

Többfunkciós didaktikai eszköz, amely egyszerre vonzza a háromévesek figyelmét, ugyanakkor ébren tartja a hétévesek érdeklődését is.

A játék segítségével az alábbi feladatok végezhetőek:

- színfelismerés
- számfelismerés
- ritmusok felismerése
- csoportosítás: (pl.: páros/páratlan számok, meleg/hideg színek)
- számolás, kombinatorika

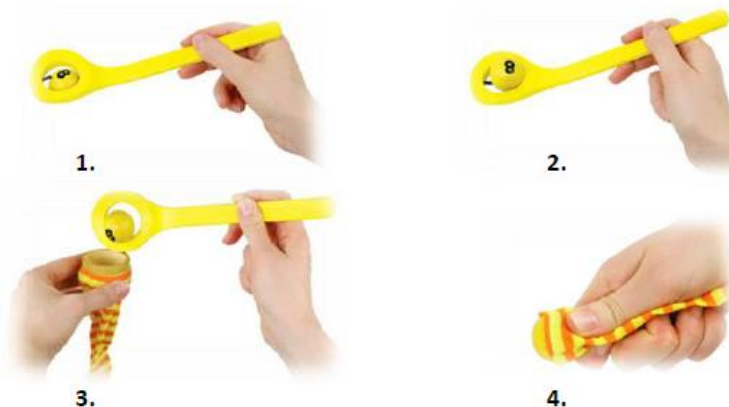
A feladatokon keresztül az alábbi készségek fejleszthetők:

- finommotorika
- szem-kéz koordináció
- logikus gondolkodás
- matematikai memória
- csapatban történő együttműködés

A játék ezen kívül az írás-előkészítés hatékony eszköze is.

Javaslat: játsszunk a szőnyegen, mert az asztalról könnyen lepotyognak a golyók 😊.

Kanálfogás és golyókezelés



Mesélős játékvariációk kicsiknek

Rudi, Robi, Rita és Rozi, a négy kicsi hernyófalvi hernyó kirándulásra indulnak. Anyukájuk útravalót is csomagolt nekik. A hosszú úton azonban úgy elfáradtak, hogy a kanálról mindig leejtik a falatot. Segítsetek a kis éhes hernyóknak!

A kanalat erősen tartva felülről pattintsátok rá a golyóra – a golyó felugrik a kanálba. Most vegyétek a kis hernyógyereket a kezetekbe, és a golyót próbáljátok meg belepottyantani a hernyó éhes szájába. Mind a négy hernyónak más ízlése van.

Egyszínű menü: Rudi hernyó például csak az ugyanolyan színű ételeket szereti, amilyen színű ő maga. Úgy döntenek, hogy ma mindenki Rudi ízlésének megfelelően fog ebédelni, a mai menü tehát mindenkinek a saját hernyóbőrével megegyező színű golyó lesz. Minden játékos választ magának egy hernyót. Az „ÉHES, ÉHES – ETESD” felkiáltásra a játékosok elkezdik a hernyóikat a kanállal etetni. Az a legügyesebb, aki az összes azonos színű golyót sikeresen megetette a hernyójával.

Hagyományos menü: Rozi hernyó ma szeretné az ételeket a megszokott sorrendben kapni. Először az előételt, aztán a főételt, majd a desszertet. Nehogy összekeverd a sorrendet! Etesd meg a hernyódat a saját színével

megegyező golyókkal, növekedő számsorrendben, 1-től kezdve. Etetés után megnézheted majd, hogy vajon jó sorrendben etetted-e meg a hernyódat, ha a másik végén kinyomod a golyókat a pocakjából – 1-től növekvő sorrendben kell kijönniük. Aki hibátlanul etette meg a hernyóját, kiérdemli a „HERNYÓSZELIDÍTŐ” címet 😊!

