

Topologix





4 – 6 év



1 gyermek/1 felnőtt

SZÓRAKOZTATÓ, EGYSZERŰ JÁTÉK A TÉRBELI TÁJÉKOZÓDÁS FEJLESZTÉSÉHEZ.

Tartalom: játéktábla, 5 állatbábu, 24 kétoldalas kártya

A játék célja: Határozd meg 5 állat helyét a képeken látható 5 tárgyhoz képest.

Játék előkészítése:

Helyezd a játéktáblát a gyermek elé, és ellenőrizd, hogy érti-e a következő jeleket:



-on



előtt



mert



be/nál

hogy ismeri-e a következő tantárgyakat:



kő



fa



ház



vödör



gomba

és végül, ismeri-e a következő állatok nevét?



medve



macska



béka



madár



egér

Játékelv:

Mind a 24 képen az állatok egy adott helyen vannak, amelyet meg kell jelölni a játéktáblán.



Például:

- a macska a házban van
- az egér a szájon van
- a medve a fa előtt van
- a béka a vödörben van
- a madár a fán van.

A gyermek feladata, hogy az állatkorongokat úgy helyezze el a játéktáblán, hogy azok a képen elfoglalt helyüket meghatározzák.

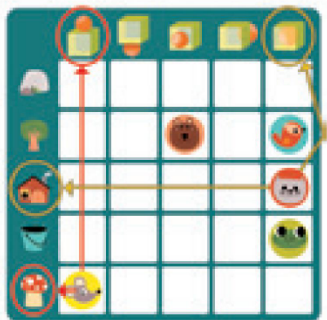
Játékmenet: A

gyermek választ egy képet, és megpróbál válaszolni az 5 kérdésre:

1. Hol van a medve?
2. Hol van a macska?
3. Hol van a madár?
4. Hol van a béka?
5. Hol van az egér?

A gyermeknek rá kell mutatnia a képen látható állatokra, és meg kell határoznia a helyüket úgy, hogy az állatjelzőt a játéktáblán a megfelelő szimbólum alá helyezi.

Miután meghatározták az összes állat helyét, elforgatják a képet, és ellenőrzik a válaszaikat a helyes megoldással.



Topologix



DJ08354

Figyelem: Kis alkatrészek.



3, rue des Grands Augustins - 75006 Párizs - Franciaország www.djeco.com

Kínában készült -

Franciaországban tervezték