



MATHS

# „Találd meg a madarakat” Számolni tanulunk

Ref. 20519



# „Találd meg a madarakat” Számolni tanulunk

Ref. 20519



## TARTALOM

A játék a következőkből áll:

- 4 nagyméretű (30 x 20 cm), egyenként 12 darabos kirakó, amelyeken szabadtéri tevékenységeket végző gyermekeket ábrázoló valódi képek láthatók.
- 10 kék, kör alakú nagyítós kártya (7 cm), amelyeken érdekes madarak láthatók, az egyik oldalon egy számmal, a másikon egy nagyítóval.
- 12 sárga gyűrű (3,5 cm) a madarak kirakós játékokon való megjelöléséhez.

A kártyák vastag, tartós, nagyon strapabíró, kiváló minőségű kartonból készültek.

A kellékek környezetbarát, fenntartható erdőkből származnak, nagy százalékban újrahasznosított anyagból készültek, és 100%-ban újrahasznosíthatók.

## AJÁNLOTT KOROSZTÁLY

3 és 6 év közötti gyermekek.

A kirakós darabok nagy mérete és a játék egyszerűsége miatt a játék ideális a számolás megtanulásához és a megfigyelőképesség fejlesztéséhez már kisgyermekkoról kezdve. Ideális a tanulási nehézségekkel küzdő gyermekekkel való foglalkozáshoz is.

Az illusztrációk, amelyeken érdekes madarak szerepelnek valós környezetben, meghozzák a kedvet az 1-től 10-ig való számolás megtanulásához.

Jellemzői miatt alkalmas arra, hogy az osztályteremben másokkal közösen, valamint otthon, egyedül vagy a családdal lehessen vele játszani.

## OKTATÁSI CÉLOK

- o A megfigyelés, a figyelem és a koncentráció fejlesztése.
- o 1-től 10-ig való számolás megtanulása.
- o A közös tanulás szorgalmazása.
- o A vizuális és térbeli memória fejlesztése.
- o A kézügyesség kirakózással és a darabok helyes összerakásával történő fejlesztése.
- o A képekhez kapcsolódó alapvető szókincs bővítése.



## TEVÉKENYSÉGEK, ÉS ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ

### ISMERTESD MEG A KIRAKÓS JÁTÉKOKON SZEREPLŐ KÉPEKET A GYEREKEKKEL

A játék megkezdése előtt érdemes kirakni a kirakós játékot, és átnézni a képeket.

1. Tedd a kirakós darabjait az egyik oldalra, és fordítsd őket képpel lefelé.
2. Csoportosítsd a darabokat szín szerint, és alkoss belőlük négy csoportot.
3. Fordítsd meg a darabokat fejjel lefelé, és rakjátok ki mindegyik kirakós játékot.
4. Figyeljétek meg a képeket.

### ISMERTESD MEG A GYEREKEKET A NAGYÍTÓS KÁRTYÁKON LÉVŐ MADARAKKAL

- Rendezzétek a madarakat a megadott számok szerint a legkisebbtől a legnagyobbig.
- Rendezzétek a madarakat a megadott számok szerint a legnagyobbtól a legkisebbig.
- Rendezzétek a madarakat a megadott számok szerint páratlan és páros kategóriákba.

### TALÁLJÁTOK MEG A MADARAKAT!

Ez egy **kooperatív** játék, ahol mindenkinek meg kell találnia a megfelelő számú madarakat a négy kirakósban.

1. Rakjátok ki együtt a négy kirakóst.
2. Tegyétek a nagyítós kártyákat képpel lefelé egy pakliba.
3. Ossz ki minden játékosnak egy sárga gyűrűt, a többit pedig hagyj az asztal közepén.
4. Az egyik játékos fordítson fel egy nagyítós kártyát a pakliból, és helyezze az asztalra képpel felfelé, hogy mindenki láthassa a madarat és azt, hogy hányat kell belőle megtalálniuk.
5. Minden játékos közösen keresse meg a nagyítós kártyán feltüntetett madarak számát a négy kirakósban.
6. Minden megtalált madár fölé tegyetek egy gyűrűt, és addig számoljátok a gyűrűket, amíg a meg nem találtátok a megfelelő számú madarat.
7. Ezután vegyétek le a sárga gyűrűket a kirakósokról, és fordítsatok fel egy másik nagyítós kártyát a pakliból.
8. Addig ismételjétek a 3-7. lépést, amíg a pakliban lévő összes nagyítós kártyát fel nem használtátok, és a négy kirakósban a gyerekek között elrejtett összes madarat meg nem találtátok.

### TALÁLD KI, MIRE GONDOLOK!

1. Rakjátok ki mind a négy kirakóst, és adjatok minden játékosnak egy gyűrűt.
2. Felváltva írjátok körül a kirakósok valamelyikében szereplő karaktert vagy madarat. Elárulhatjátok például a fő színt vagy az általa viselt ruházat színét, az előtte, mögötte és mellette lévő dolgokat, az arckifejezését, az általa végzett cselekvést stb.
3. A többi játékos figyeljen a jellemzésre, majd tegyen fel kérdéseket, hogy megtudja, melyik karakterről vagy madárról van szó. Amikor egy játékos úgy gondolja, hogy tudja a választ, tegye rá az adott kirakósra a gyűrűjét.
  - Ha eltalálta, megtartja a gyűrűt, felvesz egy másikat, és a következő körben neki kell jellemeznie egy madarat vagy egy karaktert.



- Ha nem találta el a megoldást, akkor kiesik az adott körből, és csak a következőben tud becsatlakozni.
4. A játék akkor ér véget, amikor már nincs több gyűrű az asztalon. Ekkor minden játékos megszámolja a gyűrűit, és az nyer, akinek a legtöbb gyűrűje van.

### **SZÓKINCSTÉSZERKEZET**

Alkossatok mondatokat a kirakósokban megjelenő képekhez kapcsolódóan.