Fordított menü: Rita hernyó úgy döntött, hogy ma mindent fordítva eszik. Először a desszertet, utána a főételt, majd a végén az előételt. A többi hernyógyereket is nagyon érdekli ez a móka, ezért ők is csatlakoznak Rita ötletéhez. Etesd meg a hernyódat a saját színével megegyező golyókkal úgy, hogy a számok csökkenő sorrendben legyenek. Aki nem hibázik, kiérdemli a „HERNYÓSZELIDÍTŐ MESTER” címet 😊!

Össze-vissza menü: Robi hernyó szeret össze-vissza mindenbe belekóstolni. Menüjét úgy állítjuk össze, hogy a korongtartó rúdra különböző színű korongokat helyezünk el, a hernyóetetőknak ebben a sorrendben kell megetetniük a hernyóikat.

Okoska menü: Azoknak, akik már tudnak összeadni, kivonni, a korongokat számmal fölfelé fordítva is adhatunk feladatokat. Ha pl. a korongon a 10-es szám van, akkor mindenkinek két olyan számú golyóval kell megetetnie a hernyóját, amelyek összege 10. Adhatunk persze más feladatokat is a számozott korongokkal – a fantáziánkra van bízva.

Kisebb gyerekeket kezdetben arra kérjük, hogy a kezükkel etessék a hernyókat, amíg elég ügyesek lesznek a kanál használatához.

Feladatvariációk kicsiknek és nagyoknak

Előkészületek mindegyik variációhoz:

Kerítsünk körbe egy területet a csomagban lévő zsinórral, ahová majd a golyókat kiborítjuk a dobozból.



1. Színfelismerés (legfeljebb 4 játékos részére)

Minden játékos választ egy-egy *azonos* színű hernyót és kanalat.

Feladat:

A játékosok feladata, hogy megetessék a hernyót a vele azonos színű 9 golyóval. A résztvevők ellenőrzik, hogy helyesen hajtották-e végre a feladatot

úgy, hogy az egyes golyókat a hernyó alján lévő gumírozott lyukon keresztül kipattintják.

2. Számsorok (legfeljebb 4 játékos részére)

Minden játékos választ egy-egy *azonos* színű hernyót és kanalat.

Feladat:

A játékosoknak minél gyorsabban meg kell etetniük a hernyójukat a hernyóval azonos színű golyókkal a játékvezető által meghatározott numerikus sorrend szerint, például 1-9, 9-1, 1-5.

A játék vége:

Az nyer, aki a feladatot a leggyorsabban végrehajtotta. Ellenőrzésképpen az egyes golyókat a hernyó alján lévő gumírozott lyukon keresztül ki lehet pattintani, és megnézni, vajon jó sorrendben etették-e meg a gyerekek a hernyójukat a golyókkal.

3. Ritmus (legfeljebb 4 játékos részére)

Minden játékos választ egy-egy *tetszőleges* színű hernyót és kanalat. Ehhez a feladathoz szükségünk lesz a sínre is, amelyben tetszőleges sorrendben helyezünk el *különböző színű* korongokat – ez a ritmus. Elhelyezhetünk 4, 5 vagy akár 8 korongot is.



Feladat:

A játékosoknak minél gyorsabban meg kell etetniük a hernyójukat a golyókkal a sínben elhelyezett korongok ritmusának megfelelően.

A játék vége:

Most is az nyer, aki a feladatot a leggyorsabban végrehajtotta és ugyanúgy ellenőrizhetjük a végrehajtás helyességét, mint az előző variációkban.

Ugyanezt a játszhatjuk számokkal is, ehhez a sínben kirakott számokat kell csak megfigyelni és másolni, a végrehajtásnál a golyók színe nem számít, csak a szám.



4. Kombinatorika (legfeljebb 4 játékos részére)

Minden játékos választ egy *tetszőleges* színű hernyót és kanalat. A pedagógus véletlenszerűen kiválaszt egy korongot és felmutatja a rajta lévő számot.

