl. bohócot) rajzolunk kartonra, és lyukakat fúrunk gombok felfűzéséhez a bohóc ruhájára. Különböző köröket készítünk, majd azokat összeillesztjük.
27. Cipőfűzés gyakorlása.
A kartonra cipőt rajzolunk, a cipőfűző- lyukakat kiszúrjuk (lyukasztóval kilyukasztjuk). Ezen gyakoroljuk a csomó- és masni-kötést.
28. Nagy tűvel és vastag cérnával varrjanak egyszerű motívumokat.
29. Horgászás.
Sok színes halacskát készítünk kartonból. Szájukra gemkapcsot tűzünk. Hurkapálcikára madzagot kötünk, ennek végére kis mágneset rögzítünk. Az időegység alatt kifogott halakat megszámloljuk. A biztos találatok növelésére figyelünk.
30. Szedd össze!
Egy kör közepébe helyezünk minél több kelléket (dugó, gomb, pálcika, korong, stb.). „Rajt” szóra minél több dolgot igyekszik a játékos egyenként felszedni. A válogatás szín, forma és méret szerint is történhet.

31. Szemezgetés.

Kétféle dolgot összekeverünk, (gombok, bab, lencse, stb.). A gyermekek ökölbe zárt kezekkel várják a „rajt” szót, melyre megkezdik a szétválogatást. Amelyik csapat gyorsabban, hiba nélkül válogatott, az nyert.

32. Korongjáték

Egyik kézzel innen – onnan felszedik a korongokat a gyermekek, a másik kézben összegyűjtik.

Korongok dobozba rakása két oldalról: - egyszerre,
- váltott kézzel.

Korongok szétrakása tálkából, két oldalra. A korongokat egymás tetejére kell rakni!

Egyik oldalra a piros, másik oldalra a kék felével, színegyeztetés.

33. Játékok golyókkal, labdákkal.

Piros, sárga, kék és zöld golyók vannak középen, egy nagy tálcán. Ezeket kell szétválogatni a megfelelő színű kosárákba. Verseny is lehet.

Mindenkinek más-más színű kosara van. Kézből-kézbe adogatjuk a kiszedett golyókat a megfelelő színű kosár tulajdonosának.

34. Ujj - ügyesítő.

Kettőnél több gyermek játszhatja. Gyermekenként szükséges két tálka vagy pohár és egy csipesz. Az egyik pohárban meghatározott számú gyöngy van. A gyöngyöket csipesszel kel átrakni az üres tálkába. Az győz, akinek először sikerül az átrakás.

Ujjak: gyurmázás, sodrás, tépkedés, gyöngyfüzés, gyűrűképzés, csipeszképzés. Ujjmondókák, számolók, szorobán, válogatás (rizs, gyöngy, bab,) különböző méretű tárgyak, termények.

Fonás, cipőfüzés, tárgyak tapogatása, színezés, dróthajlítás, labirintus feladatok, vonalkövetések, ujjtorna: zongorázás, malmozás, festés ujjal, ollóhasználat, „pókozás”(két gyerek fonalat vesz át). Apró tárgyak rendezése lábbal is.

Pálcikával, csipesszel csippentések. Nemezelés, szivacsgyúrás, smirglizés.

Csomókötés, oldás, masni kötés. Kupakok csavarása, marokkó, gombfoci.

Gépelés, zongorázás. Kézerősítő gumikarika használata, pénzből torony építése, pénz kihalászása vizes edényből. Autóverseny (Fonál segítségével hurkapálcára kell kötni az autót, az nyer, aki hamarabb feltekeri a fonalat)

Csippentés különböző ujjakkal, origami, varrás.

Gyurmahab használata. Korong, pálcika használata matematikai feladatoknál.

Papírtépés, agyagozás.

