

JÁTÉKSZABÁLY



ISKOLÁS VAGYOK!

– SZEREPJÁTÉK –

5-10 ÉVES KORIG
2-6 JÁTÉKOS



A játék tartalma

Kártyák

7 szereplőkártya

7 tanórákártya

6 uzsonnakártya

7 szünetkártya

63 tárgykártya

6 vonalas-kockás kártya

6 sima-ABC-s kártya

4 csomag színes gyurma

5 színes filctoll

5 feladatos füzet

1 órarend

1 szabályfüzet



A játék célja

Ebben a játékban nincs nyertes és vesztes. Itt mindannyian nyertek, mert mindannyian rengeteget tanultok a feladatokból, és közben jól is fogjátok érezni magatokat, megtudjátok, mi vár rátok az iskolában, vagy ha már iskolások vagytok, újra eljátszhatjátok, mi minden történik veletek a suliban!

Eljátszhatjátok, hogy milyen iskolásnak lenni: akárcsak az iskolában, ebben a játékban is van egy tanító néni vagy bácsi, és sok-sok kisdiaák.

A játék menete

Előkészületek

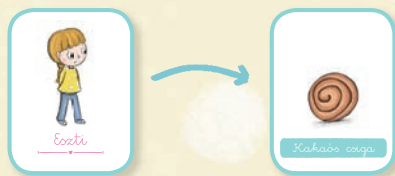
Először osszátok ki a szereplőkártyákat. Akinél a tanító néni van, az lesz a tanító néni vagy bácsi, ő fogja vezetni az órákat és feladatokat adni a diákoknak.



Ezután a tanító húzzon a tanórakártyák közül összesen 4-et. Ezek lesznek az óráitok, fel is rajzolhatjátok a letörölhető filcekkal az órarendre! Egy nap 4 tanóra van. Ha eltelt a nap, és még szeretnétek játszani, akkor a tanító odaadja a szereplőkártyáját a tőle jobbra ülőnek, és új szereplőkártyát kap, valamint új órákat húztok a következő napra, és még egy napnyi iskolát eljátszhattok!



Ezután minden kisdíák húzzon magának egyet-egyét az uzsonnakártyák közül. Ez lesz aznap az uzsonnája!



A diákok üljenek le a tanítóval szemben. A tanító ossza ki nekik az irkákat, azaz a nagy vonalas, illetve kockás letörölhető kártyákat.



Mindenki vegyen el egy csomag gyurmát is, majd tegyék ki középre a tárgykártyákat. (Ha négynél több diák van, osztozzatok a gyurmákon!)

A tanórák

A tanító vegye elő az első órához tartozó feladatos füzetet, keressen ki belőle egy feladatot, és hajtsák végre az „osztályal”! Egy órán legfeljebb 2 feladat legyen, különben nagyon el fognak fáradni a kisdíákok. Ha a tanító még nem tud olvasni, akkor valakinek, aki tud, segítenie kell, vagy egy felnőtt segítségére lesz szükségetek, aki felolvassa a feladatokat!



Ha párokban dolgoztok, akkor a feladat végén mutassátok meg egymásnak a megoldásaitokat. Ha az egész osztálytól kérdez valamit a tanító, akkor jelentkezni kell, nem szabad bekiabálni a választ. Az válaszolhat, akit a tanító felszólít. Nem szabad egymás szavába vágni, és mindenkit végig kell hallgatni, akár kicsi, akár nagy.

Sok feladatnál nem csak egy helyes válasz van – itt akár több gyereket is meghallgathat egymás után a tanító. Amikor egy helyes megfejtése van egy kérdésnek, akkor a tanító értékelheti a választ.

A szünet

Az órák között szünet van. Beszéljétek meg a szünetkártyák alapján, hogy mit lehet csinálni a szünetben: enni, szaladgálni, játszani. Játsszátok is el! Nézzétek meg, ki mit kapott uzsonnára, és mit szeret a legjobban enni. Ha kipihentétek magatokat, jöhet a következő óra!



A játék vége

Ha akarjátok, a nap végén beszéljétek meg, hogy kinek melyik óra a kedvence, és miért! Azt is elmondhatjátok, hogy milyen új dolgot tanultatok. A tanító dicsérjen meg mindenkit egy dologért, amiben aznap ő volt a legügyesebb!

Rendrakás

Ahogy az iskolában a padban a nap végén, itt is rakjátok rendet a dobozban a játék végén!

