

Games'n Fun Játékdoboz Kisállatok

H. 302319

Játékdoboz 3 játéköttel, 3 felolvasandó mesével és 2 kirakóval 3 éves kortól.

Kedves Szülők,

Nagyon örülünk, hogy ezt a játékot választotta. Jól választott, mert ez a játék számos lehetőséget kínál gyermekének a játékos fejlesztésre.

A Games'n Fun Játékdoboz nagyszerű játéköttelket kínál:

- **3 játéköttel** variációkkal. Állítsák össze a játékmegzőt és kezdődhet a játék! A sokféle játéktartozék és az életkor szerinti játékötteltek sok örömet szereznek a gyerekeknek.
- **3 felolvasandó mese.** Közösen elmerülhetnek a háziállatok világában. A történetek kapcsolódnak a kirakóshoz, a játékkörnyezethez és a kedves kis állatfigurákhoz.
- **2 kirakó.** 12 ill. 15 db-os puzzle erős kartonból. A gyerekek mindig újból összerakhatják majd szétszedhetik miközben újabb részleteket fedeznek fel.

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

A játékos feladatok és a mesehallgatás különböző készségeket fejlesztenek, mint finommotorika, koncentráció, nyelv és szókinccs, beszéd és szortírozás színek és formák szerint.

Egyet biztos tud a játékdoboz: sok jó szórakozást! Emellett a tanulás és a képességfejlesztés szinte már magától megy.

A játék tartalma:

Játékdoboz alja a betéttel, gyalogút, bejárati ajtó, starthely, kutyaházak, gyűjtőtáblák, tárgylapkák, csontlapkák, facsontok, kisállat játéktáblák, gyerekek kutyával figurák, dobókocka

A játékmegző összeállításánál figyeljenek, hogy a betét a megfelelő irányban legyen a doboz fenekén. Segítségül a bejárati ajtó szolgál, melynek belülről és kívülről is azonos helyen kell lennie.

Az első játék előtt a nyomkodják ki a lapkákat a táblából. Fontos, hogy a maradékot azonnal dobják ki, hogy semmi veszélyt ne jelentsenek a kisgyermekre!

Részletek megismerése a kötetlen játékban

A kötetlen játékban a gyermeke megismerkedhet a játék tartozékaival. Játsszon együtt gyermekével! Fedezzék fel együtt a játékdoboz képeit, a játéktáblákat, a lapkákat és a kirakókat. Beszélgessenek a gyermekkel a részletekről, ezáltal játékosan gazdagítva gyermeke szókinccsét, fejlesztve beszédkészségét és figyelmét.

Ha a gyerekek kicsit nagyobbak és már ismerik a játéktartozékokat, kérdezzék őket a részletekről.

Például: *Melyik tárgy tartozik a papagájhoz, a hörcsöghöz, a cicához vagy a teknőshöz?*

A játékban szereplő kisállatok közül melyiket simogattad már? Mit tudsz a cicákról, kutyákról, hörcsögről, stb?

Találj ki neveket a kisállatfigurákhoz.

1.játék: Kutyaház futam

Vidám kockajáték 2-4 kis kutyasétáltatónak, variációval.

A gyerekek sétálnak a kutyáikkal. Aki elsőként ér a kertbe a kutyaházakhoz, jutalmul a legtöbb csontot kapja.

Szükséges játéktartozékok: játékmegző a gyalogúttal, gyerekek kutyával figurák, dobókocka

Előkészületek:

Te gyétek a játékmegzőt a gyalogúttal az asztal közepére úgy, hogy a bejárati ajtónál legyen a startmező, a teraszajtónál pedig a kutyaházak. Minden gyerek válasszon egy figurát és állítsa a nagy startmezőre a bejárati ajtóhoz. Készítsétek elő a dobókockát.

Kezdődhet a játék!

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Aki utoljára simogatott kutyát, az kezdhet.

Kérdezzük a gyermeket: *Hány csontot mutat a kocka?*

A gyerek számolja meg a csontokat a kockán. Ha jól számolt, dicsérje meg! Ha nem sikerül megszámolnia, segítsen neki. Ezután a gyerek a lépjen a figurájával a kutyaházak irányába a megfelelő szám szerint. Egy játékmegzőn egyszerre több figura is állhat.

Ezután a következő gyerekek jön.