Feladat:

Ha a játékvezető például 7-es számú korongot tart a kezében, akkor minden játékosnak 7-es értékű golyót vagy golyókat kell a hernyójával megetetnie. Ez lehet egy 7-es golyó, de több golyó kombinációja is, a lényeg, hogy összeadással vagy kivonással a végeredmény 7 legyen. Például:

$$\begin{array}{c} \text{7} \quad \text{6} + \text{1} = 7 \quad \text{9} - \text{2} = 7 \\ \text{3} + \text{2} + \text{2} = 7 \end{array}$$

A játék vége:

A játék végén mindenki kipattintja a golyókat a hernyójából, és elmondja/bemutatja, milyen megoldásokat talált. Az nyer, aki a legtöbb kombinációval érte el a végeredményt.

5. Kisebb, nagyobb, egyenlő (legfeljebb 18 játékos részére)

A golyókat a dobozban hagyjuk. A játékosok 2-2 golyót vesznek ki.

Feladat:

A játékosoknak meg kell jelölniük, hogy a golyók értéke kisebb, nagyobb, vagy egyenlő-e egymáshoz képest. A szükséges jeleket egyszerűen írjuk egy kis papírra. Például:



Ugyanezt játszhatjuk kétjegyű számokkal is.

6. Legnagyobb összeg (legfeljebb 4 játékos részére)

Minden játékos választ egy-egy *azonos* színű hernyót és kanalat.

Feladat:

A játékvezető bemondja a feladatot, például: "5 golyót gyűjtünk bármilyen színben úgy, hogy a számok összege minél nagyobb legyen". A játékosok feladata, hogy a lehető leggyorsabban töltsék meg a hernyójukat a feladatnak megfelelő számú golyóval. Meghatározhatunk akár ennél több, vagy kevesebb számú golyót is, a csoportunk szintjétől függően.

A játék vége:

A játékosok egymás után préselik ki a golyókat a hernyójukból és összegzik a számjegyek értékeit. A legnagyobb összeget teljesítő játékos nyer.

7. Csoportosítás (2 játékos részére)

A golyókat borítsuk ki a játéktérbe.

Feladat:

A golyókat bizonyos kritériumok szerint kell csoportosítani: pl. párosak és páratlanok, 6-nál kisebbek és nagyobbak, hideg és meleg színek, stb.

A játék vége:

Az nyer, aki a számára kijelölt szabályok szerint több golyót gyűjtött.





8. Játék mozgás közben (az egész csoport, max. 40 játékos részére)

A játékosok 4 sorban, soronként max. kilencen felállnak. A csapattal szemben, min. 10 méterre áll egy csapattag, kezében a csapat színével azonos színű hernyót tartva. Középen, a padlón, a zsinórral körbekerített területen van az összes golyó. A sorban az első játékos kezében van a csapat színével azonos színű kanál.

Feladat:

A START felkiáltás után a sorban elöl álló csapattagok a golyókhoz szaladnak és a kanalukkal egy, a csapatuk színével megegyező golyót pattintanak fel a kanálba. Óvatosan egyensúlyozva, de minél gyorsabban elviszik a golyót a hernyót tartó társukhoz és beleteszik a hernyóba, majd visszaszaladnak a sorukhoz, és átadják a kanalat a sorban elöl álló társuknak, aki ugyanígy folytatja. Ők pedig beállnak a sor végére.

Tovább bonyolíthatjuk a feladatot pl. azzal, hogy számsorrendben kell a golyókat összegyűjteni.

A játék vége:

Amikor a hernyót a kezében tartó játékos észleli, hogy már az összes golyó a hernyóban van, a golyókat kipattintja belőle, és az üres hernyót felmutatva jelzi, hogy csapata kész van. Az a csapat nyer, aki először végez hibátlanul.

A játékleírásban szereplő variációkat videón is megnézheti honlapunkon: www.olifu.hu

Online rendelés: www.olifu-webshop.hu

Elérhetőségünk: info@olifu.hu

Minden jog fenntartva, különös tekintettel a sokszorosításra, másolásra, disztribúcióra és fordításra. Jelen anyag sem részben sem egészében nem másolható a jogtulajdonos írásbeli hozzájárulása nélkül.

Impresszum

Konceptió/játékötlet: Oliver Funk

Játékleírás: olifu GmbH és Remi s.c.

Magyar szöveg: Gavico Hungary Kft.