

A TÁMOP 3.2.4/08/2-2009-0001 Nevelési Tudásdepó című projektben kifejlesztett, „**A hátrányos helyzetű gyerekek anyanyelvi kompetenciáinak megalapozása, fejlesztése**”,  
című mintaprogram kipróbálásának gyakorlati tapasztalatai

## BESZÁMOLÓ

Készítette: Molnár Jolán

Miskolc, 2013.

## Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	3
A program célja, jellege, várható eredménye.....	3
1.MODUL: „Játssz velem!” .....	4
Kommunikációs játékok.....	4
Együttműködést, toleranciát fejlesztő játékok.....	6
Kommunikációt fejlesztő játékok.....	8
2.MODUL: „Rakoncátlan lángocska”.....	10
3.MODUL: „Zsipp-Zsupp” .....	11
Kreativitást fejlesztő játékok.....	13
Koncentrációt fejlesztő gyakorlatok.....	14
Játsszuk el érzelmeinket!.....	15
Mimikai gyakorlatok .....	15
Metakommunikációs játékok .....	15
Önismereti gyakorlatok .....	17
Összegzés.....	19

## Bevezetés

Kb. 6-8 éve tartok rendszeresen óvodásoknak iskola előkészítő foglalkozásokat iskolakönyvtári környezetben. Amikor ezt a foglalkozássorozatot elkezdtük, arra gondoltunk, hogy mivel tanulóink nagy része a mellettünk lévő óvodából jön, sőt sokan vannak testvérek az óvodások és iskolások között, jobb lenne, ha még szorosabbra fűznénk a kapcsolatot és a gyerekeknek megkönnyítenénk a váltást, az átjárást. Szerettük volna elérni, hogy elsős korukra már ismerősként lépjenek át az iskola küszöbét és ne legyenek tele szorongással félelemmel. Abban az időben az iskolánk neve még Fazola Henrik Általános Iskola volt, az óvoda pedig Vasgyári Óvoda. Később az iskolánk a Komlóstetői Általános Iskola tagiskolája lett, de abban a felállásban is folytattuk az óvodás foglalkozásokat. Most pedig immár 2 éve a Baptista Egyház vett át minket, nevünk: Nyitott Ajtó Baptista Általános Iskola és Óvoda. Az a bizonyos Vasgyári Óvoda ettől a tanévtől lett iskolánk tagintézménye, tehát kapcsolataink egyre szorosabbá váltak. A rendszeres könyvtári foglalkozásokon túl sok egyéb közös rendezvényt is szervezünk (családi nap, egészségnap, játszóház, táncház stb.) és a nagyobb ünnepeket is közösen tartjuk. Ebben a tanévben újabb óvodát is bevontunk a munkába, a tőlünk kicsit távolabbi Nyitnikék Óvoda és tagóvodái is bekapcsolódtak.

Jelen mintaprogramot a Nyitott Ajtó Baptista Általános Iskola és Óvoda 5-7 év közötti óvodásaival próbáltam ki, akik mindnyájan hátrányos helyzetűek és jó néhányuk SNI-s. Az iskola és az óvoda összetételére egyaránt jellemző a cigányság 90%-os aránya.

### A program célja, jellege, várható eredménye

Cél az anyanyelv, a kommunikáció, a beszéd fejlesztése, mivel csak megfelelő nyelvi fejlettséggel rendelkező gyerekek lesznek képesek az iskolában az olvasás-írás elsajátítására, egyáltalán az iskolai környezetben a kommunikálásra, ill. szocializációra. Ezen célok elérése érdekében nagy jelentősége van a személyes példának és a játéknak, hiszen a gyermek életkori sajátosságainál fogva ezen körülmények között tanulja a legtöbbet. A cél tehát, hogy a gyerekek az anyanyelv használatához szükséges tudástartalmakat játékokon keresztül sajátítsák el és gyakorolják. Az iskolakönyvtári környezetben saját élményen alapuló tapasztalatot, jártasságot szerezhetnek a könyvtárhasználatról, megismerkedhetnek a könyvtárral, mint az ismeretszerzés egyik forrásával.

A program modulokból épül fel. Egy-egy modul alapját kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. A program során alkalmazott módszerek pl. kooperatív módszer, csoportmunka, projekt módszer, páros, egyéni, frontális munka, játékok stb. A modulok folyamán, végén és a program végén is történik értékelés egyéni, csoportos, önértékelés formában. Az értékelés tartalma gyakorlati feladat végrehajtás, valamilyen anyag feldolgozása, vagy valamilyen produktum létrehozása.

A program végére várható eredmények:

- a gyerek a felismerés szintjét tájékozódjon a könyvtárban
- ismerje a program során használt eszközöket, azokat tudja megnevezni
- szívesen vegyen részt közös játékokban
- bátran kommunikáljon, beszéljen a számára ismeretlen felnőttekkel és gyerekekkel is
- használja a verbális és nonverbális eszközöket
- szívesen hallgasson meséket, verseket
- legyen képes röviden elmondani a hallott meséket, történeteket
- legyen képes maga is meséket kitalálni

## **1. MODUL: „Játssz velem!”**

Kommunikációs készség alakítása

Időtartam: 2 óra

Célkitűzés: a kommunikáció, a beszédképesség, a rugalmas gondolkodás fejlesztése.