A játék vége:

Aki elsőként ér a figurájával a kutyaházakhoz (az extra csontpontok nem számítanak) nyer, ezért álljon a figurájával a legnagyobb kutyaházra, amelyiknek a táljában 3 csont van. A többi gyerek folytassa tovább a játékot addig, míg minden figura a kutyaházakhoz nem ér. A gyerekek tartsanak egy nagy ugató-koncertet!

1.variáció: Finom csontok!

Szükséges extra játéktartozékok: 3 tetszőleges csontlapka, facsontok

Előkészületek:

Helyezzétek a 3 csontlapkát a gyalogút három tetszőleges mezőjére úgy, hogy egy mezőre csak egy csont kerülhet. Tegyétek mindegyik kutyaházra annyi csontot, ahány csont a kutyatáblákban látható. A maradék facsontokat tegyétek a játékmegző mellé egy halomba.

Kezdődhet a játék!

Az alapjáték szerint folyik a játék a következő változtatásokkal.

Ha egy figura olyan mezőre lép, ahol egy csont fekszik (a szín nem számít), a gyerek vegyen egy facsontot a halomból. Aki elsőként ér célba, jutalmul 3 csontot, a második 2 csontot, a harmadik 1 csontot kap.

Miután mindenki a kutyaházakhoz ért, számolják össze a gyerekek az útközben begyűjtött csontokat a célban kapott csontokkal. Segítsenek, ha a gyerekek még nem tudnak jól számolni.

Az nyer, aki a legtöbb csontot gyűjtötte. Azonos állásnál több győztes is lehetséges.

2.játék: Hová tűnt?

Szórakoztató memóriajáték 2-4 gyermeknek, variációval.

Ó, jaj! A gyerekek az állatokkal játszottak a házban és most valamennyi tárgy össze-vissza fekszik. Étel, kalitka és játékok szerteszét a szobában. Kinek sikerül elsőként megtalálnia a saját állatához tartozó tárgyakat?

Szükséges játéktartozékok: játékmegző (a doboz alja), gyűjtőtáblák, állatfigurák, tárgylapkák

Előkészületek:

Te gyétek a játékmegzőt az asztalra a gyalogút nélkül. Minden gyerek válasszon egy állatot és egy ahhoz tartozó gyűjtőtáblát. Ha négynél kevesebb gyerek játszik, úgy az extra figurákat, gyűjtőtáblákat és az ahhoz tartozó tárgyakat tegyétek félre. Mutassák meg a gyerekeknek a különböző tárgylapkákat és magyarázzák el, hogy minden állathoz 3 tárgyat kell gyűjteni. A színek segítenek, hogy melyik állathoz melyik tárgy tartozik.

Ezután keverjétek össze a lapkákat és lefelé fordítva rendezzék el azokat a doboz aljában.

Kezdődhet a játék!

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Az a gyerek kezdhet, aki utoljára rakott rendet a szobájában. Válassz egy tárgylapkát, tedd mellé az állatfigurád, majd fordítsd fel.

Kérdezzük a gyermeket: *Olyan tárgyat találtál, amely a te állatodhoz tartozik?*

- **Igen?** Nagyszerű! Fogd a tárgylapkát és az állatfigurád, majd tedd a tárgylapkát a saját gyűjtőtáblára az egyik megjelölt helyre.

- **Nem!** Kár! Jegyezzétek meg a lapkán lévő tárgyat. Ezután fordítsd vissza a lapkát és tedd vissza az állatot a gyűjtőtáblára.
Ezután a következő gyerek jön.

A játék vége:

Az a gyerek nyer, aki elsőként találja meg a saját állatához tartozó tárgyakat. A többiek játszanak tovább, míg valamennyi tárgy a megfelelő állathoz nem kerül.

Tipp: Négynél kevesebb játékos esetén nehezíthető a játék, ha azokat a tárgylapkákat is lefordítjátok a doboz aljában, amelyik állatokkal senki sem játszik. Ha ezekből a lapkákból fordítotok fel, jól jegyezzétek meg a helyét, mielőtt újból lefordítjátok. Ezután a következő gyerek jön.

2.variáció: Kooperatív memóriaverseny Klára és Ottó kutya ellen

Szükséges extra játéktartozékok: 4 csontlapka, sárga figura kutyával (Klára és Ottó), gyalogút, dobókocka

Előkészületek:

Az alapjáték szerint keverjétek össze a lapkákat, majd lefelé fordítva rendezzétek el azokat a doboz aljában. A sárga figurát állítsátok a kutyaházak melletti mezőre.
Készítsétek elő a dobókockát.

