



Djeco játék útmutató: **Topologix**

cikkszám: **DJ08354**

Egyszerű, de nagyszerű játék az irányok megismertetéséhez

Ajánlott életkor: 4-6 év

Játékosok: 1 fő gyermek és 1 fő felnőtt

A doboz tartalma: 1 válasz-tábla, 5 állatfigura, 24 duplaoldalas kártya

A játék célja: az állatok helyzetének pontos meghatározása a képeken látható tárgyakhoz viszonyítva

A játék előkészülete: Tegyük a táblát a gyermek elé, és győződjünk meg arról, hogy érti az azon látható jelöléseket: rajta (tetején), alatt, előtt, mögött, benne
Nevezzük meg a tereptárgyakat: kő, fa, ház, vödör, gyilkos galóca (mérges gomba)
Legvégül ismételjük el a gyerekekkel az állatok neveit: medve, macska, béka, madár, egér (szimbólumok, képek az idegennyelvű leírásban)

A játék menete: a 24 kártyán a válasz-tábla jelöléseinek megfelelően vannak elhelyezve az állatok. A képen látható példán:

- a macska a ház**ban** van
- az egér a gomb**án** áll
- a medve a fa **előtt** áll
- a béka a vödör**ben** van
- a madár a fa lombjáb**an** van



Kérjük meg a gyermeket, hogy a táblára tegye fel az állatokat a szerint, amit a képen lát.

Kérjük meg a gyermeket, hogy húzzon egy kártyát.

Határozza meg az állatok helyét az alábbi kérdések segítségével:



- Hol a mackó?
- Hol van a macska?
- Hol van a madár?
- Hol van a béka?
- Hol van az egér?

A játékban részt vevő gyermek válaszoljon a képek alapján a feltett kérdésekre, és amikor már biztos a válasz-tábla szimbólumaiban, tegye be az állat-korongokat a megfelelő helyre.

A helyes megoldás a kártya hátoldalán található, ezt kell összehasonlítani a gyermek táblájával.

Jó játékot!