Önálló alkotóképesség, az egész személyiség fejlesztése. A gyerekek játsszanak szívesen kommunikációs játékokat. Értsék a szóban elhangzó utasításokat. Örömmel vállalkozzanak a különböző szerepekre. Bátran beszéljenek élményeikről.

### **Kommunikációs játékok**

#### **Bemutakozás**

A folyosón arccal egymással szemben álltak fel a gyerekek két vonalban. Az egyik sor elején álló gyerek kezdte a játékot. A vele szemközt állóhoz lépett, vele kezét fogott, teljes névvel bemutatkozott, majd a mellette állóhoz lépett vissza, vele fogott kezét és neki mutatkozott be. A továbbiakban ezen a cikk-cakk vonalon haladt. Amikor a sor közepénél

járt, indult a második játékos. Mindez a játék folyamatosan tartott addig, amíg az eredeti elhelyezkedést vissza nem kaptuk.

#### Tapasztalataim:

A játék ismertetése után a feladatot a gyerekek aránylag gyorsan megértették. A megfelelőképpen sorba álltak a folyosón, tetszett nekik, élvezték, viszont a vége felé már kezdtek unni, kicsit belefáradtak. Mivel egymás keresztnevét ismerték már korábbról, ez a játék arra is jó volt, hogy most egymás vezeték nevét is hallották, megismerhették, ez érdekes is volt számukra. Előfordultak olyan jellegű tévesztések, hogy valaki csak az utónevét, vagy becenevét mondta. További hibatípus még az volt, hogy nem egymással szemben állva fogtak kezét, hanem kissé ferdén, oldalirányban. A folyosóról visszatérve a könyvtárba, megbeszéltük, hogy milyen jó volt még jobban megismerni egymást, megtudni egymás vezeték nevét is. Örültek neki, hogy úgy fogtak kezét és mutatkoztak be, mint a felnőttek, erre büszkék is voltak.

#### Zsipp-zsupp játék

Körben ültünk. Ha a játékmester a kör közepéről azt mondta, hogy „zsipp” és rámutatott valakire, akkor annak azonnal a jobb oldali szomszédja nevét kellett hangosan mondania, ha a játékvezető ugyanígy rámutatott valakire, de azt mondta, hogy „zsupp”, akkor az illetőnek a bal oldali szomszéd nevét kellett hangosan bemondania. „Zsipp-zsupp”-ra mindenki helyet cserélt. Aki eltévesztette, vagy sokáig gondolkodott, maga állt be játékmesternek.

#### Tapasztalataim:

Élményszerű, jó játék volt. A legnagyobb gondot az okozta, hogy melyik is a bal és melyik is a jobb oldal. Ebbe nehezebben „rázódtak bele”. Mivel a gyerekek egymás keresztnevét már régen tudták, ezt a játékot eljátszottuk úgy is, hogy a vezetékneveket is mondani kellett, s ezt nagyon jól be is gyakorolták. Hihetetlenül gyorsan megtanulták, megjegyezték egymás vezetéknevét, de arra, hogy melyik a jobb és melyik a bal oldal végig erősen koncentrálniuk kellett. Nagyon jó játék volt a koncentráció, a figyelemösszpontosítás gyakorlására. Tévesztésként a játék végéig a jobb és bal oldal felcserélése fordult elő, a vezetéknevek megjegyzésében csak eleinte voltak hibák. Tovább nem tárgítottuk a szomszéd ismeret körét (pl. kedvenc szín, étel stb.).

### Sziámi ikrek

A gyerekek párokat alakítva, vállukat, karjukat összeszorítva mozogtak, mintha egy test lennének. Először csak sétáltak, meg-megálltak, újra elindultak, később már lehajoltak, leguggoltak együtt.

#### Tapasztalataim:

Nagyon gyorsan megértették a feladatot. Annyira jó játék volt, hogy alig akarták abbahagyni. Egy-két pár szakadt el néha egymástól, de csak a lehajlaskor vagy a guggolaskor. Séta közben nem mindig szorították rendesen össze a karjukat, vállukat. Gyorsan megtanultak összeszokottan mozogni, nem sok gyakorlást igényelt. Volt köztük egy valódi (igaz nem „sziámi”) ikerpár is, de mégsem együtt, hanem más-más gyerekkel végezték párban ezt a feladatot.

### Társválasztó játékok

Mivel a gyerekek egy óvodás csoportba járnak, már egy ideje ismerték egymást, voltak is közöttük barátinak mondható kapcsolatok, ez a társválasztásnál látszott is. A már korábbi ismeretség és szimpátia alapján választották egymást, álltak össze párokba.

Természetesen, se én, se az óvónő nem befolyásolta ebben őket.

#### Tapasztalataim:

Nem a spontán megérezés volt a választásukban a meghatározó, hanem a korábbi óvodai élet tapasztalatai, a már meglévő szimpátia és barátság. Gyors és egyértelmű volt a párválasztás szavak nélkül, szemkontaktussal is, továbbá abban a játékban is, amikor csukott szemmel csak a kezek keresték egymást. A feladat ismertetésekor tudatosítottam velük a választást befolyásoló tényezőket. Előforduló hibák voltak a becsukott szemmel a „kikukucsálás” és az, hogy már a választás előtt szóban kiválasztották egymást: „ – *Akkor te leszel a párom!*” -

### **Együttműködést, toleranciát fejlesztő játékok**

Cél: a képzelet, a vágyak mozgósítása

### „Tündéhangulat” keltése Weöres Sándor: Bóbíta c. verséve

(Megjegyzem: a vers címe: *A tündér*)

A vers már ismerős volt a gyerekeknek. Felolvastam, de meghallgattuk Internetről is.

