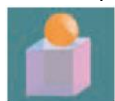




Egy egyszerű és szórakoztató játék a téri tájékozódás gyakorlásához.

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig | **Játékosok száma:** 1 gyerek/1 felnőtt játékos részére**A játék tartalma:** 1 fa játéktábla, 5 állatkorong, 12 kétoldalas kártya**A játék célja:** meghatározni a képeken látható állatok helyzetét (pl. kerítéshez, talicskához vagy egy fához viszonyítva)**Előkészületek:**

1. Beszéljük meg a gyermekkel a képen látható szimbólumokat:

rajta
(felette)

alatta



benne

2. Beszéljük át az alábbi viszonyítási pontokat:



fa



talicska



kerítés

3. Végül nevezzük meg együtt az állatkákat:



bárány



nyuszi



malac



boci



liba



A különböző feladatkártyákon az állatok más és más helyeken és helyzetekben bukkanhatnak fel.

Például:

- a malac a talicska **alatt** található
- a liba a talicskán áll

A játékos a képen látható pozíció szerint rakja le az állatkorongokat a játéktáblára.

A játék menete:

A játékos (gyermek) választ egy feladatkártyát és maga elé teszi.

A felnőtt megkérdezi tőle, hogy a különböző állatok hol találhatóak:

1. **Hol van a malac?**
2. **Hol van a liba?**

A játékos megkeresi az adott állatot a képen és megpróbálja a kérdéses tárgyhoz/fához való viszonyát meghatározni. Ezután lerakja az állatkákat a megfelelő helyre - a játéktáblára.

Ha elkészült, megfordítja a kártyát, ahol ellenőrizheti, hogy helyes-e a megfejtés.



Egy egyszerű és szórakoztató játék a téri tájékozódás gyakorlásához.

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig | **Játékosok száma:** 1 gyerek/1 felnőtt játékos részére**A játék tartalma:** 1 fa játéktábla, 5 állatkorong, 12 kétoldalas kártya**A játék célja:** meghatározni a képeken látható állatok helyzetét (pl. kerítéshez, talicskához vagy egy fához viszonyítva)**Előkészületek:**

2. Beszéljük meg a gyermekkel a képen látható szimbólumokat:

rajta
(felette)

alatta



benne

2. Beszéljük át az alábbi viszonyítási pontokat:



fa



talicska



kerítés

4. Végül nevezzük meg együtt az állatkákat:



bárány



nyuszi



malac



boci



liba



A különböző feladatkártyákon az állatok más és más helyeken és helyzetekben bukkanhatnak fel.

Például:

- a malac a talicska **alatt** található
- a liba a talicskán áll

A játékos a képen látható pozíció szerint rakja le az állatkorongokat a játéktáblára.

A játék menete:

A játékos (gyermek) választ egy feladatkártyát és maga elé teszi.

A felnőtt megkérdezi tőle, hogy a különböző állatok hol találhatóak:

3. **Hol van a malac?**
4. **Hol van a liba?**

A játékos megkeresi az adott állatot a képen és megpróbálja a kérdéses tárgyhoz/fához való viszonyát meghatározni. Ezután lerakja az állatkákat a megfelelő helyre - a játéktáblára.

Ha elkészült, megfordítja a kártyát, ahol ellenőrizheti, hogy helyes-e a megfejtés.