

Vadadi Adrienn

ÓVODÁS VAGYOK!

– ovis társasjáték –

SZABÁLYFÜZET



Pásztohy Panka rajzaival



Vadadi Adrienn

ÓVODÁS VAGYOK!

– ovis társasjáték –

SZABÁLYFÜZET



Pásztohy Panka rajzaival



MUTASD MEG A VILÁGOT A GYEREKEDNEK!

Mit szeret egy ovis gyerek csinálni? Hát **játszani!**

Az anyukája mit szeretne? **Nevelgetni** a gyereket.

Az óvó néni **tanítgatni**, a tanár néni az iskolában pedig kíváncsi, figyelni tudó, tanítható gyereket akar kapni.

Sokszor mondják, hogy az egészséges gyerek magától is megéri az iskolára, csak hagyni kell fejlődni.

Ez természetesen igaz is. A szülők és az óvónők feladata nem más, mint a gyermeknek megmutatni a világot, felkelteni és fenntartani kíváncsiságát, bátorítani, dicsérni, szeretni, mellette lenni.

De a gyereknek a világot megmutatni csak gyerekszemmel, tehát az ő nyelvén, az ő érdeklődési szintjén, az ő befogadóképességéhez mérten, az ő tudásával, az ő életéhez, mindennapjaihoz kapcsolódva lehet!

Ezért alkottuk meg a Pagonnyal az *Óvodás vagyok!* társasjátékot, amely az óvodás gyerekek ovis létére alapozva, **játszva** mutatja meg nekik a világot, rendszerezi a tudásukat, összetett gondolkodásra, aktív cselekvésre készítet.

A játék egyszerűnek tűnő, de nagyon is komplex feladatai összehangolják az agyféltekéket, harmóniába hozzák a kinti és a benti világot.

Az *Óvodás vagyok!* társasjáték látszólag egy táblás-lépegetős játék. Valójában azonban merőben más, mert engedi a gyermeket mozogni, sőt, egyes feladatai kifejezetten megkövetelik az aktív cselekvést.

A társasjáték az óvodai nap szakaszain viszi végig a gyermeket, az óvodába érkezéstől a csoportszobai és az udvari játékon át az étkezésekig, minden szintéren a helyszín adta lehetőségeket kihasználva, a matematika, a természet-, társadalom- és emberismeret, a formakirakó és a mozgás segítségével.

Négyféle kérdéstípussal találkozhatnak a gyerekek: a kérdések egy része a **matematikai-logikai képességeket** fejleszti (több-kevesebb, számszerűség, stb.) **játékosan**.

A társasjáték **formakirakó** modulja fejleszti a képzelőerőt, a vizuális emlékezetet, a formaazonosítást (ami a későbbi olvasástanulás alapja), az összetett és elvont gondolkodást, a belső kép síkbeli megjelenítését és a finommotorikát. Természetesen szintén a gyerekek világához kapcsolódva.

A **természet-, társadalom-, emberismeret** blokk a logikus gondolkodást, az időbeliséget, a hosszú távú memóriát fejleszti, a gyermek ismerete bővül, az ő, és környezetének, társainak szerepe, helye a világban megerősödik.

A **mozgásos részben** a gyermek végre felállhat a játék mellől, és nem csak fejt, hanem egész testét használhatja a feladatok megoldásakor. Nagyon fontosnak tartom, hogy a gyermek mozoghasson, sőt, úgynevezett „babamozgásokat” – mint a gurulás, kúszás, mászás – végezhesen kedvére, mert ez nagyban elősegíti a jobb- és bal agyféltekék összehangolását, ami nélkülözhetetlen a későbbi tanulási folyamatban. De mindemellett az állatok mozgásának utánzása az elvont gondolkodást segíti elő, a nagymozgások gyakorlásával szinkronizálhatjuk a szem-kéz-láb mozgását, a játékos feladatokkal gyakorolhatjuk a test-sémát, a téri orientációt, az oldaliságot.

A játékos feladatok minden esetben két, különböző szinten vannak elővezetve, hogy a korban vagy képességben eltérő gyermekek is sikeresen játszassák együtt a játékot.

Az Óvodás vagyok! társasjátékot szívből ajánlom minden olyan óvodásnak, aki szeret játszani, szeret mozogni, nevetni, bolondozni!

Szeretettel ajánlom minden olyan felnőttnek, aki engedi gyermekét a maga útján, a maga tempójában járni, és akinek fontos, hogy gyermeke könnyen, játszva, szeretve, elfogadva, biztatva és bátorítva ismerje meg a világot, valamint szeretné őt játékosan, de biztosan felkészíteni az iskolaérettségre!

