

Első társasom

Aki bújt, aki nem...

HABA-301855

Két szórakoztató memóriajáték 1-3 gyermeknek 2 éves kortól.

Játékidő: 5-10 perc, mindkét variációval

A játék tartalma

18 állatlapka (3 mindegyikből: kakas, kutya, macska, tehén, bárány, malac), 3 ház, 2 tető

Kedves Szülők!

Köszönjük, hogy a My Very First Games sorozat játékát választotta. Ön jól választott. Ez a játék számos lehetőséget kínál gyermekének a játékos fejlesztésre.

A játékszabály számos tippet és javaslatot tartalmaz a játéktartozékok megismeréséhez és azokkal való játékhoz.

A játékos feladatok különböző készségeket fejlesztenek, mint memória, finommotorikus készségek, koncentráció és nyelvi készségek, valamint színek és képek felismerése és egymáshoz párosítása.

Összességében e játék célja a szórakozás!

A játék során viszont szinte észrevétlenül tanulnak a gyerekek. Jó szórakozást!



Az első játék előtt óvatosan nyomja ki a kartonokból a lapkákat.

Kérjük ezután azonnal dobja ki a felesleges kartonokat, nehogy az apró hulladékanyagok gyermeke kezébe kerüljenek!



A részletek felfedezése kötetlen játékkal

A kötetlen játék során gyermeke megismerkedhet a játéktartozékokkal. Játsszanak együtt! Fedezzék fel együtt a képeket. Nézzék meg alaposan a játéktartozékokat és azok illusztrációit. Keressék meg és beszélgessenek a különböző állatokról, a házakról és tetőkről. Beszélgessenek az állatokról. Milyen hangot adnak ki? Milyen állatok élnek egy farmon? Gyakorolják együtt az állatlapkák elrejtését a házak alá.

1. játék: Aki bújt, aki nem, jövők

Vidám kereső-találgató játék 2 vagy több gyereknek 2 éves kortól.

Előkészületek

Fektessen egy lapkát minden állatfajtából képpel felfelé középre. Helyezze a 3 házat nyílással lefelé a lapkák mellé. A többi játéktartozékra nem lesz szükség, visszahelyezhetők a dobozba.

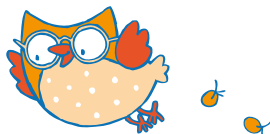
A játék menete

Ki játszott utoljára bújócskát? Ő kezdi a játékot.

A kezdőjátékos válasszon egy lapkát és titokban - miközben a többi gyerek becsukja a szemét vagy elfordul - rejtse el az egyik ház alá.

Amíg elrejt a lapkát, a gyerekek mondják: *Aki bújt, aki nem, jövők, hol bujkál a... (a keresett állat neve)?*

Mondja együtt a mondókát azzal a gyermekkel, aki épp soron van, játékosan fejlesztve ezzel beszédképességét.



A többi gyerek ezután kinyithatja a szemét vagy visszafordulhat a játéktér felé.

A találgatás az óramutató járásának megfelelő irányban halad.

A soron következő gyerek csapjon az egyik házra és mondja: *Aki bújt, aki nem, (a keresett állat neve), gyere elő!* - és emelje fel a házat

- Sajnos ez nem a jó ház! A következő gyerek jön.
- Megtaláltad, ügyes vagy! A lapka visszakerülhet a dobozba és a helyesen tippelő gyerek rejtheti el a következő állatot a házak alá.

A játék vége

Amikor minden állatot megtaláltak, a gyerekek közösen nyerik a játékot.



Az öröm megosztása érzelmileg erősebbé és vidámabbá teszi gyermekét. Pozitív megerősítést kölcsönöz gyermekének és elősegíti a szolidaritást azon a családon vagy közösségen belül, ahol a játékot játsszák.

„Itt a piros, hol a piros” variáció

Az állatlapkát nyíltan kell elrejtteni, hogy mindenki lássa melyik ház alá kerül.

Az a gyerek, aki elrejtette az állatot most kezdje el mozgatni a házakat, tetszés szerint. Lassan kell mozgatni a házakat, hogy az elrejtett lapka végig a ház alatt maradjon.

