

Az időbeli tájékozódás képességét fejlesztő játék

„Kerek világ” társasjáték

Időérzékelést fejlesztő társasjáték, néprajzi tartalmakkal

Ajánlott: 4 játékos részére, 10-100 éves korig

Készítette: Kőrösi Katalin, földrajz tanári MA, 2015. december 10.

*„ Kerek Isten fája, szép tizenkét ága,
Szép tizenkét ágán ötvenkét virága,
Ötvenkét virágán három aranyalma,
Aki kitalálja, hulljon áldás arra.”*

Célcsoport: elsődlegesen az 5-6. évfolyamosoknak készült, de a kérdések tartalmától függően idősebb korosztálynak is ajánlható, családi társasjátékként is játszható. Egészen kisgyermekkortól játszható felnőtt segítséggel, a kialakított kérdések tartalmától függően.

Képzési cél: a társasjáték elsődleges célja, hogy a tanulók időbeli tájékozódását fejlessze. A hónapok, évszakok ciklikusságát, az egyes természeti és társadalmi, néphagyománybeli elemek évenkénti ismétlődését fedezteti fel. A játék tetszőlegesen tölthető meg tartalommal a kérdéskártyákon keresztül. A természetismeret tantárgy, korábbi évfolyamokon a környezetismeret tantárgy keretein belül foglalkoznak a tanulók azokkal a tudományterületekkel, amelyek ismeretanyaga a játékkal bővíthető (például földrajz, biológia, csillagászat, néprajz). Kapcsolódhat a képzőművészethez és egyéb művészeti ágakhoz (például az irodalomhoz) is. Az általános műveltséget mérő és fejlesztő játék, felhasználva és erősítve a gyerekek érdeklődését és nyitottságát a világ megismerése iránt. Lehet a kérdéskártyákat tematikusan vagy vegyes témájú kérdésekkel megszerkeszteni.

Nevelési cél: a célcsoport (5-6. évfolyam) számára a természetismeret kerettanterv célként fogalmazza meg a természet és a haza iránti szeretet erősítését, valamint a természeti és társadalmi értékek védelmére való nevelést. A játék kialakításakor fontos szempont volt, hogy a fenti nevelési elvek megvalósulhassanak a játék közben.

A játék rövid leírása

A játék szabályai részletesen a játékszabály részben olvashatók.

A játék típusa táblás játék. A játék során szerep jut a tudáson kívül a szerencsének is.

Elkészítése viszonylag időigényes, a kérdéskártyák kérdéseinek megfogalmazása a legtöbb elfoglaltságot igénylő feladat. Az eszközigénye viszonylag nagy, de fénymásolóval könnyen kivitelezhető.

Az alábbiakban minden évszakhhoz kapcsolódóan bemutatok egy-egy lehetséges kérdéskártyát. Minden kérdéskártya 6 kérdést tartalmaz, kockadobással dől el, hogy melyik kérdést olvassuk fel a játékosnak. E kérdéseket az 5-6. évfolyamosoknak fogalmaztam meg, vegyes témákkal. Némelyik kérdés egyszerűbb, már tanult ismeretek előhívására épít, más kérdések érdeklődést felkeltőek, új ismereteket tanulhatnak a gyerekek a játék során.

Tavaszi

1. E hónap iskolába csalogató hagyománya a Gergely-járás.
2. Gratulálunk, megtaláltad a húsvéti ünnep aranyalmáját! Tedd tetszőlegesen április vagy május hónapra!
3. Ebben a hónapban kezd virágozni az erdei ibolya.
4. Melyik két hónap neve helyettesíthető az alábbi szólásba:
.....bolondja,szamara. Ha eltaláltad mindkettőt helyes sorrendben, akkor választhatsz, hogy a két hónap közül melyikre kerül a korongod.
5. Ebben a hónapban van a Föld világnapja.
6. Erről a hónapról kapta a nevét a teljes átalakulással 3-4 évig fejlődő kártevő rovar, amely lerágja a fák rügyeit és hajtásait.

