

Első társasom

Az én otthonom

HABA-306354

Két otthoni hangulatú párosítójáték 1-4 játékos számára 2 éves kortól.

Játéktervezők: Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn

Illusztrátor: Martina Leykamm

Játékfejlesztő: Christiane Hüpper

Játékidő: kb. 5 perc játékonként



Kedves Szülők!

Köszönjük, hogy a HABA Első társasom 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 játékhöz. A játékos feladatok különböző készségeket és képességeket fejlesztenek, mint tárgyak felismerését, megnevezését, egymáshoz párosítását, valamint a koncentrációt és a nyelvi készségeket. Ezenkívül ez a játék segít abban, hogy a mindennapi ismereteket játékos formában átadhassa gyermekének.

A kötetlen játék során például megkeresheti gyermekével a valódi otthonában lévő kártyákhoz illő tárgyakat. A két párosítójátékban gyermeke megismerkedhet a könnyen érthető szabályokkal való játékkal, miközben tematikusan és játékosan is a megszokott környezetben marad.

Összességében e játék célja a szórakozás! A játék során viszont szinte észrevétlenül tanulnak a gyerekek.

Reméljük, hogy sok csodás pillanatot élnek meg a játék során!

Jó szórakozást!



Fontos: Az első játék előtt távolítsa el a papírmaradványokat és a fóliát. Egyikre sincs szükség a játék során, kidobhatók.

A játék tartalma

2 játéktábla (mindkét oldalon nyomott): szoba/ház,
1 játékfigura (mindkét oldalon nyomott), 32 tárgykártya, 8 kategóriakártya
(= 4 pár: kicsi/nagy; könnyű/nehez; beltérben/kint; nappal/éjszaka)



A játék felfedezése kötetlen játékkal:

A kötetlen játék során gyermeke megismerkedhet a játéktartozékokkal. Játsszanak együtt! Az első játék előtt fedezzék fel együtt a játéktáblákon lévő illusztrációkat, a különböző tárgykártyákat és a különböző kategóriákat.

A játéktartozékok arra szolgálnak, hogy beszélgetéseket kezdeményezzenek a gyermekkel az otthoni környezetükről, a mindennapi életükről és a nap eseményeiről, így kiváló kiindulópontot jelentenek egy kezdő beszélgetéshez gyermekével.

Fontos, hogy a beszélgetés során adjon időt gyermekének a válaszadásra, és vegye figyelembe gyermeke kijelentéseit. Tegyen fel sok kérdést, amelyekre nem lehet igennel vagy nemmel válaszolni (pl.: **Nézz körül, mit látsz a hálószobában?** vagy **"Mivel szeretsz a legjobban játszani?"**). Beszélgessen gyermekével olyan témákról, amelyek a gyermekét az adott pillanatban érdeklik, bizonyos dolgokról, amelyek aznap történtek, vagy újonnan megszerzett készségekről. Ideális esetben lesz olyan tárgy a játékban, amely jelenleg különösen fontos szerepet játszik gyermeke életében. De természetesen a kiválasztott tárgyak csak egy kis részét fedik le annak, amit a gyermek ismer, ezért használja őket útmutatóként (pl. plüssmackó általában a plüssállatokra).

És végül: ne várjon túl sokat – gyermekének még mindig korlátozott a szókincse, és az emlékeket könnyen érthető sorrendbe állítani sokkal nehezebb, mint gondolná. Ez még inkább megéri a rendszeres beszélgetéseket, mivel ezek segítségével felgyorsíthatja és megtapasztalhatja gyermeke fejlődését ezeken az izgalmas területeken.



A két játék ideális egy felnőtt által irányított játékhoz és a játékkal való foglalkozáshoz. A játékokat egyszerre több gyerek is játszhatja. Nézze meg, hogy jelenleg melyik forma a legmegfelelőbb gyermeke/gyermekei számára, és ennek megfelelően vezesse őket.

1. játék: Tegyük rendet!

Első párosító játék, amely azt kérdezi: „Mi hova tartozik?”

A játékban szereplő házban 4 szoba található: konyha, nappali, gyerekszoba és fürdőszoba. A gyerekek feladata, hogy a tárgyakat párosítsák az egyes helyiségekhez, amelyekbe esetleg tartozhatnak.

A játék előtt

Helyezze egymás mellé a két játéktáblát a ház belseje oldalával felfelé fordítva, ezáltal egy összefüggő házat hozva létre. Válasszon ki 16 kártyát (tárgyakat és kategóriákat), és helyezze őket képpel felfelé fordítva a játéktáblák alá a látható rácsformában.