Vadadi Adrienn
óvónő, író

JÁTÉKSZABÁLY

Korosztály: 4-7 évesek

Játékosok száma: 2-16 (4 fő fölött a játékosok csapatokat alkotnak, például óvodai csoportban) **+1 játékvezető felnőtt vagy idősebb, olvasni tudó gyerek**

Játék hossza: 20–40 perc

A társasjáték óvodás korú gyerekek számára ajánlott!

A JÁTÉK TARTALMA

1 db szabályfüzet

1 db tábla

80 db kérdéskártya (4 féle, típusonként 20 darab)

4 db bábu

1 db színkocka

32 db geometriai forma kartonból

A JÁTÉK CÉLJA

Adott számú óvodai helyszínt végigjárni és teljesíteni a felhúzott feladatokat. A játékot az nyeri, aki először ér vissza a kezdőkörbe, de nem a győzelem, hanem a játékos feladatok, a szórakozva tanulás a lényeges.

ELŐKÉSZÜLETEK

Formakirakó

Vegyétek elő a színes kartonlapot és nyomkodjátok ki belőle a formákat! A játék alatt helyezétek el a tábla mellett a formákat. Ezeket játék után majd a zacskójukba tegyétek vissza, nehogy elveszenek!

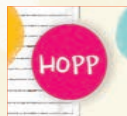
Tábla

A táblán négy HOPP-pontot láttok! Ide ugrotok ki a középső indulókörből az első dobás előtt, és innen ugorhattok vissza közepra! A HOPP pontokra nem kell pontosan érkezni, ha áthalad-

nátok rajta, ugorjatok vissza középre! Aki először ugrik vissza, az nyer: de nem a győzelem a fontos, hanem a feladatok teljesítése.



indulókör



HOPP-pont

A gyerekek életkorától és társasjátékos gyakorlatától függően előre meg kell beszélni, hogy mennyit megyünk a pályán: a legkisebbek egyik HOPP-tól a következő HOPP-ig menjenek, a kicsit nagyobbak és türelmesebbek az induló HOPP-tól a második HOPP-ig, és így tovább.

A tábla négy sarkában található jelek mutatják, hogy melyik feladatkártya-pakli tartozik az ovi megfelelő részéhez.

Kártyák

A négyféle kártya a négy helyszín témáját követi. Amikor az adott helyiséget határoló HOPP-pontok között vagyunk, az oda-tartozó kártyapakliból húzunk feladatot.

Udvar



Öltöző



Ebédlő



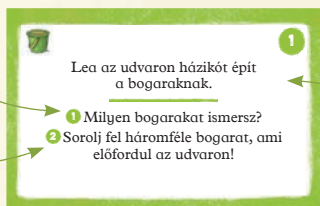
Játszószoba



A kártyákon mindig olvasható egy rövid bevezető, ami az ismerős meséket idézi fel, egy 1-essel jelölt könnyebb feladat a kisebbeknek, és egy 2-essel jelölt nehezebb feladat a nagyobbaknak! Az adott játékos életkorához alkalmazkodva válasszunk neki feladatot!

könnyebb feladat
a kisebbeknek

nehezebb feladat
a nagyobbaknak



bevezető

Ha kitétték a formákat, elhelyezték a kártyákat a táblán, a bábukat pedig a kezdőkörben, kezdődhet is a játék!

A JÁTÉK MENETE

Állapodjunk meg, hogy hány HOPP-pontot kell mindenkinek érinteni a játék során: az elsónél ugrunk fel a kezdőkörbe, a másodiknál, a harmadiknál, vagy mindenki körbemegy! A közös megállapodás alapján játszunk, de érdemes fokozatosan növelni a játékidőt.

A legkisebb kezd. Kiválasztja, hogy melyik HOPP-pontról indul, és kiteszi oda a bábuját. Dob a színekockával, és a legközelebbi azonos színű mezőre lép. Húz egyet az ahhoz a helyiséghez tartozó feladatkártyákból, és megkéri a játékvezetőt, hogy olvassa fel a feladatot. Az első játék során érdemes a könnyebb feladattal kezdeni, és később áttérni a nehezebbre.

A játékos teljesíti a feladatot, és továbbadja a dobókockát az óramutató járásának megfelelő irányba. A következő játékos is kiválaszt egy HOPP-pontot, és onnan kezdi a játékot az előző játékoshoz hasonlóan.

