

Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek „Az én könyvtáram”  
EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001

# **Szövegértés-fejlesztés a könyvtárban**

Szerkesztette Barátné dr. Hajdu Ágnes – dr. Béres Judit

Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár  
Budapest  
2019

**A kötetben foglalt tanulmányokat lektorálta:**

dr. Zsigriné Sejtes Györgyi

**Szerzők:**

dr. Dömsödy Andrea

dr. Juhász Valéria

Kaderják Anita

Kiss Gábor

Lannert Judit

Németh Szilvia

Radics Márta

dr. Steklács János

Széll Krisztián

Tóth Viktória

**Angol fordítás:**

dr. Horváth Péter

**Korrektúra:**

dr. Béres Judit

**Felelős kiadó:**

dr. Fodor Péter főigazgató  
Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár

**Tördelés, borítóterv, nyomdai munkák:**

Kontraszt Plusz Kft., Pécs

© Szerzők, 2019

© Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár, 2019

ISBN 978-963-581-445-9

A kötet a Széchenyi 2020 Emberi Erőforrás Fejlesztési Operatív Program  
„Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek” című,  
EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001 kódszámú kiemelt projekt keretében  
megvalósuló „Az én könyvtáram” program kiadásában jelent meg.  
További információk: [www.azenkonyvtaram.hu](http://www.azenkonyvtaram.hu)

## 12.4. JUHÁSZ VALÉRIA – RADICS MÁRTA: SZÓKINC-S-AKTIVIZÁLÓ ÉS SZÓKINC SBŐVÍTŐ JÁTÉKOK A SZÖVEGÉRTÉS-FEJLESZTÉS MEGSEGÍTÉSÉRE

### 12.4.1. Bevezetés

*A szókincs szerepe az olvasáselsajátításban és a szövegértés-fejlődésben, szókincskutatások, szókincsvizsgáló eljárások* című tanulmányunkban (lásd a jelen kötetben) leírtuk azokat a kutatásokat, amelyek indokolják, hogy miért kell a szókincs fejlődésére kiemelt hangsúlyt helyezni az oktató-nevelő munka során. A szókincs fejlesztésének a leghatékonyabb módszere kétségkívül a gyakori rendszerességű, sokféle témában történő olvasás. Közismert tény, hogy gazdag szókincsű olvasóvá csak megfelelő literációs környezetben válhat az ember, ami nem minden kisgyerek számára adatik meg. A pedagógiai munka során ennek kompenzálására sokféle lehetőséggel próbálkozhatunk: megkísérelhetjük, hogy egy nem olvasó családban nevelkedő gyerek olvasási motivációját örömszerző olvasmányokkal felkeltjük, hogy a spontán szókincs- és tudásfejlődését ezzel segítsük elő a leghatékonyabban, mindemellett pedig behívhatjuk őt olyan, anyanyelvi tudatosságot fejlesztő játékokba, amelyek aközben, hogy kialakítják a nyelvre érzékeny gondolkodását, egyszerre szókincsnövelő hatást is kifejtenek.

Jelen írásunkban olyan szókincsbővítő és -aktivizáló játékokat gyűjtöttünk össze és alkottunk, amelyek úgy fejlesztik a szókincsset, hogy közben örömet is szereznek. Minden játék többszörösen kipróbált, és jórésztük tetszőlegesen könnyíthető vagy nehezíthető a játékosok életkora, kognitív érettsége és tudása szerint.

A játékok egy része egyedül is játszható, más részük kis, illetve nagyobb csoportokban, akár osztályban is. Igyekeztünk olyan játékokat összegyűjteni, amelyek nem vagy csak kevés eszközt igényelnek. Más részük adekvát társas- vagy kártyajátékok ismertetését tartalmazza. Egyes társasjátékokat pedig csapatjátékká alakítottunk, más kártyajátékokat viszont sikerült szókincs-aktivizáló vagy szókincsfejlesztő kártyajátékokká átalakítanunk.

A gyűjteményünkben nem közöljük olyan, szókincsbővítésre is alkalmas közismert játékok szabályát, mint például az Amerikából jöttem; Ország-város, fiú-lány; Barkochba; Fekete-fehér-igen-nem; Mit visz a kishajó?; Scrabble; szójátékok: szinonimák, ellentétek, kakukktójás, mondatlanc, anagramma stb. Ezek szabálya könnyen megtalálható az interneten is számos helyen. Ajánljuk a Szómágus kártyajátékot, amelyet kimondottan kisgyerekeknek fejlesztettek ki. A közel 50 szabály mind-mind az iskola-előkészítést segíti elő játékosan az anyanyelvi tudatosság fejlesztésével, a memóriajátékokkal, transzformációs játékokkal, szerialitációs, térirá-

nyos lehetőségekkel. A játékcsalád 4–8 éveseknek készült különböző kártyacsomagokkal, az adott játékszabályokat a megfelelő életkorokhoz igazították.<sup>137</sup>

A szókincsfejlesztő játékok legelején a keresztrejtvényekről szólunk, amelyeknek véleményünk szerint érdemes lenne iskolai, könyvtári keretek közt nagyobb szerepet kapniuk, majd a betűmanipulációs játékok közül közlünk néhányat, utána szógyűjtős, asszociációs, végül kommunikációs játékok következnek. A játékok csoportosítása nem volt mindig egyszerű és egyértelmű sem, de fő célunk szerint a legtöbb komplex fejlesztést rejt, miközben szórakoztatóak is.

#### 12.4.2. A keresztrejtvények

A keresztrejtvények szókincsfejlesztő hatása vitathatatlan, mégis, úgy véljük, jelentőségükhöz képest a keresztrejtvényfejtés nincs a gyerekek kedvenc időtöltései közt. Az első keresztrejtvény 1913-ban jelent meg egy New York-i lapban, a *World*-ben. Magyarországon a *Ma este* című újságban jelent meg először, 1925-ben. Ma már nemcsak az újságárusnál, hanem szinte minden élelmiszerboltban is kaphatóak. Számtalan rejtvényt találunk az interneten, de az online keresztrejtvény-programokkal magunk is készíthetünk különböző típusokat.<sup>138</sup> A keresztrejtvények motiváló ereje miatt az oktatásban is egyre gyakrabban jönnek szembe velünk kisebb, egyszerűbb változataiban, a munkafüzetekben, tankönyvekben. Tanórákba is remekül beépíthetők akár összefoglalásként, felelevenítésként vagy motivációs céllal.

A keresztrejtvények gyakran négyzet vagy téglalap alakú négyzetrácsos felületek (újabbban csillag, gyémánt, homokóra stb. alakúak is lehetnek), amelynek négyzeteibe egymás alá vagy mellé betűket kell írni úgy, hogy a betűket a megfelelő irányba (többnyire balról jobbra vagy fölülről lefele) összeolvasva értelmes szavakat kapjunk vagy azok rövidítéseit, illetve részeit. A beírandó szavakhoz általában rövidebb meghatározások, szinonimák, antonimák vagy a megfejtésre vonatkozó egyéb utalások, körülírások, befejezetlen szerkezetek, alá-fölérendelt szavak találhatók.

Megfejtésre készítetési motívumként gyakran alkalmaznak elkezdett, de a csattanót nem tartalmazó vicceket, humoros mondásokat. A csattanót a megfejtésből tudhatjuk meg.

A keresztrejtvényfejtéshez ismerni kell különböző rejtvényfejtő mechanizmusokat, szabályokat, ki kell alakítani egyfajta keresztrejtvény-fejtő rutint. Például

---

<sup>137</sup> A Szómágus kártyákkal játszható számtalan írás-olvasás előkészítő, fejlesztő játékról itt találhatunk leírást: JUHÁSZ Valéria: *Óvodások, kisiskolások írás-olvasás előkészítése, fejlesztése a Szómágus kártyajátékokkal*. 2017. Könyv Könyvtár Könyvtáros 27. (2017) 3. 42–47. p.

<sup>138</sup> pl. *Puzzle-Generator Windows Tool to create your own puzzles and crosswords*. <https://puzzle-generator.com/en/index.php> [2017.12.01.] vagy *Crossword Compiler for Windows*. <https://www.crossword-compiler.com/types.html> [2017.12.01.]

a felkiáltójellel gyakran arra utalnak, hogy a szó formájával kell valamit végezni, nem pedig a szójelentés tartalmával kapcsolatos a feladat. A következőkben nézzünk pár példát olyan rutin eljárásokra a felkiáltójellel kapcsolatban, amelyet valószínű a keresztretjvényekben található szűk hely ihletett.

<b>Feladvány</b>	<b>Megfejtési eljárás</b>
Ruha eleje! (két betű)	A ruha szó elejét kell beírni, tehát a megoldás a 'ru'.
Kevert hab! (három betű)	Itt a 'hab' betűsorrendtől eltérő betűsorrend a megfejtés, pl.: 'bha', 'bah', 'hba', 'abh', 'ahb'.
Paraván oldalai! (két betű)	A paraván szó két oldalán, vagyis az elején és a végén lévő betűk a megoldás, tehát a megoldás: 'pn'.
Toledo határai! (két betű)	Itt sem a város, vagyis egy földrajzi hely határait kell beírni, hanem a Toledo szó kezdő- és utolsó betűjét, tehát 'to'.
Homokszem! (két betű)	A felkiáltójel utal arra, hogy a homokszem szóban lévő kis szórésszel lesz a megoldás, pl. 'ks'.
Duótag! (egy betű)	A duó szóból egy betűt kell beírni, pl. 'd', 'u' vagy 'ó'.
Távoli részlet! (két betű)	A távol szóból kell beírni egy részletet, pl. 'áv', 'vo', 'ol' stb.
Középen nyit! (két betű)	Az előzőek alapján: 'yi'.
Egy harmada! (egy betű)	Az előzőek alapján az 'egy' szó három betűjéből az egyik.
Bér eleme! (egy betű)	Az előzőek alapján a bér szó valamelyik betűje.
Indul az ügyelet! (két betű)	A szó eleje: 'üg'
Mentében van! (két betű)	A 'mente' szóban lévő két egymás melletti betűt kell beírni.
Vasdarab! (egy betű)	A 'vas' szó egyik betűje a megoldás.
Fél fánk! (két betű)	A fánk szó első vagy második fele, tehát: 'fá' vagy 'nk'.
Aerobik kezdete! (két betű)	Az előzőek alapján az aerobik szó első két betűje: 'ae'
Bók vége! (Egy betű)	A bók szó utolsó betűje a 'k'.
Gazban áll! (Egy betű)	Az előzőek alapján a gaz szó közepe, hiszen benne van a szóban, tehát: 'a'.
Dióbél! (Egy betű)	Az előzőek alapján a bél szó közepe, hiszen a szó belseje, tehát: 'i'.

Tükörcserép! (két betű)	Az előzőek alapján a tükör szó egy része.
Párosan nyes!	A nyes páros betűi, tehát a 2. és a 4.: 'ys'.
Metrószakasz! (két betű)	A metró szó két egymást követő bármely betűje.
Hazai bank névbetűi! (három betű)	A névbetű a szó betűszója, vagyis a bank nevének első betűi, pl.: OTP.
Kiejtett betű!	Egy mássalhangzó úgy leírva, ahogy ejtjük, pl. 'bé', 'ká'.
Véna egynemű betűi! (két betű)	A véna szónak vagy a magán- vagy a mássalhangzóit kell beírni, tehát a megoldás lehet 'vn' vagy 'éa'.
Római három! (három betű)	A hármat kell római számmal beírni, tehát: 'III'.

1. táblázat A keresztrejtvények sajátos feladványai és megoldásai

A fent leírt rejtvényfejtő rutinok már fel sem tűnnek a keresztrejtvényfejtésben jártas embereknek, ezeket azonban meg kell tanítani a kezdő rejtvényfejtőknek, mert önkényes szabályok alapján alakult ki pl. a felkiáltójel ilyen értelmezése. Rengeteg más rövidítéssel is dolgozik, amelyek némelyike a mindennapokban használatos, más része iskolai tudásból származik, pl. kémiai elemek vegyjele.<sup>139</sup>

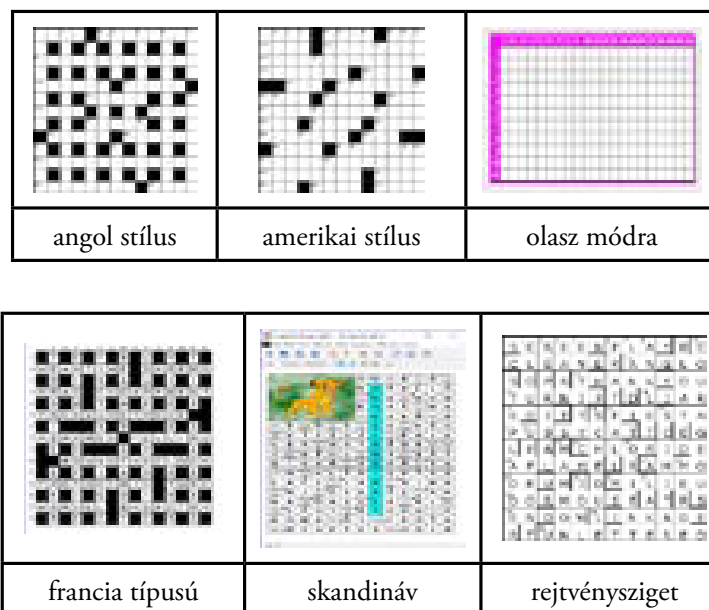
A következőkben sorra vesszünk néhány keresztrejtvény-típust.

#### 12.4.2.1. Szókereső

Egyes keresztrejtvényekben csupán összekevert betűkből kell kiemelni értelmes szavakat (vizuális alak-háttér megkülönböztetés), melyek vagy meg vannak adva előre, vagy csak tematikailag van megadva, hogy melyik szómezőben keressünk szavakat, illetve hogy hányat keressünk ezekből. Ezek a vizuális kiemelést, szófelismerést fejlesztő keresztrejtvények igen hasznosak kezdő író-olvasó gyerekeknek is, mert segítik a szavak analizálását, szintetizálását, illetve azok helyesírásának tudatosodását. Ilyenek a mobil applikációs szókereső játékok is.

Kinézetre különböző stílusú keresztrejtvényeket ismerünk. Például:

<sup>139</sup> A rejtvényfejtéshez segítséget nyújthatnak rejtvényfejtő lexikonok, például akár internetes is: *Online Rejtvénylexikon*. <http://www.rejtvenylexikon.hu/> [2017.12.01.]



2. táblázat Keresztrejtvény-típusok

A keresztrejtvények – fentebb leírt megoldási stratégiái mellett – szoros szóegyüttjárásokat is kialakítanak a szinonimák, antonimák, rövidke meghatározások, alá-fölérendelt szavak közt, pl. az ‘előidéző’ hívószóként működik az ‘okoz’ szóra, a ‘véd’, az ‘óv’ szóra, ugyanakkor a ritkább szavak is gyakran előkerülnek, mint a ‘lendület’-re az ‘elán’, a ‘listavezető’-re az ‘első’ szó, az ‘anyóra’ a ‘néne’, a ‘lombtalan’-ra a ‘tar’ szó stb.

Találhatunk olyan online betűkirakó és szójátékokat is, mint pl. a betűvető többféle változata, akasztófa, szókirakó, szókereső stb., melyek az internetes közeg miatt motiválóbba egyes gyerekek vagy korosztályok számára, mint a papíralapú változataik.

Úgy véljük, nem lenne haszontalan az iskolai oktatásba is bevezetni komolyabban a keresztrejtvényfejtést, akár írás-olvasás órák részeként, akár egyéb, anyanyelvi tudatosságot fejlesztő foglalkozások keretébe ágyazva.

### 12.4.3. Betűjátékok, betűkből szavak, szókígyóvariációk

#### 12.4.3.1. Szóláncjáték-változatok

A szólánc játékok lényege az, hogy mindenkinek egy szóval kell folytatnia (mondania/írnia) egy bizonyos szabály szerint elindított láncot. Az alábbiakban részletezünk néhány szóláncot, a klasszikus „utolsó betűs” változatot nem írjuk le.

1. Kiválasztunk egy hangot/betűt és olyan szavakat kell gyűjteni, ami ezzel kezdődik. Lehet szűkíteni a kört pl. csak főneveket, élőlényeket, híres embereket, földrajzi neveket stb. lehet mondani (pl. Ország-város játék).