Kezdődhet a játék!

Az alapjáték szerint folyik a játék a következő változtatásokkal.

A gyerekek együtt játszanak Klára és Ottó kutya ellen.

Sikerül a házban rendet raknotok, mielőtt Klára és Ottó hazaérnek?

Ha egy gyerek csontlapkát fordít fel, úgy dob a kockával és a játékfigurával annyit lép előre, amennyi csont a kockán látható. A csontlapkát ezután visszafordítja. Amennyiben tárgylapkát fordít fel, úgy tegye annak a játékosnak a gyűjtőtáblájára, akinek az állatfigurájához tartozik. A gyerekek segítsenek egymásnak. Ha a gyerekeknek sikerült minden tárgyat a megfelelő állathoz párosítani, mielőtt Klára és Ottó a ház bejáratát ajtajához ér, úgy közösen nyernek. Ha Klára és Ottó korábban érnek haza, mielőtt minden tárgyat megtalálnátok, úgy a gyerekek közösen veszítenek.

3.játék: Kapd el gyorsan!

Állati gyors reakció játék 2-4 gyerekek.

Jaj! Minden dolog szanaszét! A rosszcsont kutya mindent kihurcolt a kertbe és ott eldugta azokat.

Még a kutyacsontok is szétszóródva a ház melletti gyalogúton.

Ki tudja gyorsan elkapni és a megfelelő állathoz rakni a dolgokat?

Szükséges játéktartozékok: minden tárgylapka, minden csontlapka, minden játékgyűrű, 10 facsont, gyalogút

Előkészületek:

Fektessétek a gyalogutat az asztalra. Helyezzétek el a játékgyűrűket úgy, hogy minden gyerek könnyen elérhesse azokat. Keverjétek össze lefelé fordítva a lapkákat és a gyalogút mind a tíz mezőjére rakjatok egyet-egyét. A maradék lapkákat lefelé fordítva tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség. Tegyétek a facsontokat a kutyaházak előtti mezőre.

Kezdődhet a játék!

Minden gyerek egyszerre játszik. Mindenki tegye hátra a kezét. A legidősebb gyerek vagy egy felnőtt fordítsa fel az első lapkát a startmezőn. Mindenki próbálja meg a lehető leggyorsabban megtalálni a hozzá tartozó állatot. A szín segíthet a helyes párosításban, még a csontlapkák is szín szerint tartoznak a gyerekek kutyával figurákhoz. Aki tudja, hogy melyik állathoz tartozik a tárgy, kapja el gyorsan a hozzá tartozó játékgyűrűt. Ha a figura megfelelő volt, jutalmul a gyerek egy facsontot kap. A lapka maradjon felfordítva az úton, majd az a

gyerek, aki a facsontot nyerte, fordítsa fel a következő lapkát. Ha a gyerek rossz figurát kapott el, úgy tegye vissza középre. A keresés tovább folytatódik, de ezt a gyerek ebben a körben már nem játszhat.

A játék vége:

Ha valamennyi lapkát felfordítottatok, a játék véget ér. Az a gyerek nyer, akinek a legtöbb csontja van.

Döntetlen esetén több győztes van.

Felolvasás és mesehallgatás

Hagyjuk a gyereket felfedezőútra menni!

Miközben az első két mesét olvassa, a gyermek keresse meg a részleteket a kirakókban.

A harmadik történetnél a játsszák el a történetet a lapkákkal és a figurákkal segítségével a játékmezőn.

1.történet: Két nyulacska új otthon kap

Szükséges játéktartozék: puzzle (állatkereskedés)

Jani és Mia ma egy állatkereskedésbe mennek a mamájukkal. Nagyon örülnek, hogy végre válaszhatnak egy háziállatot. De melyik a megfelelő mindkettőjüknek?

Jani kutyát szeretne. De a mama azt mondta, hogy az óvoda, az iskola és a munka miatt túl sok időt vannak úton és egyszerűen nincs elegendő idejük kutyát sétáltatni. Jani sajnálja, de reméli, hogy találnak az állatkereskedésben még olyan állatot, amivel szintén sokat lehet játszani, a kutyához hasonlóan.

