



JELKIRAKÓ

Digitális Témahét 2019

Hallássérültek Óvodája, Általános Iskolája, Szakiskolája,
Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézménye és Kollégiuma
1147 Budapest, Cinkotai út 125-137



Játékszabály

- Kell egy játékmester, aki betartatja szabályokat és ellenőrzi a megfejtéseket!
- Ideális játékos szám négy vagy hat fő plusz egy játékmester.
- Két játékostól játszható, de ilyenkor játékmester szerepe mindig az aki éppen nem lép.
- Mindenki választ egy számot egy és hat között! Játékmester dob egyet dobó kockával, az kezd akinek a számát dobta! Ha senkiét nem dobta akkor, addig dob amíg valakinek számát nem dobja!
- Két pálya rész helye kötött a start az első és vége a cél, a többit tetszőleges sorrendbe és formában építsük össze!
- A játékmester összekeveri a kártyapaklit, és ad egy-egy lapot a játékosoknak!
- A kártyákon vagy képek vagy meghatározások vannak! Ki kell rakni a megfejtést daktil abc betűivel! Le kell jelezni a játékmesternek! Játékmester ellenőrzi a megfejtést!
- Ha jó a megfejtés a daktil betűknek pont értéke van azokat össze kell adni és el kell osztani kettővel! Játékmester ellenőrzi a pontérték számát! Pont értéknek megfelelően lehet lépni a pályán! Húzni kell egy új kártyát!
- Ha rossz a válasz akkor egy helyben marad bábu a pályán és kell húzni egy új kártyát!
- Következő körben meg kell fejteni az új kártyát és végre kell hajtani a pálya rész utasításait!
- Az első három, aki célba ér az felállíthatja a bábuját a dobogóra!

Társasjáték részei:

Betűk:



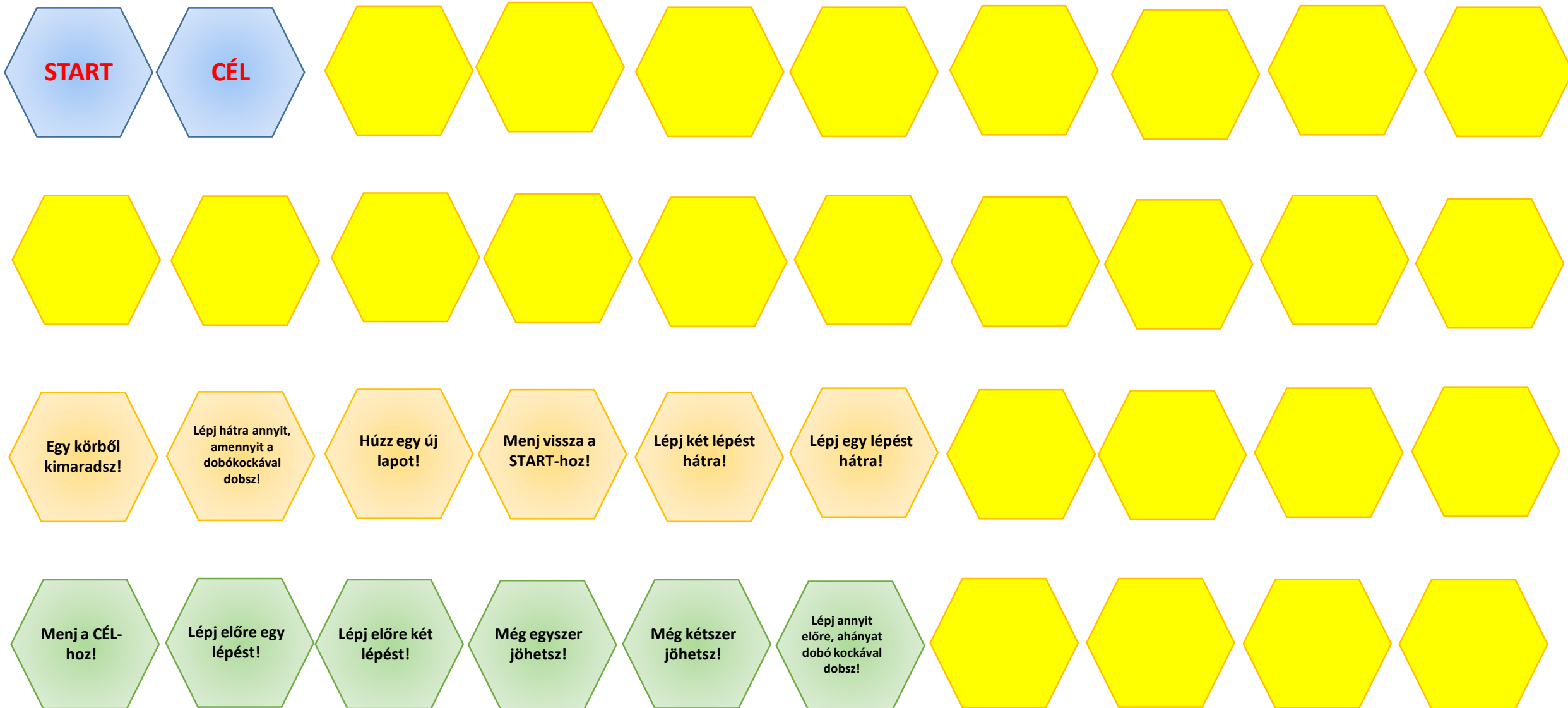
Kiegészítők:



