



4, fokozatosan nehezedő játék a számok felfedezéséhez

1) „A házamban” – Megfigyelési játék

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékosok száma: 2, 3 vagy 4 játékos részére

Oktatási cél: Megfigyelés (megtanulni a számok rendszerét)

Felszerelés: 4 ház tábla, 40 kis állatfigura (10 kutya, 10 macska, 10 kacsa, 10 nyuszi)

A játék célja: Elsőként kell elhelyezni a 10 állatot a megfelelő helyre a házban.

Előkészület: Minden játékos választ egy háztáblát és maga elé helyezi. A kis állatokat középre kell helyezni.

Játék: Rajtjelre a gyerekek keresni kezdik a házukhoz az állatokat és a megfelelő helyre teszik azokat.

Ki nyer? Az első gyerek, aki megtölti a házat, az nyer.

Az állatok családokba rendezésével a gyerekek közelebb kerülnek a számok rendszeréhez (1, 2, 3 és 4)

Egyéni játék: A gyerek válogassa ki az összes állatot és tegye a megfelelő helyre őket minden házban.

2) „1, 2, 3 macska” – Asszociációs és szerencsejáték

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékosok száma: 2, 3 vagy 4 játékos részére

Felszerelés: 4 „farm” játéktábla, 40 állat (10-10 kutya, macska, kacsa, nyúl), 1 kocka (1, 2, 3 számokkal)

A játék célja: Elsőként kell elhelyezni a 10 (ugyanolyan – 1 játékosé) állatot a játéktáblán.

Előkészület: Minden játékos választ egy „farm” táblát és maga elé helyezi.

Az állatokat középre helyezzzük

Játék: A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. A legfiatalabb játékos kezd és dob a kockával. Attól függően, hogy hányat dobott (1, 2 vagy 3) elhelyezhet 1, 2 vagy 3 állatot a tábláján. Azután a következő játékos dobhat.

Figyelem: Ahhoz hogy teljesen kész legyen a játékos, pont annyit kell dobnia a végén ahány állat hiányzik a táblájáról (pl. Ha már csak 2 állat hiányzik, akkor 2-est kell dobnia)

Ki nyer? Az első játékos, akinek megtelik a táblája, az nyer.

3) „Kutya – macska memória” – Memória és asszociációs játék

Ajánlott életkor: 4 éves kortól

Játékosok száma: 1, 2 vagy több játékos részére

Oktatási cél: Össze kell párosítani a számokat és az állatcsoportokat (1-6 db állatfigura) így megismerhető a párok rendszere. Jó memória gyakorlat is.

Felszerelés: 24 korong

A játék célja: A lehető legtöbb párt kell összegyűjteni

Előkészület: A korongokat össze kell keverni és lefelé fordítva az asztalra kell tenni.

Játék: Minden játékos, amikor rákerül a sor, felfordíthat 2 korongot. Ha a 2 korong összeillik – (a „2” szám illik pl. „2 macska” vagy „2 kutya” koronghoz), akkor megtarthatja a korongokat és felfordíthat 2 újabbat. Ha nem illenek össze, akkor vissza kell fordítania ugyanarra a helyre és a következő játékos jöhet.

Ki nyer? Aki a legtöbb párt gyűjti, az nyer.

4) Boldog család (7 család)

Ajánlott életkor: 4 éves kortól

Játékosok száma: 2-4 játékos részére

Oktatási cél: Ismerd fel a sorozatot 1-től 6-ig, és így képezz csoportokat.

Felszerelés: 42 kártya elem

A játék célja: A legtöbb családot összegyűjteni

Előkészület: Keverjük össze a lapokat. Minden játékos 6 lapot kap a játék elején. A többi lapot pakliba tesszük. A játékosok elrendezik a kártyáikat családok szerint (1, 2, 3 4, 5 és 6 lehet ugyanabból az állatból). Figyelem: nem szabad megmutatni a többieknek.

Játék: A legfiatalabb játékos kezd. Kér egy lapot egy másik játékostól, olyat, ami neki még nincs, és ki tudná vele egészíteni az egyik családját. (pl. Azt mondja: a macska családban szeretném a 6-os macskát)

Ha a megkérdezett játékosnál van a kért lap, akkor oda kell adnia. Utána a megkérdezett játékos kérhet lapot egy másik játékostól. Ha a kért lap nincs a kért játékosnál, akkor a kérdező személy húz egy lapot a pakliból.

Ha a húzott lap az, amit kért a játékos, akkor folytathatja a körét és egy másik játékostól kérhet egy lapot. (addig folytathatja, amíg megkapja a kért lapot a játékosársaitól).

Különben a következő játékos kérhet lapot. Amint egy játékos összegyűjtött egy családot, le kell tennie azokat a lapokat az asztalra és azt kell mondania: „Család”. Utána folytatódik a játék.

Ki nyer? Akkor ér véget a játék, ha mind a 7 családot összegyűjtötték. Akinek a legtöbb összegyűjtött családja van, az nyer.