A megmaradt kártyákat rakja a játéktáblák mellé. Készítse elő a játékfigurát.



Játsszunk!

Nagymama és nagypapa hamarosan meglátogatnak. De a házban rendetlenség van, és néhány dolog ráadásul az udvaron van!

Tegyük gyorsan rendet és tegyük vissza a tárgyakat a megfelelő helyiségekbe.

Kérdezze a gyermeket: *Melyik szobát szeretnéd először rendbe tenni? Hogy hívják ezt a szobát?*

Segítsen gyermekének, ha (még) nem tudja, hogy hívják a szobát.

Vezesse a gyermeket: *Helyezze a figurát a rendbe tenni kívánt helyiségbe.*

Ezután kérdezze a gyermeket: *Melyik tárgy tartozik ebbe a szobába?*

Most gyermeke gondolja át, melyik tárgy tartozik abba a szobába, amelyben a figura áll.

• Megfelelő tárgy:

Ha gyermeke talál egy megfelelő tárgyat, vegye el a kártyát, nevezze meg a tárgyat, és helyezze be a kártyát abba a szobába, ahol a figura van.



• Nem megfelelő tárgy:

Ha gyermeke nem talál egy megfelelő tárgyat ehhez a szobához, úgy vegyen fel egy tetszőleges kártyát, és tegye ki a ház udvarára (a házon kívülre, a képen látható módon).

Ezután kérje meg gyermekét, hogy helyezze át a figurát egy másik szobába, ahol nincs tárgy, és keressen ahhoz a szobához egy megfelelő tárgyat.



Ha a 4 szobában már egy-egy tárgy megvan, akkor a figurával lépünk a rácsformában képpel felfelé elhelyezett tárgyakhoz. Töltse fel újra az ebben a körben keletkezett üres helyeket a képpel lefelé fordított pakli tárgy-kártyáival. Kezdődhet a következő takarítás...

A játék vége

Amikor a gyermeked háromszor elpakolt 4 tárgykészletet, a játék véget ér.

Ha gyermeke tovább akar játszani, természetesen folytathatják még néhány kör erejéig.



Bátorítsa gyermekét, hogy beszéljen az egyes tárgyakról és arról, hogy mit lát a kiválasztott szobában. Gondolják át együtt, mit tud a gyermek az otthonáról vagy az óvodáról, ahova jár. Lehet, hogy pont a kiválasztott szobában tartózkodnak. Ne feledje, hogy gyermekének először nehéz lesz kiválasztania a „helyes” tárgyat vagy beszélni róla. Ha olyan tárgyat választana, amelyet nem tart megfelelőnek, legyen engedékeny. Ebben a játékban nincs jó vagy rossz. A cél az, hogy a gyermeket beszélésre ösztönözze. Beszélgessenek, majd kérdezze meg, miért választotta a tárgyat, vagy miért tetszik neki.

... egynél több gyermekkel:

Ha egynél több gyerek játszik, váltsák egymást. Ha az egyik gyereknek sikerült egy tárgyat párosítani egy szobához, akkor vegye ezt a kártyát, és képpel lefelé tegye maga elé. Ezután a következő gyerek jön. Töltse fel a kártyarács megüresedett helyét összesen 16 tárgyra. A következő gyerek kapja meg a figurát, helyezze egy szobába, és keresse meg a hozzáillő tárgyat. Addig tart a játék, míg minden gyerek el nem pakolt 4 tárgyat.

Tipp:

A játék egy kicsit könnyebb, ha csak a ház egyik felével játszanak, vagy ha minden körben pontosan 4 olyan tárgyat készít elő, amely megfelel a 4 szobának. Kicsit nehezebb a játékot, ha megkéri a gyerekeket, hogy minden körben 2 vagy még több tárgyat párosítsanak a választott szobákhoz

2. játék: Kicsi vagy nagy? Nehéz vagy könnyű?


Első párosító játék, amely azt kérdezi: "Mi milyen?"

éjszaka  ↔  nappal

A két különböző ház különböző tulajdonságokat képvisel, mint például nagy vagy kicsi. A gyermek(ek) feladata most az, hogy a tárgykártyákat a megfelelő kategóriába sorolják.

könnyű  ↔  nehéz

kint  ↔  bent

kicsi  ↔  nagy

A játék előtt

Helyezze a két játéktáblát egymás mellé, kis távolságra egymástól úgy, hogy a ház külső falai legyenek felfelé fordítva. A kategóriakártyák közül (világoskék háttal) válasszon ki 1 pár ellentétet, amivel játszani szeretne, pl. egér/zsiráf kicsiknek/nagyoknak. Helyezze az egyik kártyát az egyik ház erkélyére, a másikat a másik ház erkélyére.

