

Óvodások, kisiskolások írás-olvasás előkészítése, fejlesztése a Szómágus kártyajátékokkal

A megfelelő olvasási-szövegértési képesség nélkülözhetetlen az ember gondolkodásának, folyamatos tanulásának, ismeretszerzésének és személyiségfejlődésének szempontjából. Az olvasáshoz szükséges részképességek fejlődése már születéstől fogva elkezdődik, amelynek nagy része az anyanyelv-elsajátításhoz kötődik. Az anyanyelv-elsajátítás fejlettségi szintje nagymértékben befolyásolja az olvasási, majd ezzel összefüggésben a tanulási képesség kialakulásának mind a minőségét, mind az ütemét. Lényeges tehát, hogy miként tudjuk segíteni már iskola előtt, hogy gyermekeink sikeresen éljék majd meg az iskolás éveket, és felkészüljenek az élethosszig tartó tanulásra.

A korai életévekben megszerzett kommunikációs tapasztalatok döntő jelentőségűek az anyanyelvi tudatosság kialakulásának szempontjából. Minél több lehetőséget kell teremteni a gyermeknek arra, hogy már a kezdetektől aktív résztvevője legyen interaktív kommunikációs helyzeteknek. A nyelvfejlődést támogatja a megfelelő literációs környezet megteremtése, vagyis hogy legyen a kisgyerek lehetőleg minél többet könyves környezetben, lásson rendszeresen író-olvasó felnőtteket, legyenek saját könyvei, vigyék könyvtárba, meséljenek neki mindennap, lehet fejből és könyvből is egyaránt! Beszélgessenek vele az olvasottakról és a mindennapi élményekről! A körülöttünk lévő világ nyelvi leképeződéséhez szükséges, hogy a gyerekek minél többféle környezetben legyenek: vigyék őket boltba, kirándulni, sportolni, színházba, játszótérre, koncertre stb.! Ezzel nemcsak a szókincsét fejlesztjük, hanem a tapasztalatszerzések útján a gondolkodását, az ok-okozati összefüggéseket, és mindennek a nyelvi leképeződését is. Minél több összefüggést tapasztal meg, annál magasabb szintű, illetve absztraktabb gondolkodásra lesz képes, ami egyre összetettebb nyelvi kifejezésekben jelenik meg a beszédében.

Az anyanyelv-elsajátítás két folyamat párhuzamos fejlődését jelenti: egyfelől egy észlelési, megértési folyamat fejlődését, másrészt a beszédprodukciós képesség fejlődését. A beszéd fejlődése jól nyomon követhető a beszédprodukciós eseményekben, tehát amikor

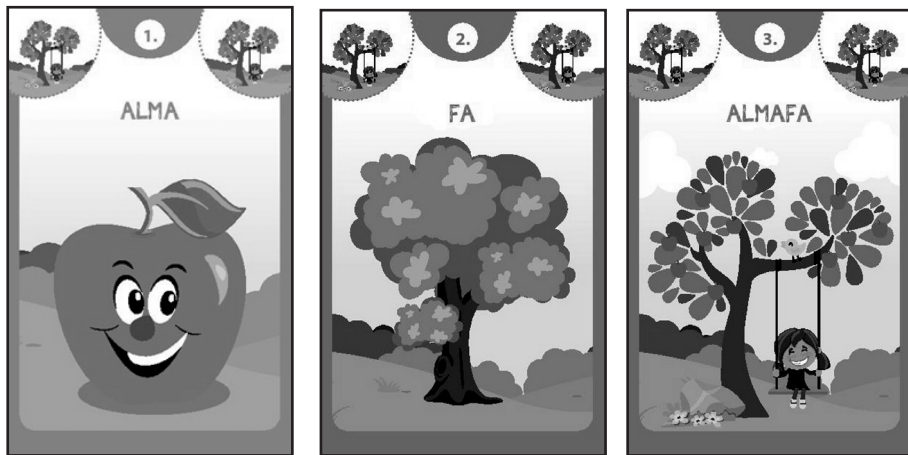
halljuk a gyereket beszélni. Az ezzel párhuzamosan fejlődő beszédészlelés és a beszédmegértés közvetlenül nem figyelhető meg, viszont ennek a fejlettségi szintje is döntően befolyásolja az írott nyelv elsajátításának a lehetőségeit.