2. A kiválasztott hanggal/betűvel végződjön a szó!
3. Minden szóban kétszer forduljon elő az adott betű!
4. Érdekes betűkapcsolatok gyűjtése. Pl. a szó közepén legyen „rf”: karfiol, férfi, morfium stb.
5. A játékvezető mond egy szót, és továbbadja a labdát a következő játékosnak, aki elismétli a szót, és hozzátesz egy másikat. A következőnek már mind a két szót el kell ismételnie, és egyet hozzátenni. Nehezíthetjük úgy a játékot, hogy nem sorban dobjuk a labdát.
6. Az Utolsó betű kártyajáték (*Thinkfun*) 61 asszociációt keltő kártyát tartalmaz. Minden játékos öt kártyát kap. A kezdő játékos a pakliból felcsep egy kártyát, és mond róla egy szót, például sajt. Ezután az összes játékos a saját kártyáit vizslatja, és olyan kártyát keresnek, amiről tudnak olyan szót mondani, ami az elhangzott szó utolsó betűjével kezdődik (sajt -> tikkadt). A játékot az nyeri, aki elsőként játssza ki az utolsó kártyáját.

#### 12.4.3.2. Csak a végét!

**Ajánlott életkor:** 7+

**A játékosok száma:** 5–20 fő

**A játék célja:** minél hosszabb szókígyót létrehozni

**Játékleírás:** A gyerekek közül kiválasztunk egyet, aki kezdi a játékot, neki mondania kell egy összetett szót (például: kapufa). Ezután a második játékosnak olyan összetett szót kell mondania, aminek az első tagja azonos az előzőleg elhangzott szó utolsó tagjával (például kapufa -> fakanál). Addig kell folytatni az adott kört, ameddig tudnak olyan szót mondani, amelyik a szabálynak megfelelő. Ha megszakad a kör, akkor az a játékos mond új kezdőszót, aki előtt megszakadt a kör. Kiköthetjük, hogy csak olyan összetett szót lehet mondani, aminek a második felével tudnak új szót mondani. Így igazán hosszú szókígyó hozható létre.

**Játékváltozat:** Párokban írnak összetett szavas szókígyót adott idő alatt. Az a páros nyer, aki több szót tud így írni.

#### 12.4.3.3. Szókockacukor

**Ajánlott életkor:** 10+

**A játékosok száma:** minimum 6 fő

**A játékhoz szükséges eszközök:** 1 doboz kockacukor, filctoll, csapatonként 1 db sál, papír és íróeszköz.

**A játék célja:** a betűoldalas kockacukrokból minél hosszabb értelmes szót tartalmazó torony építése

**A játék leírása:** A résztvevők 3 fős csoportokat alkotnak. A csapatok játékosonként 3-3 kockacukrot kapnak. A játékosok minden kockacukorra 2-2 be-



tűt írnak, azután továbbadják. Minden kockacukor minden oldalán legyen betű! További megkötés, hogy egy játékos egy betűt csak egyszer használhat, de nem beszélhetik meg, hogy ki milyen betűt ír. Hívjuk fel a figyelmüket, hogy magánhangzót és mássalhangzót is írjanak! Ha már minden kocka minden oldalán van betű, akkor minden csoport körbeül egy-egy asztalt. Az egyik játékosnak bekötik a szemét, ő lesz az építő. A feladat az, hogy a bekötött szemű játékosnak a társak szóbeli instrukciói alapján az asztalon lévő kockacukrokból egy álló oszlopot kell felépíteni úgy, hogy legalább az egyik oldalán értelmes szó jöjjön ki. Annál jobb a megoldás, minél magasabb az oszlop – minél hosszabb a szó –, illetve ha az oszlop többi oldalán is értelmes szó jön ki. Egy menet addig tart, ameddig az egyik csapat elkészít egy szó-kockacukor-oszlopot. A játék mindenkinek megáll, ha valahol jelzik, hogy kész vannak egy szóval. A szót fel kell olvasni. Annyi pontot kap a csapat, ahány betűből álló szótornyot sikerült felépíteni. Figyelni kell a csapatoknak egymásra, mert a felolvasott szavakat újra már senki nem építheti fel. A felolvasás után minden csapat folytatja a játékot. A szófelépítők új szót kezdenek, a már felolvasott szóhoz nem rakhatnak új elemeket, a többi csapat folytatja a már megkezdett szavának az építését. A menet végét jelenti egy csapatnak az, ha ledől az oszlop. Ekkor új építőt választanak, és a játékot folytathatják. Azonos szótövű, de toldalékolt szavak nem számítanak külön szónak. Tehát ha egyszer már felolvasták a ház szót, akkor már nem számít új szónak a házas, házban stb. alak. Az a csapat nyer, aki hamarabb eléri az ötven pontot.

**Játékváltozat:** A játékot időre játsszuk. Minden csoportnak 2 perce van arra, hogy egy adott játékos szóoszlopot építsen. Ha nem sikerül két perc alatt, új játékos kezd az új kört. Egy kör azt jelenti, hogy minden játékos épített már tornyot.

Az építő csak az egyik kezét használhatja az építés során.<sup>140</sup>

#### 12.4.3.4. Ne mondd ki! Kettő marad, egy megy

**Ajánlott életkor:** 8+

**A játékosok száma:** 2+

**A játék célja:** értelmes hárombetűs szavak alkotása

**A játék leírása:** az első játékos kitalál egy hárombetűs szót, amit körülír, de nem mond ki. A következő játékos, miután kitalálta, hogy mi volt az eredeti szó, gondolatban megváltoztat benne egy hangot, hogy egy másik értelmes szót alkosson. Ennek az új szónak a meghatározását mondja el a következő játékosnak, de magát a szót nem mondja ki. Aki nem tud új szót alkotni, annak segítsünk.

Pl. Az első játékos azt mondja: „maga után von” – erre gondol: ‘húz’, de nem mondja ki. A második kigondolja a szót, kicserél egy betűt, és ebből lesz a ‘ház’

---

<sup>140</sup> A játék eredeti forrása: *Pedagógiai játékok III. A kooperációs készséget fejlesztő játékok*. <http://www.osztalyfonok.hu/print.php?id=178> [2017.12.01.]

szó, de nem mondja ki, csak ezt mondja: „lakunk benne”. A következő kitalálja, ‘ház’, a ‘z’ helyére ‘t’ kerül: „a hassal szemben van a test másik oldalán”: ‘hát’, 168 óra: ‘hét’ stb.

**Megjegyzés:** Nagyon kell figyelni végig mindenkire, hogy tudjuk követni a ki nem mondott szavak alakulását, mert könnyíti és gyorsítja a megfejtését.

**Játékváltozat:** négybetűs szavakkal is lehet játszani

#### 12.4.3.5. Szógyűjtés dobókockákkal

**Ajánlott életkor:** 8+

**A játékosok száma:** 4+

**A játékhoz szükséges eszközök:** személyenként egy dobókocka, papír és íróeszköz

**A játék célja:** A dobókockával dobott számoknak megfelelő betűszámú szavakat írni, minél többször dobni és írni időnyomás alatt.

**A játék leírása:** Minden résztvevőnél van egy kocka. A játék 2 percig tart. Időnyomás alatt kell a dobókockával dobni, utána annyi betűből álló szót leírni, ahányast dobott, és így tovább, dob, leírja a dobott számot, szót ír, dob..., amíg le nem jár az idő. Az ellenőrzés miatt mindig le kell írni a számot is a szó elé, ahányast dobott. Az idő lejártakor össze kell adni a dobókockán dobott számok összegét, meg kell számolni a szavak betűszámát (a kétjegyű betű egynek számít), és ha egyezik a kettő, az nyer, aki két perc alatt a legnagyobb összeget dobta, és egyezik a betűk számával is.

**Játékváltozat:** Csapatokban játszunk, míg az egyik dob, a másik csapat tagja ellenőrzi, majd szerepcsere következik az idő lejártá után. A játékosok pontjait csapatonként összesítve vezetjük.

Meghatározhatjuk, hogy a páros számú dobásokra főnevet, a páratlanokra igét írunk stb.

Két kockával dobnak, így előfordul, hogy akár 12 betűs szavakra is sor kerülhet.

#### 12.4.3.6. Szótaglegó<sup>141</sup>

**Ajánlott életkor:** 7+

**Játékosok ajánlott száma:** 1+

**A játékhoz szükséges eszközök:** szótagkártyák

**A játék célja:** a szótagokból szóalkotás

**A játék leírása:** Számos szót föl-vágunk szótaggá, és kiterítjük magunk elé őket összekeverve. Előre meghatározott időre kell összeállítani annyi szót, amennyit tudnak a játékosok: két szótagos 4 pont, három szótagos 8 pont, négy szótagos

<sup>141</sup> A játék eredeti szótag-manipulációs fejlesztésről szóló szakirodalmi forrása: JUHÁSZ – KÁLLÓ, 2017.

12 pont. Minden szót írjanak le egy papírra, utána a már felhasznált szótagokat vissza kell tenni középre, hogy újra használhatóak legyenek új szó alkotásához! Egy szótagot csak egyszer lehet felhasználni egy szóban, de ez változtatható is akár.

Ha lejárt az idő: felolvassák a kirakott szavaikat. Akinek a legtöbb pontja gyűlt össze a szótagokból alkotott szavakból, az nyeri a játékot. Minden játékos ugyanabból a kupac szóból játszik, ami ki van terítve az asztalra, ezért szemfülesnek kell lenni.

**Játékváltozat:** A szótagokat legók oldalára írjuk fel alkoholos filccel, amely később lemosható. A hárombetűs szótagokat 3 vagy 6 egységnyi méretű legóra, a kétbetűs szótagokat 2 vagy 4 egységnyi méretű, az egybetűseket pedig 1 vagy 2 egységnyi legóra. A kétjegyű mássalhangzó egy betűnek számít. Egy legó alaplapot ülnek körbe a játékosok, azon építhetik a szavakat.

### Ajánlott szótagok

tor	var	ma	me	sa	ko	más	ca	e	ti	ka	la	pu	szek
por	nu	szor	tu	fü	sí	lé	ó	va	ba	csa	rem	vi	nár
ló	pap	á	pas	ság	tyu	ra	nya	vé	szu	mo	asz	ki	kör
té	bor	sze	gás	rény	lya	kér	har	he	tü	mu	ö	mar	aj
se	tá	ló	vasz	pa	bú	lá	rú	zi	tó	fo	al	fé	csi
per	só	tal	na	ta	szes	haj	kat	ge	ga	fár	go	po	ke
gas	pír	ví	nal	sű	ve	ku	csu	mat	te	ol	tés	bo	pi
sás	pac	rac	va	rí	hár	róz	fa	ró	rok	szok	ri	ce	ko
má	fe	ut	ös	fur	to	sza	mű	u	ro	a	lő	ha	ac
tár	vény	jás	szály	száj	kon	be	ru	vá	bu	zsi	szi	goly	le
fon	vá	lász	var	ros	szás	já	tú	lab	zás	bá	sár	ték	ú
dá	li	fu	hu	lap	szü	gol	ver	sú	let	zat	ret	mor	tás

3. táblázat Ajánlott szótagok szókirakóhoz

### 12.4.3.7. Szódsungel<sup>142</sup>

**Ajánlott életkor:** 7+

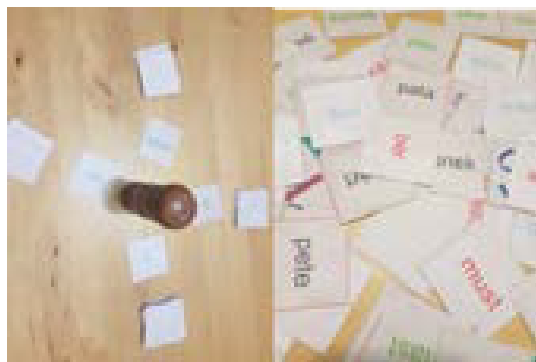
**A játékosok száma:** 2+

**A játékhoz szükséges eszközök:** szódsungeles kártyák, középre egy nem szűrős tárgyat, egy 'totemet' teszünk, amit elrabolhatnak a gyorsasági párbaj során egymás elől

**A játék célja:** a szófelismerési rutin fejlesztése

**A játék leírása:** A játékosok körbeülnek. Egyenlően szétosztjuk közöttük a 68 db szódsungeles kártyát, amin rövid szavak vannak. Mindenki lehelyezi az asztalra maga elé egy kupacban lefelé fordítva a saját kártyáit, toronyszerűen egymásra helyezve. Az asztal közepén mindenki számára könnyen elérhető helyen letesszünk egy tárgyat (pl. borsórló, babzsák). A legfiatalabb játékos felfordítja a legfelső kártyáját, amin egy rövid szót lát, pl. 'most', és felolvassa. A következő játékos is fölfordítja az övét, ő is felolvassa, és így megy tovább a kör. Ha két játékos ugyanazt a szót látja a felfordított kártyáján, akkor a kártyatulajdonosok között párbaj következik: a közepén lévő totem után kapnak. Aki később kapja el, azaz a lassabb játékos begyűjti az ellenfele felfordított kártyáit és az esetlegesen a totem alatt lévőeket is (tehát nem minden játékosét), és a magáéval együtt a kártyakupaca alá helyezi. A cél az, hogy minél hamarabb elfogyjon a kártyánk.

Aspeciálislapokszínesítikajátékot:abefelé mutató nyilakat meglátva valamelyik játékosnak azonnal meg kell ragadni a totemet. Akinek ez a leggyorsabban sikerül, a felfordított kártyáit berakhatja a közepén lévő totem alá. A befelé mutató, ám színes nyilak hatására a formák helyett a színek egyezőségét kell figyelni az első párbajig. **Megjegyzés:** Hasonló írású szavak, ha ugyanolyan színnel vagy betűtípussal vannak írva, könnyen összekeverhetők, nagyon kell figyelni. Saját magunk is készíthetünk ilyen szavakat, de figyelni kell, hogy megfelelő számú hasonló szó legyen a kupacban, és mindegyikből meglegyen minden szín.



1. ábra A Szódsungel kártyái

<sup>142</sup> A játék eredeti forrása: a szódsungel alapötletét a Jungle speed társasjáték (Asmodée) ötlete adta. <https://www.youtube.com/watch?v=c8F53Hwm5iI> [2017.12.01.]

### Szólista a játékhoz:

most, mást, must, márt  
nyal, nyál, nyél, nyel  
szór, szór, szúr, szúr  
pata, pete, pite, pihe  
bár, bőr, bír, bér  
Viki, kivi, kává, véka  
gyűrű, győri, gyúró, gyűrő  
zsúros, zsúris, zsíros, szúrós,  
torok, török, tőrök, túrok  
kerék, kerek, kérek, kenek  
pottyán, tottyán, lottyán, kottyán.

A szavak különbözhetnek színben, formában (nagy nyomtatott betű, kis nyomtatott betű és írott betű) és betűtípusában is.

#### 12.4.3.8. Verses hangcsere

**Ajánlott életkor:** 8+

**A játékosok száma:** 6+

**A játékhoz szükséges eszközök:** versrészletek, papír, íróeszköz

**A játék célja:** Verseket kell hibátlanul felolvasni úgy, hogy egy adott betűt folyamatosan más adott hangra cserélünk.

**A játék leírása:** Két csapat van. Az egyik csapat egyik játékosa húz egy versrészletet, aminek a sarkában lát egy kék betűt és egy nyilat, ami egy másik, piros színű betűre mutat. A versben lévő kék betű helyett mindig a piros betű hangját kell kiejtenie a felolvasónak. Ha hibátlanul sikerül, a csapaté a pont, és a másik csapat játékosa húz verset. Ha nem sikerül, akkor a másik csapat próbálkozhat a felolvasással.

Például:

<i>Petőfi Sándor</i> <i>FÜSTBEMENT TERV</i>	(a → á)	Ehelyett így:
<i>Egész úton — hazafelé —</i> <i>Azon gondolkodám:</i> <i>Miként fogom szólítani</i> <i>Rég nem látott anyám?</i>		<i>Egész úton — házafelé —</i> <i>ázon gondolkodám:</i> <i>Miként fogom szólítani</i> <i>Rég nem látott anyám?</i>
<i>Mit mondok majd először is</i> <i>Kedvest, szépet neki?</i> <i>Midőn, mely bölcsöm ringatá,</i> <i>A kárt terjeszti ki.</i>		<i>Mit mondok májd először is</i> <i>Kedvest, szépet neki?</i> <i>Midőn, mely bölcsöm ringatá,</i> <i>A kárt terjeszti ki.</i>

4. táblázat A Verses hangcsere nevű játékra példa

**Megjegyzés:** Ha a játék ügyesen megy a résztvevőknek, nem kell színeznii a betűket.

### 12.4.3.9. Verses szócsere

**Ajánlott életkor:** 10+

**A játékosok száma:** 6+

**A játékhoz szükséges eszközök:** papír, íróeszköz, versrészletek

**A játék célja:** A játékot az a csapat nyeri, aki az adott versben vagy versrészletben több olyan szót talál, amelyet, ha a megadott szempont alapján megváltoztat, a vers még érthető marad.