Ahogy az állatkereskedésbe lépnek, Janinak az első pillanatban megakad a szeme egy nagy terráriumon. „Nézd mama, hú de klassz ez a nagy kígyó!”

Mama megijed, mert fél egy kicsit a kígyóktól. „Jani, egy kígyóhoz te még túl kicsi vagy! Ráadásul én nem szeretem a kígyókat.” „Akkor vegyünk egy teknőspárt” - javasolja Jani és a felső terráriumra mutat. De mielőtt mama válaszolhatna, Mia szól az üzlet másik oldaláról. „Egy teknős túl lassú és unalmas!”

Mia a nyulaknál állt meg. Egy kedves eladó, aki épp friss szénát adott a nyulaknak, megengedte, hogy Mia óvatosan megsimogassa őket. „Milyen édes és puha!” - ámul Mia. Mama és Jani is gyorsan a nyúlketrechez sietnek és szintén lelkesek a kis tapsifülesek láttán. „Ezeknek kisebb fülük van, mint a vadnyulaknak, amelyeket az erdőszélen láttunk, ugye mama?” – kérdezi Jani. Mama bólint. „A háziyulak kisebbek és csoportban élnek.”

„Így van. A nyulakból lehetőség szerint kettőt kell tartani. Kell nekik egy jó nyúlkennel vagy ketrec és nyáron, ha lehet egy körbekerített hely a kertben, ahol kedvükre futkoshatnak.” – mondja az állatgondozó. „A mi kertünk elég nagy egy kifutóhoz” - mondja mama. „Tehát nekünk a nyulak épp megfelelőek lennének?” - kérdi Mia tágra nyílt szemekkel. Mama mosolyogva bólint. „Mindketten választhattok egy nyulat”. Miának egy fehér tetszik legjobban, Jani egy fehér foltos barna mellett dönt. Még kell egy pár dolog, hogy a nyulak jól érezzék nálunk magukat a ketrecben. Etető, víztartó, alvóhely, eleség, alom és valami játék, nomeg rágcsnálivaló. Mia és Jani nagyon boldogok! „Szuper! Most már van háziállatunk! Nem is egy, sőt kettő!”

2.történet: Vidám séta a parkban

Szükséges játéktartozék: puzzle (park)

Helló! Gabi vagyok. Az én kutyámnak bozontos barna-fehér szőre van és Lilinek hívják. Természetesen én gondoskodom róla jól: etetem, ápolom a szőrét és minden nap sétáltatom. Ezenkívül játszunk együtt. Egy ilyen kutya, mint Lili sok törődést igényel és még több mozgást, hogy egészséges maradjon.

Ma szép idő van, megyünk sétálni a parkba. Ezért Lili nyakára tettem a világosbarna nyakörvet és ráakasztottam a pórázt. A parkban sokan vannak és sok kutyával találkozunk, különféle fajtákkal, mint pudli, szetter, mopsz, golden retriever.

Minden kutyafajta másképp néz ki. Van amelyik kisebb és van amelyik nagyobb Lilinél. Lili keverék. Ez azt jelenti, hogy a szülei nem azonos fajtából valók, tehát Lili különböző fajták keveréke.

Egy darabig a parkban megyünk. Lili izgatottan csóválja a farkát. Az azt jelenti, hogy örül. Mi az, amit talált? Simon az, Lalival a törpepincével. A kutyák örülnek egymásnak és kicsit körbeszagolják egymást. A szaglásuk kitűnő és jól fejlett és a hallásuk is kiváló.

Hirtelen a füves rét felől hangos ugatás hallatszik. Egy kutya üldöz egy kismadarat és húzza maga után egy piros trikós fiút. Minden kutya a farkastól származik, egyeseknek nagy a vadászösztönük. Az okos kismadárka gyorsan elrepül a fák ágai közé.

Nézd! Ki rohan a réten át? Egy kis kölyökkutya az. Így hívjuk a kutyagyerekeket. Ők még nagyon játékosak és mindent ki akarnak próbálni. A kicsi elszökött a gazdijától, mert valami izgalmasat fedezett fel. De semmi baj, mert pár pillanattal később futva jött egy ember és megfogta a kis szőkevényt.

Lili és én újból a hazafelé tartunk. Otthon majd iszik és eszik, majd fáradtan a kutyakosarába bújik. Lili, mint valamennyi kutya egy hű kíséző és egy jóbarát.