Szem-kéz koordináció fejlesztése

- iránykövetés ujjal, színessel, egyenes-, csigavonalat, labirintust
- vonalkövetések ujjal
- vonalkövetések eszközzel
- sorok között folytonos és szaggatott vonal nyomán haladó rajzolás, vízszintes és függőleges hullám-, kör és hurokvonal alakítása
- minta nyomán haladó ráírás, rárajzolás, majd folytatás
- vonalrajzolás szűkülő úton és növekvő hosszúságban egyenesen, majd fokozatosan nehezedő labirintusban

A grafomotoros készség fejlesztése.

1. Vonalkövetés kézzel, ujjakkal, eszközzel.
2. Sorok közötti folytonos és szaggatott vonal nyomán haladó rajzolás, vízszintes és függőleges hullám-, kör-, és hurokvonalak alakítása.
3. Minta nyomán haladó ráírás, rárajzolás, majd folytatás.
4. Vonalrajzolás szűkülő úton és növekvő hosszúságban egyenesen, majd fokozatosan nehezedő labirintusban.
5. Hiányzó vonalak pótlása.
6. Ritmikus sorok írása.

IX. Észlelés, percepció fejlesztés

- Vizuális zártság- egészlegesség észlelésének alakítása. (Mi hiányzik? – játék.) Ismert tárgyak, eszközök egy részletének, hiányának felismerése, rejtett figurák megtalálása.
- Vizuális időrendiség felismerése képek alapján elmesélt történetek időrendileg helyes kirakása.
- Vizuális ritmus (különböző vizuális minták folytatása, először tárgyakból kirakott minták, sorok folytatása – gyöngyökből, kockákból, kártyákból. Ezt követi a rajzos- képi minták elrendezése (fekvő, ülő, álló alakok összehasonlítása), sorminta rajzoltatása.
- Alaklátás és formaállandóság fejlesztése: a lehető legtöbbféle alak, forma, méret mozgásos megtapasztalása, tapintás segítségével történő észlelése, a formák vizuális úton történő azonosítása, más anyagokból való kirakása, minták felismerése, rajzolása.

X. Íráskészség fejlesztése

- Motorikus képességek – nagy és finommozgás fejlesztése.
- Testséma - a lateralitás – kialakítása
- Vizuomotoros koordináció.
- Percepció fejlesztése
- Orientációs készségek kialakítása, irány differenciálás.

Gyakorlatok

- kézmozgás ügyesítése – csukló, alkar, ujjak,
- finommotorika és szem-kéz koordináció
- írásdifferenciálás gyakorlatai:
 - mozgásirány megfigyelése, utánzása, önálló kivitelezése
 - testséma, lateralitás rögzítése
 - testrészek ismerete, mozgatása síkban is irányfelismerés
 - tájékozódási gyakorlatok a síklapon

A síkon történő eligazodás folyamatos gyakorlást, megerősítést kíván. Az iránygyakorlatokat nem elegendő végrehajtani, hanem szóbeli megerősítéssel is kísérni kell.

Ilyen tájékozódásra van szükség: a lap széle, sarka, a közepe, sor eleje, közepe, vége, a sor folytatása, újsor, vonalköz... stb.

Az íráselemek a betűk írásmódját mindig értelmezni szükséges, különféle megerősítést kell alkalmazni: optikus, taktilis, akusztikus... .

Leggyakoribb hiba: hosszú és rövid mgh., szavak egybe és különírása, hosszú msh...

Fejlesztés

A hibajavítás nem jelent újratanítást, hanem célzott, jól tervezett programok alkalmazását kívánja. Kevesebb írásanyag, de színes variáció kell:

betűkirakás, szavak kirakása, másolás, szótagok kapcsolata, szótagrejtvény, szótagok összeillesztése.

Számítógép használata:

különféle betűtípussal, más- más téri helyzettel gyakorolhat. Könnyen javíthatja hibáit, rajzzal, színekkel variálhatja.

