

69043 – Szócsaládok

A brit eredetű 'Happy Families' (Boldog családok) nevű kártyajátékban, a csoportosítások mindig ugyanazon három kritériumon alapulnak: életkor (gyermekek, szülők, nagyszülők), nem (férfiak, nők) és a családnév. Ez a játék ugyanezen az elven alapszik csak a kritériumok változnak: tárgy, ige, szín csoportokat használ, csoportonként 6 képpel. 5 éves kortól ajánlott.

A készlet tartalma:

- 36 illusztrált kártya (8 x 12 cm).
- 18 nagyméretű utasításkártya, 3 csoportba rendezve: csillag, kör, négyzet jelekkel
- tanári kézikönyv

Célkitűzések

- A stratégia szempontjából
 - Csoportosító feladat: egymást követő információk figyelése és rendezése általi következtetések levonása. pl „Ha ennek és annak nincs meg ez a kép, akkor csak a többi embert kérdezhetem erről.”
 - Memória feladat: az információt memorizálnia kell a gyermeknek amíg a következő körben meg nem szólalhat, mivel más játékosok megzavarhatják a terveit.
 - Gondolkodós feladat: A kérdéseket a lehető leghatékonyabban kell feltenni. A lapok cseréjével folyamatosan változnak a viszonyok, ezért minden pillanatban tudni kell, hogy melyik játékosnál mi lehet.
- A nyelv szemszögéből
 - Leíró feladat: bármilyen csoportosítást javasolnak a játék kezdetekor (tárgy, ige, szín), a gyermeknek le kell írnia a képet, amelyet kért, hogy össze tudja állítani a családját.
 - Amikor a választás a tárgyra vonatkozik, az elkészítendő sorozat minden képe ugyanazt a karaktert tartalmazza, ugyanakkor különböző tevékenységeket folytat. Az utasításkártyákon ilyenkor csillag szerepel. Példa: A kutya egy csontot eszik. A kutya egy ceruzát fog. A kutya egy labdával játszik. A kutya a kennelben alszik. A kutya az asztal alatt van. A kutya felvesz egy kabátot.
- Amikor a választás az igére vonatkozik, az elkészítendő sorozat ugyanazt a cselekvést mutatja be (eszik, játszik, stb.), de a karakter mindig változik. Az utasításkártyákon ilyenkor kör szerepel.
- Amikor a választás a szín alapján történik, a figyelmet a tárgy vagy a hely konkrét színére helyezzük, és a 6 utasításkártya mindegyikét négyzettel jelöljük. Ebben az esetben a sorozat minden egyes képe más karaktert ábrázol valamilyen cselekvést végezve egy meghatározott színű tárgyat használva vagy egy meghatározott színű helyen van. Példa: A kutya a zöld kennelben alszik. A maci egy zöld esernyőt fog. A teknős egy zöld salátát eszik. Az egér felveszi a zöld szemüvegét. A nyuszi a zöld pad alatt van.

Egy csoport megalkotásakor tehát hatféle dolgot kell megfogalmaznia a gyermeknek. Ezeknek az állításoknak pontosnak kell lenniük, hogy a másik gyermek megértse és biztonsággal megtalálja azt a képet, amit tőle kérnek. A gyerekeknek sok szempontot figyelembe kell venniük egy jó kérdés meghatározásához:

- A kérdezés formája
A gyermekek gyakran kezdik úgy a kérdéseiket, hogy „Én akarok” vagy „Én szeretnék”. Pedagógusként bátorítsuk őket arra, hogy pontosabban fejezzék magukat. A játékot nehezíthetjük azzal, hogy minden körben máshogyan kell elkezdenie a mondatot, pl: „Megvan a...?” „Megkaphatom a...?” „Oda tudod adni a...?”
- Bonyolult mondatok felépítése
A keresett kép megszerzéséhez a gyermeknek össze kell kapcsolnia egy kérdő mondatot egy leíró mondattal, amelyben használnia kell az „aki” szócskát. Példa: „Megvan neked az egér, aki a szemüvegét veszi fel?” Ezt a kijelentést ritkábban használjuk a mindennapi nyelvezetben, inkább írásos formában jelenik meg gyakrabban.