A magas szintű olvasási képesség kibontakozásához szükséges összetevők többek közt az úgynevezett fonológiai tudatosság (a beszédhang-azonosítási, a beszédhang-diszkriminációs készségek, illetve a beszédhang-manipulációs készségek, a szótagfelismerés, a rímfelismerés), a kritikus szókincs¹ ismerete, valamint a megfelelő szövegértési/beszédmegértési képesség. Ezek egy része spontán módon fejlődik, más részét a sikeres olvasástanulás érdekében és azzal párhuzamosan fejleszteni kell. A kritikus szókincs elsajátításának jó része spontán folyamat. A mindennapi kommunikáció, beszélgetés, beszédhallgatás, mesehallgatás, versek, mondókák, olvasás, felolvasás, tévézés közben épülnek be a szavak a mentális lexikonunkba.

2016 novemberében az Okos Ovisok megjelentette a *Szómágus* nevű kártyajáték-sorozatot 3–4, 4–5, 6–6+ és 7–8 évesek részére. A játék az anyanyelvi tudatosság fejlesztését, az írás-olvasás előkészítését és fejlesztését tűzi ki célul számos játékon keresztül, a különböző részképességek együttes fejlesztésével.

A *Szómágus* kártyajáték az anyanyelv szerkezeti felépítésének a logikai kiaknázására, a metanyelvi tudatosság kialakítására és fejlesztésére épít. Az alapjáték az összetett szavakban található szóelemekre, azok egymáshoz való viszonyaira, illetve jelentéseikre, összetélteli formáikban jelentésmódosulásaira épít. A legtöbb játék alapja a triászok (három összetartozó kártya) megtalálása. Minden életkori csomagban húsz triász található, összesen tehát 60 játéklap (2 triásznyi lap üres, erre a gyerekek megrajzolhatják saját triászukat). Több játéknál a gyerek fejlettségi szintjéhez igazítható, hogy hány triászal játszunk a játékot, nem szükséges mindig hozzá az összes lap.

A triász első eleme az összetett szó első tagja, a második eleme az összetétel második tagja, a harmadik eleme pedig a kettő együtteséből álló összetett szó. Ilyen összetételek például a hároméveseknél: 1. számú kártya: alma, 2. számú: fa, illetve 3. számú: almafa, vagy például a 7–8 éveseknél a szarka+láb és szarkaláb összetett szavakkal való manipuláció.



Az összetett szavak képekben való megjelenítése a korosztályokhoz igazítottan a konkrétól az elvontabb jelentéstartalmakig készíti elő és fejleszti az írás-olvasáshoz szükséges készségek összehangolását. A triász kártyák tehát nemcsak a gondolkodás nyelvben való leképeződését, a nyelv struktúrájában való elmélyülést készítik elő, hanem a különböző modalitások, valamint számos részképesség fejlődését és összehangolását is. A kártyához tartozó játékok fejlesztik többek között az analízáló, szintetizáló készséget, a beszédkészítést, a sorrendiséget, a munka- és a hosszú távú memóriát, a matematikai készséget, a szókinccset, a téri orientációt, a vizuális és auditív figyelmet, ezen csatornák összekapcsolásával az intermodális készségeket, a kreatív gondolkodást, valamint az együttműködési készséget.

A *Szómágus* kártyáival számos módon és több szinten lehet játszani. Egy-egy korosztályi kártyacsomaghoz összesen 20-30 féle játékleírást találunk, amelynek egy része a dobozban található, a többi része pedig a kiegészítő kártyákkal a gyártó honlapjáról kérhető. A következőkben néhány konkrét játékleírást adok közre, most korosztályi besorolás nélkül, azonban a játékszabályok életkorilag alkalmazkodnak a gyerekek tipikus fejlődési menetéhez, tehát míg a legkisebbek elsősorban szó szinten játszanak a kártyákkal, addig a nagyobbaknak (6–7 évesek) a manójátékkal például már a fonológiai tudatosság (hangazonosítás, hangokkal való manipulációs készségek) kialakítására/fejlesztésére lehet koncentrálni, illetve a GPS-játéknál például szükség van a jobb-bal megnevezésére is.

Az első játékokkal (*Egyszerű kirakós*, *Bújócska*, *Szétszedős*) a legkisebbek, illetve a kezdők az összetartozó kártyákkal ismerkednek meg, ebben segítenek a segédkártyák is, illetve a lapok sarkaiban lévő közös jelek.