A lapotokról mindig töröljétek le a filcet elpakolás előtt, nehogy rászáradjon a festék, mert akkor nehezen jön le! A filcek kupakját zárjátok vissza, a gyurmát csavarjátok a fóliába, ne száradjanak ki!

Kedves Szülők!

Mire jó egy olyan játék, amiben nincs vesztes és nyertes, nincs tábla és kocka? Az Iskolás vagyok! társasjátékban, akárcsak „kistestvérében”, az Óvodás vagyok!-ban, játékos fejlesztő feladatokat oldanak meg a gyerekek.

Ha minden feladatot megcsinálnak a gyerekek (szép lassan, hetek, hónapok alatt), akkor észrevétlenül, szórakozva tanulnak meg és gyakorolnak rengeteg olyan dolgot a vonalvezetéstől a mennyiségek összehasonlításán át a hangok elkülönítéséig, a feladatok követésétől a kooperáción át a másik meghallgatásáig, amikre nagycsoportban, első-második osztályban nagy szükségük lesz. A játék 5 feladatos füzetet tartalmaz, amelyeket az első osztályos kerettantervnek megfelelően alkottunk meg. A rengeteg feladat biztosítja, hogy a játék újra meg újra játszható legyen, hiszen sokadik játék alkalmával is tudunk újabb feladatot találni a füzetekben. Ráadásul a feladatok sokszor általános ötletekre épülnek, így kis módosításokkal variálhatóak, hogy még többször felhasználhatóak legyenek a játék során.

Ám a játék megalkotásakor nem pusztán a matematikai, motorikus készségek vagy a tantárgyokhoz kapcsolódó ismeretek (irányok, számok, hangok stb) elsajátítása a cél.

A játék kerete egy szerepjáték: a kisebb gyerekek megtanulják barátságos keretek között, hogy mi az iskolai élet rendje, ismerőssé válik számukra a tanóra, a jelentkezés, a szünet rendszere, ami nemsokára az életük egyik legfontosabb terepe lesz. Ez a fajta felkészülés rengeteg feszültséget old, ráadásul ha együtt játsszunk a gyerekeinkkel, akkor azt is megfigyelhetjük, hogy mitől fél, mivel van problémája, mit nem ért.

A már iskolás gyerekek pedig az iskolában megélt élményeiket játszhatják ki magukból. Sokszor csodálkozunk, hogy ha egy gyerek egész nap az iskolában ült, akkor miért akar még otthon is iskolásat játszani a testvérével, a babáival. Pontosan azért, amiért a felnőtt elmeséli, hogy mi történt vele a munkahelyén, csak a gyerek számára kevésbé állnak rendelkezésre a verbális önreflexió eszközei. A játékkal tudja megmutatni, elmondani, feloldani a feszültségeit, jó és rossz élményeit, és a játék átlátható keretei közt könnyebben sajátítja el egy adott közeg viselkedési normáit is.

Pár dolgot hagytunk el a magyar iskola kellékei közül: ebben a játékban nincs (negatív) értékelés, nem hasonlítjuk egymáshoz a játékosokat. Hogy miért? Mert meggyőződésünk, hogy a világot sok szempontból megismerni, tapasztalva felfedezni épp elég élvezet, hogy az jutalom legyen a játszva tanuló gyerekeknek. Minket, felnőtteket sem értékelnek és mérnek fel és le nap mint nap – a gyerekeknek sincs erre szükségük.

A játékhoz – ha nincs olvasni tudó gyerek a játékosok között – felnőtt segítségre is szükség lesz. Ne bánjuk: élvezettel figyeljük, hogy mi mindent tudunk meg játék közben a saját gyerekünkről!

Azonban ahogy a gyerekek fokozatosan megismerik a feladatokat, már az azokat kísérő képről tudni fogják, hogy mit kell tenniük, és önállóan is képesek lesznek játszani, sőt, maguk fognak újabb és újabb feladatokat kitalálni egymásnak!

A játék nemcsak családi játékként, de nagyobb gyerektársaságban is játszható.



Cikkszám: 105754
Kiadja, gyártja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft., 2019
www.pagony.hu

© Vadadi Adrienn *Leszel a padtársam?* című meséje nyomán
© Pásztohy Panka rajzainak felhasználásával

Grafika és tördelés: Szabó Imola Julianna, Pais Andrea

Szöveg és feladatok: Győri Hanna
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Származási hely: EU