XI. Beszéd és gondolkodás fejlesztése

- Valóságos tárgyak felismerése, megnevezése pl: bútorok, konyhai edények, gyümölcsök.
- A felismert tárgyak képének felismerése, megnevezése. Lehetőleg azonos tárgy többféle képe szerepeljen.
- Tárgyak külső jellemzőinek felsorolása: forma, nagyság, anyag, szín, felületi jellemző.
- Tárgyak használati tulajdonságainak megnevezése, környezetbe helyezve.
- Összefüggések a tárgy jellemzői és használata között, pl: Miért nem készülhet a fazék fából?
- Történetészövés az adott tárgy köré, pl.: Ma bablevest akartam főzni. Elővettem a piros fazekat. Folytasd a történetet!

XII. Beszédmotorika fejlesztése

- Valóságos tárgyak felismerése, megnevezése pl: bútorok, konyhai edények, gyümölcsök.
- A felismert tárgyak képének felismerése, megnevezése. Lehetőleg azonos tárgy többféle képe szerepeljen.
- Tárgyak külső jellemzőinek felsorolása: forma, nagyság, anyag, szín, felületi jellemző.
- Tárgyak használati tulajdonságainak megnevezése, környezetbe helyezve.
- Összefüggések a tárgy jellemzői és használata között, pl: Miért nem készülhet a fazék fából?
- Történetészövés az adott tárgy köré, pl.: Ma bablevest akartam főzni. Elővettem a piros fazekat. Folytasd a történetet!

Ajak – és arcizom gyakorlatok

1. Fújja fel a léggömböt amekkorára, csak tudja! (Arcfelfújás).

2. Pingpongozzon a levegővel!

Hintáztassa a levegőt! (Arcfelfújás zárt ajakkal, a levegő- gombócot jobbra-balra helyezik a szájukban).

3. Irigy maci játék.

Elvárásolunk egy szalvétát „lépesmézzé”. A maci a két ajka közé szorítja, nem akarja odaadni. (Húzzuk a kezünkkel, a gyermek erősen szorítja az ajkai között.)

4. Hal beszéd.

Utánozza a kicsi halat, ahogy elmeséli a mamájának, hogy milyen ügyes volt. (Picire kerekített szájjal zárás és nyitás).

Válaszol a mamája, megdicséri. (Kerekített szájjal nagyra nyitás és zárás).

5. Zizi csipegetés.

Kistányérra zizit szórunk. Kismadarat játszunk, a „csőrükkel” (kerekített ajakkal) csipegetik fel egyenként a „magot”.

6. Havazás játék.

Apróra tépett papírt adunk a gyermeknek, ez a hó. Egyenként helyezze a két ajka közé, és erős „p” ejtéssel röptesse a „hópelyhet” a földre.

Fújó gyakorlatok

(A feladatok előtt a gyermekeknek tanítsuk meg a fújás és szívás közötti különbséget, szívószál és egy pohár víz segítségével).

1. Luftballon felfújása.

2. Papírzacskó felfújása, szétduzzantása.

3. Gyertyák elfújása.

Először csak táncoljon a láng, ne álljon meg, aztán erősen fújja el.

4. Szappanbuborék fújása.

Ha lassan fújja, nagy buborékot varázsolhat a gyermek, ha gyorsan akkor sok kicsit.

5. Tollfújás.

A levegőbe feldobunk egy tollpihét. A gyermeknek az a feladata, hogy ne engedje leesni. (Játszhatja két-három gyermek együtt is.)

6. Az asztalnál egymással szembe üljenek le a gyermekek. Kis vattagolyót, majd ping-pong labdát kell fújniuk úgy, hogy az asztalon jelzett felezővonalon áthaladjon a „labda”, és essen le az asztalról az ellenfél térfelén. Az a gyermek győz, aki kevesebb gölt kap. Kellő gyakorlás után, ha ez már jól megy, kapuba is fújhatják a labdát. Ezt pálcikából is kirakhatják.

