

DIFER

Kriston-Bordi
Zsuzsanna

fejlesztő füzetek



Tájékozódás

DIFER

Kriston-Bordi
Zsuzsanna

fejlesztő füzetek



Tájékozódás

Mozaik Kiadó – Szeged, 2019

Kedves Gyerekek!

Tudjátok-e, hogy mi van fent, és mi van lent?

Merre van a jobbra, és merre a balra?

Hogy lehet az úton jó irányban haladni?

Ezekre és ehhez hasonló kérdésekre kaphattok választ, ha megoldjátok a munkafüzet feladatait.

Dolgozzatok jó kedvvel!



Munkádat segítik a jelek!



Színezz!



Karikázd be!



Kösd össze!



Egészítsd ki!



Játsszatok!



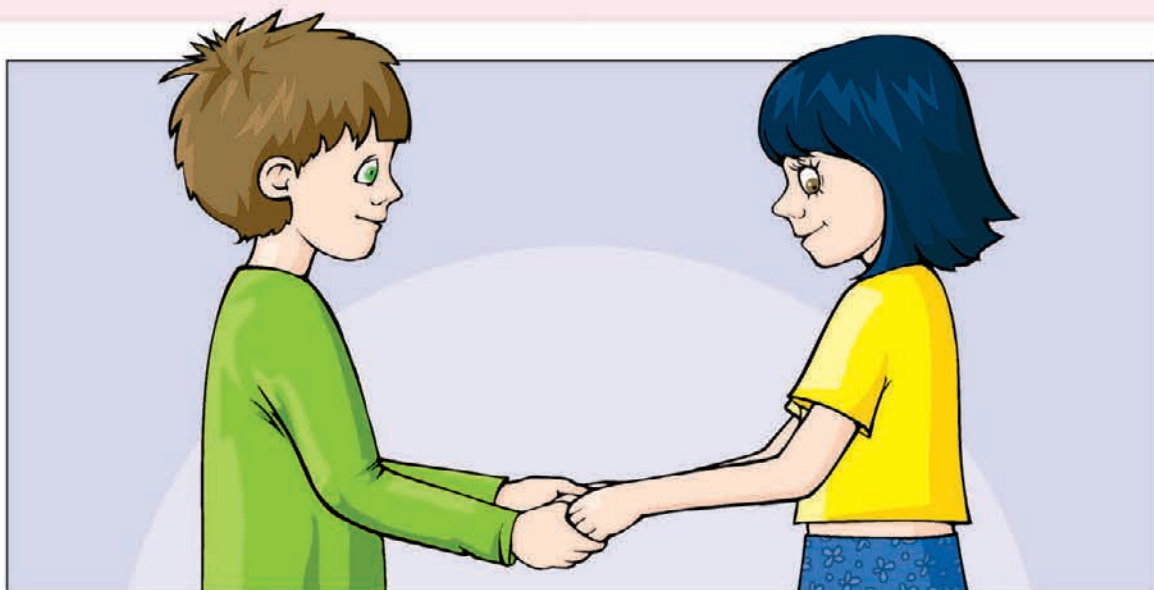
Mondd a versikét, közben mutasd a jobb kezeddél!

Itt a szemem,
Itt a szám.
Ez meg itt
az orrocskám.
Jobbra, balra
két karom.
Forgatom,
ha akarom,
Két lábamon
megállok.
Ha akarok
ugrálok.



Tolató

Ezt párban játsszátok! Alakítsatok ki pályát akadályokkal!
Két játékos egymással szemben áll. Fogják egymás kezét. Egyikük hátrafele megy, miközben társa irányítja az akadályok között.
Ha a jobb kezét szorítja, jobbra kell egyet lépni, ha a bal kezét szorítja, akkor balra.





Kutató-mutató

Egy gyerek kimegy a teremből. A többiek közben kiválasztanak egy tárgyat. A hunyónak ezt kell megtalálnia.

A visszatérő hunyónak mindenki egy-egy utasítást ad, hogy merre lépjen egyet. Csak irányt jelölő szavakat használhatnak: jobbra, balra, előre, hátra.