Ha valamelyik játékos csillagot dob, akkor a legközelebbi ábrás mezőre lép, és kikeresik a szabályfüzetből az ábrához tartozó feladatot. Ezek mind közösen végrehajtandó, mulatságos feladatok.

Ha a közös feladatot végrehajtották a játékosok, mindannyian kapnak egy jutalomlépést.

A játék akkor ér véget, ha mindenki visszaugrott középre.

ÁBRÁKHOZ TARTOZÓ FELADATOK



Torta – Fogjatok kezét, mutatkozzatok be egymásnak a teljes nevetekkel és mondjátok meg mi a kedvenc ételetek!



Csengő – Kérd meg a játékostársaidat, hogy énekeljenek egy dalt, és táncolj, amíg dalolnak!



Maci – Feküdjete a hátatokra, és integessetek egymásnak a lábatokkal!



Tricikli – A játékosársaid feküdjének hasra egymás mellett. Mássz át felettük!



Vödör – Hátratett kézzel adogassátok körbe egymásnak a dobókockát, amíg vissza nem ér hozzád!



Baba – Mondjátok el közösen ezt a mondókát babanyelven: *Gyerekek, gyerekek, szeretik a perezet, sósat, sósat, jó ropogósat! (Dejekek, dejekek...)*



Búgócsiga – Forogjatok körbe-körbe, mint sok-sok búgócsiga!



Gumicsizma – Álljanak a játékosársaid egymás mögé, és nyissanak kiskaput a lábukkal. Bújj át alattuk!



Kacsa – Hápogva magyarázd el a játékosársaidnak, hogy szomjas és álmos vagy!



Hintaló – A játékosársaid változzanak át lovacskává, te pedig csettintgess a nyelveddel! A lovacskák olyan tempóban lépkedjenek, ahogy te csettintgatsz!

LEGYÉL TE IS LEA ÉS PETI BARÁTJA!



Vadadi Adrienn *Leszel a barátom?* sorozata alapján
© Vadadi Adrienn–Pásztohy Panka–Pozsonyi Pagony Kft., 2015
A játék szerzője: Vadadi Adrienn
Illusztráció: Pásztohy Panka
Kiadó: Pozsonyi Pagony Kft. – 1137 Budapest, Pozsonyi út 26.
www.pagony.hu
ugyfelszolgalat@pagony.hu
Gyártja: Promitor Kft.

**Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!
Származási hely: Magyarország
Minden jog fenntartva!**

MUTASD MEG A VILÁGOT A GYEREKEDNEK!

Mit szeret egy óvis gyerek csinálni? Hát **játszani!**

Az anyukája mit szeretne? **Nevelgetni** a gyereket.

Az óvó néni **tanítgatni**, a tanár néni az iskolában pedig kíváncsi, figyelni tudó, tanítható gyereket akar kapni.

Sokszor mondják, hogy az egészséges gyerek magától is megéri az iskolára, csak hagyni kell fejlődni.

Ez természetesen igaz is. A szülők és az óvónők feladata nem más, mint a gyermeknek megmutatni a világot, felkelteni és fenntartani kíváncsiságát, bátorítani, dicsérni, szeretni, mellette lenni.

De a gyerekek a világot megmutatni csak gyerekszemmel, tehát az ő nyelvén, az ő érdeklődési szintjén, az ő befogadóképességéhez mérten, az ő tudásával, az ő életéhez, mindennapjaihoz kapcsolódva lehet!

Ezért alkottuk meg a Pagonnyal az *Óvodás vagyok!* társasjátékot, amely az óvodás gyerekek óvis létére alapozva, **játszva** mutatja meg nekik a világot, rendszerezi a tudásukat, összetett gondolkodásra, aktív cselekvésre készítet.

A játék egyszerűnek tűnő, de nagyon is komplex feladatai összehangolják az agyféltekéket, harmóniába hozzák a kinti és a benti világot.

Az *Óvodás vagyok!* társasjáték látszólag egy táblás-lépegetős játék. Valójában azonban merőben más, mert engedi a gyermeket mozogni, sőt, egyes feladatai kifejezetten megkövetelik az aktív cselekvést.

A társasjáték az óvodai nap szakaszain viszi végig a gyermeket, az óvodába érkezéstől a csoportszobai és az udvari játékon át az étkezésekig, minden szintéren a helyszín adta lehetőségeket kihasználva, a matematika, a természet-, társadalom- és emberismeret, a formakirakó és a mozgás segítségével.