Az előzőt gyakorolják a *Neheztített kirakósban* is, de már némi stratégiai gondolkodás is kell hozzá, hogy mikor rakja le a játékos a lapokat.

Neheztített kirakós

Keverjünk össze annyi triászt, amennyire a játékosok tudnak figyelni! Osszunk ki mindenkinek 4-4 kártyát, a többit helyezzük középre lefelé fordítva! Egy körben maximum egy kártya tehető le. A kezdő játékos a lerakást csak az 1. számú kártyával kezdheti. Ha a kezdő játékosnak van 1. számú kártyája, egyet letehet. Ha nincs, húznia kell egyet, de már nem tehet le. A következő játékos lerakhat a már lerakott alá egy egyes számú kártyát, vagy lerakhatja az előzőleg lerakott 1. számú kártya mellé a hozzá tartozó 2. kártyát. Ha egyik sincs neki, húznia kell, és nem rakhat. A következő játékos, ha van nála, lerakhat egy 1. számú kártyát, vagy kiegészítheti a következő elemekkel a már lerakott kártyákat. A 2. mellé leteheti a 3. kártyát, az 1. mellé a hozzá tartozó 2. kártyát, de az 1. mellé nem tehet 3. számú kártyát. Az viszi el a triászt, aki lerakta a harmadik lapot is mellé. Ki kell mondania, hogy *triász*, és megnevezni a kártyákat sorrendben. Az győz, akinek több triásza gyűlik ki.

A Neheztített kirakós taktikai változata:

Taktikai kirakós

Keverjünk össze annyi triászt, amennyire a játékosok tudnak figyelni! A játék alapja a kirakós játék. Osszunk ki mindenkinek 4-4 kártyát, a többit helyezzük középre lefelé fordítva! Ebben a játékban mindig kell raknia a játékosoknak. A kezdő játékos húz egy lapot a középre lerakott, lefele fordított kártyakupacból. Bármelyik kártyával lehet kezdeni a

lerakást. A különböző triászokat itt is egymás alá kell rakni. Ha a triász 2. kártyájával kezd valaki, azt tegye középre, mert majd a kártya társait elé és mögé kell rakni a sorszámok sorrendjében! A következő játékos is húzással kezd. Majd rak. Dobni nem kell. Az viszi a triászt, aki lerakja a triász harmadik elemét. Meg kell gondolni, mikor melyik lapot érdemes lerakni, hogy megszerezzük a triászt. Az nyeri a játékot, akinek több triásza gyűlik ki a végén.

Nehezítés: Mielőtt lerakja valaki a triász utolsó lapját a háromból, ki kell mondania, hogy triász. Ha nem mondja ki, a triászt a többi kártya közé kell keverni, és vissza kell rakni a húzópakliba.

A Triászlesőt viszonylag gyorsan megtanulják és élvezik a gyerekek.

Triászleső

Keverjük össze a paklit! (Kisebбекnél érdemes csak a fele kártyacsomaggal kezdeni.) Az osztó játékos helyezzen le 3x4 alakzatba 12 kártyalapot! Ha valaki triászt lát a lapok közt, felkiált: triász, és megnyerte azt a triászt. Összeszedheti. Az osztó újabb három lapot rak le a lent maradt lapokhoz, hogy újra 12 legyen lent. Ha nincs a 12 lap között triász, és a játékosok meggyőződtek erről, akkor 3 újabb lapot tehet le az eddigiek mellé. És így tovább. Az nyeri a Triászlesőt, aki több triászt talál meg gyorsabban.

GPS-játék

Helyezzünk el összekevert triászokat 3x4-es táblába! A játékosok az asztalnak ugyanazon az oldalán üljenek, hogy a sorok és oszlopok elrendezése, számozása mindenki számára ugyanazt jelentsen! A kezdő játékos kiválaszt gondolatban egy triászt, és elkezd meghatározni a helyét: „*A triászom egyik tagja az első sorban van és a negyedik oszlopban, a másik tagja a harmadik sorban és a negyedik oszlopban. Melyik a triászom harmadik tagja?*” Ha többen játszanak, aki hamarabb rávágja a választ, az kap pontot.