**A játék leírása:** Versrészletet adunk a csapatoknak, mindegyiknek ugyanazt. Négy percen belül kell találniuk a versrészletben olyan szavakat, amelyekben, ha egy vagy két betűt kicserélnék, még akkor is a versrészletbe illő szót kapnak. Ahány ilyen versbe illő szót sikerül hangcserével (esetleg hangkihagyással, hangbetoldással) találniuk, annyi pontot kap a csapat. Fenn-fönn csere nem számít új szónak például, mert a jelentése nem változik.

**Megjegyzés:** Ne válasszunk túl hosszú versrészletet! Sok idő elmegy azzal is, ha új verset kapnak, és értelmezniük is kell. Ismert verssel könnyebb játszani, mert annak az értelmét már ismerik, így a szócserek is jobban szövegbe illőek lehetnek. Az egész versnek nem kell az összes szócserevel értelmesnek lennie, de ha mégis sikerül, akkor arra plusz két pontot kap a csapat.

#### **Petőfi Sándor: Füstbement terv**

Egész úton — hazafelé —  
Azon gondolkodám:  
Miként fogom szólítani  
Rég nem látott anyám?

*Egész: Egér (Egérúton hazafelé is értelmes – itt a helyesírást már nem kell figyelembe venni, hogy az egész út külön, de az egérút egybe)*

*hazafelé: háza felé*

*miként: miért*

*rég: még*

**Megjegyzés:** Eleinte csak egy-két versszakot adjunk a játékosoknak!

### 12.4.3.10. MondatDOBÓkocka

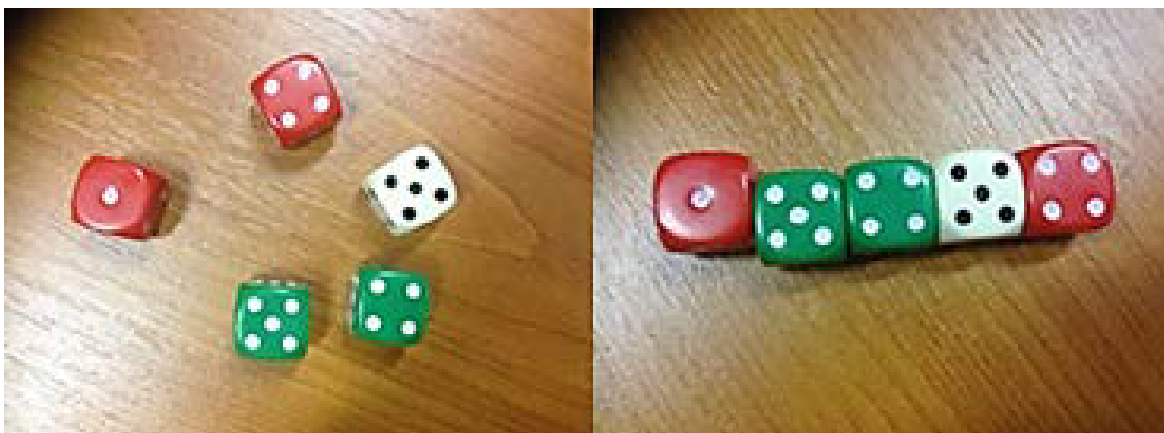
**Ajánlott életkor:** 10+

**Játékosok ajánlott száma:** 2+

**A játékhoz szükséges eszközök:** 5 db dobókocka

**A játék célja:** A játékot az az egyén, csapat vagy pár nyeri, aki előbb tud a szabálynak megfelelő mondatot írni.

**A játék leírása:** Az egyik csapat dob a dobókockákkal, a dobó hangosan felolvassa a kidobott számokat az öt dobókockán: pl. egy, öt, négy, négy, öt. A sorrendnek nincs jelentősége. A cél az, hogy a játékosok mielőbb olyan grammatikailag helyes mondatot alkossanak, amiben a szavak a dobókockák értékének megfelelő betűszámú szavakból állnak. Minden csapat egy közös mondaton dolgozik. A mondaton belüli betűszámsorrend nem számít. A mondatot le kell írni. Aki kitette a mondatvégi írásjelet, szól, hogy kész. A kör befejeződik, a játékos felolvassa a mondatot, a többiek ellenőrzik. Ha a mondat a többiek szerint megfelel a szabályoknak, a csapat pontot kap.



2. ábra A dobott kockák és a példamondatban szereplő szavak betűszáma szerint alkotott kockasorozat

Elfogadható mondat például a fenti kockasorrendnek megfelelően: *A levél most korán jött.*

**Megjegyzés:** Könnyebb, ha a kisebbek eleinte 3 fős csapatban vagy párban játszanak, mert ötleteket adhatnak egymásnak.

#### 12.4.3.11. Betűfogó

**Ajánlott életkor:** 8+

**Játékosok ajánlott száma:** 4+

**A játékhoz szükséges eszközök:** papír és íróeszköz

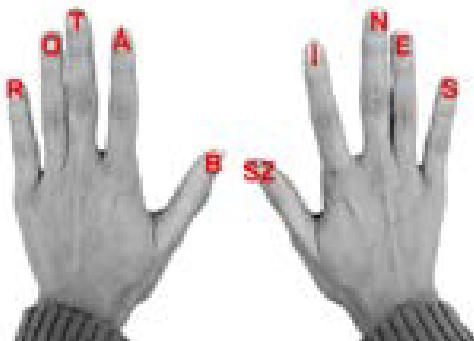
Kisebber gyermekek esetében számítógép, projektor és ppt is szükséges lehet.

**A játék célja:** Az a páros nyeri a játékot, aki a szóépítéssel a legtöbb pontot szerzi.

**A játék előkészítése:** A játékot azzal kezdjük, hogy a gyermek ujjaihoz betűket rendelünk. Válasszunk két, egymástól eltérő betűket tartalmazó ötbetűs szót. Az egyik szó betűit sorrendben a bal kezének ujjaihoz rendeli a gyermek, a másik szó betűit pedig a jobb kezének ujjaihoz. Például legyen az első két ötbetűs szó a *BÁTOR* és a *SZÍNES!* A *BÁTOR* szó legyen a gyermek bal kezén, ebben az esetben a bal kéz ujjai az alábbi betűket fogják jelölni:

bal kéz hüvelykujj = B,  
bal kéz mutatóujj = Á,  
bal kéz középső ujj = T,  
bal kéz gyűrűsujj = O,  
bal kéz kisujj = R.

A szó megjegyzését az alliteráció is segíti ebben az esetben, azaz hogy a bal kézen van a 'b' kezdetű szó. Ugyanígy a jobb kéz ujjaihoz rendeljük hozzá a SZÍNES szó betűit is! Az első betű mindig a hüvelykujjhoz kapcsolódjon, tehát a jobb kéz hüvelykujj az 'sz' betűt jelölje! A játékosoknak meg kell jegyezni, melyik ujjukhoz milyen betű társul.

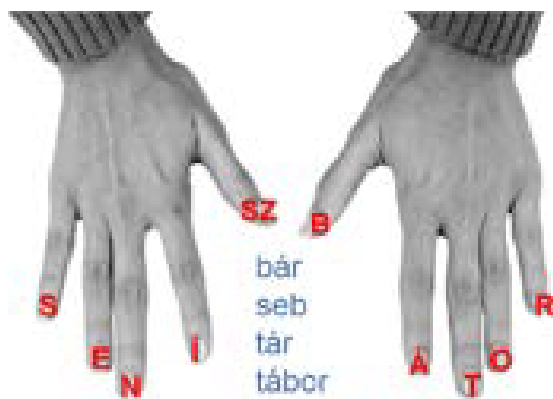


3. ábra A szavak betűinek az ujjainkra „helyezése”

**A játék leírása:** A játékosok párokat alkotnak, és szembefordulnak egymással. A feladat, hogy az egyik játékos a két szó tíz betűjével alkosson egy minél hosszabb, de minimum hárombetűs értelmes szót, és ujjérítéssel adja át azt a párjának, aki hangosan kimondja a szót. Például az egyik játékos megfogja a párja bal hüvelykujját ('b'), majd a bal gyűrűset ('o') és végül a bal kisujját ('r'), amit a másik, akinek az ujjait érintették, „összeolvas”, és megkapja a 'bor' értelmes szót. A szavak kirakására összesen 3 percük van. Egy másik páros a játék során ellenőrként figyeli őket, és papírra veti a hangosan kimondott megoldásaikat. A játék során a pár mindkét tagja találhat ki és érintéssel átadhat így szavakat. Az érintéses átadásban az következik, akinek ötlete van, de szóban nem mondhatják ki a célszót. Az eredeti, ujjakra rakott szavak (pl. bátor és színes) nem számítanak szavaknak már a játék során. Minden szó a betűszámának megfelelő pontot ér. Ha letelt a 3 perc, akkor a játékosok ellenőrökké válnak, az ellenőrök pedig játékosokká. Új szópárt kapnak, például: RÉTES és LÁBAS. A játék a leírtaknak megfelelően folytatódik.

**Megjegyzés:** A fiatalabb játékosokat segíthetjük azzal, hogy kivetítjük nekik a szavakat és az ujjakon jelölt betűket. A szóátadás megtanításához is kivetíthetjük nekik a betűvel ábrázolt kéz képe mellett a célszavakat is. Ebben az esetben a párok egyik tagja háttal áll a kivetítőnek, miközben a másik játékos (aki szemben áll vele), az ott olvasott szavak betűinek megfelelő ujjait fogja meg sorrendben. Ha sikerült, és a játékot mindenki érti, cserélnek.





4. ábra A kezek és szavak ábrázolása a szóátadás megtanításához

**Játékváltozat:** A játék nehezíthető, hogy az érintett játékos először becsukja a szemét, és csupán az érintés alapján érzékeli, hogy mely ujjait fogja a fogó. A továbbiakban keresztezheti karjait elöl és a háta mögött is.

A játék tétjét emelhetjük azzal is, hogy a hosszabb szavak több pontot érnek a játékosoknak.

#### 12.4.4. Szógyűjtő játékok: szinonimák, antonimák, alá-fölérendelt szavak játécai

##### 12.4.4.1. Bulibelépő

**Ajánlott életkor:** 8+

**A játékosok száma:** 2+

**A játék célja:** Ki kell találni az elhangzott szavakhoz kapcsolódó szabályt, hogy mi alapján kerülnek az adott szavak egy csoportba.

**A játék leírása:** A játékmester óriási bulit rendez, de csak az mehet be, aki olyan ajándékot nevez meg, ami megfelelő az aznapi partira. A játékvezető először ad néhány példát, ami aznap bevihető: „Ma hozhatsz túrót (hosszan ejtsük a hosszú hangzókat), de mazsolát nem, hozhatsz szőlőt, de almát nem, hozhatsz hálót, de pecabotot nem.” A játékosok kérdezgetnek, amire a játékvezető csak olyan választ adhat, hogy bemehet-e az adott játékos a buliba, megfelelő-e az ajándéka, vagy sem.

*Például:*

*Bemehetek a buliba? Hoztam magammal tortát.*

*Nem, nem jöhetsz, pedig nagyon szeretem a tortát.*

*Én hoztam magammal fésűt. Jöhetek?*

*Jöhetsz!*

Itt csak azok léphettek be a buliba, akik olyan ajándékot hoztak, amelyik szóban szerepelt két hosszú magánhangzó. Kiejtéssel segítsük a szabály kitalálását!

Csak akkor árulhatja el a játékvezető az adott szabályt, ha még nem mindenki tudja, és a többség vagy már mindenki bent van a buliban.

**Játékváltozat:** Számos variációban játszható: lehet hosszú mássalhangzókat tartalmazó szavakkal, lehet csak adott szófajokkal, lehet ugyanazon fogalom rokon értelmű és ellentétes szavaival játszani. De lehet matematikához vagy más tárgyhoz is kötni: például csak olyan háromjegyű számokat lehet mondani, ami hárommal osztható, de akkor az oszthatósági szabályok körében érdemes mozogni, ha órába illesztve akarunk gyakoroltatni.

Játékváltozat lehet az is kevesebb játékos esetén, hogy van két dobókocka, amivel dob a kezdő játékos, utána a többiek sorban. Csak az próbálkozhat megoldással, aki két egyforma számot dob két dobókockával.

**Megjegyzés:** A szabály kitalálása önmagában nehéz, ezért vagy legyen adekvát a feladat például az éppen tanult témakörhöz illeszkedően, vagy segítsük a megoldást! Ha „nem engedjük be a játékost a buliba”, akkor is próbáljuk valami kedvességgel jutalmazni a próbálkozását. Könnyítésként a játékvezető a játék kezdete előtt felsorolhat néhány olyan ajándékot, amit nagyon szeretne, azaz a szabálynak megfelelő szót. Könnyítés lehet az is, ha az elfogadott ajándékokat a táblára fel is írjuk. Továbbá segítség az is, ha eláruljuk, hogy a szabályt a szavak formáiban vagy jelentésükben kell keresni.

#### 12.4.4.2. Szótesóverseny

**Ajánlott életkor:** 10+

**A játékosok száma:** 1+

**A játékhoz szükséges eszközök:** szólisták, íróeszköz, esetleg időmérő eszköz

**A játék célja:** minél hosszabb szinonimák találása

**A játék leírása:** Felírunk öt szót annyi papírra, ahányan vannak a résztvevők, illetve a csapatok. 4–6 résztvevőnél még lehet egyénileg játszani, több játékos esetén alkossunk csapatokat! A játék lényege, hogy a játékosok írjanak egy-egy szinonimát a megadott szavak mellé úgy, hogy a szinonima minél hosszabb legyen, mert a pontokat a szinonimákban lévő betűk számai alapján adjuk. A kétjegyű betű egy pontnak számít.

Példa (valós, lejátszott játék alapján):

Megadott szó	1. játékos által beírt szavak (10 éves)	2. játékos által beírt szavak (15 éves)	3. játékos által beírt szavak (47 éves)
eszik	fölfal	táplálkozik	falatozik
beszél	dumál	pofázik	szószátyárkodik
férfi	bácsi	pasi	hímnemű
buta	ostoba	ostoba	eszement
okos	zseni	eszes	intelligens
<b>összpontszám:</b>	25	32	46

5. táblázat Példa a Szótesóverseny játékra

**Megjegyzés:** Az életkori változatosság inkább szerencsés, mint kerülendő, hiszen így sokkal változatosabb lesz a szóanyag, és bővíthet a szókincs. Kevesebb szóval is játszható, és minden tananyaghoz, foglalkozáshoz beépíthető az elsajátítandó szókincs szerint. A verseny izgalmasabb, ha időhöz kötjük. Ha túl nagy a különbség, a nagyobbaknak egy perc, a kisebbeknek másfél, két perc is adható. És a pontozás is kaphat életkori szorzókat, idősebbek pontját 0,7-tel megszorozzuk például az esélykiegyenlítés végett.

### **Játékváltozat:**

1. Lehet a játékot úgy is játszani, hogy minél rövidebb szót találjanak.
2. Olyan szinonimát kell találni a játékosoknak, amelyek megadott számú betűvel vannak. Ilyenkor a játékszervezés előtt ellenőrizni kell, hogy van-e az adott szavaknak olyan szinonimája, ami annyi betűből áll, amennyit megadtunk. Az nyeri a játékot, aki leghamarabb megtalálja azokat a szavakat, amelyekre gondoltunk, vagy egyéb jó megoldást ad.