Kártyák:



Pálya címkék (40 db)

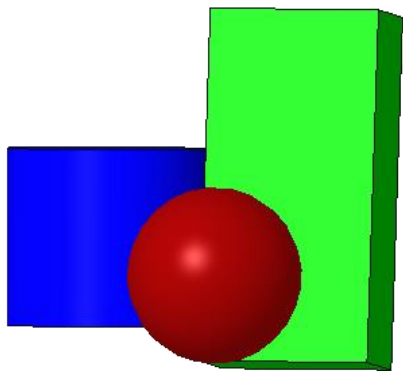


Kártyák és megoldó lapok

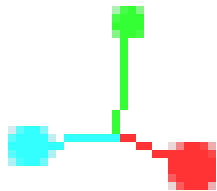


Kártyák

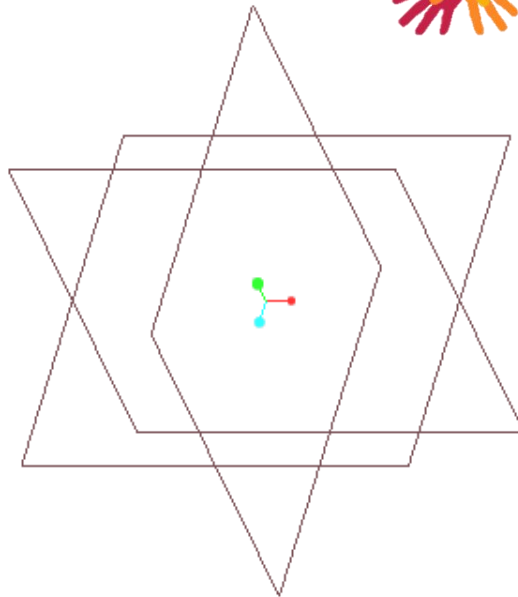
1



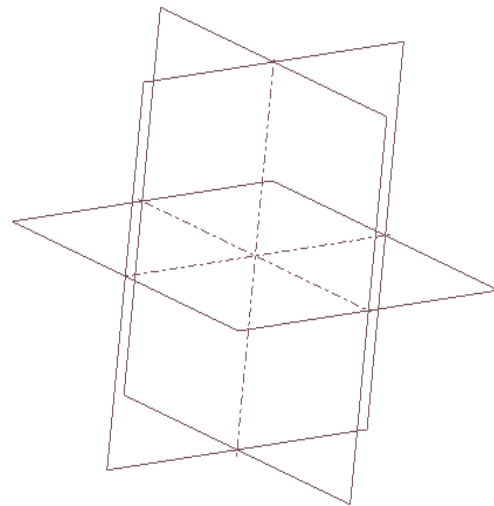
2



3



4

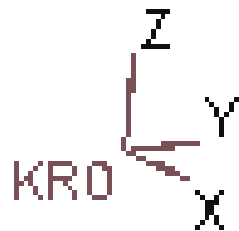


Kártyák

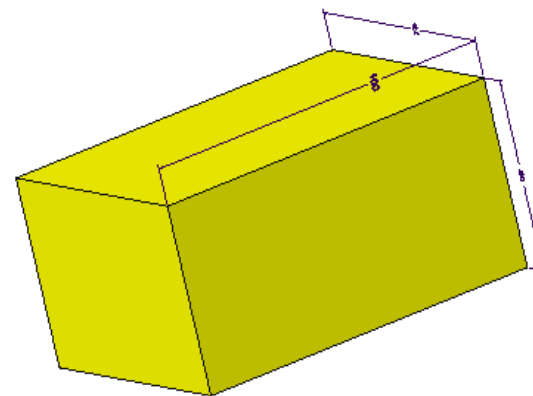
5



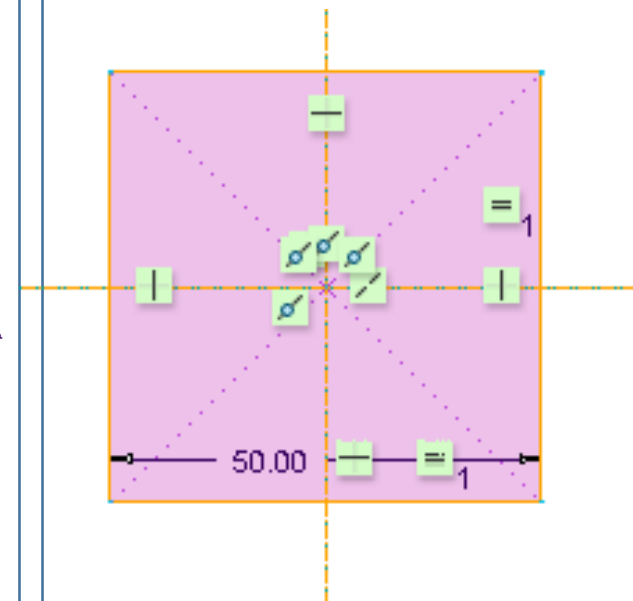
6



7

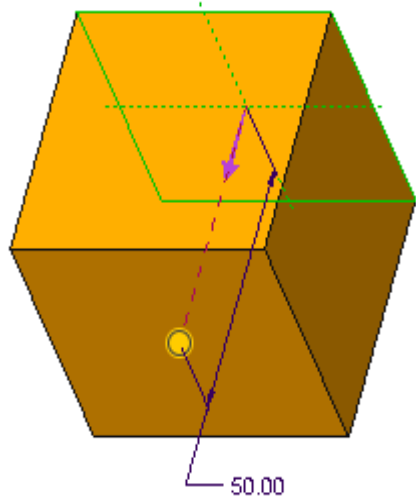


8