A feladat szerint minden gyermek kap egy írólapot, amelyre a neve felírása után felírhat három kívánságot. Majd a leírt vágyakat körbe ülve megbeszéljük. Azonban ezek a gyerekek még nem tudnak írni, tehát csak óvodai jelüket rajzolták le. Továbbá mindenkinek 3-3 írólapot osztottunk ki, kívánságonként egyet-egyét, s kívánságaikat sem leírták, hanem lerajzolták.

#### Tapasztalataim:

Amikor megbeszéltük, hogy ki, mit kívánt – várakozásaimmal ellentétben – kellemes meglepetések értek, mert nem csak anyagi jellegű kívánságok szerepeltek a rajzok között, továbbá nem csak maguknak, hanem leginkább anyukájuknak, illetve kistestvérüknek kívántak. Tárgyi, anyagi jellegű kívánság főleg autó, játék, baba, torta, társasjáték, szép ruha, bicikli fordultak elő. Ám volt olyan kívánság is, hogy szülessen egy kisbaba a családban, aztán, hogy még jobban szeresse az anyukája, volt olyan is, hogy erdőbe, hegyek között járjon, láthassa a tengert, valaki állatkeretet szeretne látni, s volt olyan is, aki cicát vagy kutyát is kívánt. Kívántak még családtagoknak gazdagságot, sok pénzt, szép házat, kis testvérnek is játékokat, meg az anyukájuknak is tortát, fagyit. Akadt, aki kívánt virágos kertet, meg horgászást. Volt, aki megelégedett egy kívánsággal is. Minden kívánságot körbe ülve megbeszéltünk. Kifejezték érzelmeiket, hogy a családban kik állnak hozzájuk legközelebb, kit szeretnek legjobban.

#### Jóságos manó

Cél: Az empátia, az érzelmek és a felelősség egyeztetése. A segítőkész attitűd kialakítása.

A játékban mindenkinek fel kellett volna írnia a nevét egy cédulára, de mivel még nem tudnak írni, mindenki az óvodai jelét rajzolta le egy kis cédulára. (Megjegyzem, hogy egymás óvodai jelét is ismerték a gyerekek.) Ezeket a cédulákat összehajtva egy dobozba raktuk, majd mindenki húzott belőle egyet, amelyet nem árulhatott el senkinek. Akinek a jelét húzta, annak lesz a jóságos manója. Az a feladata, hogy egy hétig vigyáz a „védencére”, jelét adja törődésének, segíti, megvédi.

#### Tapasztalataim:

A gyerekek megértették a feladatot. A cédulákat el is rakták, de nem sokáig bírták a titkot megtartani. Ez a játék nem működött igazán. Már az ajtón kifelé menet suttogták egymásnak, hogy ki, kinek a jelét húzta. Egy hét múlva részben az óvó nénitől, részben maguktól a gyerekektől tudtam meg, hogy mindenki kibeszélte, hogy kinek a jelét húzta. Egymás segítése, a törődés, megvédés sem valósult meg. Egy kislány számolt be arról, hogy ő segítette a másikat egyszer cipőt húzni, egy másik pedig a játékokat összeszedni.

Elmondtam még egyszer, hogy hogyan kellett volna ezt végrehajtani és nagyon sajnálom, hogy ez ennyire dugába dőlt. De mindezt nem letolásként mondtam. Erre a gyerekek beszámoltak arról, hogy ők bizony általában egyébként is segítenek egymásnak pl. a terítésnél, játékok összeszedésénél, meg amikor mennek ki az udvarra és hogy mindenki segíteni szokott mindenkinek. (Megjegyzem, hogy a cigányság körében jellemző az, hogy a nagyobb testvér vigyáz a kicsire, vagy több kicsire, öltözteti őket, óvodába viszi stb. Ebben az életkorban még nem igazán jön elő ez a segítő attitűd.)

## **Kommunikációt fejlesztő játékok**

### **Füillentős**

Feltettem egy kérdést, amihez megfogalmaztam néhány választ, ám ezek közül csak egy volt helyes. A gyerekek négy fős csoportokban ültek az asztaloknál, így meg is beszélhették a helyes választ. Adott jelre az ujjakkal mutatták a szerintük helyes válasz sorszámát.

### **Tapasztalataim:**

Amint ismertettem, hogy mi lesz a feladat, a gyerekek már nagyon örültek, mert ismerős volt a játék, szoktak ilyet játszani az óvodában. Tehát értették a feladatot, tetszett nekik, nagyon jól ment. A csapatok ugyan nem igazán dolgoztak csapatként, nem mindig beszéltek meg, nem segítettek a bizonytalankodót, viszont ha valaki a csapatból rossz számot mutatott az ujjával, akkor rögtön javították a csapattársai. A bizonytalankodó próbálta figyelni a többieket. Egy gyerek küzdött olyan gonddal, hogy nem tudta megszámolni az ujjait. Néhányan pedig – annak ellenére, hogy tudták a jó választ - nem tudták megjegyezni, hogy melyik számhoz melyik válasz tartozik, s azért nem tudták a jó számot felmutatni az ujjakkal.