Válasszon ki 16 tárgykártyát és helyezze őket képpel felfelé fordítva a játéktáblák alá a látható rácsformában. A megmaradt kártyákat rakja a játéktáblák mellé. Készítse elő a játékgurát. A fennmaradó kategóriakártyákra nem lesz szükség ebben a játékban, vissza lehet tenni a dobozba.



Játsszunk!

A gyermek vegye a figurát, és tegye annak a kategóriának a háza alá, amelyhez most hozzáillő tárgyat akar találni. Ebben az esetben: a ház az egérrel.

Mutasson a kategóriakártyára, és kérdezzen a gyermektől valami ilyesmit:

Melyik tárgy olyan „kicsi”, mint egy „egér”?

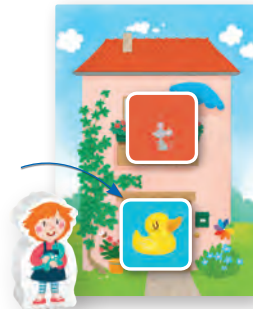
Minden körben nevezze meg a kategóriát a képpel és annak jelentésével, hogy gyermeke kapcsolatot tudjon teremteni a kategóriával. Segítsen, ha gyermeke nem tud dönteni, vagy kérdései vannak a tárgyakkal kapcsolatban. Ha gyermeke talál megfelelő tárgyat, bátorítsa, hogy vegye el a kártyát.

Ezután kérdezze a gyermeket: *Hogy hívják a tárgyat?*

Segítsen, ha gyermeke (még) nem tudja megnevezni a tárgyat, és kérje meg, hogy helyezze el a kártyát a megfelelő ház bejárati ajtajára.

Ha gyermeke nem talál ehhez a kategóriába egy megfelelő tárgyat, úgy a gyermek helyezzen el tetszőleges tárgyat az udvarra a házak közé.

Ezután helyezze a figurát a másik ház alá, és kérje meg gyermekét, rávezető kérdésekkel segítve, hogy keressen egy tárgyat ehhez a kategóriához.



A játék vége

Amikor a gyermek megtalált 3 párt, a játék véget ér.

Ha gyermeke tovább akar játszani, természetesen folytathatják még néhány kör erejéig.

... egynél több gyermekkel:

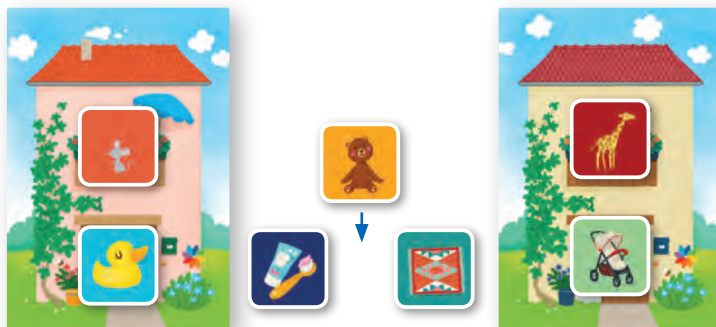
Ha egynél több gyerek játszik, akkor a következő gyereken a sor, miután egy párosítás megtörtént. Töltse fel a kártyarács megüresedett helyét összesen 16 tárgyra.

Ezután a következő gyermek választhat egy tárgyat a megfelelő kategóriához.

Játékvariáció "Kicsi kontra nagy"

A játék alapszabályai érvényesek, de a következő változtatásokkal:

A játék célja most az, hogy a tárgyakat a két kategóriakártya alapján rendezzék el, pl. kicsi vagy nagy vagy épp a kettő között. Példa: A fogkefe a kicsi, a szőnyeg pedig a nagy kategóriába tartozik. A mackó befér a kettő közé? És hova tartozik a könyv?



Gyermekének különösen hasznára válik, ha egy esti rituálét alakítanak ki, amikor a játéktartozékok segítségével hasonló kérdésekkel átbeszéljük a gyermeke napját. Ez lehetővé teszi gyermeke számára, hogy a tárgyakat a nappal (nap) és az éjszaka (hold) eseményei ismerete alapján a megfelelő kategóriába sorolja. Ez fejleszti gyermeke beszédképességét, erősíti a memóriáját és fejleszti azon képességét, hogy kifejezze saját érzéseit.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek