

ludanimo



3-6
ans years
años Jahre



ludanimo

TARTALOM



ludanimo

3 játék kisgyermeknek.

Csoportos játék a gondolkodás fejlesztésére

A játék tartalma:



1 db állatos kocka, 1 db színes kocka, 15 db különböző formájú kocka (5 kocka, 6 kúp és 4 háromszög), melyek színét a tetején lévő műanyag kör jelzi, és 6 db állat.

Első meccs:

Állatok sétálnak

A játékhoz szükséged van:



15 négyzet alakú forma, játékosonként 1 állat és 1 színes kocka

Játék előkészítése:

15 négyzetet helyezünk el egy körben úgy, hogy a színek piros/zöld/kék sorrendben legyenek. Az első kockának egy piros körrel ellátott négyzetnek kell lennie. Az állatokat az első nagy piros körrel ellátott négyzetre helyezzzük.

A játék menete:

A gyerekek sorrendben dobznak a kockákkal. Az állataik a következő, a dobott színével megegyező színű mezőre lépnek. Ha egy állat egy már foglalt mezőre kerül, akkor mellé kell tenni.

Ha az állat miatt a másik leesik, akkor vissza kell térnie, amíg el nem dobja azt a színt, amelyikről leesett. A többi állat azokon a mezőkön marad, ahol voltak. Amikor a játékosok a kör vége felé közelednek, és az előttük lévő mező, amelynek a színét dobták a kockákkal, nem szabad, akkor azon a mezőn maradnak, ahol voltak.

Ki nyert?

Az a játékos nyer, aki eléri az utolsó mezőt. Úgy kell eljutnia az utolsó mezőre, hogy a dobott szín megegyezzen a mezőn lévő színnel.
Ha nem ugyanolyan színűt dob,

Második játék

Bújiócska

A játékhoz szükséged van:

6 négyzet alakú forma (3 kocka és 3 kúp), 6 állat és 1 kocka

Játék előkészítése:

Helyezz 6 négyzetet a játéktér közepére.

Egy felnőtt 6 állatot rejt el véletlenszerűen a négyzetek alatt.



A játék menete:

Az első gyerek dob a kockával, és megpróbálja megtalálni , amelyet egy mező felemelésével dobta a kockával a választott állatot.

- Ha megtalálja a keresett állatot, akkor maga elé teszi.
- Ha az állatot nem találják meg, a következő játékos dob a kockával.
- És így ismétlődik.

Különleges eset:

Ha a kocka egy már megtalált állatot dob, akkor a következő játékos dob.

Ki nyert?

Az a játékos nyer, aki a legtöbb állatot találja.

Harmadik meccs:

1-4 fős játék

A játékhoz szükséged van:

15 négyzet alakú forma és 6 állat

Játék előkészítése:

A négyzeteket és az állatokat a játékosok elé helyezzük, könnyen elérhető távolságba.

Egy nagy, négyzet alakú dobozt helyeznek a játéktér középre.

A játék lejátékszása

1. verzió: A gyerekek négyzeteket vagy állatokat választanak, és egymásra helyezik őket.

Az a játékos veszít, akinek a piramisa leomlik.

2. verzió:

Egyszínű kockával és egy állatos kockával.

A gyerekek felváltva dobna mindkét kockával.

A színes kocka határozza meg, hogy a gyermek melyik négyzetet helyezi a piramisra.

A játékos, aki sorra kerül, választ egy állatot vagy egy mezőt a dobott értéknek megfelelően.

Ha a játék végén egy dobott mező vagy állat nem elérhető, a játékos átadja a kört a következő játékosnak. A mezőket vagy állatokat a piramis tetejére vagy belsejébe helyezhetjük. Az a játékos veszít, aki elejti a piramist.