Nyári

1. Szent Iván hava a néphagyományban.
2. A 30 napos nyári hónapunk.
3. Ebben a hónapban van az év 200. napja.
4. E hónap névadójának eredeti neve Caius Octavius volt, mielőtt cézári rangra jutott.
5. Az aratás kezdő napok közül az egyik ebben a hónapban van, e napon ünneplik a halászsok is a védőszentjüket, Szent Pétert.
6. „Szénát hordat házat rakat Kisasszony hava
És jóllakik ért gyümölcsvel ő jó kertében.” – Melyik hónapról szólhat a régi rigmus?

Őszi

1. „Kikeletkor, Szent György napkor
Minden ember lehet pásztor,
De már ősszel, számadáskor
Az az ember, ki beszámol.” – Melyik jeles naphoz köthető ez népi versike? Melyik hónap szentje?
2. Hagyományosan ehhez a hónaphoz kötik a tokaji szüret kezdetét.
3. Ebben a hónapban van a Magyar Tudomány Napja.
4. Ebben a hónapban rendezik hagyományosan a kutatók éjszakáját.
5. Ehhez a hónaphoz köthető a híres müncheni sörfesztivál.
6. Petőfi Sándor híres verse avégén.

Téli

1.elől jár, nyomában.....
Ha helyes sorrendben eltalálsz a hónapok neveit, választhatsz, hogy melyikre teszed a korongodat.
2. Az utolsó „emberes” hónap.
3. 1940-ben ebben a hónapban mérték az eddigi legalacsonyabb hőmérsékletet -35 °C-ot hazánkban.
4. Ebben a hónapban egy nap három évre elszökik, majd a negyedik évben megkerül.
5. Norvégiában e napon köszöntik a gyertyás-koronás lányok az új Nobel-díjasokat, nálunk végeznek a lucaszékkel. A pontos napot nevezd meg!
6. Ez a hónap arról a kétarcú római istenről kapta a nevét, aki a kapukért és átjárásokért felelős.

Játékszabály

A játék tartalma

- 1 db kör alakú játéktábla
- 195 db korong:
 - 4X12 db téljelző korong
 - 4X12 db tavaszjelző korong
 - 4X12 db nyárjelző korong
 - 4X12 db ősz jelző korong
- 3 db aranyalma korong
- évszakonként 48 db kérdéskártya
- 12 db hónapkártya

A játék menete

A játék elején rakjuk külön paklikba az egyes évszakokhoz kapcsolódó kérdéskártyákat!

Minden játékos pörget a keréssel, amelyik évszak negyedében megáll a mutató az lesz a játékos színe. A pörgetést az a játékos kezdi, aki az év elejétől számítva a legkorábbi hónapban született. A pörgetést a tőle balra ülő játékos folytatja.

Minden játékos megkapja a színének megfelelő évszakjelző korongokat. A 3 db aranyalma korongot helyezük a paklik mellé!

A játékot az év végéhez legközelebb született játékos kezdi. Pörget a mutatóval, amelyik hónapnál megáll, abból a pakliból kell egy kártyát felhúznia. A kártyát anélkül, hogy megnézné a tőle balra ülő játékosnak adja. Ezután a játékos dob a dobókockával, és a tőle balra ülő játékos felolvassa a dobott számnak megfelelő kérdést. A válasz a játék nehézségi szintjétől függően lehet egy hónap neve vagy egy pontos dátum. A nehézségi szintet a játék elején együtt határozzuk meg.

Ha a játékos helyesen válaszol (a helyes válasz a kérdés mellett feltüntetve), egy korongját a válasznak megfelelő hónap ágára helyezi. Helytelen válasz esetén nem rakhat le korongot, és a következő játékos pörget.

Amennyiben a játékosnak sikerül egy ágon belül az összes korongot lehelyeznie, azaz egy adott hónap összes lehetséges korongját ő rakja le, megkapja a hónapot jelző kártyácskát.

A játék vége, pontozás

A játék addig tart, amíg a lehetséges összes helyre korong nem kerül (vagy a játék elején közösen elfogadott korongmennyiségig).

A játék végén számoljuk össze a pontokat! Minden egyes lerakott korongért 1 pont jár.

A hónapjelző kártyácskákért 3 pont jár.

Ha a játékos olyan hónap hónapjelző kártyácskáját szerzi meg, ami a saját színe, újabb 2 pontot kap.

A játék nyertese az a játékos, aki a játék végén a legtöbb pontot gyűjtötte össze.