

MAGYAR ANYANYELVI ÉS KOGNITÍV RENDSZERMÁTRIX

KŐ-PAPÍR-OLLÓ JÁTÉK

Feladat neve	 Hogyan működik? (A szabály)	 Elsődleges fejlesztési terület	 Ültetett (Tanórai/Pados) változat	 Nagymozgásos / Tesiőrás változat
0. Klasszikus Alap (<i>Kő, papír, olló</i>)	A hagyományos kézjelek: a kő kicsorbitja az ollót, az olló elvágja a papírt, a papír letakarja a követ. Az nyer, akinek erősebb a jele.	Finommotorika, vizuális észlelés, alapvető szabálykövetés.	A padtársak egymással szemben fordulva a pad felett játsszák.	A diákok szabadon járnak, tapsjelre a legközelebbi társsal csapnak össze.
1. Szótagoló ritmus-fogó	Mutatáskor ki kell mondani egy szót a megadott témában (pl. állatok), és annyit ugrani/tapsolni, ahány szótag a szó (pl. „ <i>ma-jom</i> ” = 2).	Fonológiai tudatosság, szótagolási készség (Diszlexia-prevenció).	Pad-dobolás: Felállás helyett a gyerekek a padon kopogják le a szótagokat a tenyerükkel.	A diákok futnak a teremben, a stopjelnél ugranak össze párokba szótagolni.
2. Fordított Logika	A hagyományos jelekkel játszunk, de a győzelmi feltétel megfordul: az nyer a körben, aki szándékosan veszít (pl. kőre ollót mutat).	Kognitív gátlás (inhibíció) és reflexfelülírás (Diszortográfia/Diszlexia).	Csendes pados: Szigorú némaságban játsszák, a vesztesnek csupán a mutatóujját kell a szájára tennie.	A nyertes helyben marad, a szándékos vesztes guggolásból felugrik.
3. Számegyenes-ugró	A 0 pontról indulnak a párok. Aki nyer, lép/ugrik 1-et előre (+), aki veszít, 1-et hátra (-). Az nyer, aki hamarabb eléri a +5 vagy -5 határt.	Téri számfogalom, negatív-pozitív számok vizuális leképezése (Diszkalkulia).	Ujj-lépegetős: A füzet margójára rajzolt skálán a diákok a mutatóujjukkal sétálnak fel-le a padon.	Tornatermi vonalon, páros lábbal történő ugrásokkal zajlik.
4. Hangvadász Párbaj	Mutatáskor a győztes mond egy szót. A vesztesnek azonnal meg kell mondania, mi a szó kezdőhangja vagy utolsó hangja (pl. „ <i>ház</i> ” → „ <i>h</i> ”).	Auditív analízis, hangok elkülönítése fül után (Olvasás-előkészítés).	A vesztesnek a pad alatt kell gyorsan összezsapnia a bokáját, ha hibázik.	A vesztesnek a terem túlsó végébe kell futnia, ha elrontja a hangot.

5. Hadsereg-párbaj	A párok megküzdenek. Aki veszít, beáll a győztes mögé „szurkolónak”, fogja a vállát, és kíséri a következő bajnok ellen.	Szociális kompetencia, kudarc-tűrés, közösségépítés.	Kígyózó padosorok: A padtársak csatáznak, a vesztes átül a győztes padjába szurkolni, míg a padosorok bajnokai megküzdenek.	A hadseregláncok óriási léptekkel, menetelve kísérik a bajnokukat.
6. Alakváltó Test-Szobor	A jeleket (kő, papír, olló) nem kézzel mutatják, hanem teljes testtel (Kő = guggolás; Papír = fekvés; Olló = terpesz ugrás).	Globális motoros tervezés (praxis), vestibuláris rendszer.	<i>Nincs pados változata a nagy mozgásigény miatt.</i>	Zsámolyokról való leugrással egybekötött alakfelvétel a tesztírói szőnyegekben.
7. Pad alatti Vak-Tapintó (Új)	A gyerekek a pad alatt, egymás kezét megfogva játsszák csukott szemmel. A jeleket nem látják, hanem a társuk ujjainak tartásából kell kitapintaniuk.	Taktilis észlelés, testtudat, vizualizáció (Írás-olvasás). (Írás-olvasás).	Tökéletesen pados: Csukott szemmel, teljesen a pad alá rejtett kezekkel zajlik.	<i>Nincs nagymozgásos változata.</i>
8. Mondatépítő Lánc (Új)	A győztes mond egy szót. A vesztesnek hozzá kell tennie egy másikat, hogy a végén a padtársak egy kerek, nyelvtanilag helyes mondatot alkossanak.	Mondatszerkesztés, kifejezőkészség, szókincs-bővítés.	A diákok a padban ülve, felváltva súgják egymásnak a bővülő mondatot.	A diákok a terem két végéből kiabálják egymásnak a szavakat.
9. Kéz-Keresztelő Memória (Új)	A mutatáskor nem a saját kezükkel mutatnak, hanem a padon keresztbe tett kézzel a társuk oldali kezüket használják.	Bilateralitás, két agyfélteke összehangolása, térbeli transzformáció.	A karok a padon keresztbe egymást, a könyökök végig a padon maradnak.	A diákok párokban, egymás lábát keresztbe ugratva a jelekbe.