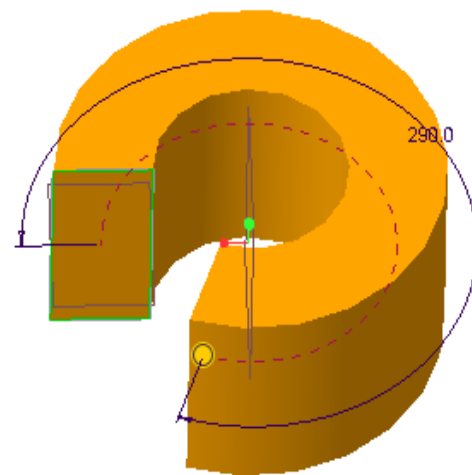


Kártyák

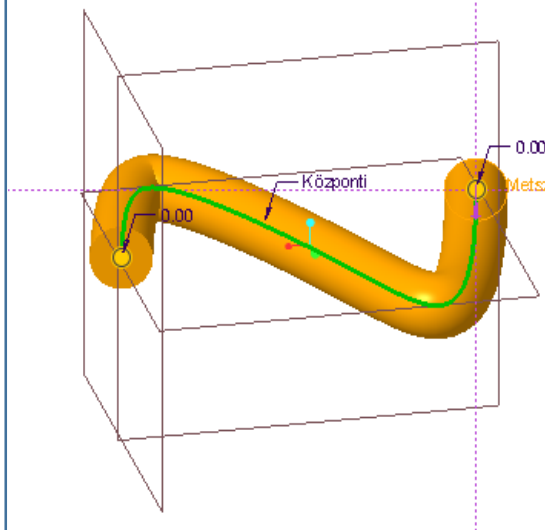
9



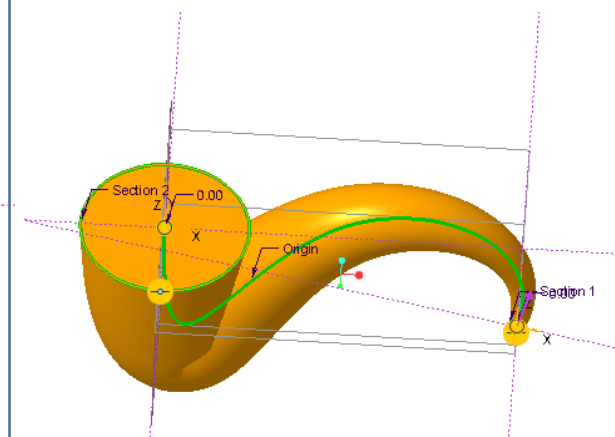
10



11

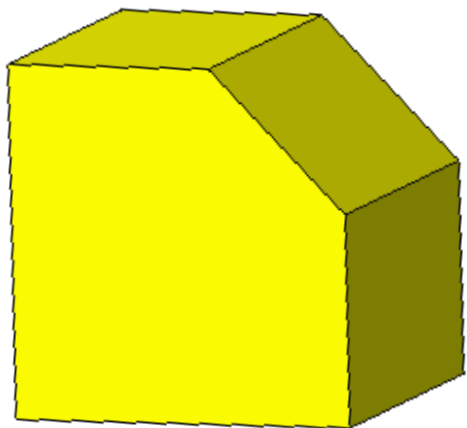


12

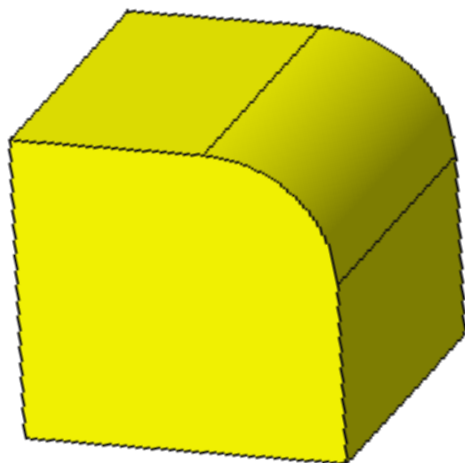


Kártyák

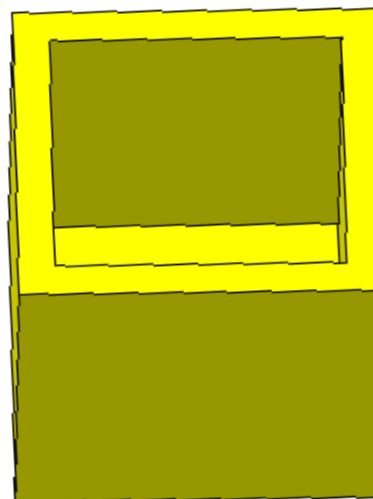
13



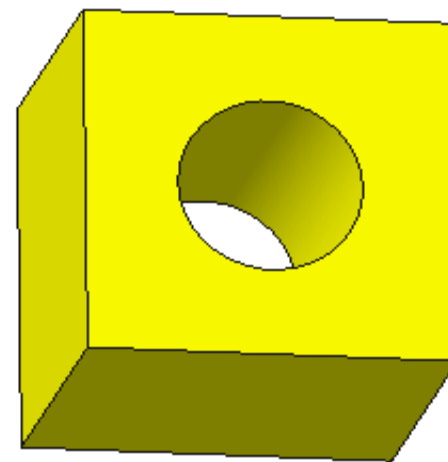
14



15

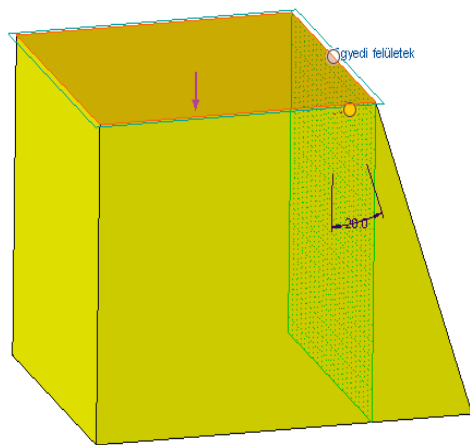


16

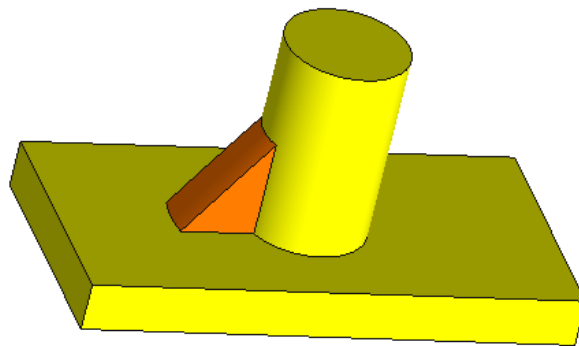


Kártyák

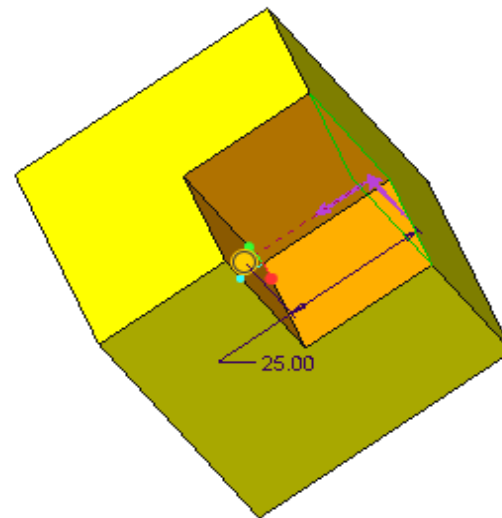
17