Megadott szó	Megoldáspéldák (betűszám: 6)
bátor	hősies
pufók	molett
egyenes	direkt
szószátyár	locsogó/fecsegő
kócos	borzas

*6. táblázat Példa a Szótesóverseny játékváltozatára*

3. A játékot úgy is lehet játszani, hogy minden elvárt szinonimának egyedi számot adunk.

Megadott szó (elvárt szinonima-betűszám)	Megoldás
könnyelmű (9)	felelőtlen
felszabadult (6)	oldott
nagyon sovány (4)	gebe
megbízható (9)	becsületes
akasztófáraló (8)	gazember

*7. táblázat Példa a Szótesóverseny egyedi betűszámú változatához*

### 12.4.4.3. Futááás!

**Ajánlott életkor:** 8+

**Játékosok ajánlott száma:** 10+

**A játékhoz szükséges eszközök:** csapatonként 1 db játékosjelölő, pl. kendő vagy jelölőmez

**A játék célja:** A játékot az a csapat nyeri, amelyik gyorsabban ér körbe.

**A játék leírása:** A játékosok két, egyenlő számú csapatra osztódnak, oszlopban sorakozva a játékvezetővel szemben állnak. Az első két játékos felveszi a jelölőt. A játék akkor ér véget, ha az egyik megjelölt játékos újra az oszlop elején áll. A játékvezető mond egy szót a két csapat első játékosainak, csak ők válaszolhatnak. Annak a csapatnak a játékosa futhat a sor végére, aki előbb ad helyes választ, az elhangzott szó ellentétét (esetenként több helyes válasz is előfordulhat).<sup>143</sup>

### 12.4.4.4. Szinonimakaboom<sup>144</sup>

**Ajánlott életkor:** 8+

**A játékosok száma:** 2–4 fő

**A játékhoz szükséges eszközök:** jégkrémes pálcikák, filctoll, egy nem átlátszó pohár

**A játék célja:** minél gyorsabban, minél több szinonimát találni egy szóra

**A játék leírása:** Jégkrémes pálcikákra felírunk szavakat, amelyeknek biztosan van szinonimája, nem baj az sem, ha olyanok kerülnek bele, amelyeknek csak egy van, mert ez gyors döntésre serkenti a játékost. A legjobb, ha olyan szavakkal is gyakorolunk, amelyeket nemrég ismertek meg. A pálcikák közé elhelyezünk néhány olyat is, amire az van írva, hogy kaboom. A pálcikákat beletesszük egy pohárba, hogy az írás ne látszódjék. A játékosok húznak pálcikát, és az azon olvasható szóra kell annyi szinonimát mondani, amennyit tud. Ha már nem tud többet, húz egy újat. Az nyer, aki 20 szinonimát tud mondani egy körben. Ha kaboomos pálcikát húz, vissza kell dobnia az összes addig húzott pálcikát, vagy félretenni, hogy azok már nem játszhatnak, és lenullázódik az addig összegyűjtött pontja. Ezután a következő játékos próbálkozik. Aki hamarabb eléri a 20 pontot, az nyer. Ha a játékosnak már sok pontja van, és nem mer húzni, mert fél, hogy kaboomos pálcát húz, a pontjai megmaradnak, és az utána lévő játékos következik, de ilyenkor kockáztatja, hogy az ellenfele nyer.

<sup>143</sup> Ellentétes jelentésű szavak szótárában rengeteg példát találunk: TEMESI Viola: *Ellentétes jelentésű szavak adatbázisa*. Budapest : Tinta Könyvkiadó. (Tinta nyelvészeti eBook könyvtár) [https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4\\_2\\_5-09\\_Ellentetes\\_jelentesu\\_szavak\\_adatbazisa/adatok.html](https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Ellentetes_jelentesu_szavak_adatbazisa/adatok.html) [2017.12.01.]

<sup>144</sup> A játék ötletadó forrása: <https://www.youtube.com/watch?v=uZDNsondlW0> [2017.12.01.]



5. ábra A Szinonimakaboom játék

**Megjegyzés:** A kaboomos játékot olvasásfejlesztésre is használják, szóforma-felismerése, de számos variáció elképzelhető vele.

**Játékváltozat:**

1. Ezt a játékot párokban is lehet játszani. Kihúz a pár egyik tagja egy pálcikát, és mond rá szinonimát, utána a párja próbál mondani úgy, hogy nem látja, mi van a pálcán, ha jó a szinonima arra, ami a pálcán van, azt is beleszámolják a pontba, ha nem jó, megy tovább pont nélkül a játék, mert most a pálcahúzó mond egy újabb szinonimát. Így folytatódik a játék, amíg a pálcát nem látó játékos ki nem mondja, mi van a pálcán szerinte. Ha már egyből kimondta, nem mondhatnak utána több szinonimát arra a szóra, új pálcát húznak. Taktikázni kell, hogy mi lehet a pálcán, hogy azt ne mondja ki túl hamar a játékos. Addig ez a pár mond, amíg nem húznak kaboomot. Ha kaboomos pálcát húznak, másik pár következik. Addig megy a kör, amíg az egyik pár nem ér el 20 pontig. Ha van már sok pontjuk, de nem akarnak pálcát húzni, megtartják a pálcáikat és a pontjaikat, és megvárják, míg ők következnek újra. Új pálcika húzásánál a másik jön, tehát felváltva fog a pár új pálcikát húzni.
2. A játékot párban is lehet játszani: pálcát húz az egyik, elolvassa, nem mondja ki, hanem definíciót mond rá, ha sikerül a párjának kitalálni, mi van a pálcán, új szót húznak. Egymás után ötször lehet új szót húzni, utána a másik pár jön. Ha kaboomos pálcát húztak, az abban a körben szerzett pontjuk lenullázódik.

#### 12.4.4.5. Kanalak (Spoons)<sup>145</sup>

**Ajánlott életkor:** 6+

**A játékosok száma:** 3–6 fő

**A játékhoz szükséges eszközök:** 1 pakli kártya, a játékosok számánál eggyel kevesebb kanál

**A játék célja:** Megszerezni egy kanalat, és így bent maradni a játékban.

**A játék leírása:** Az asztal közepére kihelyezzük a megfelelő számú kanalat. Az osztó mindenkinek oszt négy lapot. Utána leteszi a paklit, és egyesével elkezd tovább húzni. Szócsaládokat kell gyűjteni, amelyek két szinonimát és két antonimát tartalmaznak. Az osztó megnézi, hogy a húzott lap beleillik-e abba a szócsaládba, amelyiknek az egyik tagja esetleg már a kezében van. Ha igen, akkor megtartja, és egy lapot a kezéből továbbad a mellette ülőnek, aki ugyanígy jár el. Mindig csak négy lap lehet egy ember kezében. Addig kell folytatni a húzást és a továbbítást, amíg valakinél össze nem gyűlik a szócsalád mind a négy szava. Akinek kigyűlt, az gyorsan felkap egy kanalat az asztalról. A többiek, mikor meglátják, hogy valaki a kanál után nyúl, mivel kigyűlt a négy lapja, szintén megpróbálnak elvenni egy kanalat, függetlenül attól, hogy nekik kigyűlt-e a négy összetartozó lap. Akinek nem marad kanál, az kiesik. Mivel a játékosok számánál mindig eggyel kevesebb a kanalak száma, minden körben kiesik egy játékos, és vele együtt egy kanalat is félre kell tenni.

A játék lényege az osztott figyelem megtartása, azaz a négy lap összegyűjtése mellett nagyon fontos a többiek szemmel tartása is.

**Játékváltozat:** A kanalakat nemcsak az asztalon lehet elhelyezni, hanem bárhol a szobában. Nemcsak kanállal lehet játszani, hanem kislabdával, zoknigombóccal stb.

**Ajánlott szócsaládok kártyakészítéshez:**

1. halk, csendes, hangos, zajos
2. forró, meleg, hideg, hűvös
3. egyenes, sima, göndör, hullámos
4. éjjel, éjszaka, nappal, napközben
5. nagy, magas, alacsony, kicsi
6. sovány, karcsú, testes, molett
7. nevet, kacag, sír, pityereg
8. szomorú, bánatos, vidám, jókedvű
9. étel, ennivaló, innivaló, ital
10. öreg, idős, fiatal, ifjú
11. vesz, vásárol, elad, elárúsít
12. köszönt, üdvözöl, elbúcsúzik, elköszön

<sup>145</sup> A játék eredeti forrása: <https://www.youtube.com/watch?v=zyrxFg8emtg> [2017.12.01.]

13. itt, közel, ott, távol
14. fent, fölül, lent, alul
15. kint, kívül, bent, belül
16. elöl, előtte, hátul, mögötte
17. nyitva, tárva, csukva, zárva (szem, ajtó)
18. szép, gyönyörű, ronda, csúnya
19. udvarias, illedelmes, udvariatlan, pimasz/szemtelen
20. nehéz/komplikált/összetett, bonyolult, könnyű, egyszerű
21. doktor, orvos, beteg, páciens
22. hozzálát, nekifog, abbahagy, befejez
23. kunyhó, viskó, palota, kastély
24. nyer, győz, veszít, alulmarad
25. felhős, borult, napos, derült
26. tompa, életlen, éles, szúrós/hegyes (ceruza, kés)
27. nedves, vizes, száraz, szikkadt
28. fürge, gyors, lomha, lassú
29. ébren van, fent van, alszik, szundít
30. rendet rak, elpakol, rendetlenséget csinál, felfordulást csinál/kupit csinál
31. hatalmas, óriás, pici, apró
32. eszes, okos, buta, tökfilkó
33. széles, vastag, keskeny, vékony
34. elkap/megfog, elejt/elereszt, dob, hajít
35. bő, tág/laza, szűk, szoros
36. tönkretesz, elront, megjavít, megszerel
37. bátor, merész, félénk, bátortalan
38. engedelmes, szófogadó, engedetlen, szófogadatlan
39. gyenge, enyhe, erős, csípős
40. eltép, szétszakít, megragaszt, összeilleszt
41. sok, számos, kevés, néhány
42. szeret, imád, utál, gyűlöl
43. kezdés, eleje, befejezés, vége
44. alja, fenéke, teteje, fedele
45. csepereg, csöpög, ömlik, zúdul/szakad
46. beköt, becsomóz, kiköt, kiold
47. egész, teljes, rész, szelet
48. alkony, napnyugta, hajnal, napkelte
49. beszív, belélegez, kifúj, kilélegez

50. beteg, sérült, egészséges, ép
51. nehéz, súlyos, könnyű, légiés/súlytalan
52. kedves, szimpatikus, undok, goromba/barátságtalan
53. helyes, hibátlan, hibás, helytelen
54. dühös, ideges, nyugodt, békés
55. gazdag, jómódú, szegény, koldus/nincstelen
56. csökken, fogy, gyarapodik/emelkedik, szaporodik/növekedik
57. tol, taszít/nyom, húz, von
58. bekapcsol, beindít, kikapcsol, leállít
59. messzi, távoli közeli, szomszédos
60. becsomagol, bepakol, kicsomagol, kipakol,
61. egyforma, ugyanolyan, különböző, másmilyen/eltérő
62. drága, értékes, olcsó, értéktelen
63. szorgos, dolgos, lusta, semmittevő
64. jóságos, jólelkű, gonosz, rosszindulatú
65. káros, egészségtelen, egészséges, gyógyhatású/jótékony hatású
66. kemény, merev, puha, lágy
67. régi, ódivatú/ócska, új, modern
68. elindul, útra kel, megérkezik, megjön
69. felhúz, felvon, leenged, leereszt
70. díszes, cifra, dísztelen, egyszerű
71. csinos, elegáns, toprongyos, slampos
72. üres, kongó, teli, zsúfolt

#### 12.4.4.6. Cowboyjáték

**Ajánlott életkor:** 7+

**Játékosok ajánlott száma:** 10+

**A játék célja:** Minél hamarabb jó választ adni és a lehető legtávolabbi játékban maradni.

**A játék leírása:** A játékosok körben állnak, a játékvezető a kör közepén áll. Rámutat („rálő”) egy játékosra, és ezzel egy időben feltesz egy kérdést, vagy mond egy főfogalmat (pl. bútor, de nem szék, nem asztal), a játékosnak, akire rálőtt, azonnal le kell guggolnia. A leguggolt játékos szomszédai fognak egymással párbajozni úgy, hogy mielőbb helyes választ kell adniuk a játékvezető által adott kérdésre/meghatározásra/fogalomra (pl. komód). Aki lassabb, leül, az adott körben innentől megfigyelővé válik.<sup>146</sup>

<sup>146</sup> A játék megnézhető itt:

<https://www.facebook.com/TETTPedagogia/videos/717184931825766/> [2017.12.01.]



## Szólistapélda a játékhoz

### Szemantikai alapú szókereséshez:

- Meleget ad, de nem nap.
- A kér ellentéte.
- Tüskés, de nem kaktusz, nem sün.
- A hív ellentéte.
- Mondd másképp: kileheli a lelkét.
- Keskeny, de nem szalag.
- Emelkedik ellentéte.
- Mondd másképp: nagyot lódít.
- Szagolható, de nem virág.
- Elkér ellentéte.
- Mondd másképp: pénzt takarít meg.
- Lakásban van, de nem bútor.
- Az emlékszik ellentéte.
- Mondd másképp: lóvá tesz.
- Ízlelhető, de nem fagyi.
- Éles ellentéte.
- Mondd másképp: szemet huny felette.
- Bútor, de nem szekrény.
- Indul ellentéte.
- Fejezd be: gyáva, mint a ...
- Orvosi eszköz, de nem fém.
- Mondd másképp: kígyót, békát kiált rá.
- Mondd másképp: megüti a bokáját.
- Száraz ellentéte, de nem vizes.
- Fejezd be: bátor, mint a ...
- Katona más szóval.
- Mondd másképp: tyúkokkal kel.
- A szemtelen ellentéte.
- Mondd másképp: borsot tör az orra alá.
- Gömbölyű ellentéte.
- Fejezd be: iszik, mint a ...
- Érdes ellentéte.
- Vág, de nem eszköz.
- Engedékeny ellentéte.
- Hízik ellentéte.
- Eldug ellentéte.

- Szilárd ellentéte.
- Száguld ellentéte.
- Dicsér ellentéte.

#### Fonológiai alapú szókereséshez:

- Szó, első szótagja: mo-.
- Hamar szótagjai felcserélve.
- Szó, első szótagja: al-.
- Mondj rá rímet: asztalos.
- Fejezd be a szót: ba-.
- Melléknév, első szótagja: pi-.
- Cseréld ki a középső hangot: sál.
- Ige, első szótagja: go-.
- Maró szótagjai felcserélve.
- Ige, első szótagja: ri-.
- Mondj rá rímet: sebes.
- Mondj szót, ami két msh-val kezdődik.
- Mondj rá rímet: gyönyörű.
- Főnév, úgy kezdődik, hogy fa-.
- Mondj rá rímet: korán.
- Mondj rá rímet: elkészít.
- Cseréld ki a középső hangot: köt.
- Mondj szót 3 msh-val és egy 1 mgh-val.
- Tető, úgy kezdődik, hogy: ku-.
- Ige, ami l-re végződik.

### **12.4.5. Asszociációs játékok**

#### **12.4.5.1. Szóbridzs**

**Ajánlott életkor:** 8+

**A játékosok száma:** Min. 4 fő, páros számú játékos. 10 főnél több résztvevővel lassúvá válhat a játék.

**A játék célja:** szókitalálás

**A játék leírása:** A játékban párok játszanak. A párok egyik feléből csoportot alkotunk, akik közösen megbeszélnek egy titkos szót, amelyet majd a párok másik felének kell kitalálnia. A párok egymással szemben ülnek le, két sort alkotva – a titkos szót kitaláló csoport és a megfejtők egymással szemben. A titkos szót ismerő csoport tagjai egymás után mondanak szavakat (egyszerre mindig csak a soron következő, egyet), amiből a párjuknak ki kell találnia a titkos szót. Kétféle módon le-

het utalni a titkos szóra: 1) jelentés és 2) hangalak alapján. Ha a hangalakra játszik a játékos, akkor nem mondhat olyan szót, amelyben szerepel ugyanaz a szótag, mint a titkos szóban. A játékos nem mondhatja meg (vagy döntés kérdése), hogy a jelentés vagy a hangalak alapján választotta a kimondott szót.

Az a pár nyer, akinek a szót nem ismerő tagja elsőként rájön, hogy mi volt a szó.

Például a titkos szó a *garaboly*. A rá utaló szó például: kosár (jelentés) és valahogy/maraton/andalog (hangalak).

**Játékváltozat:** Négyen játszanak együtt, 2 pár. A pár egyik tagja kitalál egy szót, és belesúgja az ellenfél egyik játékosának a fülébe. A szókitaláló mond egy utalást a párjának. Ha abból egyből kitalálja, mi volt a szó, két pontot kap a csapat. Ha nem találja ki, az ellenfél játékosra következik, aki tudja a szót, ő segít egy másik utalással a társának. Ha kitalálja a társ, egy pontot kap az ellenfél. Ha még mindig nem találja ki a feladott szót, akkor újra a feladvány kitalálója utal egy újabb szóval a társának. Addig találnak ki segítő szavakat, amíg valaki ki nem találja a megoldást.

**Megjegyzés:** Nem szabad összetett szavakat, tulajdonneveket, idegen szavakat feladványként megadni, illetve utalásként segíteni ilyenekkel.

#### 12.4.5.2. **Bogozd ki!**<sup>147</sup>

**Ajánlott életkor:** 14+

**A játékosok száma:** 5+

**A játék célja:** hogy a játékosok találják ki a szabályt

**A játék leírása:** A játékosok körben ülnek. A játékvezető is a körben ül, megadja az első két-három szekvenciát a szabálynak megfelelően. Az első szabály például, hogy egy egyjelentésűt követ egy többjelentésű, majd megint egy egyjelentésű szó, utána egy többjelentésű. Erre mond a vezető két szekvenciát, azaz például: toll-tartó, zebra, füzet, körte. A soron következő játékos egy szót mond. Ha a szó nem illik a sorba, a játékvezető jelzi, hogy az adott szó sajnos a szabályos szólánc szabálya szerint nem fogadható el. Az a játékos, aki rájött a megoldásra, szintén helyes megoldásokkal segítheti társait. Aztán következhet például egy egyjelentésű, egy azonos alakú és egy többjelentésű szó szólánca (pl. asztalterítő, verem, toll...). Lehet akár a szép melléknév szinonimáiból, valamint a fut ige ellentétes jelentésű szavából is képezni szóláncot (pl. szép, fut, gyönyörű, andalog, csodálatos, lép...).

**Megjegyzés:** A játék a hangalak és jelentés kapcsolatának gyakorlására alkalmas.

---

<sup>147</sup> A játék eredeti forrása: [https://www.tkki.hu/static/interaktiv\\_tananyag/DigitalisTananyagok/kincsemAszokincsemTanar.html](https://www.tkki.hu/static/interaktiv_tananyag/DigitalisTananyagok/kincsemAszokincsemTanar.html) [2017.12.01.]

### 12.4.5.3. Fedőnevek (Czech Games Edition)

**A játék fejlesztője:** Vlaada Chvátil

**Életkor:** 8+

**A játékosok száma:** 2–8 fő

**Játékidő:** kb. 15 perc

**A játék célja:** A két kémcsapatnak (piros és kék) meg kell találnia a saját társait, akik szavak mögé rejtőztek.

**A játékhoz szükséges eszközök:** egy játékhoz kell minimum 25 szókártya, 8 piros és 8 kék ügynök, 7 ártatlan járókelő, 1 kettős ügynök, 1 bérgyilkos és egy megoldókulcs

**A játék leírása:** Van két csapat, a piros és a kék. A csapatokkal szemben ül a csapathoz tartozó kémfőnök. Köztük van az 5x5-ös kiterített szókártya, amely mögé rejtőztek a csapattársak, tehát 8-8 piros, illetve kék ügynök, 1 kettős ügynök (ő mindig a kezdő csapathoz tartozik), és hét ártatlan járókelő. A kémfőnökök tudják, hol rejtőznek a csapattársak, mert a megoldókulcs megmutatja őket. A két kémfőnök látja a megoldókulcsot. Ez tulajdonképpen az 5x5-ös szótábla, vagyis egy térkép, ami felfedi, hogy melyik kártya alatt lapulnak a kém-társak. A kémfőnökök azonban nem árulhatják el az embereiknek, hol bujkálnak az ügynökeik, csak utalhatnak rájuk egy szóval. A kémfőnököknek úgy kell rávezetni a kémcsapatokat a társaik megtalálására, hogy a társaikat fedő kártyákra utalnak egy asszociációval. Az az ügyesebb kémfőnök és csapat, amelyik egy asszociációval tud utalni több társukra is.<sup>148</sup>



6. ábra A Fedőnevek társasjáték

<sup>148</sup> Itt található egy videós magyarázat: <https://www.youtube.com/watch?v=9ibtUlvcyiY&t=2s> [2017.12.01.]

További információ: Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/178900/codenames> [2017.12.01.]

## Megjegyzés:

1. Gyermek és felnőttek számára külön-külön is igen izgalmas játék. Azon társasjátékok közé tartozik, amelyek úgy is szórakoztatóak minden résztvevő számára, ha felnőttek és gyerekek együtt játszanak.

2. A társas átalakítható nagyobb csapat (maximum 12-14 fő) számára is csapatjátékká. Kettéosztjuk a résztvevőket. Vagy viszünk szavakat nekik, vagy ha először játszunk velük, megkérjük a csapattagokat, hogy mondjanak szavakat (még nem áruljuk el, mi lesz a játék). Az első játékos azt mondja például, hogy 'papír'. Megkérjük a másik játékos, mondjon egy olyan szót, ami távol esik jelentésében ettől a szótól, és azt mondja például, hogy 'kalapál', a harmadiknak is ugyanez a feladata, aki azt mondja, 'hószínű'. És így tovább. Érdekes szófajlag is megkötni, hogy az első főnevet, a második igét, a harmadik melléknevet, a negyedik újra főnevet stb. mondhat. Így nehezíthetjük, és a szófajokat is gyakorolhatjuk. Ha minden csapattag mondott egy szót, akkor megkérjük őket, hogy nézzék át a szólistát, és találjanak egy olyan szót, ami lehetőleg minél több szót összeköt, de csakis azokat, és a listán más szavakra nem utal. Ha leírták a szót, és mellé, hogy mely szavakra gondolt, akkor eláruljuk a játékot. A csapattagok egymásnak mondanak asszociációkat, és egy számot, hogy az hány szót fed le, a társaknak pedig ki kell találni, társuk melyik szóra gondolt. A csapatok felváltva mondják a szavaikat, mindig más. A pontozás viszont úgy alakul, hogy ha minden szót eltalálnak – ebben meg kell egyezniük a csapatársaknak, akkor megkapják azt a pontértéket, ahány szót lefedett az asszociáció, viszont, ha akárcsak egyet is tévednek, nem kapnak pontot, azt a lehetőséget elveszítették. Megadhatjuk az időt, hogy a csapatok mennyi ideig egyezkedhetnek, hogy ne nyúljon túl hosszúra. A szabályban ki kell kötni, hogy maximum mennyi szóra lehet utalni, mert vannak olyan leleményesek, akik azt mondják: ember mind, vagyis hogy egy szóval lefedik néha az egész mezőt.

Lehet ezzel a szómezővel is próbálkozni!

színész	selymes	göröngy	jégtörő
légies	vadászik	áramlik	ékköves
virágzik	sál	futó	marha

8. táblázat Példa a Fedőnevek egyszerűsített, csapatjáték-változatára

Ha például valaki azt mondja: „víz 5”, akkor melyik szavakra gondolhatott a fenti táblázatból? Ezt kell kitalálni a csapatnak pl. selymes, jégtörő, áramlik, futó, virágzik.

A Fedőnevek fiatalabbaknak való, képes játékváltozatának is nevezhető a *Guess What! (Blue Orange)* társasjáték. A kezdő játékos választ egy-egy képet minden oszlopból, majd ezek koordinátáját beállítja saját jelölőtábláján. A többi játékos-

nak úgy utal a kiválasztott képekre, hogy mond egy szót, ami mindhárom képhez kapcsolódik. A többi játékos közül az kap pontot, aki pontosan azt a három képet jelöli meg, mint amit az asszociációt adó játékos jelölt saját tábláján.



7. ábra A Guess What! társasjáték

#### 12.4.5.4. Mennyi minden – Viele dinge (Adlung Spiele Kiadó)<sup>149</sup>

**A játék fejlesztői:** Bernhard Naegele és Karsten Adlung

**A játék által ajánlott életkor:** 3+/8+

**A játékosok száma:** 2–8 fő

**A játék eszközei:** 60 db témakártya, 6 db színekártya

**A játék célja:** A játékot az nyeri, aki a legtöbb szót mondja a témakártyákhoz kapcsolódóan.

**A játék leírása:** A kártyák egyik oldalán egy kép van, a másik oldalán egy betű, a német ábécé betűivel, de ettől még magyarul is jól játszható. Kiterítjük az összes lapot képpel felfelé, majd az egyik kártyát felfordítjuk, így a betű kerül felfelé, mondjuk az 'm'. Ekkor a játékosok elkezdik kiszedegetni gyorsan azokat a képeket, amelyekről eszükbe jut egy olyan szó, amiben benne van az 'm' hang. Lehet a képen lévő dolog, vagy a képpel kapcsolatos asszociáció, tehát nem kell, hogy konkrétan szerepeljen a kártyán. A játéknak akkor van vége, ha már senki nem tud több lapot kiszedni, vagy elfogytak a lapok. A gyűjtés során nem kell kimondani a szavakat, viszont, amikor megszámloljuk a kártyát, csak azt fogadjuk el, aminél kimondja azt az 'm'-mel kezdődő szót, ami miatt kiemelte a kártyát. Akinek a legtöbb lapja összegyűlik, az nyer.

<sup>149</sup> A játék eredeti forrása: A társasjáték játékszabálya. További információk: *Board Game Geek*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/8589/viele-dinge> [2017.12.01.]

A szabály tartalmaz olyan játékváltozatot, amit óvodások is tudnak játszani. Az eredeti játék 3 db különböző szabályt is leír.

### **Játékváltozatok:**

1. A játékot lehet adott időre is játszani, tehát pl. 2 percig lehet a kártyákat gyűjteni. Lehet kártyaszámra játszani: addig játszunk, amíg valaki össze nem gyűjt hat kártyát.
2. Szűkíthetjük a keresést az alapján, hogy meghatározzuk, a szón belül hol állhat az adott betű: csak az elején, a végén vagy benne, esetleg ezek kombinációját tekintve pl. csak az elején vagy a végén.
3. Kereshetünk a képekkel kapcsolatban csak főneveket/igéket vagy csak mellékneveket.

**Megjegyzés:** Ez a kártyajáték a mentális szótárban való keresés egyik legkiválóbb eszköze. Mivel asszociációs játék, nagyon jó szókincsfejlesztő, asszociációs, gyors megnevezési képességet, verbális fluenciát is fejlesztő játék.

### **12.4.5.5. Tick... tack... bumm junior (Piatnik)<sup>150</sup>**

**A játék fejlesztői:** Patrick Fix, Jean-Marie Renard

**A játék által ajánlott életkor:** 5+

**Játékosok ajánlott száma:** 2–12 fő

**A játék eszközei:** 55 db kártya, játék bomba (elektronikus időmérő szerkezet)

**A játék célja:** A játékot az nyeri, aki a 13. kör végére a legkevesebb kártyát gyűjtötte.

**A játék leírása:** Előkészítjük a bombát, amiről senki nem tudja, hogy mennyi ideig fog ketyegni, 5, 10, 20, 30 másodpercig vagy esetleg 2 percig. A kártyákat megkeverjük, és hátlappal felfelé az asztalra helyezzük. Elindítjuk a bombát, majd felcsapjuk az első kártyát, és mindenki számára jól látható helyre tesszük. A bombát kézről kézre adogatjuk, akinek éppen a kezében van, mondania kell egy szót, asszociációt, ami a kártyán szereplő képpel kapcsolatba hozható. Ha a kártyán lévő kép strandot mutat, akkor mondhatjuk, hogy napsütés, törölköző, kagyló, bűvárszemüveg, fényképezőgép, naptej, fagyi, jégkrém, homokozólapát, vödör, fürdőruha, papucs, tenger, nyaralás, nyugágy, izzad, leég, úszik, homokos, tajtékzó... Amennyiben az elhangzott szó kapcsolódik a képhez, a bombát tovább lehet adni a soron következő játékosnak. A bomba így körbe-körbe jár mindaddig, amíg az egyik játékos kezében egy robbanásszerű hangot követően a ketyegés le nem áll. Ő veszítette el a kört, és magához veszi a felfordított kártyalapot. A játék a leírtak szerint folytatódik tovább. A játék 13 körből áll, a 13. kártya megszerzésével vége a játéknak. A játékosok összeszámolják a kártyáikat.

<sup>150</sup> A játék eredeti forrása: A társasjáték szabálya. További információk: *Board Game Geek*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/15383/pass-bomb-junior> [2017.12.01.]

Ha a játékos olyan szót mond, ami már elhangzott, vagy a többi játékos szerint nem kapcsolódik a kártyához, akkor új szót kell keresnie. Erre addig van lehetősége, amíg a bomba ketyeg. Ha közben robban a bomba, akkor övé a kártya.

Nagyon fontos szabály, hogy ha valaki helyes szót mondott, akkor a következő játékosnak a bombát azonnal el kell vennie.

**Megjegyzés:** Az első játék előtt próbáljuk ki a gyerekekkel néhány kártya alapján, hogy milyen szavakat lehet mondani egy képről. Magyarázzuk el, mondjunk példákat arra is, hogy nem kell, hogy konkrétan látható legyen a képen az, amit mondunk. Érdeemes megjegyezni azt is, hogy nemcsak dolgokat lehet megnevezni, hanem azt is lehet mondani, hogy az adott képpel kapcsolatban mit csinálhatunk, vagy azok a dolgok milyenek, tehát igéket és mellékneveket is mondjanak!

#### 12.4.5.6. 5 másodperc 3 válasz (Megableu)<sup>151</sup>

**A játék által ajánlott életkor:** 8+

**Játékosok ajánlott száma:** 2–6 fő

**A játék eszközei:** játéktábla, feladványkártyák, passz és csere feliratú kártyák, bábu, időmérő spirál

**A játék célja:** A felolvasott feladványkártyák alapján az időmérő lejárta előtt, azaz 5 mp-en belül kell mondani 3 helyes választ. A játékot az nyeri, aki először juttatja el a bábuját a célba.

**A játék leírása:** A játék tartozékainak előkészítése után minden játékos kap egy bábút, valamint két passz- és két cserekártyát. Az első játékosnak a tőle jobbra ülő játékos olvassa fel az első kártya feladványát, majd azonnal megfordítja, azaz elindítja az időmérőt. Az időmérőben a golyók 5 mp alatt érnek le a spirál aljára, ennyi ideje van a játékosnak a válaszadásra. Csak az első 3 válasz fogadható el, amennyiben azok helyesek. Ha a játékosnak nem sikerül teljesítenie ezt, nem léphet. Ebben az esetben ugyanazt a kérdést kapja meg a soron következő játékos is. Természetesen a már elhangzott válaszokat nem adhatja. Így maximum egyszer mehet körbe a kártya a játékosok között, az eredetileg felolvasó játékos próbálkozhat utoljára. Ha egyik játékosnak sem sikerül jó válaszokat adnia, akkor az első játékos, aki először próbálkozott, ő léphet egyet a bábujával. A játékban kétszer van lehetőség passzolni a passzkártya kijátszásával. Ebben az esetben a kártyát a következő játékos kapja. Ha a soron következő játékosnak sem sikerül helyes választ mondani, akkor a passzoló léphet egyet a bábujával. Ha sikeres volt, akkor a válaszadó léphet. A passzkártya nem megy körbe. A cserekártyát kijátszó játékos lecserélheti a felolvasott kártyát egy újra, de arra már muszáj válaszolnia.

<sup>151</sup> A játék eredeti forrása: A társasjáték szabálya. További információk: *Board Game Geek*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/191909/5-seconds> [2017.12.01.]



**Megjegyzés:** A feladványkártyák kétoldalasak. A sárga oldalukon találhatóak a viszonylag könnyebb, a piros oldalon a nehezebb feladványok. Így különböző életkorú játékosok is játszhatnak együtt.

A játék fő élvezeti faktora a sajátos időmérő szerkezet okozta hang által keltett időnyomás.

## 12.4.6. Kommunikációs játékok

### 12.4.6.1. Csatornacsőd

**Ajánlott életkor:** 6+

**A játékosok száma:** 10+

**A játékhoz szükséges eszközök:** mondatkártyák, 2 db pad (vagy valami stabil zsámoly, amire állhatnak)

**A játék célja:** A mondatkártyán szereplő üzenet minél gyorsabb és pontosabb eljuttatása a csapattagokhoz.

**A játék leírása:** A játék lényege az üzenet továbbítása. Felírunk egy-egy mondatot egy-egy papírra, például:

*A bokály egy egyfülű, karcsú nyakú, díszes cserépedény, amiből bort töltöttek.*

*A szakajtó kisméretű, fületlen, szalmából font kosár, amiben kenyeret kelesztettek.*

(Ennél természetesen sokkal egyszerűbb mondatokkal is kezdhethetjük a játékot – pl. „Nem minden bögrének van füle.” és „Minden oroszlán a macskafélékhez tartozik.”, de a bokályos példából látható, hogy egészen magas szintre is fejleszhető ez a játék.)

A játék célja, hogy ezt az egy mondatot eljuttassák a csapattársaikhoz adott időn belül. Egy-egy csapatból egy-egy játékos elolvassa a mondatot, és megjegyzi. Majd a két csapat kb. 6-10 méterre egymástól megáll egymással szemben. Azok a játékosok, akik elolvasták a mondatokat, az ellenfél mögé állnak egy alacsony padra, hogy kicsit magasabbak legyenek a többiekénél. Majd rajtra mondaniuk kell a mondatot a csapattársaiknak, hogy azok megértsék, és szó szerint el tudják ismételni a mondatokat. Miközben azonban mondják a magukét, az előttük álló ellenfél zavarja őket: hangoskodással, ugrálással, hogy ne lehessen érteni, amit mondanak. Ugyanakkor e csapatnak a saját játékosára is kell figyelnie, hogy megértse a saját csapatának az üzenetét. Amelyik csapat tagja megértette az üzenetet, az leguggol, így jelzi, hogy ismeri az eredeti mondatot. Ekkor a játékvezető leállítja a játékot, és meghallgatja a megoldást. Ha szó szerint megismételte az eredeti üzenetet, pontot kap a csapat, és új kör következik. Ha nem sikerül a pontos mondatot elmondania, a másik fél kap pontot. Ha lejárt az idő, és még egyik csapat sem jelzett megoldást, mindkét csapat lehetőséget kap két tippelésre.

A játékot szabadban vagy nagy helyen, tornateremben, nagy teremben játsszuk, mert nagy zajjal jár.

**Megjegyzés:** A játék kezdetén lehet könnyíteni azzal, hogy ha a megfejtést jelző játékos nem találja el pontosan a mondatot, akkor nem automatikusan jár a másik csapatnak a pont, hanem csak a kísérletező megfejtő esik ki, ezzel létszámhátrányba kerül a csapata.

### **Játékváltozatok:**

1. A játékot nemcsak definíciókkal lehet játszani, hanem például szólásokkal, közmondásokkal is. Összefoglalásként is használhatjuk órán, foglalkozáson: az adott téma tételmondatait adjuk fel feladatnak.
2. Mindegyik csapatból két-két ember olvassa el a csapatnak szánt mondatot, és ketten próbálják eljuttatni. Ez is egy újabb stratégia kigondolására ad lehetőséget, hogy egyszerre kiabálják ugyanazt, vagy mindenki fújja a magáét.



8. ábra A Csatornacsőd játékban a játékosok elhelyezkedése

### **12.4.6.2. Telefonkihallgatás**

**Ajánlott életkor:** 10+

**A játékosok száma:** 6+

**A játékhoz szükséges eszközök:** lehet játék telefonokat használni, de nem szükséges

**A játék célja:** Azt kell kitalálni, mi lehetett a hívó fél eredeti kérdése.

**A játék leírása:** A játék szituációs alapja, hogy mellettünk beszél valaki telefonon, de csak a választ halljuk, amit mond. Azt nem tudjuk, mire mondta. Ebből kell kigondolni, mit kérdeztek a telefonban, vagyis a játék célja, hogy kitaláljuk a feleletből, mi volt a kérdés.

Két csapat van. Kártyákra kérdéseket írunk. Az egyik csapat játékosa húz egy kártyát, és a rajta látható kérdésre válaszol. A kérdést nem olvassa el, csak válaszol rá, és mond egy számot. A szám fogja megmutatni, hogy hány szóból áll a kérdés. A csapattársai feladata, hogy kitalálják az adott válasz alapján, mi volt a pontos

kérdés. Amikor a kártyahúzó válasza elhangzott, onnantól kezdve már nem segíthet az első körben. Ha a társai nem találták ki a pontos kérdést, az ellenfél próbálkozhat, ha sikerül kitalálniuk, ők kapják a pontot. Ha nem sikerül kitalálni, a második körben a válaszoló a csapatának adhat a pontos kérdés megfogalmazásához egy szó segítséget. Ha ismét nem sikerül kitalálniuk, a másik csapat próbálkozik. Így történik a harmadik körben is, ha még mindig nem sikerül kitalálni a csapattársaknak egy újabb segítséggel, az ellenfél a pont próbálkozás nélkül. Majd a másik csapat játékos a húz kérdést és így tovább. Ha elsőre sikerül kitalálni a feleletből a pontos kérdést, új csapattag húz egy kártyát. Maximum háromszor lehet azonos csapatnak húznia kártyát, utána az ellenfél próbálkozhat. A játékban a nehézség, hogy nem lehet kimondani a kérdésben lévő szavakat a feleletadónak, vagyis a hívott félnek. A válasz nem állhat nyolcnál több szóból.

*Pl. Ezt a választ halljuk: A csacsinak kettő lobog a fején. Öt (ez a szám jelenti tehát azt, hány szóból áll a kérdés).*

*A kérdés az volt: Hány füle leng a számárnak a kobakján?*

*További kérdések lehetnek:*

*Minden sárkány hétfejű?*

*Mit kért a kiskakas a török császártól?*

*Mit jelent, hogy visszanyalt a fagyit?*

**Megjegyzés:** A válaszolónak érdemes megtartani egy kérdéshez illő szórendet, hogy könnyebb legyen az eredeti kérdést kitalálni. Ha csak szórend-különbség van, akkor azt a kérdést elfogadjuk.

### 12.4.6.3. Tolmácsgyakorlat

**Ajánlott életkor:** 10+

**A játékosok száma:** 3+

**A játékhoz szükséges eszközök:** a játékváltozatokhoz szükséges lehet toll, papír, szöveg

**A játék célja:** szinkrontolmácsolás anyanyelvről anyanyelvre

**A játék leírása:** Az elhangzott mondatot a másiknak úgy tolmácsoljuk, hogy sem a szavaknak, sem a mondat szerkezetnek nem szabad megismétlődnie, de az üzenetnek át kell mennie. Két beszélő játékos van, a többi a hallgató/zsűri. De a szerepek cserélődnek. Az egyik játékos elkezd beszélni (nem túl gyorsan), a másik játékos tolmácsolja őt a többieknek az előbb leírt szabály szerint. Ha a tolmács vagy a tolmácsolt elfárad, jelez a többieknek. Ekkor helyére új résztvevő ugrik be a hallgatók közül, de nem a kilépő szerepét veszi fel, hanem a másikat, a párja pedig beugrik a másik szerepbe. Tehát, ha a tolmácsolt fárad el a szövegalkotásban, a tolmács a helyére ugrik, vagyis őt fogják tolmácsolni, és az új belépő lesz az új tolmács. Közel egyszerre kell a tolmácsoltnak és a tolmácsnak befejeznie a szöveget,

tehát szinkrontolmácsolás történik. Érdeemes előre megbeszélni, hogy minimum milyen sűrűn van váltás, hogy mindenkire sor kerüljön minden szerepben. A tolmács akkor kap pontot, ha egy percig sikerül folyamatosan helyesen tolmácsolnia. **Megjegyzés:** Mielőtt játszanánk, gyakoroljuk a tolmácsolást együtt: beszéljük meg, hogy mire kell figyelni, mi a nehéz, hogyan lehet áthidalni a nehézségeket. A játék során, ha a tolmács kiejti ugyanazt a szót, mint amit a tolmácsolt játékos mondott, azaz nem sikerül a tolmácsolás, akkor kiesik a körből, és mindenképpen helycsere következik.

### **Játékváltozat:**

1. Jelentősen könnyített változata, ha a játékosok körben ülnek. Az első játékos mond egy mondatot, amit a jobb oldalon ülő társának le kell fordítania az anyanyelvén a fenti szabályok szerint. Ha sikerült, ő mond egy mondatot a következő játékosnak, és a tőle jobbra ülő tolmácsol, és új mondatot mond.
2. Úgy is játszható, hogy két gyerek kiáll. Az egyik át akar adni egy üzenetet az osztálynak, hangosan mondja, miközben a társa szinkrontolmácsolja a többieknek a szabálynak megfelelően.
3. Játékváltozat lehet, hogy tanórai anyagot dolgozunk így fel: felolvass az egyik játékos egy szöveget a tankönyvből vagy egy irodalmi alkotást, verset. A párja szinkrontolmácsolja a többieknek. Ez úgy is játszható, hogy az eredeti szöveget csak a tolmács hallja, a többiek nem. A tolmácsolás után felolvassák az eredeti szöveget, hogy kiderüljön, jól ment-e át az üzenet.
4. Az előző változat közben, ahol csak a tolmács hangja hallatszik, jegyzetelnek a többiek, pont úgy, mintha ők is tolmácsok lennének (más szavak, más szerkezetek), és a végén a jegyzetük értelmét összehasonlítják az eredeti szöveg értelmével.
5. Újabb variációs lehetőség, hogy egy ember kezében van egy szöveg, amit tolmácsolva ad át a többieknek olvasás után, és a többiek abból készítenek jegyzetet, majd a végén összehasonlítják a jegyzetük és az eredeti szöveg értelmét. A játék során kiderül, hogy mely szavak jelentéseit nem ismerik a résztvevők vagy melyben bizonytalanok.
6. A feladat nehezebb változata a versfordítás magyarról magyarra. A versfordítás szabálya, hogy a szótagszám, a vers ritmusa és a rímek kövessék az eredeti verset. A parafrázis az előzőnél jóval kedveltebb változata ennek.<sup>152</sup>

---

<sup>152</sup> Az alábbi oldalon József Attila *Születésnapomra* című versének számos parafrázisával találkozunk, amit tanulók írtak: <http://www.dobo-eger.sulinet.hu/mok/szuletesnapomra.pdf> [2017.12.01.]

#### 12.4.6.4. mIZÉria

**Kiadó:** Briann Game

**A játék fejlesztői:** Baltazisz Brigitta

**A játék által ajánlott életkor:** 7–12 év/12 éves kortól

**Játékosok ajánlott száma:** 3+

**A játék eszközei:** játéktábla, szókétyák, akciókártyák, bábuk, dobókocka, jegyzetlapok

**A játék célja:** Elsőként juttassuk el a bábunkat a célba!

**A játék leírása:** A játék lényege, hogy a játékkártyán olvasott szót maximum három szóval lehet körülírni úgy, hogy a többi játékos kitalálja az eredeti szót. Például a kártyán az van, hogy: 'árokban', ez így magyarázható három szóval például: 'útszéli füves mélyedésben'.

A szabály négyféle játékváltozatot tartalmaz. A tábla kétoldalas, egyik oldalán a SZÓmIZÉria, a másikon a MONDATmIZÉria játszható párban és egyénileg (mindenki mindenki ellen) is. Minden szókétyán 6 db szó olvasható, a kártyák meghatározott sorrendben, ötféle színben jelennek meg. A színek különböző kérdéseket jelölnek (1. Milyen? 2. Ki/Mi? 3. Miben? 4. Mit csinál? 4. Hol?), a hátoldalukon található 6 szó ezekre a kérdésekre adott válasz, tehát ragozott szó. A dobókockával azt döntjük el, hogy a kártyán szereplő hányadik szót kell körülírni. A MONDATmIZÉria játékban mind az 5 pakliból kell húzni lapot, és egy egész mondatot kell kitalálni (pl. láthatatlan/kubikus/pizsamában/trágyáz/zugkocsmában). A végső megoldás, azaz mondat elmondásakor beilleszthetünk névelőket a felolvasott mondatba, hogy grammatikailag helyes legyen. A SZÓmIZÉria játékban az határozza meg, hogy melyik kérdéshez tartozó pakliból kell húznia a játékosnak, hogy milyen feliratú mezőn áll a bábujja. Szintén kockadobás dönti el, hogy a kártyán hányadik szót fogja körülírni. A játékosok egymás után következnek, a húzó és a kitaláló játékos is léphet a bábujával. Passzolás esetén a húzónak egyet vissza kell lépnie.<sup>153</sup>

Példa a játékre:

1	2	3	4	5
Milyen?	Ki/Mi?	Miben?	Mit csinál?	Hol?
Egy maszatos	giliszta	bugyiban	vigyorog	az árokban.
koszos képű	puhatestű állat	női csipkés alsóneműben	idétlenül mosolyog	útszéli füves mélyedésben

9. táblázat Példa a mIZÉria játék feladványaira

<sup>153</sup> A játék eredeti forrása: A társasjáték játékszabálya. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/84114/mizeria> [2017.12.01.]

**Megjegyzés:** A játék időlimit megadásával nehezíthető. A körülírásnak nem kötelező összefüggő mondatnak, szóösszetételnek lennie, lehet csak három szó felsorolása pl. kucsmában = fejfedő, hasonlít, kucsmában.

#### 12.4.6.5. Keresd a közmondást<sup>154</sup>

**Ajánlott életkor:** 9+

**A játékosok ajánlott száma:** 10–15 fő

**A játék leírása:** A játékot 4–6 fős csapatokban játsszuk. A csapat egyik tagja kiemeget, ekkor a társaság választ egy közmondást, majd annak szavait szétosztják a jelenlevők között. A kitaláló játékos visszaérkezéskor kérdéseket tesz fel társainak, s nekik úgy kell válaszolniuk, hogy a rájuk kiosztott szó benne legyen a mondatban. Meghatározhatjuk, hogy hány kérdése lehet a kitalálónak.

**Játékváltozat:** A csapattagok a szétosztott szavakkal előre kitalálnak egy-egy mondatot. Amikor visszaér a kitaláló játékos, akkor a csapattagok a közmondásban is szereplő szórendnek megfelelően elmondják a mondatokat úgy, hogy a közmondásban is szereplő szót ne hangsúlyozzák erősebben. A kitaláló játékos ez alapján próbál meg rájönni, hogy melyik szavak tartoznak az elhangzottak közül a kiválasztott közmondáshoz és melyik lehet az.

#### 12.4.7. Egyéb szókincsfejlesztő játékok

##### 12.4.7.1. Dobble

**Kiadó:** Asmodée

**A játék fejlesztői:** Denis Blanchot, Peyo, Igor Polouchine

**Ajánlott életkor:** 7+

**A játékosok ajánlott száma:** 2–8 fő

**A játék eszközei:** 55 db kártya (a kártyák minden oldalán 8 szimbólum található, a játékban összesen 50 szimbólum jelenik meg)

**A játék célja:** A felfordított kártyalapokon az azonos szimbólum minél gyorsabb megnevezése.

**A játék leírása:** Minden játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét. Ezután a kártyapárt – a választott játéktól függően – vagy egy paklira kell tenni, vagy el kell dobni. A játék célja variációként változik, vagy az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, vagy aki a legkevesebbet.

A játékosok mindegyik variációt egyszerre, egy időben játsszák. Minden kör nyertese az, aki először kimondja a két lapon megtalálható közös szimbólum ne-

---

<sup>154</sup> A játék forrása: KAPOSÍ László: *Játékkönyv*. Budapest : Kerekasztal Színházi Nevelési Központ – Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002.

vét. Ha két játékos egyenlő pontszámmal áll az első helyen a játék végén, párbajt kell vívniuk a végső győzelemért. A dobozban 5 játékszabály leírása található meg: A torony, A kút, Forró krumpli, A mérgezett alma és a Trió.



9. ábra A Dobble játék kártyáiból kettő

### Megjegyzés:

1. Az első játék előtt ajánlatos megismerkedni a lapokkal és a szimbólumokkal. A pakliból 2 kártyát húzunk, kiteszük őket az asztalra képpel felfelé. Azt a szimbólumot kell megkeresni, amelyik mindkét lapon megtalálható. Az azonos szimbólumok formája és a színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amelyik mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a nevét, a két lapot elveszi, majd húz helyettük újabb kettőt. Addig folytassuk így a bevezetést, amíg mindenki tökéletesen meg nem érti az alapszabályt: bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található.
2. Egy új játékszabály kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejőjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.
3. Bajnokságot is lehet játszani, ehhez mind az 5 játékot le kell játszani. Aki a legtöbbet megnyeri, az lesz a bajnok. Az erősebb versenyszellemű játékosok számára a szabályfüzet végén található egy pontozási rendszer.
4. A játék alkalmas szókinccs bővítésére is, mivel olyan szavakat is ábrázol, amelyek ritkábban fordulnak elő egy átlagos felnőtt vagy gyermek aktív szókinccsében (pl. iglu, paca, violinkulcs stb.).

5. A játék sokféle változatban érhető el a piacon. Van már gyermekeknek szóló változata, ahol a kártyánként 5 szimbólum látható csak állatokkal, amelyek nagy valószínűséggel szerepelnek a gyermekek szókincsében. Vagy megtalálható Star Wars, Hippi kiadásban is.<sup>155</sup>

### **Játékváltozatok:**

1. 10–12 játékos esetén mozgásos játékká is lehet változtatni a Dobblét. Minden játékos egyenlő számú kártyát kap (3-5 db). Mindenki a tenyerébe teszi az összes egymáson lévő kártyát képpel felfelé, majd a játékosok szétszóródnak a teremben. A kezdő jelzésre mindenki egyszerre keres magának egy másik személyt (bárkit, aki éppen nem játszik mással), majd a páros két tagja versenyez egymással, hogy melyikük találja meg először a kártyán szereplő közös képet. A gyorsabb játékos egy vagy több előre egyeztetett hely közül az egyikhez fut, és eldobja a nyertes kártyáját, majd siet újabb szabad párt találni a játék folytatásához. Az első három nyertesig (akiknek legelőször elfogynak a kártyáik) játszunk a játékot.
2. A kártyák alapján ppt-t is készíthetünk, így egyszerre akár nagyobb csoportnyi gyermekkel is tudjuk játszani. Egy oldalon 6–8 db kártya legyen kivetítve. A keresett szimbólumot körülírjuk. Az kap pontot, aki először bekiabálja, hogy hány darabot lehet a kivetített oldalon találni. Aki rossz megoldást kiabál be, elveszít egy pontot. Pl. Hány darab van abból, amit az óhajtó mondat végére kell tennünk?
3. Kirakunk egy kártyát, és a nevek alapján ábécé sorrendbe kell rakni a kártyán lévő tárgyak neveit. Nagyobbakkal fejben is végeztethetjük, nem könnyű feladat.
4. Játshatunk vele asszociációs játékot is. Kirakunk középre egy kártyát, és a rajta lévő dolgok egyikéről az egyik játékos mond egy fogalmi körben azonos szót, tehát ha a lapon célkereszt van, mondhatja azt, hogy indián, és a többi játékosnak meg kell keresni azt a képet, amihez a legközelebb van az asszociáció, és minél gyorsabban kimondani azt. Ha egy asszociáció többre is illik véletlenül, akkor a leggyorsabbat kell elfogadni.
5. A haladóbb változat kezdőállása a klasszikus szabály szerinti egyik játék. Az nyeri a kártyát, aki a leggyorsabban mond asszociációt a közös képre, a játék során egy asszociált szót csak egyszer lehet mondani.

---

<sup>155</sup> A játék eredeti forrása: A társasjáték szabálya. További információk: Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/63268/spot-it> [2017.12.01.]; Logopédia mindenkinek. <http://logopedia.reblog.hu/dobble> [2017.12.01.]



6. Használhatjuk a kártyákon lévő képeket sztorikockaként is, vagyis értelmes rövid történetet kell az adott kártyán szereplő képek alapján összeállítani.
7. Lehet fogalmazás közben kivetítően felvillantani két kártyát. A közös szimbólum nevét bele kell szőni az éppen íródó történetbe úgy, hogy annak a célja lehetőleg ne változzon meg!
8. Mivel a képek főnévi fogalmakat jelölnek, ezért igéket is kerestethetünk hozzájuk. Kitesznek két kártyát, és az egyező képhez igét kell társítani. Ha az egyező kép a sárkány, akkor ehhez kapcsolódó igék például: repül, okád (tüzet), harcol, eszik, alszik stb. Amelyik ige volt, azt már nem lehet újra mondani. Ha ketten egyszerre mondták az igét, akkor az nyer, akinek az igéje jellemzőbb a főnévi fogalomra, vagyis a sárkányra jellemzőbb, hogy tüzet okád, mint az, hogy eszik.

#### 12.4.7.2. Lyukas történet

**Ajánlott életkor:** 8+

**Játékosok ajánlott száma:** 10+

**A játékhoz szükséges eszközök:** szövegrészlet, korongok vagy üvegvakicsok a pontozáshoz

**A játék célja:** A játékot az a csapat nyeri, amelyik több korongot szerez a kitalált kifejezésekkel.

**A játék előkészítése:** Választunk egy szöveget. Megjelöljük benne azokat a szavakat, amelyekről feltételezzük, hogy a játékosok nem ismerik. Vastagon szedünk körülbelül 2-3 mondatonként néhány ismertebb és kevés kevésbé ismert szót. Aláhúzással jelölünk benne néhány közepesen ismert szót, és végül áthúzzunk még néhány közepesen ismert és kifejezetten ismeretlen szót. Áthúzással jelöljük meg könnyebbnek vélt szavakat is, hogy sikerélményt is biztosítsunk a játékosok számára, ne veszítsék el motivációjukat.

**A játék leírása:** A játékosokat két csapatra osztjuk. A szöveget négy alkalommal olvassuk fel nekik. Az első olvasás célja a szöveg tartalmának, szókincsének a megismerése, megjegyzése. A második olvasás alkalmával indul a pontszerző játék. Elkezdjük újra felolvasni a szöveget, de a vastagon szedett szavakat nem mondjuk ki, hanem megállunk. A csapatoknak ki kell találniuk, hogy pontosan mi a következő szó. Ha könnyebb felismerni a szövegkohézió alapján, akkor segítségként olvashatjuk folyamatosan is a szöveget, és a kitalálendő szöveg helyett hümmöghetünk vagy fütyülhetünk. A vakicsot a csapat azon játékosa kapja, aki a helyes megoldást bekiabálta. A vakics a kezében is marad, mert ez fogja emlékeztetni arra, hogy ő már az adott körben nem adhat tippet vagy megoldást.

A második körben (3. felolvasás) már az aláhúzott szavakat hagyjuk ki, azokat kell kitalálniuk a játékosoknak, az utolsó körben pedig a legnehezebb, áthúzott, többnyire ismeretlen szavakért versenyeznek. A csapatok összeszámolják a szerzett kavicsaikat, és nyertest hirdetnek.

**Megjegyzés:** A játék segítséget jelent a tankönyvi szövegek feldolgozásában bármilyen korosztálynál. Érdekes először könnyen feldolgozható tartalmú szövegekkel gyakorolni, fokozatosan térjünk át a nehezebb, több, ismeretlen jelentésű szóval tűzdelt tankönyvi szövegek alkalmazására. Fontos az is, hogy a feltételezhetően ismeretlen szavakat csak az utolsó körben hagyjuk ki, mert akkorra már háromszor hallották szövegkörnyezetbe ágyazva, és nagyobb eséllyel jegyezték meg.

**Szöveg minta:** István király élete és halála (részlet)<sup>156</sup>

Ne feledjük:

- a vastagon szedettek az első körben kihagyott szavak,
- az aláhúzottakat a második körben hagyjuk ki,
- az áthúzottakat hagyjuk ki utoljára.

Kilencszázhetvenhárom évvel ezelőtt, 1038. augusztus 15-én, 69 **esztendő**s korában halt meg I. Szent István **király**, a keresztény magyar állam megalapítója, első **törvénykönyveink megalkotója**. I. István eredetileg a Vajk nevet **kapta**, amely László Gyula történész szerint **törökül** hőst, **vezért** jelent. István kezdetben csak a Nyitrai Fejedelemség és Hercegség **ura** volt. Apja, Géza **fejedelem**, 997-ben közvetlenül a halála előtt **megeskette** a főurakat, hogy Istvánt fogják **támogatni** a trónutódlási **harcban**. Géza **halála** után a hatalom, **nomád** szokás szerint, az új **nagyfejedelem felavatásáig** Sarolt fejedelemasszony **kezébe** került, akinek székhelye Veszprém volt. Koppány a fejedelem halála után a **sztyeppei népekre** jellemző **seniorátus** elve alapján, ahol a nemzetség legidősebb férfitagja **örököl**, magának **követelte** a **hatalmat**. Régi magyar sztyeppei **szokás** szerint **feleségül** akarta **venni** Sarolt fejedelemasszonyt, Géza feleségét.

#### 12.4.8. További társasjáték-ajánlataink

**Betűjátékok, betűkből szavak, szókígyó-variációk:**

- Scrabble (Mattel)
- Tick... tack... bumm (Piatnik)
- Rummikub betűs (Piatnik)
- Blanko (Piatnik)

<sup>156</sup> A szöveg forrása: PÁLÓCZI Antal: *István király élete és halála*. 2011. <http://www.honvedelem.hu/cikk/27454> [2017.12.01.]

- Blanko Junior (Piatnik)
- Kerflip (Piatnik)
- Alfa-Beta (Piatnik)
- Speedy words – Pörgős szavak (Advance Games)
- Villámválasz (Formatex)
- Wordwider szófolyondár (HL Games)
- Batamo (Djeco)

#### **Asszociációs játékok:**

- Imagine (Coctail Games)
- Concept (Repos Production)
- Dixit (Libellud)
- Pictofon (Piatnik)
- Bla bla bla (Djeco)
- Mysterium (Libellud)

#### **Kommunikációs, történetmesélős játékok:**

- Activity (Piatnik)
- Sztorikocka (The Creativity Hub)
- Tabu (Hasbro)
- Alias (Playgo)
- Hedbanz (REGIO)
- Bla bla bla (Djeco)
- Storigolo (Megableu)
- Igen? Nem? Egyik sem? (Megableu)
- A kis borz meséje (Huch! & friends)
- Képmesék (Coctail Games)
- Bohnanza (Piatnik)

#### **Egyéb anyanyelvi tudatosságot, olvasást fejlesztő társasjátékok:**

- Zweins (Adlung)
- Uga buga (Coctail Games)
- BrainBox sorozat (The Green Board Game)
- Munchkin (Delta Vision Kft.)
- Beugró (Keller&Mayer)
- Ego (Huch! & friends)
- Bataflash (Djeco) <http://logopedia.reblog.hu/bataflash/>

### 12.4.9. Összefoglalás

Az egyik leghatékonyabb tanulási forma a játékon keresztül való tanulás, mert a játékos helyzet valójában tét nélküli, mivel a legrosszabb esetben „csak” elveszítem a játékot, miközben mégis van tétje, mert szeretném azt megnyerni. A gyerekeknek, tanulóknak lehetősége van újra és újra próbálkozni, amire jó esetben motiváltak is. A játékban lévő örömfaktor egyszerre ellazult és mégis figyelemösszpontosító állapota a legmegfelelőbb a tanulási tevékenységhez, „üzemmódhoz”.

A nyelvi játékok rendszeres alkalmazása során a gyerekek nemcsak gazdagabb nyelvi tudatossággal kezdenek rendelkezni, de gondolkodási műveleteket is végeznek, kreatívabbá válnak, oldódnak beszédgátlásaik, és fejlődik személyiségük.<sup>157</sup> A játékhelyzetekben a pedagógusok pontosabb képet alkothatnak a tanulók egyéni beszéd- és nyelvi fejlettségéről, továbbá lehetőséget adnak a tanulói kompetenciák differenciált fejlesztésére is.<sup>158</sup>

A nyelvi készségeket fejlesztő társasjátékok egy része korlátozott szókinccsel rendelkezik, csupán pár, az elvárható életkori szókincshez, ismeretekhez képest ritkább szóval ismerteti meg a gyerekeket, mint a *Dobble*, amely szövegbeli kontextus nélkül aktiválja a szemantikai mezőt, és olyan szavakat hív elő képek alapján, mint a célkereszt vagy az iglu, míg másik részük kontextusba ágyazottan bővíti az ismereteket, mint például a *Gazdálkodj okosan!*, a *Brainbox* vagy a kérdezz-felelek típusú játékok.

A játékok következő típusa az adott szóhasználó szókincséhez kötött, a mentális lexikonból való kereséssel operál, ilyen például a *Dixit* vagy a *Fedőnevek*, miközben a társakkal való együttes játék újabb szavakkal gazdagíthatja az egyén szókincsét, asszociációs mezőjét. Mindezek mellett olyan nyelvi készségfejlesztő társasjátékok is megtalálhatók a piacon, amelyek a verbális kifejezőkészség, a fogalmazókészség, az érvelés gyakoroltatására alkalmasak, kontextusba ágyazottak.

Jelen írásunkban olyan, anyanyelvi készségeket és tudatosságot fejlesztő játékokat gyűjtöttünk össze, amelyek egy része egészen óvodáskortól játszható, más részüket felnőttek is élvezhetik úgy, hogy közben sokuk kreatív nyelvhasználatra ösztönzi a játékban résztvevőket, míg más játékoknál inkább a memória, a figyelem és a gyorsaság dönti el, kié a parti. A leírt játékötletek egy része saját fejlesztésű. Több játék esetén sokféle változatot írtunk le, ami segítséget nyújthat a különböző fejlettségű tanulók számára, a tanórai és egyéb jellegű játéktevékenységek során történő differenciálásban. A játékokat csoportosítottuk a nyelvi tudatosság fejlesztési területei alapján, hogy iránymutatást adjon a tudatos felhasználáshoz. Végül összesítettük azokat a szótárakat, kiadványokat és online oldalakat, amelyek további ötleteket adhatnak a leírt játékok egyéni változatainak kidolgozásához.

<sup>157</sup> GÓSY, 1994.

<sup>158</sup> TÍMÁRNÉ, 2000: 199–210.

#### 12.4.10. Ajánlott szótárak, kiadványok a szókincs bővítő munkához

BÁRDOSI Vilmos: *Magyar szólások, közmondások adatbázisa*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2012.

[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4\\_2\\_5-09\\_Magyar\\_szolasok\\_kozmondasok\\_adatbazisa/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Magyar_szolasok_kozmondasok_adatbazisa/adatok.html) [2017.12.01.]

BÁRDOSI Vilmos: *Szólások, közmondások eredete – Frazeológiai etimológiai szótár*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2015.

BÖSZÖRMÉNYI Csaba: *Szókincs bővítő munkafüzet. Feladatok a Tinta Könyvkiadó szótáraihoz*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2011.

Cs. BOGYÓ Katalin – DÖMSÖDY Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. Budapest : Könyvtárostanárok Egyesülete, 2017.

CSIZMADIA Judit – KURUCZ István: *Szókincskereső (Anyanyelvi játékok)*. Kisújszállás : Szalay Könyvkiadó és Kereskedőház Kft., 1997.

DORMÁN Júlia – KISS Gábor (szerk.): *Tulajdonságszótár 3150 személyleíró szó magyarázata és ellentéte, valamint fogalomköri csoportosítása*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2015.

EÖRY Vilma: *Értelmező szótár+*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2007.

[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4\\_2\\_5-09\\_Ertelmezo\\_szotar\\_PLUSZ/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Ertelmezo_szotar_PLUSZ/adatok.html) [2017.12.01.]

EÖRY Vilma: *Magyar értelmező szótár diákoknak – Szómagyarázatok példamondatokkal*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2010.

[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4\\_2\\_5-09\\_Magyar\\_ertelmezo\\_szotar\\_diakoknak/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Magyar_ertelmezo_szotar_diakoknak/adatok.html) [2017.12.01.]

FORGÁCS Róbert: *Anya – nyelv – csavar. Nyelvi fejtörők*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2008.

FORGÁCS Róber: *Anya – nyelv – ész. Újabb nyelvi fejtörők*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2012.

FORGÁCS Tamás: *Magyar szólások és közmondások szótára*. Budapest : Akadémiai Kiadó, 2013.

GERENCSÉR Ferenc: *Magyar értelmező szótár diákoknak. Több mint 15000 szócikk*. Nagykovácsi : Püedlo Kiadó, 2007.

GERENCSÉR Ferenc: *Magyar szinonima szótár diákoknak. Több mint 9400 szócikk*. Nagykovácsi : Püedlo Kiadó, 2012.

GRÄTZER József: *Új SICC*. Budapest : Libri Könyvkiadó Kft., 2012.

GRÉTSY László: *Anyanyelvi séták. Szavaink, neveink és szólásaink születése, életútja, titkokkal teli világa*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2014.