Szívógyakorlatok

1. Szívószál segítségével

- * híg és sűrűbb folyadék felszívása.
- * folyadék felszürcsölése tányérból,
- * füzetlapok beszipantása és lapozása,
- * pattogatott kukorica átrakása egyik tányérból a másikba,
- * papír és műanyag golyócskák összegyűjtése és rárakása egy játék Teherautóra, vagy kosárkába,
- * papírvirágok felszipantása és átadása egy másik gyermeknek.

Ajakgyakorlatok

1. Pecsételős játék.

Festékbe, bélyegzőpárnába mártott parafa dugóval úgy pecsételjenek, hogy csak az ajkakkal tartsák a dugót. (A festék ne legyen vegyszer! Használhatunk paradicsompürét, lekvárt, csoki-krémet, stb.)

2. Golfjáték.

Vegyenek egy szívószálat vagy ceruzát az ajkak közé és mozgassanak vele előre egy műanyag, vagy papírgolyócskát. Közben válasszanak ki célpontokat, vagy küzdjenek le akadályokat.

3. Mágneses horgászás.

A horog helyett mágneset függeszzenek a zsinórra. Pl. gemkapcsokat horgászhatnak.

4. Mágneses labirintus.

A mágneses horoggal kell tenni egy utat a labirintusban anélkül, hogy az itt-ott elhelyezett gemkapcsokat felvennék.

5. Orosz tekézés.

A lengő golyóval (melyet a gombon átfűzött zsinogre erősítünk és az ajkakkal tartunk), borítsák fel a lehető legtöbb bábút. (Dugóból és fapálcikából készíthetjük).

Csak bizonyos bábukat találjanak el anélkül, hogy a többiek felborulnának.

Nyelvgyakorlatok

1. Tejlefedtyelés.

Éhes a cica, etessük meg!

A tenyerünk a tányér, ide „öntjük” a tejet.

A cica a nyelvvel kanalazza ki a tejet. (Kinyújtja a nyelvét, és kanálformára alakítva viszi be a szájába).

Lenyalja a szájáról a tejet fent, lent, oldalt. Megpróbálja az orra hegyéről is lenyalni.

2. Fagyi nyalogatás.

„Vásárolunk” fagyit, elképzelve, milyen. A szánk előtt tartva nyalogatjuk letről fölfelé. Ha „olvad”, a tölcser különböző oldaláról gyorsan nyaljuk.

3. Kutyaház játék.

„A szájüreg” a kutyaház, a nyelv a kutyus”.

Nyissuk ki a ház ajtaját nagyra! (nagyra nyitja a száját)

Jöjjön ki a kutyus a házból! (hosszan kinyújtja a nyelvét)

Nézzen fel az égre, milyen idő van! (felfelé görbül a nyelve hegye)

Nézzen le, nincs-e sár! (lefelé görbül a nyelve hegye)

Nézzen balra, felébredt-e a szomszéd! (a kinyújtott nyelvet balra mozdítja)

Nézzen jobbra, itthon van-e a barátja! stb. (a kinyújtott nyelvet jobbra mozdítja).

4. Lekvárnyalás.

A szájüregen belül és kívül kenjük be különböző pontokat lekvárral. Ezeket találják meg és nyalják le a nyelv hegyével.

XIII. Testséma- és téri-orientáció fejlesztése

1. A testrészek megnevezése, megérintése tükör előtt. Felszólításra mutassa meg egyes testrészét.

2. Hol szúrt meg?

A méhecskével a játékvezető megérinti valahol a gyermeket. A gyermeknek meg kell mondania és mutatnia, hol szúrta meg a méhecske. Ülve, hason- és háton - fekve stb. is játszhatjuk. Ha így már jól megy, végezhetjük bekötött szemmel is.

3. Szobrászjáték.

Különböző pózokat mutat egy gyermek úgy, hogy háttal áll a többieknek, azért, hogy az „oldaláság” meglegyen. A többi utánozza.