Közlekedési rendőr

A játékosok az asztal azonos oldalán üljenek! Rakjunk ki 3x4-es alakzatba, táblázatszerűen triászokat összekeverve! A kezdő beszélő játékos válasszon gondolatban egy triászt, és utaljon rá így: „*A triász egyik eleme a második sorban van, a másik eleme tőle jobbra kettővel, a harmadik eleme egy sorral lejjebb, eggyel balra.*” Ha a jobb-bal még nem biztos, akkor helyezzünk például egy piros korongot a tábla bal felső sarkába, egy kéket pedig a jobb felsőbe, és így mondjuk: „*A triász egyik eleme a második sorban van, a másik eleme tőle jobbra, a kék korong felé kettővel, a harmadik eleme egy sorral lejjebb, eggyel balra, a piros korong irányába.*” Aki megtalálta a triászt, ki kell mondania a triász 3. elemének a nevét, az összetett szót.

Álmomban láttam

Terítsük ki képpel felfelé a kártyákat magunk elé! Először a felnőtt játékos mondja el, mit látott álmában, azaz egy meghatározást, amiből a többi játékosok kitalálhatják, melyik kiterített lapra gondolt a felnőtt. Ha kitalálta, elteheti a lapot magának. Ha többen játsznak, akkor azé lehet a kártya, aki hamarabb rácsap a kezével arra a kártyára, amelyikre gondolt az álmodó, és ugyanakkor kimondja a kártya nevét. Ha nem jó kártyára gondolt, akkor tovább kell figyelnie az álommondó meséjét.

Például: „Álmomban kertben sétáltam. Ehető piros, zöld, sárga gyümölcsök lógtak a fákról. Szakitottam belőle egyet. Édes-savanykás volt az íze. Vajon mit ettem?” (alma).

Minden kitalálásnál, a másik játékos következik. Próbálja a gyermek is megfogalmazni, hogy melyik kártyát választotta gondolatban. Egyszerű próbálkozásokat is biztassunk!

Triázmemori

Fordítsunk le annyi triászt, amennyit meg bír jegyezni a kisgyerek! A triászokat táblázatszerűen helyezzük el, ne összevissza, hogy könnyebben megjegyezhetőek legyenek a helyek! Először lehet kevesebbrel kezdeni, például 3 triással játsszunk! Ha ez könnyen megy, fordítsunk le 4x3 kártyát és így tovább. Mindig három lapot kell felfordítani. Ha nem sikerül triászt találni, a lapokat vissza kell fordítani, és a helyükön hagyni. Ha sikerül triászt találni, az a megtalálósé, és jutalmul újabb három kártyát fordíthat addig, amíg sikerül triászt találni.

Szómező

Kitérítünk magunk elé triászokat felfelé fordítva. A kezdő játékos kiválaszt egy kártyát gondolatban. Mond három jellemző dolgot róla vagy hozzá kapcsolódóan. A többieknek ki kell találni, melyik kártyára gondolt a beszélő. Ha többen játszanak, aki kitalálja, rácsap gyorsan a kártyára, és azt mondja, bumm! Ezután kimondja a kártya nevét. Ha eltalálta, amire a beszélő gondolt, akkor elteszi a kártyát, és a következő játékos választ gondolatban kártyát. Minden játékosnak kell beszélnie. A kezdőket segíthetjük kérdésekkel. Az nyer, aki több kártyát szerez meg így.

Például:

„Édes, húsvét, hosszúfülű.” (csokoládényúl)

„Cirkusz, tűzkarikán átugrik, be van zárva.” (oroszlán)

Párját ritkítja

Terítsük ki a triászok első két tagjait! A triász 3. kártyáját vegyük ki a játékból! Válasszunk gondolatban egy kártyát! Emlékezzünk, melyik a párja! Ne a kiválasztott kártyát jellemezzük, határozzuk meg, hanem a párját! A játékosársaknak az eredetileg választott kártyát kell kitalálniuk, nem pedig azt, amit a beszélő jellemez. Ha valaki rájött, melyik kártyára gondolt a beszélő, azt kell mondania, hogy bumm, és gyorsan rácsapnia a kártyára. Aki kitalálta az eredetileg választott kártyát, bezsebelheti azt jutalmul. Ha valaki a jellemzett kártyát mondja, az már többet nem tippelhet ebben a körben.