A játék bemutatása a gyerekeknek

A játék első bemutatása fontos ahhoz, hogy a gyerekek határozottak legyenek a játék működésében. Első lépésben adjuk oda a kártyákat és a gyerekek csak mesélik el mit látnak a képeken, képezzenek önállóan csoportokat. Engedjük nekik a saját fantáziájukat használni és fogadjuk el az ötleteiket. Ezek már önmagukban is alkalmasak arra, hogy a gyerekek gyakorolják azt, hogyan tudják kifejezni amit gondolnak, szeretnének. Miután megismerkedtek a kártyákkal, kezdődhet a társasjáték.

Játék lehetőségek

A játék alapvető célja egy 6 kártyából álló család összerakása. Kezdetben csak az azonos sorozat utasítás kártyáit osszuk ki (tárgy – csillag, ige – kör, kiegészítők – négyzet), ugyanis a különböző kategóriák megértése már nehezebb.

Játék kártyák nélkül az asztalon:

Minden játékosnak 6 lapot kell osztani. Példa: 3 játékos, 3 csillaggal (vagy körrel, vagy négyzettel) jelölt utasításkártya, és 18 megfelelő kártya vagy: 4 játékos, 4 csillaggal (vagy körrel, vagy négyzettel) jelölt utasításkártya, és 24 megfelelő kártya. Miután az utasításkártyák ki lettek osztva, és mindenki kapott megfelelő mennyiségű lapot, minden játékos sorban kérdez egyet. Ha megszerzi a kívánt kártyát, újabb kérést intéz az általa választott játékoshoz. Ha nem szerzi meg a kártyóját, a következő játékos jön. Az első játékos, aki összegyűjtötte a családot, nyer.

Játék kártyákkal az asztalon:

Minden játékosnak 6 lapot kell osztani. Példa: 3 játékos, 3 csillaggal (vagy körrel, vagy négyzettel) jelölt utasításkártya, 18 kártya ki van osztva, és 18 kártya lefelé fordítva van az asztalon vagy: 4 játékos, 4 csillaggal (vagy körrel, vagy négyzettel) jelölt utasításkártya, és 24 kártya ki van osztva, és 24 kártya lefelé fordítva van az asztalon. A játék elve megegyezik az előzővel, de ha egy játékos kérését nem teljesítik, akkor az asztalon lévő kupacból választ egy lapot. Ha megszerzi a kívánt kártyát, újabb kérdést tehet fel. Ha nem szerzi meg a kártyát, akkor a következő jön.

A játékot bármikor nehezíthetjük azáltal, hogy meghatározzuk milyen módon kell a kérdéseket feltenni, milyen szavakat lehet használni, vagy kitalál a tanár olyan csoportokat, amelyek nem szerepelnek az utasítás kártyákon.

<p>A kutya egy lila csontot eszik. A kutya egy piros ceruzát tart. A kutya egy sárga labdával játszik. A kutya a zöld kennelben alszik. A kutya a kék asztal alatt van. A kutya egy narancssárga kabátot vesz fel</p>	<p>A teknős egy zöld salátát eszik. A teknős egy kék vödört tart. A teknős egy narancssárga autóval játszik. A teknős egy lila levél alatt alszik. A teknős a piros kosárban van. A teknős egy sárga kalapot vesz fel</p>
<p>A cica egy piros halat eszik. A cica egy sárga könyvet fog. A cica egy zöld gyapjúgombolyaggal játszik. A cica a kék fotel alatt alszik. A cica egy narancssárga dobozban alszik. A cica lila csizmát vesz fel.</p>	<p>Az egér kék sajtot eszik. Az egér egy narancssárga gyertyát fog. Az egér lila dobókockával játszik. Az egér egy piros lyukban alszik. Az egér egy sárga lábostól van. Az egér zöld szemüveget vesz fel.</p>
<p>A maci sárga mézet eszik. A maci egy zöld esernyőt tart. A maci egy kék lufival játszik. A maci a narancssárga fa alatt alszik. A maci a lila autóban van. A maci piros nadrágot vesz fel.</p>	<p>A nyuszi egy narancssárga répát eszik. A nyuszi egy lila ébresztőórát tart. A nyuszi egy piros tekével játszik. A nyuszi egy sárga ketrecben alszik. A nyuszi egy zöld pad alatt van. A nyuszi egy kék mellényt vesz fel.</p>