### **Amikor hozzád indulok**

A csoport körbe állt. A játékot kezdő gyerek azt mondta, hogy „Amikor hozzád indulok” és mutatott egy tetszőleges mozdulatot. A következő gyerek megismételte ezt a mozdulatot és ő is hozzátett egyet.

### **Tapasztalataim:**

A feladat ismertetése után elsőre még nem mindenki értette, hogy mit is kell csinálni. Úgyhogy előbb tartottunk egy próbát, egy bemutatófélét, aztán már értették és élvezték is.



Nagyon jól ment. Számomra a legnagyobb meglepetés az volt, hogy hosszú mozdulatsort meg tudtak jegyezni, minimális tévesztéssel ment körbe a játék. Aki esetleg tévesztett, rögtön javították a többiek. Oda-vissza körbejátszottuk, hogy mindenkire jusson nehezebb és könnyebb rész is.

### **Szabad asszociáció**

Körben ültünk és szabad asszociációval folytatták a megkezdett mondatot. Pl. Nekem a tűzről a piros jut az eszembe...Nekem a pirosról a Diósgyőr jut az eszembe...

#### **Tapasztalataim:**

A játék ismertetése után rögtön megértették. Előbb kissé döcögősen indult, aztán nagyon gördülékenyen, aránylag gyorsan ment a játék, de nem sorban, hanem jelentkezésre. Néha történt, hogy egy-egy gyerek kicsit gondolkodott, olyankor rögtön súgtak neki valamit, illetve egyszer-kétszer fordult elő ismétlődés.

### **Simon mondja**

Csak akkor kellett elvégezni a mozdulatot, ha előtte elhangzik, hogy „Simon mondja”

#### **Tapasztalataim:**

Megértették a feladatot, mégis kezdetekben elég nehezen ment. Akkor is elvégezték, amikor nem hangzott el előtte a „Simon mondja”. Aki tévesztett, a többiek rászóltak. Minél többet gyakoroltuk, annál inkább belejöttek.

### **Rajzold, amit mondok**

Az egymásnak háttal ülő pár egyik tagja kapott egy rajzolt formát. Erről kellett utasításokat adnia a társának úgy, hogy a társa nem látta az ábrát, s az utasítások alapján kellett lerajzolni.

#### **Tapasztalataim:**

A feladat nagyon nehéznek bizonyult. Arra számítottam, hogy egy pár sem fog akadni, aki ezt meg tudja csinálni. Néhány pár akadt, aki vállalta, de ők is nagyon nehezen értették meg, hogy miről van szó. Nem is igazán a rajzolással, hanem inkább az utasítások adásával volt a gond. Azok a párok, akik benne voltak a játékban, nem egyszerre, hanem egymás után dolgoztak. A többiek figyelték a munkájukat. Talán, ha többször játszottunk majd ilyet, jobban belejönnek, s majd idővel mindenki kipróbálja. Ha az utasítások megfogalmazásához gazdagabb lenne a szókincsük, az már nagy lépés lenne. Összességében ennél a feladatnál rosszabbat vártam, mint amit végül is produkáltak.

### Üzenet szavak nélkül

Cél: a nonverbális kommunikáció gyakorlása, az információtorzulás megtapasztalása  
A gyerekek körben ültek. Az egyik csoporttag felállt, sorban odament társaihoz és valamilyen gondolatot, érzést, üzenetet közölt velük nonverbális eszközökkel, szavak nélkül.

#### Tapasztalataim:

Nagyon nehéz feladatnak bizonyult. A gyerekek nem tudtak szavak nélkül üzenetet átadni. Nem is tudtak önállóan kitalálni üzenetet. Arra koncentráltunk, hogy inkább csak érzéseket próbáljunk közölni. Segítséggel sikerült néhány érzés kommunikálása szavak nélkül.

## **2. MODUL: „Rakoncátlan lángocska”**

Beszéd és gondolkodás fejlesztése

Időtartam: 2 óra

Célkitűzés: a beszédértés, képzelet, gondolkodás fejlesztése, a mesehallgatás során a hangutánzó szavak ízlelgetése, szókincsbővítés, a fantázia fejlesztése. Ismerjék meg a gyerekek a mese tartalmát, saját szavaikkal tudják azt elmesélni, tudják megfogalmazni a mondanivalóját.

### A mese bemutatása

Fésűs Éva: A rakoncátlan lángocska

Szereplők: Tűzanyó, Parázs néni, Kunkori, Fényeske, Szikrácska, Panni, Gyuri

Miközben a mesét felolvastam a gyerekek elcsendesedve, a nekik legkényelmesebb testhelyzetet felvéve, hallgatták.

### A foglalkozás előzménye

Előzetesen lángnyelvekkel jelöltem azokat a könyvtári polcokat, ahol ezzel a mesével és a többi irodalommal, amelyekkel foglalkoztunk, kapcsolatos könyveket lehet találni, s erre fel is hívtam a figyelmüket, meg is kerestük közösen.

„*Tűzben fa parazsa volnék*” kezdetű dalt előbb az Internetről hallgattuk meg, majd megtanultuk a szövegét és minden foglalkozáson elénekeltük.