Négyféle kérdéstípussal találkozhatnak a gyerekek: a kérdések egy része a **matematikai-logikai képességeket** fejleszti (több-kevesebb, számszerűség, stb.) **játékosan**.

A társasjáték **formakirakó** modulja fejleszti a képzelőerőt, a vizuális emlékezetet, a formaazonosítást (ami a későbbi olvasástanulás alapja), az összetett és elvont gondolkodást, a belső kép síkbeli megjelenítését és a finommotorikát. Természetesen szintén a gyerekek világához kapcsolódva.

A **természet-, társadalom-, emberismeret** blokk a logikus gondolkodást, az időbeliséget, a hosszú távú memóriát fejleszti, a gyermek ismerete bővül, az ő, és környezetének, társainak szerepe, helye a világban megerősödik.

A **mozgásos részben** a gyermek végre felállhat a játék mellől, és nem csak fejt, hanem egész testét használhatja a feladatok megoldásakor. Nagyon fontosnak tartom, hogy a gyermek mozoghasson, sőt, úgynevezett „babamozgásokat” – mint a gurulás, kúszás, mászás – végezhesen kedvére, mert ez nagyban elősegíti a jobb- és bal agyféltekék összehangolását, ami nélkülözhetetlen a későbbi tanulási folyamatban. De mindemellát az állatok mozgásának utánzása az elvont gondolkodást segíti elő, a nagymozgások gyakorlásával szinkronizálhatjuk a szem-kéz-láb mozgását, a játékos feladatokkal gyakorolhatjuk a test-sémát, a téri orientációt, az oldaliságot.

A játékos feladatok minden esetben két, különböző szinten vannak elővezetve, hogy a korban vagy képességben eltérő gyermekek is sikeresen játszassák együtt a játékot.

Az Óvodás vagyok! társasjátékot szívből ajánlom minden olyan óvodásnak, aki szeret játszani, szeret mozogni, nevetni, bolondozni!

Szeretettel ajánlom minden olyan felnőttnek, aki engedi gyermekét a maga útján, a maga tempójában járni, és akinek fontos, hogy gyermeke könnyen, játszva, szeretve, elfogadva, biztatva és bátorítva ismerje meg a világot, valamint szeretné őt játékosan, de biztosan felkészíteni az iskolaérettségre!

Vadadi Adrienn
óvónő, író

JÁTÉKSZABÁLY

Korosztály: 4-7 évesek

Játékosok száma: 2-16 (4 fő fölött a játékosok csapatokat alkotnak, például óvodai csoportban) **+1 játékvezető felnőtt vagy idősebb, olvasni tudó gyerek**

Játék hossza: 20–40 perc

A társasjáték óvodás korú gyerekek számára ajánlott!

A JÁTÉK TARTALMA

1 db szabályfüzet

1 db tábla

80 db kérdéskártya (4 féle, típusonként 20 darab)

4 db bábu

1 db színkocka

32 db geometriai forma kartonból

A JÁTÉK CÉLJA

Adott számú óvodai helyszínt végigjárni és teljesíteni a felhúzott feladatokat. A játékot az nyeri, aki először ér vissza a kezdőkörbe, de nem a győzelem, hanem a játékos feladatok, a szórakozva tanulás a lényeges.

ELŐKÉSZÜLETEK

Formakirakó

Vegyétek elő a színes kartonlapot és nyomkodjátok ki belőle a formákat! A játék alatt helyezétek el a tábla mellett a formákat. Ezeket játék után majd a zacskójukba tegyétek vissza, nehogy elveszenek!

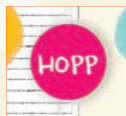
Tábla

A táblán négy HOPP-pontot láttok! Ide ugrotok ki a középső indulókörből az első dobás előtt, és innen ugorhattok vissza közepra! A HOPP pontokra nem kell pontosan érkezni, ha áthalad-

nátok rajta, ugorjatok vissza középre! Aki először ugrik vissza, az nyer: de nem a győzelem a fontos, hanem a feladatok teljesítése.



indulókör



HOPP-pont

A gyerekek életkorától és társasjátékos gyakorlatától függően előre meg kell beszélni, hogy mennyit megyünk a pályán: a legkisebbek egyik HOPP-tól a következő HOPP-ig menjenek, a kicsit nagyobbak és türelmesebbek az induló HOPP-tól a második HOPP-ig, és így tovább.

A tábla négy sarkában található jelek mutatják, hogy melyik feladatkártya-pakli tartozik az ovi megfelelő részéhez.