- GRÉTSY László: *Nyelvi játékaink nagykönyve*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2017.  
[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/2011\\_0001\\_545\\_06\\_Nyelvi\\_jatekaink\\_nagykonyve/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/2011_0001_545_06_Nyelvi_jatekaink_nagykonyve/adatok.html) [2017.12.01.]
- GRÉTSY László – KEMÉNY Gábor: *Képes diákszótár*. Budapest : Akadémiai Kiadó, 1992.
- GRÉTSY László – KEMÉNY Gábor: *Nyelvművelő kézisztár*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2005.  
[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4\\_2\\_5-09\\_Nyelvmuvelo\\_keziszotar/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Nyelvmuvelo_keziszotar/adatok.html) [2017.12.01.]
- HÁRSING Lajos: *Irodalmi játékok*. Budapest : Tankönyvkiadó, 1984.
- HERNÁDI Sándor: *Szórakoztató szóra készítő*. Budapest : Móra Ferenc Könyvkiadó, 1987.
- HERNÁDI Sándor: *Elmemozgató nyelvi játékok*. Budapest : Móra Könyvkiadó, 2016.
- Hogy mondom. Online szlengszótár*. <https://hogymondom.hu/> [2017.12.01.]
- KISS Gábor: *Szinonimák, rokon értelmű szavak adatbázisa*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2008.  
[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4\\_2\\_5-09\\_Szinonimak\\_rokon\\_ertelmu\\_szavak\\_adatbazisa/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Szinonimak_rokon_ertelmu_szavak_adatbazisa/adatok.html) [2017.12.01.]
- KISS Gábor (szerk.): *Magyar szókinccstár. Rokon értelmű szavak, szótárak és ellentétek*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2017.
- KISS Gábor – BÁRDOSI Vilmos: *Szinonimák 20000 rokon értelmű szó dióhéyszótára*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2008.
- LACKFI János – VÖRÖS István: *Apám kakasa. Változatok klasszikus magyar gyerekversekre*. Budapest : Kolibri Gyermekkönyvkiadó Kft., 2017.
- MINYA Károly: *Új szavak I. Nyelvünk 1250 új szava értelmezésekkel és példamondatokkal*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2007.
- MINYA Károly: *Új szavak II. Nyelvünk 800 új szava értelmezésekkel és példamondatokkal*. Tinta Könyvkiadó, 2014.
- MISINSZKI Lászlóné: *Nyelvi játékok, rejtvények. Gazdagító program 3-4-5. osztályosok részére*. Budapest : Genius Tehetséggondozó Ált. és Közéiskola, 2009.  
<http://ofi.hu/nyelvi-jatekok-rejtvenyek> [2017.12.01.]
- MOLNÁR CSIKÓS László: *Divatszavak. 222 újszerű szó és szójelentés részletes magyarázata*. Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2009.
- O. NAGY Gábor: *Mi fán terem?* Budapest : Akadémiai Kiadó, 2011.

SZŐCSNÉ ANTAL Irén: *Anya – nyelv – bűvár. Nyelvi játékok.* Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2016.

TÓTFALUSI István: *Magyarító szótár.* Budapest : Tinta Könyvkiadó, 2011.  
[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/2011\\_0001\\_545\\_04\\_Magyarito\\_szotar/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/2011_0001_545_04_Magyarito_szotar/adatok.html) [2017.12.01.]

VARGHA Balázs: *Játsszunk a szóval!* Budapest : Móra Ferenc Könyvkiadó, 1972.

**Ajánlott online oldalak:**

*Poet rímszótár.* <https://rimszotar.poet.hu/> [2017.12.01.]

*Rímszótár.* Amatőr Művészek Fóruma. Interaktív kortárs művészeti portál.  
<http://www.pieris.hu/rimszotar> [2017.12.01.]

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>1. Bevezető</b>	<b>3</b>
<b>2. Célok – SWOT-analízis</b>	<b>4</b>
<b>3. Használati útmutató a módszergyűjteményhez</b>	<b>6</b>
<b>4. Élményhez, befogadáshoz kötött módszerek, motiváció</b>	<b>7</b>
4.1. Felolvasás, mesélés	7
4.1.1. Olvass a kutyának	7
4.1.2. Papírszínházi előadás	8
<b>5. Szövegalkotás</b>	<b>9</b>
5.1. Meseírás	9
5.1.1. Képregényes ismerkedés a műfajokkal	9
5.1.2. Lineáris történetvezetés képregénnyel	9
5.1.3. Képregényes párbeszéd	10
5.2. Történetmeséltetés	11
5.2.1. Meseosztó	11
5.2.2. Digitális történetmesélés	11
<b>6. Szerepjáték</b>	<b>13</b>
6.1. Olvasó színház	13
<b>7. Direkt szókincsfejlesztés</b>	<b>15</b>
7.1. Szóalkotó program	15
7.2. Szókincsbővítés középiskolai osztályokban	15
7.3. Definiáló játékok, feladatok	16
7.4. Csitt, csatt, bimm, bumm – hangutánzó szavak a képregényben	17
7.5. Dob, fűz, ér – azonos alakú szavak a képregényekben	18
<b>8. Szövegfeldolgoztató módszerek</b>	<b>19</b>
8.1. Problémaközpontú tanulás, kutatásalapú tanulás	19
<b>9. Könyvtári szolgáltatásokba való beépítés</b>	<b>20</b>
9.1. Tematikus olvasmányajánlók	20
9.2. Speciális szolgáltatások tanároknak	20
9.2.1. Könyvcsomag kölcsönzés	20
<b>10. Átfogó, komplex programok</b>	<b>22</b>
10.1. Egyéni fejlesztési terv	22
10.2. Kortárs segítő program	22
10.3. Mentor-patrónus program	23
10.4. Szakmaközi munkacsoport	23
<b>11. A fejlesztési terület válogatott szakirodalma</b>	<b>24</b>
<b>12. Tanulmányok</b>	<b>50</b>
12.1. Dömsödy Andrea: A szövegértés fejlesztésének könyvtári lehetőségei, korlátai	50



12.1.1.	Szövegértéssel, könyvtárakkal kapcsolatos nézetek, előítéletek	50
	<i>A nézetek jelentősége</i> .....	50
	<i>A konstruktivista tanuláselméletek és a könyvtár</i> .....	51
	<i>A nézetek szerepe a könyvtárhasználatban,</i> <i>a könyvtári szolgáltatások, képzések eredményességében</i> .....	54
	<i>A tanuláselméletek és nézetek szerepe a képzés eredményességében,</i> <i>a képzés tartalmának, tanulási tevékenységeinek kialakításában</i> .....	55
12.1.2.	A szövegértés fogalma, a könyvtárak szerepe .....	57
12.1.3.	Nézetek a szövegértésről .....	60
	<i>A könyvtárosok, könyvtári szaktanácsadók és a</i> <i>projekt nézetei a szövegértésről</i> .....	60
12.1.4.	Módszerek, eszközök a nézetek fejlesztésére .....	64
	<i>A szociokonstruktivista tanuláselméletek megközelítései</i> .....	64
	<i>Könyvtári szövegek?</i> .....	68
12.1.5.	Összegzésül .....	68
12.1.6.	Felhasznált irodalom .....	69
12.2.	Dömsödy Andrea – Széll Krisztián: A szövegértési teljesítmény és az iskolai könyvtár lehetőségei, összefüggései .....	72
12.2.1.	Hatnak-e az iskolai könyvtárak a szövegértésre? .....	72
12.2.2.	Iskolai könyvtári helyzetkép .....	74
	<i>Iskolai könyvtár léte, nyitvatartása</i> .....	76
	<i>Az iskolai könyvtárak könyvtárossal való ellátottsága</i> .....	77
	<i>Az iskolai könyvtárak állományi adatai</i> .....	79
	<i>Az iskolai könyvtári szolgáltatások és a</i> <i>szövegértési teljesítmény összefüggései</i> .....	81
	<i>Az Országos kompetenciamérés és az</i> <i>iskolai könyvtári statisztikai adatok összevetése</i> .....	83
	<i>Mely iskolai könyvtári statisztikai mutató megbízható és</i> <i>érvényes a szövegértési teljesítmény előrejelzésében?</i> .....	89
12.2.4.	Felhasznált irodalom .....	91
12.3.	Juhász Valéria – Radics Márta: A szókincs szerepe az olvasáselsajátításban és a szövegértés-fejlődésben, szókincskutatások, szókincsvizsgáló eljárások .....	93
12.3.1.	Bevezetés.....	93
	<i>A fluid és flexibilis mentális lexikon tanulási képességet</i> <i>meghatározó voltáról</i> .....	93
12.3.2.	A hazánkban elterjedt szókincsvizsgáló tesztek.....	104
	<i>Az aktív szókincs-vizsgálat (LAPP)</i> .....	105
	<i>Gardner-féle expresszív szókincsteszt</i> .....	107
	<i>A Mill Hill-szókincsteszt</i> .....	107

<i>A Meixner-féle szókincs-, szótanulás-vizsgálat</i> .....	108
<i>A Peabody szókincsvizsgáló-eljárás</i> .....	109
<i>A Kommunikatív fejlődési adattár</i> .....	110
<i>Az Iskolába lépő és 1. osztályos gyermekek néhány olvasási-írási alapkészségének vizsgálata</i> .....	111
<i>GMP-teszt</i> .....	112
<i>Diagnosztikus fejlődésvizsgáló rendszer</i> .....	114
<i>Kognitív profil teszt</i> .....	114
<i>Verbális fluenciavizsgálatok</i> .....	118
<i>A szókincs és verbális megértés vizsgálata az intelligenciatesztekben</i> .....	120
<i>Az intelligencia és az osztályzatok közötti kapcsolat vizsgálata</i> .....	122
<i>Szó? Nem szó? 2–4. osztályos gyermekek szóolvasás-megértésének vizsgálata</i> .....	123
<i>Nagy József szóolvasó készséget mérő tesztje</i> .....	124
<i>Az elemi olvasáskészség mérése</i> .....	125
12.3.3. Összegzés .....	129
12.3.4. Felhasznált irodalom .....	130
12.4. Juhász Valéria – Radics Márta: Szókincs-aktivizáló és szókincsbővítő játékok a szövegértés-fejlesztés megsegítésére.....	135
12.4.1. Bevezetés.....	135
12.4.2. A keresztrejtvények .....	136
<i>Szókereső</i> .....	138
12.4.3. Betűjátékok, betűkből szavak, szókigyóvariációk .....	139
<i>Szóláncjáték-változatok</i> .....	139
<i>Csak a végét!</i> .....	140
<i>Szókockacukor</i> .....	140
<i>Ne mondd ki! Kettő marad, egy megy</i> .....	141
<i>Szógyűjtés dobókockákkal</i> .....	142
<i>Szótaglegó</i> .....	142
<i>Szódzsungel</i> .....	144
<i>Verses hangcsere</i> .....	145
<i>Verses szócsere</i> .....	146
<i>MondatDOBÓkocka</i> .....	146
<i>Betűfogó</i> .....	147
12.4.4. Szógyűjtő játékok: szinonimák, antonimák, alá-fölérendelt szavak játécai .....	149
<i>Bulibelépő</i> .....	149
<i>Szótesóverseny</i> .....	150
<i>Futáááás!</i> .....	152

<i>Szinonimakaboom</i> .....	152
<i>Kanalak (Spoons)</i> .....	154
<i>Cowboyjáték</i> .....	156
12.4.5. Asszociációs játékok .....	158
<i>Szóbridzs</i> .....	158
<i>Bogozd ki!</i> .....	159
<i>Fedőnevek (Czech Games Edition)</i> .....	160
<i>Mennyi minden – Viele dinge (Adlung Spiele Kiadó)</i> .....	162
<i>Tick... tack... bumm junior (Piatnik)</i> .....	163
<i>5 másodperc 3 válasz (Megableu)</i> .....	164
12.4.6. Kommunikációs játékok .....	165
<i>Csatornacsőd</i> .....	165
<i>Telefonkihallgatás</i> .....	166
<i>Tolmácsgyakorlat</i> .....	167
<i>mIZÉria</i> .....	169
<i>Keresd a közmondást</i> .....	170
12.4.7. Egyéb szókincsfejlesztő játékok .....	170
<i>Dobble</i> .....	170
<i>Lyukas történet</i> .....	173
12.4.8. További társasjáték-ajánlataink .....	174
12.4.9. Összefoglalás .....	176
12.4.10. Ajánlott szótárak, kiadványok a szókincsbővítő munkához	177
12.5. Kiss Gábor: A képregény, a „kilencedik művészet” .....	180
12.5.1. Bevezetés.....	180
12.5.2. A képregény fogalma: műfaj vagy eszköz? .....	181
12.5.3. A képregény működése .....	184
<i>Stilizálás</i> .....	186
<i>Keretezés</i> .....	187
12.5.4. A képregény és a műveltség .....	189
12.5.5. A képregény tudománya .....	191
12.5.6. Képregényműfajok.....	192
12.5.7. A képregények típusai .....	196
12.5.8. Képregénytörténet .....	198
<i>Amerikai képregénykorszakok</i> .....	199
<i>Az európai képregény</i> .....	202
<i>Magyar képregénytörténet</i> .....	203
12.5.9. Összefoglalás.....	212
12.5.10. Felhasznált irodalom .....	212

12.6.	Lannert Judit - Kaderják Anita – Németh Szilvia: Összehasonlító, elemző tanulmány a magyar diákok szövegértési kompetenciáiról nemzetközi összehasonlításban .....	216
12.6.1.	Bevezetés.....	216
12.6.2.	A PIRLS nemzetközi mérés és a magyar diákok eredményei	217
	<i>A PIRLS-mérésről röviden.....</i>	217
	<i>PIRLS szövegértés-definíció és képességszintek.....</i>	217
	<i>A magyar tanulók eredményei .....</i>	220
12.6.3.	A PISA nemzetközi mérés és a magyar diákok eredményei	229
	<i>A PISA-mérésről röviden.....</i>	229
	<i>PISA – szövegértés-definíció és képességszintek.....</i>	230
	<i>PISA – digitális szövegértés (2009 és 2012).....</i>	232
	<i>A magyar tanulók eredményei .....</i>	234
12.6.4.	Tanulságok a digitális szövegértés eredmények elemzéséből	240
	<i>Hozzáférés .....</i>	240
	<i>A papíralapú és a digitális szövegértés összefüggései .....</i>	241
	<i>Kik a legjobbak a digitális szövegértésben? .....</i>	243
	<i>A magyar diákok gyenge digitális eredményeinek mélyebb okai .....</i>	245
	<i>A diákok fő tájékozódási csatornái .....</i>	247
12.6.5.	Eltérések Magyarország és a referencia-országok eredményei között: többváltozós elemzés.....	250
12.6.6.	A PIRLS- és a PISA-mérés összevetése, az eredmények együttes értelmezése .....	252
	<i>A PIRLS- és a PISA-mérés hasonlóságai és különbségei .....</i>	252
	<i>Lehetséges magyarázatok az eltérő eredményekre.....</i>	254
12.6.7.	A hazai könyvtári statisztikákból kirajzolódó trendek .....	259
	<i>Minőségi jellemzők .....</i>	262
12.6.8.	Összefoglalás.....	265
12.6.9.	Felhasznált irodalom .....	266
12.6.10.	Mellékletek .....	268
	<i>Digitális szövegértés – PISA 2012.....</i>	268
	<i>Többváltozós adatelemzés eredménytáblái.....</i>	268
12.7.	Tóth Viktória: A köznevelés és könyvtárai – az iskolai könyvtárak. Az iskolai könyvtárak hídszerepe a szövegértés fejlesztésében .....	271
12.7.1.	Bevezetés.....	271
12.7.2.	A köznevelés mint „Az én könyvtáram” projekt célközönsége .....	271
12.7.3.	Az iskolai könyvtárak szerepe .....	272
	<i>Az iskolai könyvtárak a könyvtári rendszerben.....</i>	272
	<i>Az iskolai könyvtárak a magyar közoktatási rendszerben .....</i>	274

12.7.4. Az iskolai könyvtár pedagógiai szerepköre .....	281
<i>A konstruktív pedagógia könyvtárszemlélete.....</i>	281
<i>Könyvtárszakmai feladatok – pedagógiai célok .....</i>	282
<i>A könyvtárpedagógiai program .....</i>	284
12.7.5. Az együttműködés szerepe a könyvtárostánári munkában..	290
<i>Együttműködés a pedagógusokkal.....</i>	290
<i>Együttműködés a közkönyvtárakkal .....</i>	291
12.7.6. A szövegértés fejlesztése és szinterei .....	292
<i>Szövegértés .....</i>	292
<i>A szövegértés fejlesztése .....</i>	293
<i>A szövegértést fejlesztő tényezők .....</i>	293
<i>A szövegértési képességfejlesztés szinterei.....</i>	302
<i>A szövegértés fejlesztése az iskolában.....</i>	304
<i>A szövegértés fejlesztésének támogatása az iskolai könyvtárban .....</i>	305
<i>A könyvtárak és a szövegértés .....</i>	307
12.7.7. Összefoglalás.....	310
12.7.8. Felhasznált irodalom .....	311
<b>13. Reading comprehension development in the library .....</b>	<b>317</b>
Névmutató .....	319
Tárgymutató.....	323