Beszélggettünk a tűzről, annak jó és rossz oldaláról, tulajdonságairól, káráról, hasznáról. Elmondták a gyerekek, hogy fával fűtenek otthon, amikor van fájuk és nyáron is azzal főznek. Télen lehet mellette melegedni, meg az ennivalójuk azon fő. Tudták, hogy milyen veszélyes, ha kigyullad valami, olyankor mit kell csinálni, hogyan kell eloltani és hívni a tűzoltókat. Néhányan meséltek saját tapasztalatból, saját „élményeik” alapján arról, hogy hogyan égették meg magukat levessel, vagy pl. amikor szemetet égettek, valakit a műanyag égetett meg.

Eloolvastam nekik Benedek Elek: Tűzmadár c. meséjét, Tamkó Sirató Károly: Törpetánc c. verét és Weöres Sándor: Tűz a házam ispiláng c. versét.

### **A mese feldolgoása**

A mese meghallgatása után megbeszéltük azt. Néhány rajz segítségével felidézttük a tartalmát, majd a néhány párbeszédés részt emeltünk ki és néhány vállalkozó gyerek a saját szavaival elmondta. 4 fős csoportokat alkottunk. Egy csoport egy csomagolópapíron dolgozott, a mesét próbálták közös rajzolással, festéssel megjeleníteni több-kevesebb sikerrel. Miközben a gyerekek rajzoltak, újra felolvastam a mesét. Tudták, hogy mi a feladat, de mégsem tudtak igazán csoportban dolgozni, főleg egyéneként, ki-ki az őhöz a papíron legközelebb eső részen rajzolt, színezett. Egy csoport volt, akik próbáltak egy közösen létrehozott kompozíciót létrehozni, házat, kályhát, tüzet. Ők voltak az egyedüliek, akik meg is beszéltek, hogy mit rajzolnak. Létrejöttek olyan munkák is, amikből nem igazán derült ki, hogy mit akar ábrázolni, a mesére nem lehetett ráismerni. Természetesen, mindenki örült a végeredménynek és mindenkit megdicsértem és megbeszéltük, hogy legközelebb a csoportok jobban dolgozzanak össze.

## **3. MODUL: „Zsipp-Zsupp”**

Dramatikus elemeket tartalmazó játékok

Időtartam: 2 óra

Ezeket a játékokat nagyon sok helyen, sokfajta céllal alkalmazhatjuk. Megfelelőek lehetnek konfliktusok kezelésére, anyanyelvi nevelés céljára akár tanórákon, könyvtári foglalkozásokon, napköziben, szabadidős tevékenységként.

Cél: a gyerekek szívesen vegyenek részt a játékokban, a bizalmas légkörben. Bátran beszéljenek, kommunikáljanak, legyen kedvük megnyilatkozni. Értsék meg az instrukciókat. Gyakoroljanak szituációkhoz kötött beszédet, cselekvést.

### **Érzékelő játékok**

Különféle természeti tárgyakat gyűjtöttem össze, volt közöttük pl. kavics, faág, falevél, dió, makk, mogyoró (amerikai és csonthéjas), alma, csigaház, toboz, gesztenye, összeaszalódott csipkebogyó (Szerencsémre, egy ismerős kislány kölcsönadta gyűjteményét, mert ilyenkor tavasszal nem igazán tudtam volna pl. gesztenyét találni.) Egy vászon tarisznyába raktam bele, amibe bekötött szemmel először egy-egy önként vállalkozó gyerek nyúlt bele. Természetesen felkészítettem, hogy ne féljen, nincs benne semmi olyan, ami veszélyes, harap, csíp stb. Amit megfogtak megtapintották, elmondták milyennek érzik, mihez hasonlít, próbálták kitalálni, hogy mi lehet az, majd kivették és megbeszéltük, hogy igazuk volt-e, ha nem miben tévedtek, mit, mivel és mi okból cserélhettek fel. Ezután mindenki behunyta a szemét és körbe adtam egy-egy tárgyat. A szemét kinyitva, mindenki elmondta érzéseit, benyomásait.

Ugyanígy jártunk el a nem természeti tárgyakkal is. Azok között volt pl. toll, színes ceruza, zsírkréta, radír, ceruza faragó, kider tojás, matrica, plüss játék stb.

#### **Tapasztalataim:**

Az önként jelentkezők nagyon bátran belenyúltak a tarisznyába és kicsit válogattak, mire kikötöttek egy tárgynál. A gyerekek a nem természeti tárgyakat sokkal gyorsabban, sokkal könnyebben, magabiztosabban felismerték és jobban tudtak beszélni is róluk. Itt főleg óvodai élmények és emlékek hangzottak el.

### **Mi változott meg?**

Két gyerek leült a teremben, egy harmadik kiment. A két leültetett gyereken megváltoztattunk valamit, pl. ruhát, testtartást. A bejövő gyerekek meg kellett állapítani, hogy mi volt a változás és vissza kellett rendeznie. Természetesen a többi bennlévő gyerek nem segíthetett.

#### **Tapasztalataim:**

A játék nem volt ismeretlen a gyerekek előtt, már az óvodában is játszottak ilyet. Úgyhogy most megnehezítettük. Könnyen vették az akadályokat, jó megfigyelő tehetségről tettek tanúbizonyságot. Egyre több aprólékosabb változtatást is észrevettek. Nagyon élvezték.