A játékos figyeljen és próbálja követni azt a házat, amelyik alatt a lapka van.

A találgatás menete az alapjátékkal megegyezően történik.

2.játék: Aki bújt, aki nem, hol bújkálsz?

Vidám memóriajáték 2-3 gyerekeknek 2 éves kortól.

Előkészületek

Szükség lesz az összes lapkára 3 állatfajtaból, 2 házra és 1 tetőre.

A többi játéktartozékra nem lesz szükség, visszahelyezhetőek a dobozba.

Az áttekintéshez helyezzen egy-egy állatlapkát a választott fajtából képpel felfelé fordítva a játéktér szélére.

Két állatlapkát az adott fajtából felfelé fordítva tegyen egymásra egy kupacba a játéktér közepén, a másik két kupaccal egy körben elhelyezve. Ezután takarjon le két kupacot egy-egy házzal és helyezzen tetőt az egyikre.



A játék menete

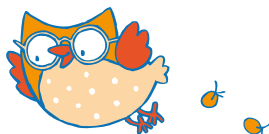
Az a gyerek, aki a leghangosabban tudja a tehén bögését egy "Múúú"-val utánozni, az kezdi a játékot.

Kérdezze a gyermeket: *Melyik állat bújt el a tető nélküli ház alá?*

A kitaláló gyerek mondja: *Aki bújt, aki nem, itt bújkál a.. (az állat neve)!*

A játéktér szélén lévő lapkákból kiderül, mely állatok vannak játékban.

Mondja együtt a mondókát azzal a gyerekekkel, aki épp soron van, játékosan fejlesztve ezzel beszédképességét.



A gyerek emelje fel a házat.

- Ez nem a jó ház! Sajnos nincs lapka, amit elvehetnél innen.
- Ügyes vagy, megtaláltad! Elveheted a legfelső lapkát.

Rakd a házat át valamelyik eddig nem fedett kupacra. A tetőt rakd át a most lerakott házra.

Fontos: A háznak és a tetőnek a helyét is mindig meg kell változtatni!

Ezután a következő gyerek találgathat.

A játék vége

A játék véget ér, ha az egyik kupacból az összes lapka elfogy. A gyerekek rakják toronyba a megszerzett lapkáikat. Akié a legmagasabb, az nyeri a játékot.

Döntetlen esetén mindketten nyerne.

Győzelem és vereség... mindkettő része a játéknak!

Aki nyer, boldog lesz. Aki veszít, az szomorú, csalódott és néha akár dühös is.

Figyeljen a gyermeke érzelmeire, örüljön együtt vele vagy vigasztalja meg.

Azt a gyermeket, aki veszít, meg kell nyugtatni. Mondja el neki, hogy a következő játékban újra lesz esélye a győzelemre.

Ezáltal érzelmileg erősebbé válhat és jobban felkészülhet az életre.



1. Variáció kis sasszemeknek 2,5 éves kortól

Játsszátok a 2. játék szabályait követve a következő kiegészítésekkel:

- Szükség lesz az összes lapkára a 4 állatfajtából, ezen felül 3 házra és mindkét tetőre. A többi játékelemre nem lesz szükség, visszahelyezhetőek a dobozba.
- 3 véletlenszerűen választott kupacot fedj le házakkal. A tetőket helyezd rá két tetszés szerint kiválasztott házra.

2. Variáció profi memóriásoknak 3 éves kortól

Játsszátok a 2. játék szabályait követve a következő kiegészítésekkel:

- Szükség lesz az összes lapkára mind a 6 állatfajtából, ezen felül a 3 házra és mindkét tetőre.
- 3 véletlenszerűen választott kupacot fedj le házakkal. A tetőket helyezd rá két tetszés szerint kiválasztott házra.



A játék még összetettebb lesz, ha az egyes kupacokban keverednek a lapkák, és nincsenek már az állatfajták külön kupacokba válogatva. A gyerekeknek itt már arra is emlékezniük kell, hogy melyik állat van éppen legfelül a kupacban.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft. - HABA játék
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAJatek