

Szabad játék -- Ismerkedjünk az állatokkal!

A gyermek szabadon épít, próbálgatja az állatfigurákat, felfedezi, hogyan lehet őket egymásra helyezni.

- **Építs mesét!** Nem a stabilitás az elsődleges cél, hanem az, hogy az állatok elhelyezkedéséből egy történet szülessen.
- **Melyik hiányzik?** – Kirakunk több állatot, a gyermek becsukja a szemét, egyet elrejtünk. Ki kell találni, melyik tűnt el.
- **Mi változott meg?** – A felnőtt egyedül vagy a gyermekkel együtt felépít egy tornyot, majd a gyermek elfordul. Egy figurát áthelyezünk, megfordítunk vagy kicserélünk, és ki kell találni, mi változott.

Feladatkártyás alapjáték – Építsd meg a tornyot!

A játékos a kiválasztott feladatkártyán látható építményt próbálja pontosan felépíteni. A csillagok száma a nehézségi szintet jelzi.

Változatok:

- **Emlékezet kihívás:** A kártyát csak egy rövid ideig nézheti a játékos és utána emlékezetből kell felépítenie a tornyot.
- **Kombinált emlékezet kihívás:** Tegyük le az állatfigurákat egy asztalra, a kártyákat pedig vigyük messzebb, a szoba távolabbi részére. Megnézzük a kártyát, odamegyünk az asztalhoz és ott próbáljuk emlékezetből felépíteni az állati tornyot.
- **Kooperatív építés! Csak szavakkal:** Az építő nem nézheti meg a kártyát, kizárólag a többi játékos szóbeli utasításai alapján dolgozhat.

Toronykihívások:

Ezekben a változatokban nincs szükség a kártyákra. Építsünk tornyot az állatokból az alábbi változatok szerint:

- **Milyen magasra jutsz?** – A győztes az, aki a legmagasabb tornyot építi.
- **Hány állat fér a toronyba?** A győztes az, aki a legtöbb állatfigurát felhasználva építi meg a tornyát, mielőtt az összedőlne.
- **Kooperatív torony!** Kettő vagy több játékos felváltva helyez egy-egy állatot a toronyra és így közösen próbálnak minél magasabb vagy minél több állatot tartalmazó tornyot építeni.
- **Mondd meg, mit tegyek! -- Egymásnak adott építési feladatok**
A játékosok felváltva választják ki, hogy társuk melyik állatot helyezze fel következőnek. Nehezítésként az állat nevét nem szabad kimondani, csak körülírni: például „a legnagyobb állat”, „amelyiknek ormánya van”, „amelyik tejet ad”.
- **Toronybontás!** Bármelyik játék során felépített toronyról egyesével szedjük le az állatokat anélkül, hogy a torony összedőlne.

Két készlettel játszható változatok, óvodai csoportok részére.

Két készlet figuráival magasabb, hosszabb és összetettebb építmények készíthetők. Ez különösen óvodai csoportokban vagy ügyesebb, gyakorlottabb játékosoknál lehet érdekes.

- **Dupla készlet -- Építsd meg, amit mondok! – Kommunikációs játék**
Két gyermek úgy játszik, hogy nem látják egymás építményét. Az egyik megépít egy tornyot, és szóban elmagyarázza a másinak, hogyan kell ugyanazt megépítenie. Például: „A cica legyen fejjel lefelé, a feje érjen a boci hátához.”
- **Dupla készlet -- Utánozd le!** – Az egyik játékos szabadon épít egy kis kompozíciót, a másinak pontosan le kell másolnia.
- **Dupla készlet -- Fényképezd le fejből! Memóriajáték!**
A felnőtt készítsen egy állati tornyot. A gyermek rövid ideig megfigyeli, majd az építményt eltakarjuk. Ezután emlékezetből kell újra megépítenie. Ennél a változatnál is alkalmazhatjuk azt, hogy a mintatorony távolabb van a felépítés helyétől (két külön asztalon).

Az ezerarcú játék! Próbáljátok ki ezeket is!

Ezeket az ötleteket használhatjuk önálló játékváltozatként vagy kiegészítő szabályként más játékszabályok mellé!

- **Vaképítés** – A gyermek csak tapintással választ figurát egy zsákból, és azt kell beépítenie a toronyba.
- **Vaképítés haladóknak** – A gyermek csak tapintással választ figurát egy zsákból, és azt csukott szemmel kell beépítenie a toronyba.
- **Sorsolt állat** – Minden körben véletlenszerűen húzunk egy figurát, és azt kötelező feltenni.
- **Csak egy kézzel!** – Ugyanaz a feladat, de csak az egyik kéz használható.
- **Próbáld a másik kezedd!** – Jobbkezes gyermek bal kézzel épít, balkezes jobb kézzel.
- **Ki legyen alul?** – Előre megadjuk az alsó figurát, és abból kell kiindulni.
- **Ki legyen legfelül?** – Az adott állatnak kell a torony tetejére kerülnie.
- **Fejjel lefelé kihívás** – Egy vagy több állatot fejjel lefelé kell beépíteni.
- **Hidépítés** – Ne csak tornyot lehessen építeni: két figura vagy két kisebb építmény között kell „hidat” létrehozni egy másik állattal.
- **Kaput építünk** – Olyan építményt kell létrehozni, amely alatt át lehet látni vagy át lehet csúsztatni egy figurát.
- **Hol a hiba? Javítsd meg!** – A felnőtt szándékosan hibásan építi meg a kártyán látható tornyot. A gyermek feladata, hogy megtalálja, melyik állat került rossz helyre vagy rossz pozícióba, majd kijavítsa az építményt.
- **Kettős feladat** – Például „használd legalább 5 állatot, és a cica legyen a legfelső”.
- **Három feltételes kihívás** – Haladóknak: például „az elefánt ne legyen alul, a cica legyen fejjel lefelé, és legalább 6 állatot használj”.
- **Mindenki egy állatot!** – Óvodai csoportban a gyermekek egymás után jönnek, mindenki csak egy figurát helyezhet fel. Kooperatív játék. Segítsünk a kisebbeknek, hogy melyiket könnyű feltenni.
- **Két csapat – két torony** – Két készlettel párhuzamosan építhet két csapat ugyanarra a kihívásra.
- **Másold a másik csapatot!** – Az egyik csapat épít, a másiknak később le kell másolnia. Épülhet a két torony párhuzamosan: az első csapat mindig megvárja, hogy a másik is elhelyezze ugyanazt az állatot. Választhatjuk azt is, hogy először felépül az egyik torony, amit a másik csapat lemásol.
- **Csendes építés** – Nem szabad beszélni; csak mutatással, gesztusokkal lehet segíteni egymásnak.
- **Cserélj ki egy állatot!** – Egy kész toronyból egy figurát ki kell venni és egy másikkal helyettesíteni.