### **Hangerősítő játék**

10-ig fölfelé számolva a hangerőnek erősödnie, majd visszafelé számolva, halkulnia kellett.

#### **Tapasztalataim:**

Ebben a feladatban néhány gyereknél gond volt a 10-ig számolás, ők nem tudtak a hangerőre koncentrálni. Ugyanezt eljátszottuk mondatokkal is. „Gyere velem sétálni! Nem megyek veled sétálni!” Ez már jobban ment. A hang erősítése és halkítása jól ment. Véleményem szerint, sok gyakorlással, idővel a számolás hangerősítés is jobban fog menni.

## **Kreativitást fejlesztő játékok**

### **Szólánc**

Az elhangzott szó utolsó szótagjával kellett volna új szót mondani.

#### **Tapasztalataim:**

Ez a játék egyáltalán nem ment. A példákon keresztül sem értették meg, hogy mi is a feladat, mit is kellene nekik mondani, úgyhogy ezt a játékot ilyen formában elvettem. Eljátszottuk viszont csak utolsó és kezdő betűvel. Kicsit döcögve, de ez már jobban ment.

### **Levegő, föld, víz**

A 3 szó közül, amelyiket a játékvezető kimondja, olyan közegben előforduló állatnévvel kell annak a játékosnak felelnie, akire rámutat.

#### **Tapasztalataim:**

Nagyon élvezték a gyerekek, nagyon tetszett nekik. Aki nem tudott mondani vagy ismétlődést mondott, az kiesett. Legkönnyebben földön élő állatot mondtak. Azt, hogy „hal” és „madár” csak egyszer fogadtam el. Elég sokáig tudtuk játszani. Majd a gyerekek ötlete alapján, az ő kérésükre eljátszottuk még egy-két körben úgy is, hogy nem állatot, hanem járművet kellett mondani. Ennek külön örültek, mert azt még inkább a magukénak érezték, ezt már ők találták ki.

### **Történet befejezős**

Fejből mondtam, nem olvastam egy kis mesét, történetet.

#### **Tapasztalataim:**

Történetemet figyelmesen hallgatták a gyerekek, tetszett nekik, mély benyomást is tett rájuk. A befejezést illetően több variáció született, amelyek nagyon ötletesek, érdekesek voltak. Egy-két gyerek akadt, aki a már mások által mondott befejezést ismételte meg. Azt megbeszéltük, hogy tehát ők is ugyanúgy gondolják, mint ahogy már elhangzott. Többen akadtak, akik hosszasan továbbgondolták, sőt viták is kialakultak, vélemények ütköztek. Ez nagyszerű játék volt.

### **Koncentrációt fejlesztő gyakorlatok**

#### **Bumm!**

Körben ülve egytől tízig számoltunk. Megegyeztünk, hogy akire a 10. szám jut, helyette „bumm!”-ot mond.

#### **Tapasztalataim:**

Nehezen indult be, nagyon sok volt a tévesztés. Azok a gyerekek, aki nem tudnak még 10-ig számolni, el-elakadtak, a többiek kiségtették, vagy egyszerűen kimaradtak. A 10-ig számolni tudók is sokszor tévesztettek. Mindig azt mondták, hogy „ – Jaj, elfelejtettem!” -

#### **Jeruzsálem-Jerikó**

Körben ültek a gyerekek. Ha a játékvezető azt mondta, hogy „Jeruzsálem”, akkor mindenkinek fel kellett állnia, ha viszont az mondta, hogy „Jerikó”, akkor mindenkinek le kellett ülnie.

#### **Tapasztalataim:**

Nehezen, de belejöttek. A játékvezető nem igazán próbálta megtéveszteni őket. Aki elrontotta, nem zálogot adott, hanem kiesett.

#### **Felelj, ha tudsz...**

A játékvezető különféle kérdéseket tett fel. Akire rámutatott, az ő jobboldali szomszédjának kellett válaszolnia.

#### **Tapasztalataim:**

Itt megint csak előjöttek azok a gondok, hogy melyik a jobb oldal. De nem csak ennyi tévesztés fordult elő. Először is, a játékvezető nem tudott kérdéseket feltenni, neki sügni

kellett, aztán pedig, akire rámutatott, az rögtön válaszolt, még mielőtt a jobb oldalán ülő rájött volna, hogy ő következik. Sok hibával, nehezen ment a játék.

### **Játsszuk el érzelmeinket!**

#### **Mimikai gyakorlatok**

Érzéseket kellett a gyerekeknek arccal kifejezni: vidám vagyok, gondolkodom, haragszom, mérgelődöm, csodálkozom. Kibővítettük még néhányal: meglepődöm, megijedek, elámulok stb.

#### **Tapasztalataim:**

A gyerekek nagy részének nagyon jól ment, sőt többen színészkedtek, kiálltak a többiek elé megmutatni, hogy ők hogyan fejezik ki. Szívesen beszéltek élményeikről is.

#### **Néma kiáltás**

A játzó gyerek kiállt a többiek elé és hang nélkül kiáltott valamit. Ha a csoport nem tudta kitalálni, megmondta, hogy mit kiáltott.