Ha nem megfelelő irányba lépett, akkor az lesz a hunyó, akinek az utasítását eltévesztette. Ha megtalálta, amit keresett, akkor ő választhat új hunyót.

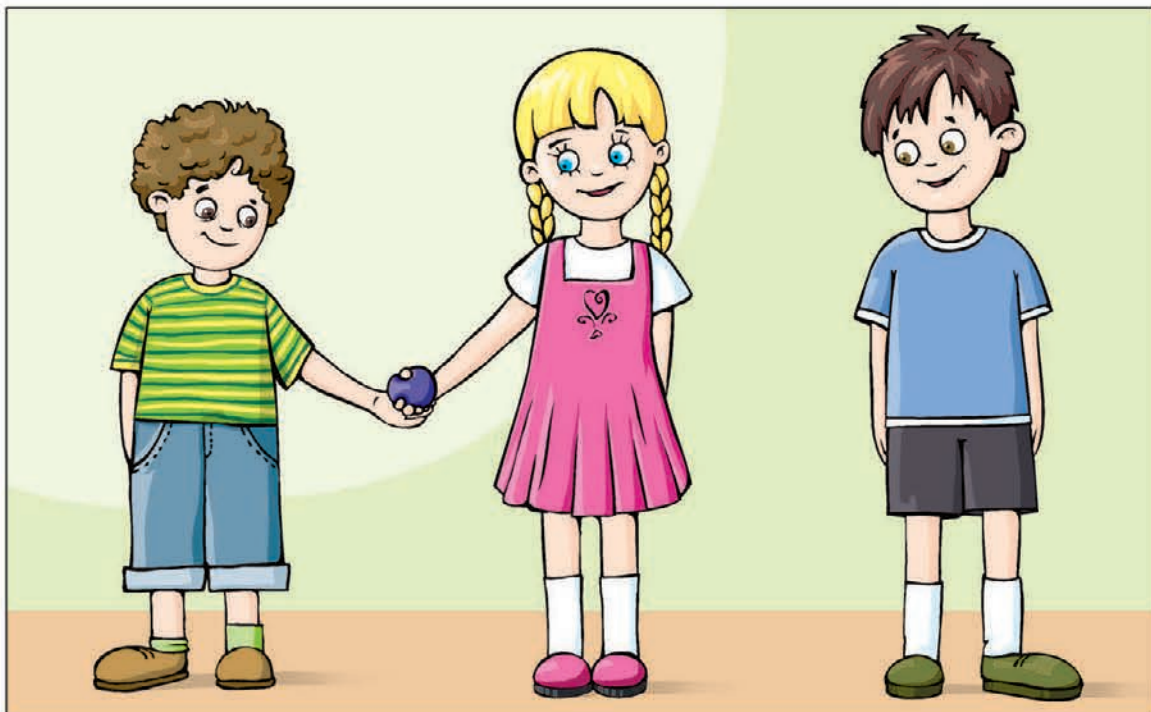


Adogató

Ehhez a játékhoz egy kis, puha labdára lesz szükségetek.

Álljatok körbe egymástól kartávolságra! Bal kézzel vedd át a labdát a társadtól, majd jobb kézzel add tovább a melletted állónak! Ha valaki téveszt, akkor fel kell emelnie a jobb lábát addig, amíg újra hozzá ér a labda.

Nehezíti a játékot, ha a hátad mögött teszed egyik kezedből a másikba a labdát.





A képeken Gergő szobáját láthatod takarítás előtt és után. Karikázd be az első rajzon azokat a tárgyakat, amelyeknek a helye megváltozott! Mondd el, hogy mi hova került! Mi hiányzik?

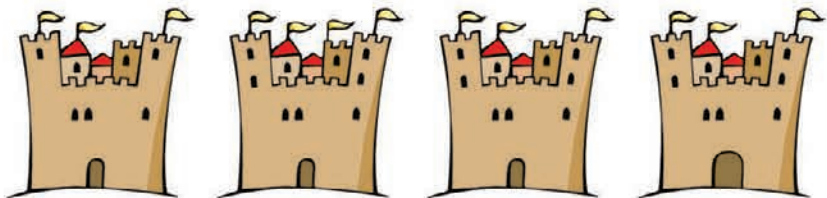




Rajzolj az üres mezőkbe megfelelő ábrát a minta szerint!