NÉMET IDEGEN NYELVI ÉS RITMUS-RENDSZERMÁTRIX

Feladat neve (Németül)	 Hogyan működik? (A szabály)	 Elsődleges fejlesztési terület	 Ültetett (Tanórai/Pados) változat	 Nagymozgásos / Tesiórás változat
0. Klasszikus Alap (<i>Schere, Stein...</i>)	„ <i>Schere, Stein, Papier – eins, zwei, drei!</i> ” A hagyományos német kézjelek és a klasszikus erőviszonyok szerint zajlik a játék.	Idegen nyelvi alapozás, finommotorika, auditív ritmuskövetés.	A padban ülve, a német mondóka ütemére a padra ütvé az öklüket játsszák.	Körben haladva, a mondóka ütemére lépkedve ugranak össze a párok.
1. Der, Die, Das Párbaj	A mondóka után a tanár felmutat egy képet. A diák mutathat bármit, de ki kell mondania a helyes névelőt (pl. „ <i>der Apfel</i> ”).	Német főnévi névelők automatizálása stresszhelyzetben.	A padon három színű korong van lerakva (kék, vörös, zöld). A mutató után a helyes névelő színére kell csapni.	A terem két végében lévő kapukhoz kell futni a névelő neme szerint.
2. Der Rhythmus-Trap	A német mondókát szigorúan a tanár által diktált ritmusban (pl. lassú-gyors-gyors) kell skandálni. Aki kiesik a ritmusból, veszít.	Idegen nyelvi beszédritmus, motoros és verbális központok szinkronja.	Pad-dobolás ritmus: Az öklökkel a padon kell dobolni a megadott staccato vagy legato ritmust.	Indiánszökdeléssel haladnak körbe a teremben a mondóka ütemére.
3. Zweisprachige Falle	Ha a tanár magyarul indít, normál szabály van; ha németül („ <i>Schere, Stein...</i> ”), akkor a fordított logika lép életbe (szándékos vesztés).	Kódváltás (code-switching), magas szintű auditív figyelem.	A gyerekek végig ülnek, a tanár jelzésére azonnal a pad felett váltanak taktikát.	Vonalfutás közben, a tanár felkiáltásakor kell azonnal irányt váltani és mutatni.
4. Das Marktplatz-Spiel	Minden diák 3 zsetonnal indul. Németül kérdezik: „ <i>Spielst du mit mir?</i> ”. A vesztes zsetont ad, ha elfogy, német zálogot teljesít.	Kezdeményezőkészség, alapvető társalgási panelek rögzítése.	Pados piac: Csak a közvetlen szomszédokkal vagy a mögöttük ülőkkel kereskedhetnek a padból fordulva.	A zsetonokért különböző tesiórás állomásokon (pl. medicinlabda-dobás) kell megküzdeni.

5. Das Plus-Eins Rechenspiel	Kézjelek helyett a gyerekek 1-5 között mutatnak ujjakat. Az nyer, aki gyorsabban összeadja és németül kimondja: „ <i>Drei plus vier ist sieben!</i> ”.	Fejben számolás, német számnevek és alpműveletek rögzítése.	A füzetbe kell villámgyorsan leírni a német műveletet, aki hamarabb leteszi a tollat, az nyer.	A kapott összegnek megfelelő számú felülést vagy terpeszugrást kell végezni.
6. Verb-Aktion (Igevadász)	A győztes kimond egy német igét, a vesztesnek pedig azonnal el kell mutogatnia a cselekvést (pl. „ <i>laufen</i> ” → futás).	Német igekincs auditív megértése és azonnali mozgásos lefordítása.	A padban ülve, kizárólag felsőtesttel és mimikával (pl. „ <i>schlafen</i> ” → fej a padra) mutogatnak.	A vesztesnek az adott ige szerinti mozgással (pl. „ <i>springen</i> ”) kell megkerülnie a termet.
7. Das Vokabel-Echo (Új)	A győztes mutat egy jelet és mond egy német szót. A vesztesnek a saját jelével egy időben ki kell mondania a szó ellentétét (pl. <i>groß</i> → <i>klein</i>).	Német ellentétpárok, szókincs-aktivizáció, gyors asszociáció.	A padtársak egymás szemébe nézve, suttogva játsszák, hogy ne zavarják az órát.	A tornaterem két ellentétes falától kell egymásnak kiáltani az ellentéteket.
8. Das Echo-Diktat (Új)	A mondóka után a győztes németül betűz le egy szót hangonként (S-T-E-I-N). A vesztesnek le kell írnia a füzetébe, és ki kell mondania a szót.	Német helyesírás és betűzés (ortográfia), auditív munkamemória.	A diákok a füzetükbe jegyzetelik a hallott német betűket a padban.	A betűket a levegőbe kell rajzolni óriási karmozdulatokkal.
9. Die Uhrzeit-Schlacht (Új)	A gyerekek az ujjakkal egy óra mutatóit formázzák meg a padon. Az nyer, aki a mutatott állás alapján gyorsabban kimondja a német időt (pl. „ <i>Es ist fünf Uhr</i> ”).	Német óraolvasás és idő kifejezése, vizuális térérzékelés.		