#### **Tapasztalataim:**

Nagyon nehéznek bizonyult a játék. Elsősorban azért, mert a kiáltó gyerek nem tudta, hogy mit is kiáltson, kiállt a többiek elé, aztán tanácstalanul álldogált. Segíteni, súgni kellett neki. Végül is, ha sikerült a néma kiáltás, a csoport akkor sem tudta kitalálni, tehát mindig meg kellett mondani.

#### **Játék a gesztusokkal**

Gesztusokkal kellett kifejezni rövid utasításokat, kérdéseket, érzéseket stb. Pl.: *Menj ki! Gyere ide! Csend legyen! Hogy mondtad? Hogy nézel ki?* Kibővítettük még azzal, hogy: *Megdicsérek! Ügyes vagy! Szeretlek!*

#### **Tapasztalataim:**

Ez a játék nagyon hasonlított a mimikai gyakorlatokhoz. Itt is szívesen színészkedtek. Mivel adottak voltak a kifejezések, nem nekik kellett kitalálni, hogy mit mutassanak be, felszabadultabban játszottak.

### **Metakommunikációs játékok**

#### **Bizalomjáték**

Párokba rendeződtek a gyerekek. Egymás mögé álltak be. Az első gyerek szemét bekötöttem, a mögötte álló párja a vállánál fogva irányította bekötött szemű társát úgy, hogy az semmilyen akadályba ne ütközzön.

Tapasztalataim:

Nagyon jól ment. A bekötött szemű gyerekek teljes bizalommal társuk iránt, bátran járkáltak a teremben, a székek közt, ki az előtérbe, mindenfelé. Nem történtek ütközések, nem mentek neki semminek. Kialakítottak egy jelzésrendszert, ők maguk találták ki és egységesen megegyeztek benne. Ha a jobb vállát szorítja meg picit, jobbra fordul, ha a bal vállát, balra fordul, ha mindkettőt megáll. Végig nagyon élvezték a játékot.

**Találd meg a párod**

Körben álltunk, a kezeknek kellett ismeretséget kötni, két kéznek találkozni. Ki-ki így talált párt.

Tapasztalataim:

Itt is érvényesült az, hogy voltak köztük barátok, barátnők, már korábbi, eleve kialakult párok és ezek a párok gyorsan össze is álltak, gyorsan megtalálták egymást.

**Kicsoda ő?**

Az Interneten kerestünk emberi arcokat, ábrákat. Mindenki választott egy-egy képet és beszélt róla, hogy ki lehet, mire gondolhat, mit érezhet?

Tapasztalataim:

A gyerekek szívesen beszélgettek, jókat mondtak, jó ötleteik és meglátásaik voltak. Volt a képek között idős, fiatal, európai, ázsiai, afrikai, vidám, szomorú, kövér, sovány, csúnya, szép, szegény, gazdag stb. Nagyon jól felismerték és elképzelték az élethelyzeteket, hogy ki, mi lehet az illető.

**Tükörijáték**

A gyerekek két sorban álltak fel egymással szemben. Először az egyik sor kezdett, a másik sor utánozta a vele szemben lévőt.

Tapasztalataim:

Jól ment a játék. Először nehezebben találtak ki mozdulatokat, gesztusokat és először csak nagyon egyszerűeket mutattak, amit a tükörképnek utánozni kellett. Aztán egyre jobban belejöttek és bonyolultabb gesztusokat, mimikát is kipróbáltak. Olyan nehézségek voltak



még a játék kezdetén, hogy volt, aki nem értette, hogy ki a tükör, ki kezd. Mire mindenki belejött, mindenki nagyon élvezte.

### **Szituációs játékok**

Szituációkat gyűjtöttünk, pl. ahol halkán beszélnek, csendben vannak (orvosi váró, színház, mozi, könyvtár, kórház, valamilyen előadás stb.), továbbá ahol hangosan beszélnek, esetleg hangzavar van (piac, udvar, vasútállomás, játszótér, disco stb.)

#### **Tapasztalataim:**

Könnyen megértették a feladatot és jó ötleteket, példákat hoztak. Előfordult a halk beszédre olyan példa is, hogy pl. „a kistestvér alszik, apa alszik” vagy a hangos beszédre, hogy „buli van otthon, valamit ünnepelnek, az utcán dolgoznak a közmunkások”.

### **Barkochba játék**

Egy gyerek gondolt valamire, a többieknek kérdezgetni kellett, ő pedig csak igennel vagy nemmel válaszolhatott.

#### **Tapasztalataim:**

Ez a játék egyáltalán nem ment. Annak a gyereknek, akinek gondolni kellett volna valamire, nem tudott önállóan gondolni, segíteni kellett neki. Aztán nem tudott igennel vagy nemmel válaszolhatni, de a többiek sem tudták igazán kérdezgetni. Nem működött náluk ez a játék.

### **És most gyorsan haza!**

Elmondtuk a fenti mondatot többféle szituációban.

#### **Tapasztalataim:**

Értették a feladatot. A hangsúlyok nem mindig jöttek jól ki. Leginkább az volt a jó, amikor egy kiskutyának, anya a gyereknek, nagy testvér a kistestvéreinek mondta ugyanezt.

## **Önismereti gyakorlatok**

### **Szüleim mesélték rólam**

Olyan történeteket gyűjtöttek a gyerekek, amelyeket csak szüleik elbeszéléséből ismerhettek magukról.