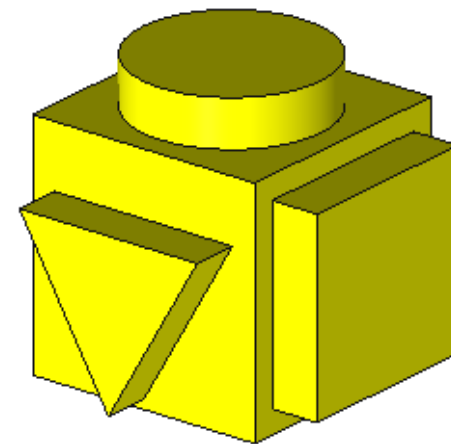
18



19

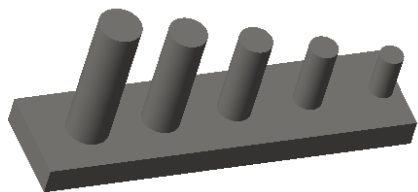


20

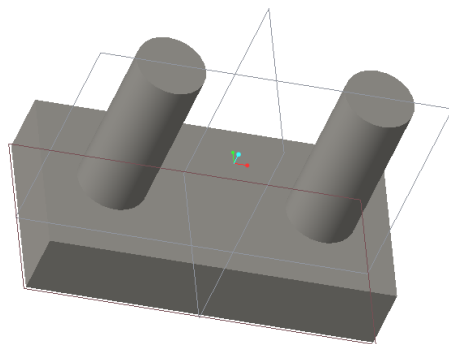


Kártyák

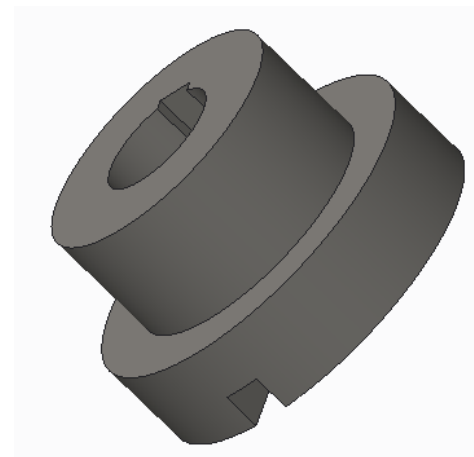
21



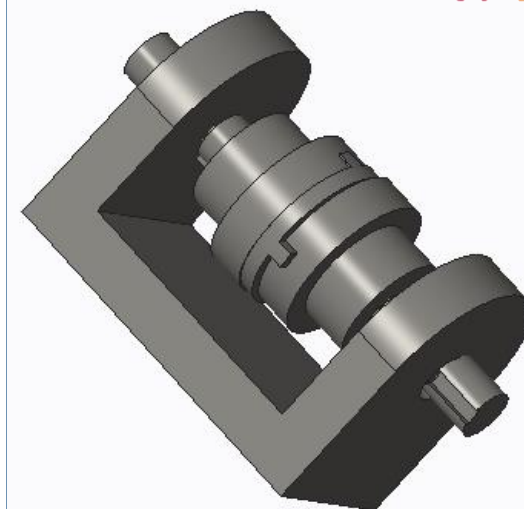
22



23

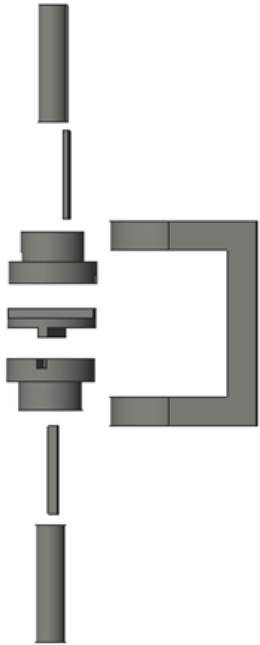


24



Kártyák

25



26



**Alap geometriai
formák, amelyekből
felépülnek
az összetett formák!**

27



**Síkokat metsző
tengelyek
középpontjában
van!
Centrifugális
középpont, ami
körül tudom
forgatni a testet!**

28



**2D terület
rajzterület,
aminek
hosszúsága és
szélessége van!**

Kártyák

29



Segédelem, a Síkokat függőlegesen vagy vízszintes irányban ketté vágó egyenes, ami segít a helyzet meghatározásban!

30



Síkban vagy térben elhelyezett segédelem, ami helyzet meghatározásban segít!

31



Háromtengelyből álló, számjegyes helymeghatározásra használható rendszer!

32



Megmérhető adatok: hosszúság, szélesség és magasság!