4. Tükörkép.

A csoport egy kört alkot. Egy gyermek középre áll, majd szembe áll vele egy társa. Egyikük elkezd mozogni, különféle mozdulatokat végez lassan, míg a szemben álló igyekszik utánozni, mintha a tükörképe lenne. Mindenki kerüljön sorra!

5. Járás padon, földre fektetett kötélén oldalirányba, előre, esetleg hátra.

Szökdelés karikából előre, hátra, jobbra, balra.

Egy bekötött szemű gyermeket társai irányítanak előre, hátra, jobbra, balra vezényszavakkal egy adott cél felé, különböző akadályok kikerülésével.

6. Mászóka.

A padlóra ragasztunk öntapadós tapétából kivágott kéz és lábformákat. Ezeket két színnel megkülönböztetjük. (Pl. jobb kéz és jobb láb sárga, a bal kéz és bal láb, valamilyen másik szín). Ezeken kell a gyermekeknek sétálni, ill. mászni.

7. Párosítsanak a gyermekek bal és jobb kesztyűket, cipőket, papírból készült kezeket, és lábakat, fent és lent látható dolgokat.

8. Térben való építés színes rudakkal, vagy színes kockákkal.

Építsd ugyan azt, amit én! (egyesével rakom az elemeket különféle variációkban)

9. Irányt jelölő fogalmak pontosítása, helyeket, helyzeteket, alakot, alakzatot:

- Nevezd meg! (rámutatunk egy testrészére)
- Milyen vagyok? Saját testén való eligazodás.
- Azonos oldali testrészei
- Ellentétes oldali testrészei, keresztezett érintések
- Mutasd meg a bal karodat, és a jobb lábadat!
- Melyik oldalon emelem a karom, a lábam?
- Társakon ugyanezek a feladatok: melyik a társad jobb keze?
- Testrészek megérintése, tükör játék, görbetükör
- Mozgással kapcsolatos utasítások végrehajtása
- Ő adjon utasítást

10. Papíron ugyanezek a feladatok, nevezze meg, mutassa meg, utánozzon mozdulatot, mozdulatsort, adjon utasítást.

11. Feladatok csukott szemmel

- Útvonaljátékok síklapon és térben, nyitott, csukott szemmel. Mondják el merre haladnak.
- Tárgyak lokalizálása útvonalak mentén.
- Téri orientációs feladatlapok,
- Írásmozgás koordináció

XIV. Motoros képességek fejlesztése

Nagymozgás:

Járásgyakorlatok különféle testtartásban ,óriásjárás, törpejárás, eszközökkel, akadályok kerülésével.

Futásgyakorlatok, szökdelések, ugrások, ugrálások. Kúszások, mászások eszközökön, eszközök segítségével. Labdagyakorlatok, gurítások, dobások a test körül, a test mellett.

Járás közben, futás közben, egyéni, páros gyakorlatok.

Testséma:

A testvázlat kiépítése, különböző testhelyzetek tudatos érzékelése, változtatása, testrészek megnevezése, bal- jobb ismerete.

- Képen, rajzon az egyes testrészek felismerése, a hiányzó testrészek behelyezése, érzékeltetése, tudatosítása.
- Saját testhez viszonyított irány és térbeli helyzet felismerése.
- Nagymozgások lendületes gyakorlása, egyensúly és ügyességi gyakorlatok, különböző mozgásfajták végzése tempó, erősség és ritmus szerint.
- Oldaliság tanítása, irányok saját testen, térben, síkban történő differenciálása, tudatosítása, megerősítése („Pótold a hiányzó részeket! Vágd szét, rakd össze!”)