#### **Tapasztalataim:**

Nagyon szívesen kitárulkoztak és meséltek, de nem túl sok mesét, ill. történetet hallottak magukról. Aki szemmel láthatóan nem tudott ilyen történetet, megismételte azt, amit már valaki előtte mondott. A történetek témája elsősorban a megszületésükről, a kórházból való hazakerülésükről, valamilyen betegségről szólt. Egy gyerek arról mesélt, hogy őt és az anyukáját az apukája elzavarta és anyukája őt az ölében tartva futott el egy otthonba. Egy másik kislány arról mesélt, hogy pici korában az ő szívét kicserélték.

### **Találj ki saját jelet!**

A feladat az volt, hogy minden gyerek rajzoljon magának egy olyan saját jelet, ami őt jellemzi.

#### **Tapasztalataim:**

Amikor megbeszéltük, nagyon értelmesen elmondták, hogy ki, mit és miért pont azt a jelet választotta. Volt pl. nap, mert nagyon szereti a napot, a meleget, a nyarat, volt asztal, mert nagyon szeret enni, volt vonat, mert nagyon szeretne egyszer vonattal utazni. Egy kislány pillangó szeretne lenni, mert könnyedén röpköd. Néhányan olyan jelet választottak, amivel azt fejezték ki, hogy mik szeretnének lenni majd felnőtt korukban. Pl. fodrász, táncosnő. Egyik kislány cica jelet választott magának, mert szeret odabújni anyához, óvónénihez, szeret hízelegni. Aztán volt még kutya, helikopter, lufi, gomba, autó, motor hajás baba stb. A jelek egy része nem csak a jelenlegi önmagukat jellemezte, hanem a jövőre is kivetítették vágyaikat.

### Összegzés:

Évek óta foglalkozom ezzel az óvodás (5-7 éves) nagycsoportos korosztállyal. Iskolánk szomszédjában lévő (időközben tagintézményünké lett) óvoda részére kb. 8 éves kezdtem az óvodából az iskolába átvéető könyvtári foglalkozásokat tartani. Eleinte ez csak alkalmi könyvtárlátogatásokat jelentett, majd rendszeresen foglalkozásokat. Ebben a tanévben pedig már kiterjedt a Nyitnikék Óvodára és tagóvodáira is.

Az ide járó óvodások mindegyikéről elmondható, hogy hátrányos helyzetű, roma származásúak, a szülők munkanélküliek. SNI-s gyerek is van közöttük néhány, akik nem rendelkeznek még hivatalos papírral, mert a vizsgálatok hosszú folyamatot vesznek igénybe, s ettől az évtől kezdve különösen megszigorították. Azonban az óvónők és az iskolai kolléganők is rendelkeznek olyan tapasztalattal, hogy meg tudják mondani, vélhetően ki lesz várhatóan hivatalosan is SNI-s.

A gyerekek egy része Miskolcon a Vasgyárban, az ún. számozott utcákon lakik, nagyobb hányaduk pedig Miskolc város Lyukóbánya területén, ahol nem is rendelkeznek házzámmal, csak helyrajzi számok vannak. Életkörülményeik egy külön tanulmányt igényelne. A szülők iskolázatlanok (esetleg 8 osztállyal rendelkeznek), sokan vannak testvérek, sokan élnek együtt, egy helyiségben.

Az általam kipróbált modulok, játékok egy része tetszett a gyerekeknek, jól játszhatóak voltak, akadt olyan is, ami nem működött. Ezekről beszámolómban tapasztalataimat részleteztem. Összességében elmondható még, hogy a 6 óra, vagyis modulonként 2 óra kevésnek bizonyult. Végül is a 6 órát 6 foglalkozáson oldottam meg (egy foglalkozás olykor-olykor 2 órás is volt). Figyelembe kellett vennem menet közben, hogy az adott feladatokat, játékokat hogyan bírják, mennyire fáradtak, tudnak-e még figyelni, nem unják-e. Tehát összesen kb. 12 órát fordítottam a kipróbálásra, amit még mindig lehetne hosszabbítani, mert még így is eléggé „erőltetett menet” volt.

A másik tapasztalatom az (ami egyébként minden más foglalkozásra is egyaránt érvényes), hogy jobban bírják figyelemmel, koncentrációval a gyerekek, ha a mozgásos és a kicsit elméletibb, gondolkodtatóbb, mesehallgatós, rajzolós részeket váltakozva végezzük. Tehát minden foglalkozásban kell legyen mozgásos és elcsendesülős rész is. Összességében hasznos a program, biztos, hogy több részét fogom ezentúl alkalmazni, lesz olyan, amin kicsit módosítok és kicsit a sorrenden is változtatni fogok. A program végére határozottabban, felszabadultabban beszéltek, kommunikáltak, mozogtak, játszottak a gyerekek. Aki az elején még nem mert részt venni a közös játékokban, a végére jelentkezett, ő maga akarta, nem kellett ösztönözni. A végére jobban össze is

szoktak, jobban tudtak együtt dolgozni, játszani, nem csak egyénileg. A könyvtárat megszokták, megismerték, megszerették. A nonverbális eszközök kipróbálásában, a dramatikus játékokban határozott fejlődést tapasztaltam. Továbbá képesekké váltak hosszabb mesét is végighallgatni és követni az eseményeket, gondolataikat nem csak szóban, hanem gesztusokkal és rajzokon keresztül is kifejezni.