

## EARLYPOLY OBS\_218\_HU

A szerző neve és intézménye: **Brigitte Segatori**, Espace de l'Art Concret, Centre d'art contemporain

Formális és/vagy nemformális edukációs közegben használható: **Mindkettőben**

A leginkább releváns korosztály: **6-8**

Az ötlet/gyakorlat/feladat leírása: **Azonosítás - Leírás - Összehasonlítás - Memorizálás – Társítás**

A játék egy darabjában megadott tulajdonságok keresésével felkészülünk a forma, szín, méret fogalmak társításának következő lépésére.

Soroljuk fel egy táblázaton az összes azonosítható elemet, és írjuk le ezeket a szavakat papírcsíkokra. Ezeket a szavakat családokba soroljuk. Például 4 családot találunk:

1/ színek: sárga, piros, kék és zöld

2/ formák: négyzet, háromszög, teljes kör, hiányos kör, szabályos forma, szabálytalan, a háttér (nagy központi rész, ami megmarad)

3/ méretek: kicsi, közepes, nagy,

4/ pozíciók: a középpont, a szél (vagy oldal) külső része, a két egymást követő szín, a két ellentétes szín...

Elemek kiosztása: Minden gyermek elegendő darabbal rendelkezik a játékhoz (minimum 4).

A gyerekek körben ülnek a földön (vagy félkörben). Középen helyezkednek el a játék darabjai, amelyek megfelelnek a bejelentett fogalmaknak.

### JÁTÉKSZABÁLY

1. szint: A tanár megkér egy gyermeket, hogy húzzon egy szót egy családból.

Minden gyermek, akinek a szava megegyezik a játék darabjával, azt a kör közepére helyezi.

A csoport ellenőrzi és szükség esetén önmagát korigálja, a tanár ellenőrzi, és szükség esetén magyaráz.

Mindenki visszavesz egyet a középre helyezett darabok közül (a sajátját vagy egy másikat).

Ezután egy másik családból húznak egy szót, és így tovább mind a 4 családdal.

2. szint: 2 családból húznak 1 szót, és minden középre helyezett darabnak meg kell felelnie a 2 feltételnek (tartalmaznia kell a 2 fogalmat).

3. és 4. szint: 3, majd 4 családból húznak 1 szót, és minden középre helyezett darabnak meg kell felelnie a 3 majd a 4 feltételnek.

- *Miért jó ez a gyakorlat:* Ez a gyakorlat lehetővé teszi az alapvető fogalmak megnevezését, amelyek a művészetben és a geometriában is megtalálhatók. Lehetővé teszi a gyermek

számára, hogy megfigyelje a játék darabjait, és fokozatosan egy fogalomra koncentráljon, amelyet a darabjain kell megtalálnia, majd egyszerre 2 fogalomra.

- A gyakorlat ez után fokozatosan bonyolódik, hogy meghatározza, vannak-e olyan játékdarabok, amelyek egyszerre 4 fogalmat tartalmaznak, vagy sem. Ez a játék egyszerre tartalmazza az egyéni és a kollektív dimenziót. Ez egy konstruktív megközelítés, ahol minden gyermek aktív résztvevője lehet a saját játékának, és segíthet a másoknak.
- *Megjegyzések:* Ez a játék előkészítője a következő játékoknak (magasabb nehézségi fokokkal), amelyek megfelelhetnek az alábbi feltételeknek:

1/ A négyzet alakú formák összekapcsolása (ragasztással) úgy, hogy a kis négyzetek azonos színűek legyenek középen, és a közepes négyzetek is azonos színűek legyenek középen. Lehet-e a végén valami más, mint egy sor nagy négyzet?

2/ A kerek/körformákkal azonos méretű és azonos színű félkörök összekapcsolása. Milyen alakzatot kapunk a végén?

3/ A háromszögekkel egyszerre illesszük össze az azonos színű háromszögeket középen, és illesszük össze a kis háromszögeket 2-2-vel, a közepes háromszögeket pedig 2-2-vel. Milyen geometriai alakzat tűnik fel térben?