Testkép fejlesztése:

- szemszín
- hajszín
- testalkat

Testfogalom kialakítása:

- testrészek neve
- testrészek megjelölése, nevezése
- testrészek megmutatása
- testrészek megmutatása utasításra
- egy kéz kiválasztása, testrész mutatása utasításra
- Bal kéz/ jobb kéz , testrészek mutatása
- _ tanári utasításra testrész megfogása adott kézzel azonos oldali, keresztirányú

Játékok:

- babaöltöztető síkban, térben
- kirakó játékok
- hiányos testrész beillesztése
- rajzos feladatok
- testre rajzolás (tenyérbe, hátára)
- csukott szemmel, érintett testrész felismerése
- Twister társasjáték (adott kéz, adott láb helyezése színes korongokra)

Mozgáskoordináció:

Járások:

Pl: járás egyenletes ütemben, váltakozó ütemben, zenére. Járások, futások, feladatok végrehajtása karikával, labdával, kötéllel.

Járás: babzsákkal a fejen, kézben, térd között, járás közben végrehajtott feladatokkal.

Futások: akadályok kerülésével, átugrásával, beleugrásával.

Futás irány és iramváltásokkal.

Akadályversenyek, sorversenyek.

Labdagyakorlatok forgásokkal.

Ugrások: békaugrás, sánta róka, nyúlugrás, ugróiskola, ugrások akadályok fölött, ugrások páros- egy lábbal, akadályokba, nehezített körülmények között.

Kúszások: csecsemőkori kúszómozgás meglétének vizsgálata. Hiánya esetén tanítandó.

Pl. katonakúszás, kúszás akadályok alatt, szűkítve a magasságot. Akadálypálya kúszással végrehajtva.

Mászások: vizsgálandó: keresztezett mozgás megléte. Mászás mondókára, kiszámolóra (különféle ritmusban). Mászás különféle irányokba, (fölfelé, lefelé, oldalra). Akadálypálya teljesítése mászásokkal. Mászás adott irányban, mászás tárgyakért, válogató játékkeresés mászással.

Gurulások, hengeredések:

Adott helyre, adott irányban,, eszközökkel a kézben, vagy a térd között. Gurulás lefelé, megemelt szivacson.

Guruló átfordulások előre, hátra.

Egyensúlyfejlesztés

Hintázás, futások gyors irány – és iramváltásokkal, forgásokkal, labdadobásokkal.

Padon járás, kötélén járás, egyensúlyozás alacsony gerendán, vagy felfordított padon, lábujjhegyen járás.

Pörgések, forgások, hintázások háton(gerincvasalás), guruló átfordulások.

Járások eszközzel a fejen.

XV. Időbeli tájékozódás fejlesztése

- Idő és természet ritmusának megfigyelése, időbeli tájékozódások gyakorlása, visszaemlékezés történésekre, cselekvésekre.
- Az időpont, az időköz pontosítása. Napok sorolása, mozgásos tevékenységgel is összeköthető. (Kartonpapíron lépés körben, bizonyos napokról indulva lépések előre, hátra- a holnap, a tegnapi fogalma)
- Napszakok, hétköznap, hétvége. A hét napjai, melyik nap mit csinál?
- Hónapok körforgása, hónapok neveinek sorrendbe tévése, bérletek, naptár használata, hónapok és évszakok kapcsolata.
- Évszakokról képek, jeles események.
- Óra, órabeállítások, időbecslés, időmérés.
- Események időbeli sorrendisége képek segítségével.
- Adott hónapban mi történik?
- Napló készítése saját eseményekről, megadott témára.

XVI. Ritmusfejlesztés

Ringatások, lovagoltatás, láblendítések, toppantások, egész testtel történő billegő mozgások.

Lépeggyakorlatok: fel-le, csárdás, lépések különböző távolságra lévő tárgyak között, keresztlépések, járásfajták tapssal,(különböző ritmusban) utánzó járások.

Szökdelések páros lábon, megadott ritmusra, labdapattogatással, tárgyak között.

Járásgyakorlatok énekekkel, mondókával, tapsolva, eszközzel hangot adva, különböző ritmusban.

Végtagritmus: ritmusutánzás, ritmus-posta (a másik hátára továbbítva), ritmuslánc.