

## NestingPlay játékmegsegítés

### Bújócska játék

Ha egy gyereknek ez a játék nehéz, annak több dolog állhat a háttérében.

**1. Nehéz követnie a (bonyolultabb, összetettebb, több elemből álló) szabályokat.**



#### Hogyan magyarázzatok játékszabályt?

Olvassátok el előre a játékszabályt, főleg, ha a gyerek nehezen vár, nehezen tartható benne egy-egy helyzetben. Utána mutassátok meg röviden a gyereknek a játékot, még nem az összes szabállyal, de úgy, hogy el lehessen kezdeni.

- Mik vannak a játékban?
- Miről szól a játék?
- Mi a célja?

Ezekkel azt készítitek elő, hogy el akarja kezdeni a játékot. Ezután el is kezdhettek. Érdemes egy próbajátékkal indítani.

Még néhány felnőtt is nehezen érti meg a játékszabályt, amikor csak hallja. Mindig érdemes a játékszabályt elemekre bontani, és el is játszani, kipróbálni, miközben elmondjátok. Akár úgy is lehet, hogy a felnőtt elmondja, és a gyerekekkel közösen csinálja, vagy a gyerek csinálja, ha megy neki egyedül.

Érdemes többször elismételni a játék közben, hogy éppen melyik szabályt alkalmazzátok, így a gyerek könnyebben tudja követni, hogy mi történik.

Ha nehéz a játékszabály, akkor lehet először egyszerűsíteni!

#### **1. Nem megy megtalálni, mi van a képen (ennek több oka is lehet)**

Mindenképpen segít, ha nem verseny. Ha egymás után következtek, és mindenkinek meg kell találni a középső kártyán a saját képét, az remek gyakorlás. Ha megtaláltátok mindannyian, jöhet a következő lap.

#### **2. Nehéz a téri tájékozódás**

Tegyétek kooperatívvá a játékot úgy, hogy lehet segítséget kérni egymástól. *“Mi mellett van?” “A királykisasszonyhoz van a legközelebb.”* Ezzel közben a téri relációkat is gyakorolja. Fontos, hogy a gyerek is segíthet a felnőttnek.

### **3. Nehéz a rész-egész látásmód**

Együtt mondjátok végig, mi van a kártyán. *“Nálad mi van?” “Mondtunk ilyet?”*

### **Mesélj nekem!**

**Nem megy az önálló történetmesélés?** Sokszor a történet elkezdése vagy folytatása is kihívást jelent.

Az 5 elemből álló történet kitalálása az óvodás korosztálynak gyakran nehéz. Ehhez egyben kell látnia előre az egész történetet, sorrendbe rendezni az elemeket, amik össze-vissza vannak a képen. Ez nem könnyű. Kezdjétek egyszerűbben. Például válasszon ki egyet, amelyikről mesélni szeretne. Vagy válassza ki, melyikkel kezdődjön a mese. Segíthettek neki kérdésekkel. Ha megvan a kezdő ábra, de még mindig nem megy elkezdni a történetet, segítsetek neki úgy, hogy felajánlotok két lehetőséget. Ebből válassza ki a gyerek, mi történjen először.

*“Mi történt utána?” “Mi legyen a vége?”* Együtt szervezzétek a történet fonalát. Közben a gyerek gondolkodik, és már tulajdonképpen mesél is, de nem egyben kell kitalálnia az egészet. Felajánlhatjátok, hogy ami nem tetszik neki, azt “kidobhatja”, ne kelljen használnia.

Ha úgy látjátok, hogy az egy lapon öt elem mindenképpen nehéz, akkor játsszátok a *2. játékot* a piros paklival, ahol egy-egy dolog van csak a képen, és tegyetek néhány elemet sorba, egymás mellé. Ha sorba vannak rendezve a kártyák, azaz a történet elemei, akkor könnyebb átlátnia a gyerekeknek, hogy mi mi után következik. Olvasni és írni is így fognak :)

Próbálhatjátok így: *“egyed én mondok, egyed te”*. Elég, ha a gyerek mond egy mondatot a képről, ti pedig folytassátok, mint egy történetet. Ezután megint ő jön.

### **De mi van, ha nem tudja folytatni a mesét...?**

Ajánlhatok fel két lehetőséget a mese folytatásaként, amiből ő válassza ki, hogy melyik a jobb. Ez bármelyik játékmódnál (1-3.) lehetséges.

Vagy mondjon a képről egy mondatot, és ti fordítsátok át úgy a mondatot, hogy az a történet folytatása legyen. Meg is kérdezhetitek, hogy tetszik-e neki így?

Rajzoljátok le a történetet, hogy tudja követni.

**Pantomim:**

**Ha nem megy a gyerekeknek eljátszani a mozdulatot a kép alapján:** 3-ból kelljen kiválasztania, hogy melyiket mutogatják. Ezt aztán lehet bonyolítani. Lehet úgy, hogy egyre többől kell kiválasztania a megfelelőt, aztán már lehet akár emlékezetből is.