Kártyák

33



**Test valamilyen
nézetből
megrajzolt körvonala!**

34



**2D vázlat kivetítése
adott távolságra!**

35



**Vázolt metszet
elforgatása adott
tengely körül!**

36



**Söpört felület
létrehozása egy
keresztmetszet
végig húzásával
egy adott vonal
mentén!**

Kártyák

37



**Söpört felület
létrehozása kettő
vagy több
keresztmetszet
közötti terében egy
adott vonal mentén!**

38



**Ferde irányú
felület készítése
egy test egyik
sarkánál vagy
élénél!**

39



**Görbített felület
készítése egy
test egyik
sarkánál vagy
élénél!**

40



**Megadott falvastag
szerinti üreges test
készítése!**

Kártyák

41



**Megadott felületen
lyuk készítése!**

42



**Adott oldal
megadott szög
szerinti
megdőntése!**

43



**Az alkatrészek
megerősítéséhez
nyílt vázlat mentén
készített köztes
rész!**

44



**Egy testből egy
másik test
anyagának
eltávolításával
új test
létrehozása!**

Kártyák

45



**Egy testhez egy
másik test
anyagának
hozzáadásával
új test létrehozása!**

46



**Adott forma
sokszorozása
megadott
tulajdonságok
alapján!**

47



**Adott forma
kiválasztott sík
másik oldalára
másolása
tulajdonságainak
megtartásával!**

48



**Egy önálló 3D
modell, amely egy
összeállítás része!
Lehetővé teszi az
összeállítás
működését.**

Kártyák

49



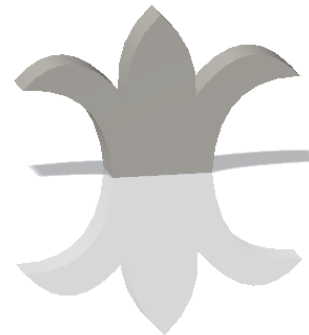
**Több önálló
alkatrész modell,
összeszerelése egy
működő géppé!**

50

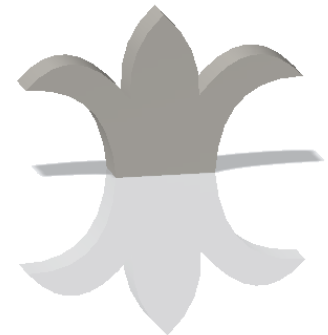


**Összeállítási modell
szétrobbantása, úgy
hogy követhető
legyen az
összeszerelés lépései!**

51



52



Megfejtés lap:- CAD alapfogalmak 3D modellezés

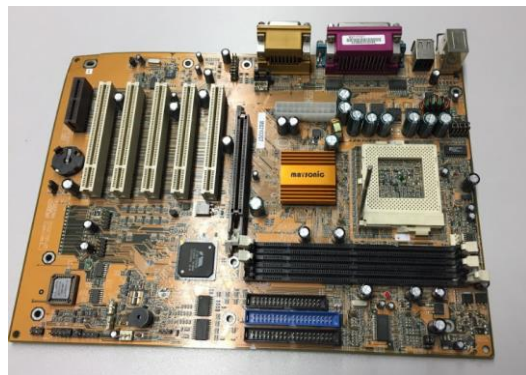
Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés
1.	Primitívek	11.	Söprés	21.	Mintázat	31.	Koordináta rendszer	41.	Furat
2.	Forgáspont	12.	Söpört átmenet	22.	Tükrözés	32.	Méreték	42.	Oldalferdeség
3.	Sík	13.	Letörés	23.	Alkatrész modell	33.	Vázlat	43.	Profilborda
4.	Tengely	14.	Lekerekítés	24.	Összeállítási modell	34.	Kihúzás	44.	Kivonás
5.	Pont	15.	Héj	25.	Robbantott modell	35.	Forgatás	45.	Egyesítés
6.	Koordináta rendszer	16.	Furat	26.	Primitívek	36.	Söprés	46.	Mintázat
7.	Méreték	17.	Oldalferdeség	27.	Forgáspont	37.	Söpört átmenet	47.	Tükrözés
8.	Vázlat	18.	Profilborda	28.	Sík	38.	Letörés	48.	Alkatrész modell
9.	Kihúzás	19.	Kivonás	29.	Tengely	39.	Lekerekítés	49.	Összeállítási modell
10.	Forgatás	20.	Egyesítés	30.	Pont	40.	Héj	50.	Robbantott modell

Kártyák

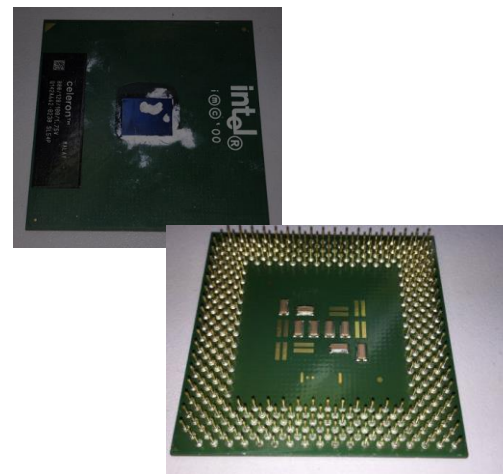
1



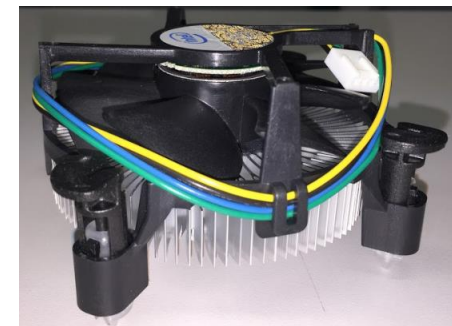
2



3



4



Kártyák

5



6



7



8



Kártyák

9



10



11



12



Kártyák

13



14



15



16



Kártyák

17



18



19

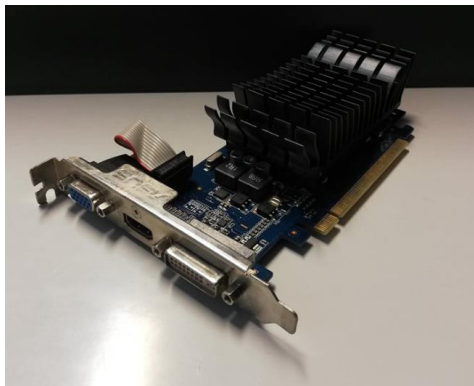


20



Kártyák

21



22



23

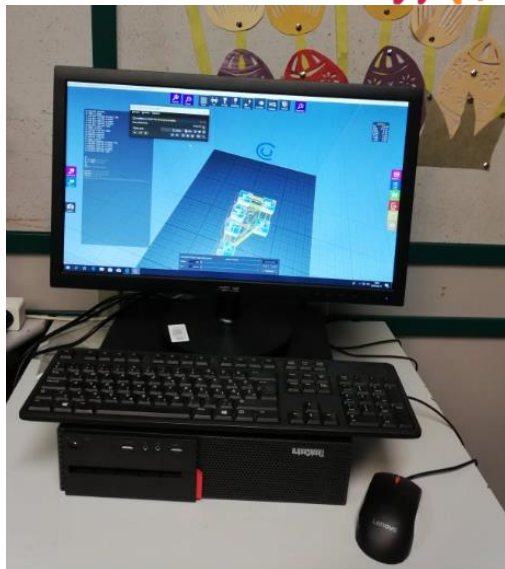


24



Kártyák

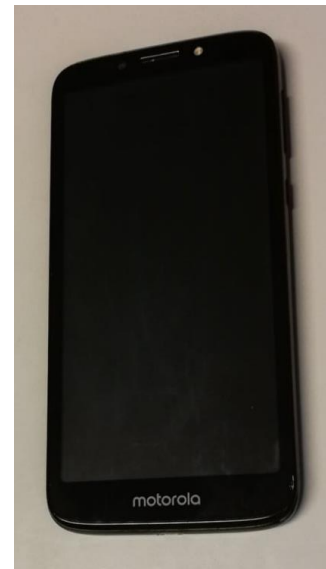
25



26



27



28



Kártyák

29



30



31

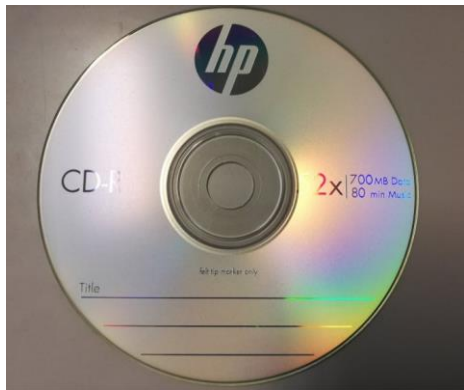


32



Kártyák

33



34



35



36



Kártyák

37



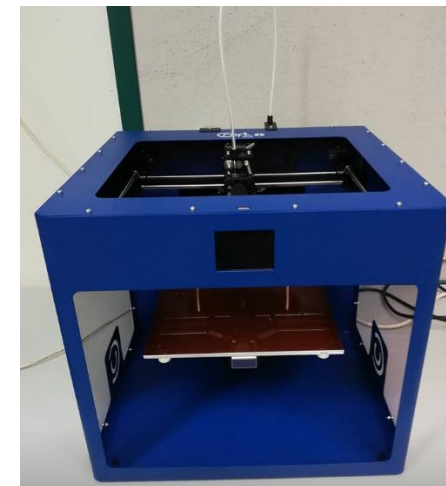
38



39



40



Kártyák

41



42



43



44



Kártyák

45



46



47

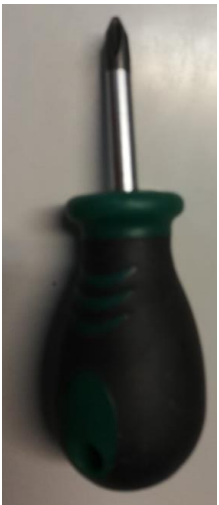


48



Kártyák

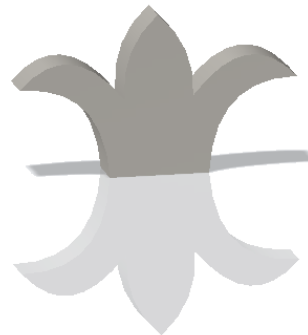
49



50



51



52



Megfejtés lap:-Informatika

Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés
1.	Számítógépház	11.	Monitor	21.	Videokártya	31.	Pendrive	41.	Switch
2.	Alaplap	12.	Billentyűzet	22.	Fejhallgató	32.	DVD	42.	Router
3.	Processzor (CPU)	13.	Egér	23.	Headset	33.	CD	43.	Antisztatikus csuklópánt
4.	Processzorhűtő	14.	Nyomtató	24.	Laptop	34.	Floppy lemez	44.	Forrasztópáka
5.	Memória	15.	Szkenner	25.	Számítógép	35.	Micro SD kártya	45.	Hálózati kábel teszter
6.	Merevlemez (Winchester, HDD)	16.	Multifunkciós készülék	26.	Tablet	36.	Mini SD kártya	46.	Tápteszter
7.	Hálózati kártya	17.	Hangfal	27.	Okostelefon	37.	UTP kábel	47.	Multimeter
8.	Floppylemez meghajtó	18.	Mikrofon	28.	Digitális videokamera	38.	Selfie Stick	48.	Laposfejű csavarhúzó
9.	DVD meghajtó	19.	Projektor	29.	Digitális fényképezőgép	39.	3D virtuális szemüveg	49.	Csillagfejű csavarhúzó
10.	Tápegység	20.	Digitális tábla	30.	Webkamera	40.	3D nyomtató	50.	Krimpelő fogó

Kártyák

1



Mi ez?

?

2



Mi ez?

.

3



Mi ez?

!

4



Milyen szófajúak a
szavak?
piros, kedves, hatalmas

Kártyák

5



Milyen szófajúak a
szavak?
rengeteg, száz, ötödik

6



Mik ezek?
ige, főnév, melléknév,
számnév, névmás

7



Milyen szófajúak a
szavak?
Petőfi Sándor,
Mátra, Audi,
Balaton, Visegrád

8



Mik ezek?

. ! ?

Kártyák

9



Mik ezek?
be, ki, le, fel, meg,
el, át, rá, ide, oda,
szét, össze, vissza