Kártyák

A négyféle kártya a négy helyszín témáját követi. Amikor az adott helyiséget határoló HOPP-pontok között vagyunk, az od tartozó kártyapakliból húzunk feladatot.

Udvar



Öltöző



Ebédlő



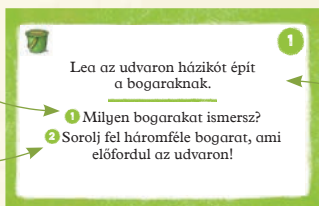
Játsszószo



A kártyákon mindig olvasható egy rövid bevezető, ami az ismerős meséket idézi fel, egy 1-essel jelölt könnyebb feladat a kisebbeknek, és egy 2-essel jelölt nehezebb feladat a nagyobbaknak! Az adott játékos életkorához alkalmazkodva válasszunk neki feladatot!

könnyebb feladat
a kisebbeknek

nehezebb feladat
a nagyobbaknak



bevezető

Ha kitétték a formákat, elhelyezték a kártyákat a táblán, a bábukat pedig a kezdőkörben, kezdődhet is a játék!

A JÁTÉK MENETE

Állapodjunk meg, hogy hány HOPP-pontot kell mindenkinek érinteni a játék során: az elsónél ugrunk fel a kezdőkörbe, a másodiknál, a harmadiknál, vagy mindenki körbemegy! A közös megállapodás alapján játszunk, de érdemes fokozatosan növelni a játékidőt.

A legkisebb kezd. Kiválasztja, hogy melyik HOPP-pontról indul, és kiteszi oda a bábuját. Dob a színekockával, és a legközelebbi azonos színű mezőre lép. Húz egyet az ahhoz a helyiséghez tartozó feladatkártyákból, és megkéri a játékvezetőt, hogy olvassa fel a feladatot. Az első játék során érdemes a könnyebb feladattal kezdeni, és később áttérni a nehezebbre.

A játékos teljesíti a feladatot, és továbbadja a dobókockát az óramutató járásának megfelelő irányba. A következő játékos is kiválaszt egy HOPP-pontot, és onnan kezdi a játékot az előző játékoshoz hasonlóan.

Ha valamelyik játékos csillagot dob, akkor a legközelebbi ábrás mezőre lép, és kikeresik a szabályfüzetből az ábrához tartozó feladatot. Ezek mind közösen végrehajtandó, mulatságos feladatok.

Ha a közös feladatot végrehajtották a játékosok, mindannyian kapnak egy jutalomlépést.

A játék akkor ér véget, ha mindenki visszaugrott középre.

ÁBRÁKHOZ TARTOZÓ FELADATOK



Torta – Fogjatok kezet, mutatkozzatok be egymásnak a teljes nevetekkel és mondjátok meg mi a kedvenc ételetek!



Csengő – Kérd meg a játékostársaidat, hogy énekeljenek egy dalt, és táncolj, amíg dalolnak!



Maci – Feküdjetek a hátatokra, és integessetek egymásnak a lábatokkal!



Tricikli – A játékosársaid feküdjének hasra egymás mellett. Mássz át felettük!



Vödör – Hátratett kézzel adogassátok körbe egymásnak a dobókockát, amíg vissza nem ér hozzád!



Baba – Mondjátok el közösen ezt a mondókát babanyelven: *Gyerekek, gyerekek, szeretik a perezet, sósat, sósat, jó ropogósat! (Dejekek, dejekek...)*



Búgócsiga – Forogjatok körbe-körbe, mint sok-sok búgócsiga!



Gumicsizma – Álljanak a játékosársaid egymás mögé, és nyissanak kiskaput a lábukkal. Bújj át alattuk!



Kacsa – Hápogva magyarázd el a játékosársaidnak, hogy szomjas és álmos vagy!



Hintaló – A játékosársaid változzanak át lovacskává, te pedig csettintgess a nyelveddel! A lovacskák olyan tempóban lépkedjenek, ahogy te csettintgatsz!

LEGYÉL TE IS LEA ÉS PETI BARÁTJA!



Vadadi Adrienn *Leszel a barátom?* sorozata alapján
© Vadadi Adrienn–Pásztohy Panka–Pozsonyi Pagony Kft., 2015
A játék szerzője: Vadadi Adrienn
Illusztráció: Pásztohy Panka
Kiadó: Pozsonyi Pagony Kft. – 1137 Budapest, Pozsonyi út 26.
www.pagony.hu
ugyfelszolgalat@pagony.hu
Gyártja: Promitor Kft.

**Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!
Származási hely: Magyarország
Minden jog fenntartva!**