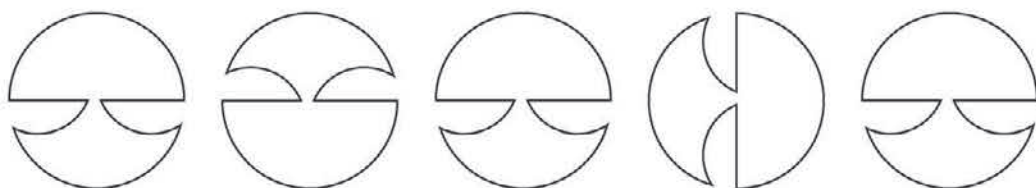
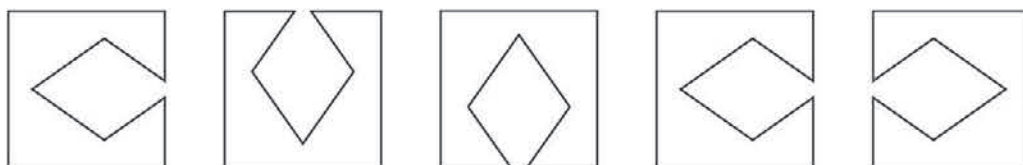
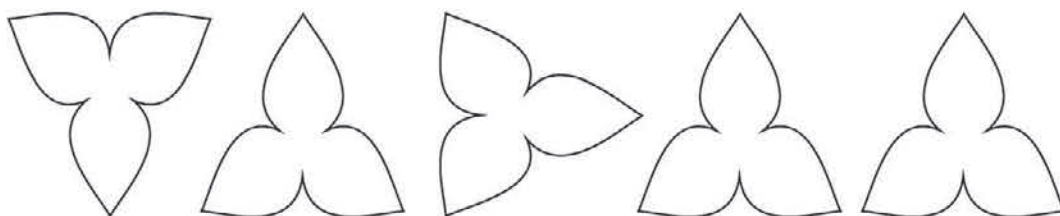
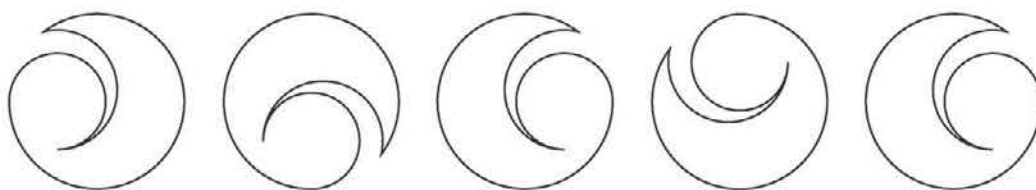
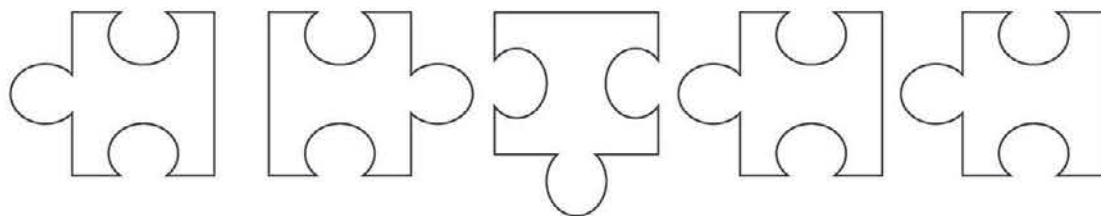


Melyik kép ugyanolyan a sorban, mint az első? Karikázd be!





Színezd az ugyanolyan irányú rajzokat egyformára!



Tartalom

Bevezető	3
Játékok	4
Irányok – jobb	6
Irányok – bal	8
Viszonyítás	10
Hibakeresés	14
Összehasonlítás	15
Tájékozódás	16
Játékok	17
Tájékozódás	18
Iránykeresés	24
Összehasonlítás	28