Például: Ha a tükörtojás triászból a tükörrre gondolok, de a tojásról beszélék: „*Belül sárga, kemény a héja, tyúk tojja*”. A tojás párja a triászban a tükör, tehát a játékosársaknak a tükörrre kell csapni, és mondania, hogy bumm! Majd kimondani: tükör. Az nyer, aki több kártyát begyűjt.

Manócsata

A kezdő játékos húzzon egy lapot a szétválogatott kártyákból! Mondja ki a lapon lévő szót manónyelven (csak a szó magánhangzóit)! Ha szarka van a képen, mondja, hogy a-a. Olyan szavakat kell mondania, maximum 4-et, amiben csak a húzott lap magánhangzóit szerepelnek ugyanabban a sorrendben, ahogy az eredetiben volt. Pl.: ablak, baba. Annyi

pontot kap a játékos, ahány szót tudott mondani. A játékosok nem mondhatnak már említett szavakat. Ezután a következő játékos húz a kártyából, és ő mond szavakat. 20 pontig játsszuk a játékot, utána új kör jön. (A gyerek számára még nehezebb szavakkal pl. tükörtojás – ü-ö-o-á, tegyük félre, azzal ne játsszunk!)

Szókincsvadász

Ezt a játékot ugyanúgy játsszuk, mint a Manócsata játékot, azonban nem a szavakban lévő magánhangzókkal kell szavakat keresni, hanem a szókezdő hangzókkal kell legalább egy, maximum négy szót keresni. Ha valaki például a *kégyóuborka* kártyát húzta, akkor k-val kell szavakat mondania, például: kenyér, köröm, kér, kerek. Most is érvényes a szabály, figyelni kell egymás szavaira, mert ugyanazt nem lehet már mondani, ami korábban elhangzott. 20 pontig játsszuk a játékot. Annyi pontot kapnak egy-egy körben, ahány szót sikerült mondaniuk.

A kártyák hátulján X és O jelek vannak, ezekhez is több játék tartozik (pl. Amőba, Ikszezés, Sormemő).

Cseles mondások

Ehhez a játékhoz a kártya hátoldalára lesz szükség. Keverjük össze a kártyákat, helyezük őket képpel felfele egy kupacban az asztal közepére, majd a kezdő játékos húzzon egyet, és nézze meg hogy X-et vagy O-t húzott! Ha O-t húzott, mondani kell egy igaz állítást, ha X-et, akkor egy hamisat. (Ha nem ismerik a gyerekek ezt a fogalmat, rá kell vezetni őket: ilyen nincs, ez nem igaz stb.) Például O-nál: Négy évszak van egy évben. X-nél Az elefánt oroszánokat eszik. Stb. Lehet magunkra vonatkozó állításokat is mondani. A társnak ki kell találnia, hogy X vagy O van a kezünkben, azaz, hogy a mondat igaz vagy hamis volt-e. Próbálkozzanak a gyerekek is cseles mondatokkal! A kisebbek a tagadó mondatokat nehezebben értik, pl.: Az elefántnak nem két lába van. Gyakoroljuk ezeket is!

A *Szómágus* a kártyacsomaghoz tartozó letölthető játékszabályokkal együtt alkalmas az írás-olvasás elsajátításának előkészítésére, a benne rejlő nyelvi játékok tovább variálhatók. Tapasztalataink szerint a rendszeres nyelvi játékokat játszó gyerekek egy idő után maguk találják ki hasonló nyelvi játékokat. Az anyanyelvi tudatosság fejlesztésében a kulcselem a rendszeres, tudatos foglalkozások, nyelvi játékok, beszélgetések és meseolvasások, amelyek az interaktív meséléssel még inkább fejlesztik a gyerekek szókincsét és gondolkodását.

JEGYZET

1. Az optimális fejlettségű olvasáskészség kialakulásának az egyik feltétele az úgynevezett „kritikus szókincs” ismerete. A kritikus szókincset a tudományos kutatások által megállapított leggyakoribb ötezernyi szó jelenti, amely a köznyelvi szövegek 96%-át teszi ki. A leggyakoribb 1000 szó a köznyelvi szövegek szavainak 85%-át teszik ki. Lásd erről: Nagy József: Kompetencia alapú kritériumorientált pedagógia. Szeged: Mozaik Kiadó, 2007. 149.