10



Milyen mondatfajta?
Nyisd ki a könyvet!

11



Milyen mondatfajta?
Milyen nap van ma?

12



Milyen mondatfajta?
Bárcsak már nyár
lenne!

Kártyák

13



Írd le az ellentétét!
fiatal <->

14



Írd le az ellentétét!
szorgalmas <->

15



Írd le az ellentétét!
sok <->

16



Megfejtés lap:

Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés
1.	Kérdőjel	11.	Kérdő	21.		31.		41.	
2.	Pont	12.	Óhajtó	22.		32.		42.	
3.	Felkiáltójel	13.	Öreg	23.		33.		43.	
4.	Melléknév	14.	Lusta	24.		34.		44.	
5.	Számnév	15.	Kevés	25.		35.		45.	
6.	Szófajok	16.		26.		36.		46.	
7.	Tulajdonnév	17.		27.		37.		47.	
8.	Írásjel	18.		28.		38.		48.	
9.	Igekötő	19.		29.		39.		49.	
10.	Felszólító	20.		30.		40.		50.	

Kártyák

1



2



3



4



Megfejtés lap:

Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés	Ssz.	Megfejtés
1.		11.		21.		31.		41.	
2.		12.		22.		32.		42.	
3.		13.		23.		33.		43.	
4.		14.		24.		34.		44.	
5.		15.		25.		35.		45.	
6.		16.		26.		36.		46.	
7.		17.		27.		37.		47.	
8.		18.		28.		38.		48.	
9.		19.		29.		39.		49.	
10.		20.		30.		40.		50.	

Képesség fejlesztési területek

- Nevek, fogalmak elsajátítása (memória fejlesztés)
- Összeadás, kivonás, szorzás és osztás gyakorlása
- Daktil jelbetűk elsajátításának fejlesztése
- Betűk elsajátítása
- Helyes írás fejlesztése
- Olvasási készségfejlesztése
- Térbeli tájékozódás fejlesztése

Milyen tantárgyhoz használható?

- Jelnyelvi kommunikáció
- Magyar nyelv és irodalom
- Történelem
- Matematika
- Természetismereti tárgyak (Földrajz, Fizika, Kémia, Biológia)
- Informatika
- Etika
- Hittan
- Szaktantárgyakhoz
- Bármilyen egyéb tantárgyhoz 😊

Milyen más játékhöz használhatók daktil betűkockák?

- Keresztrejtvény
- Szódoku
- Szólánc
- Akasztófa
- Scrabble
- Betű torpedó
- Ország, város
- ...stb.

Milyen egyéb feladattípus megoldásához használhatjuk daktil betűkockákat?

- Szövegben hiányzó szavak kirakásához
- Adott kezdőbetűvel rakj ki minél több szót
- Szólánc készítéshez
- Összekevert betűk helyes sorrendbe rakásához
- Ellentét párok kirakásához
- Adott kézformával jelelj minél több szót
- Írj olyan szavakat, amit az adott kézformával jelelünk
- ...stb.