3.történet: Kandúr Bandi felfedezőútja

Szükséges játéktartozékok: macska figura, papagáj figura, zöld játékgolyó kutyával (Móric Vilma kutyával), 3 lapka: kalitka, cicafa, cicakosár, játékmű gyalogúttal

Előkészületek:

Először tegyék a lapkákat a megjelölt helyekre. A cicafát a kanapé elé (nézd a doboz belső oldalát), a madárkalitkát a könyvszekrény mellé, a cicakosarat a ház közepére. Állítsátok a papagájfigurát az egyik kutyaóra és a Móric és kutyája figurát a gyalogútra a kutyaházak elé.

A **kiemelt szavak** állomások, ahol Kandúr Bandi a felfedezőútján megáll. A zárójelben lévő szövegek segítenek, ha a gyermek nem tudna továbblépni.

A kis Kandúr Bandi halk dorombolással ébred a **cicafáján**. *(a cicafigurával állj a cicafára a házban)*

Ez a kedvenc helye. Bandi a nyelvvel végignyalja a bundáját és megtisztítja a mancsait. Egész éjjel kint volt és egerekre vadászott. Ettől aztán jól elfáradt, de már kipihente magát és nagyon kíváncsi, hogy mi vár ma rá. Óvatosan lemászik a **cicafáról** és átugrik a **fotelbe**, majd a **konyhaasztalra**, hogy megnézze, talán valaki valami ehető hagyott az asztalon. *(lépj a cicafigurával a megnevezett helyekre)*

Egy száraz kenyérmorzván kívül sajnos semmit sem talált. Tehát tovább sétál a nappalin. Az **akváriumnál** megáll és egy darabig figyel, hogy a színes halcskák milyen vidáman úszkálnak. *(lépj a cicafigurával az akváriumhoz)*

Hirtelen madárcsiripelést hall. Honnan jöhet ez? A **szekrény melletti ablak** nyitva áll, a kertből hallani a madarak énekét. *(lépj a cicafigurával a szekrény melletti ablakhoz)*

Bandi odakinn szeretne egy kis sétát tenni? Végül is, ma nagyon szépen süt a nap. Egy nagy ugrással máris az ablakpárkányon áll, majd a következő ugrással már a **bejárati ajtó** előtt terem. *(tedd a cicafigurát a játékmű mellé)*

A sárga kövek a bejárati ajtó előtt kellemesen melegítik Bandi mancsait. Ezután átsétál a **fűvön**, amit nagyon szeret, mert oly finoman csiklandozza a talpát. Az első **szürke kőlapon** megpihen és körbenéz. *(lépj a cicafigurával a sárga kőről a gyalogút első szürke járdalapjára)*

Bandi ezután tovább sétál az úton. Eközben két **csigával**, egy **sünnel**, **Móriccal és az ő Vilma kutyájával** is találkozik. Ők épp a sétából jönnek hazafelé és a **kutyaházakhoz** tartanak. *(lépj a cicafigurával a gyalogúton a kutyaházak irányába)*

Pillanat, már megint egy madár csiripel! A kutyaól tetején Bandi egy **kék papagájt** lát. A kis színes madár is észreveszi a kandúrt és izgatottan röppen a levegőbe. Bandi minden erejével a magasba ugrik, hogy a mancsával elérje a madárkát, de a papagáj már magasabbra száll. Gyors szárnycsapásokkal a madár a nyitott ablakon át a házba repül és a könyvespolc melletti **kalitkájába** száll. *(tedd a papagájt a kalitka mellé a házban)*

Bandi gyorsan a madárra tekint és egy nagy ugrással a nyitott ablakon át a **házban** terem. A kis kandúr a **kalitkát** figyel a könyvespolc mellett. Itt van több papagáj is, ők is szívesen élnek csoportosan. Bandi számára a kalitka túl magasan van. Így hát más játék után néz. Lássuk, mi van a szőnyeg körül. *(lépkedj a cicafigurával a házban és telepedj vele a szőnyegre)*

A kandúr **egy gombolyag fonalra ugrik, ami a cicakosár előtt** hever. Nahát ez egy prima kikapcsolódás a kerti vad madárhajszja után. Játsszik egy keveset a fonállal, amit mindig újból elgurít, majd egy délutáni szieszta készül a **kosarában**. Egy izgalmas napról álmodik, a kertről, ahol sok új barátra lelt. *(tedd a cicafigurát a kosárba)*