

Jó gyakorlatok LANG_903ABCD_H

A szerző neve és intézménye: **Andrea Bordás**, Partiumi Keresztény Egyetem, Nagyvárád

A probléma / gyakorlat leírása: **Nyelvi készségek fejlesztése**

A feladat célja a gondolkodás és a nyelvi készségek fejlesztése.

A játék célja a szókincs aktivizálása, a szabálytudat, a szabálytartás fejlesztése, a hang, szótag és szó megértése, megkülönböztetése, a megosztott figyelem, a többféle (vizuális, nyelvi) szempontra való figyelem képességének fejlesztése.

Bármilyen formában játszható. Ideális esetben 2-4 játékos játssza, de akár többen is játszhatják (ilyenkor mindenkinek kevesebb forma jut). A játék a hagyományos szólánc játék módosított változata.

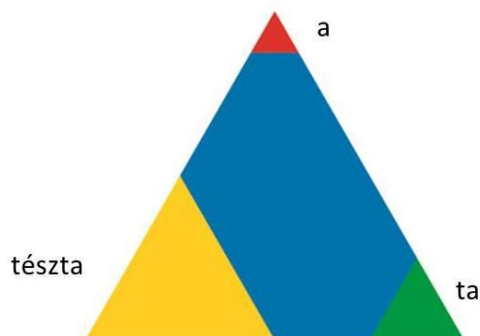
A feladat: párhuzamosan építeni a mintákat és a szóláncot.

A nyelvtani fogalmak összekapcsolása a Poliuniverzum elemeivel:

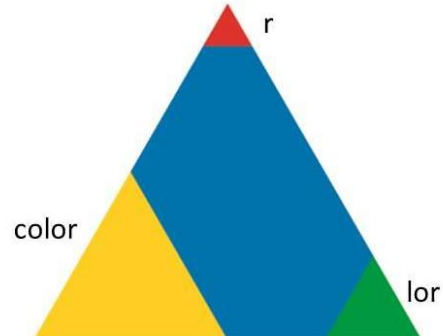
- Az egész elem = a szó (lehetőleg összetett szavak);
- a nagy alak = az összetett szó utolsó tagja; ha nem összetett szavakkal játszunk, akkor a szó összes hangját felhasználva kell új szót alkotni (pl. tél — telt).
- közepes alak = az utolsó szótag;
- a kis alak = az utolsó hang.

Pl.: vízfesték

mákostészta



watercolor



A szavak láncolatát két vagy három irányban lehet tovább építeni – a három színes háromszögnek megfelelően. A következő játékos keres egy olyan elemet, amely teljes mértékben megfeleltethető az alakzatnak, és ezzel egyidejűleg kimond egy olyan szót, amely az előző szó utolsó hangjával/ szótagjával/ utótagjával kezdődik.

Ha az utolsó szótag és az utótag vagy az utolsó szótag és a hang azonos a kezdőszóban, akkor mindkét csatlakozási hely felhasználható.

Kezdő játékosok, 6-10 évesek számára a játékosok szabadon választhatnak a rendelkezésre álló alakzatok közül, nem kell kiosztani őket.

Haladó játékosoknak 10 éves kor felett az alakzatok ki vannak osztva, és minden játékos csak a saját elemei közül választhat, tehát a szavak láncolatát (betűkkel, szótagokkal, szavakkal) úgy kell folytatniuk, ahogyan azok a vizuális mintánál megjelennek.

Változatok:

- a) Kezdetben, a játék megtanulásához lehet köröket csinálni. Az első játékos kirak egy alakzatot, kimond egy szót, a többi játékosnak pedig egymás után vagy gyorsasági sorrendben kell „körbeépíteni” az alakzatot, miközben a kezdeti szó utolsó hangjával/betűjével/utótagjával kezdődő szót mondanak. Ha valaki nem tud beilleszteni egy alakzatot/mondani egy szót, az passzolhat. A következő kört valaki más kezdi (a sorrendben következő vagy a leggyorsabb játékos).
 - b) Lehet versenyszerűen is játszani, az nyer, akinek elfogynak az alakzatok.
 - c) Az alakzatokat a kijelölt sorrendben kell elhelyezni.
 - d) Nem kötelező az utolsó szóval folytatni, lehet az előtte lévővel is, ha a játékos emlékszik rá (memóriafejlesztő játék is), és az illeszkedő hely üres.
 - e) Lehetőség van különböző (előre egyeztetett) nyelvek közötti váltásra, ha különböző alapformákat használunk (pl. a háromszög a magyar, a kör az angol, a négyzet a német).
 - f) Ha versenyként játszunk, lehet pontokat számolni, az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti:
 - ha beillesztesz egy kis alakzatot/hangot, akkor 1 pontot kapsz;
 - ha egy közepes alakzatot/szólamot illesztesz be, 2 pontot kapsz.
 - ha egy nagy alakzatot/utánszót illesztesz be, 4 pontot kapsz.
- *Miért jó ez a gyakorlat:* A játék fejleszti a szókincs aktivizálását, a szabálytudatot, a szabálytartást. Fontos a hang, szótag és szó megértése, megkülönböztetése. Fejleszti a megosztott figyelmet, a többféle (vizuális, nyelvi) szempontra való figyelem képességét.
 - *Milyen szinten alkalmazható:* Általános iskola, középiskola, szaktanár
 - *Iskolai tantárgy(ak):* Anyanyelv, idegen nyelvek
 - *Megjegyzések:* 6-10 év feletti korosztály számára, a kiválasztott változattól függően. A tanárnak és a játékosoknak meg kell beszélniük és el kell dönteni, hogy melyik variációt játsszák. Új szabályokat is találhatnak. Több nyelv esetében egyszerűbb a szó utolsó/kezdő egy, két, három/négy betűjével játszani.