



THE ENVIRONMENT



# “A természet csodái”

Ref. 20826





## A Természet csodái

Ref. 20826



### TARTOZÉKOK

A játék 28 megfordítható dominó kártyát és 15 kerek kártyát tartalmaz, amelyek számlálóként szolgálnak, hogy tudják, hány játékot nyertek az egyes játékosok. Vastag, robusztus, nagyon strapabíró, kiváló minőségű kartonból készülnek.

Dominó kártya méretei: 13 x 6,5 cm.

A használt karton környezetbarát és fenntartható erdőkből származik. Nagy százalékban tartalmaz újrahasznosított anyagot, 100%-ban újrahasznosítható.

### AJÁNLOTT KOROSZTÁLY

3 és 8 éves korosztály közötti gyermekek részére ajánlott.

Ez a látványos dominó játék nagy, valószerű képeivel lehetővé teszi a természet nagy csodáinak felfedezését.

Tekintettel a kártyák méretére és képeire, ideális játék felnőttek és gyermekek számára egyaránt.

### OKTATÁSI CÉLOK

- Felfedezni és megtanulni értékelni a természet csodáit.
- Hogy segítsen kialakítani a környezet iránti felelősségtudatot és a természeti világ tiszteletét.
- Figyelemfelkeltő készségek fejlesztése.
- A megfigyelési és koncentrációs készségek javítása.
- Logikai asszociáció fejlesztése.
- A vizuális-térbeli intelligencia javítása.



## JÁTÉK MENETE

A kártyák mindkét oldala jelentéssel bír, így kétféle játékra alkalmasak:

- **KLASSZIKUS DOMINÓ**
- **DOMINÓ KÉPEKKEL**

Mielőtt elkezdené a játékot, ismertesse meg a játékosokat a kártyákon lévő ikonok jelentéseivel, így képesek lesznek asszociációkat létrehozni:



Vízesések



Gleccserek és jéghegyek



Fossziliák



Fák



Virágok



Vulkánok



Korallok

Miután döntött melyik játékot szeretné játszani:

1. Keverje össze az összes kártyát, és ossza szét a játékosoknak (játékosonként legfeljebb 7 kártya). Ha maradt kártya, tegye őket egy pakliba arccal lefelé az asztalra.
2. A **klasszikus dominó** játékban a legmagasabb dupla számmal rendelkező játékos kezd játszani.  
A **dominó képekkel** játékban az a legfiatalabb játékos, aki dupla kártyával rendelkezik, (ugyanaz az ikon a kártya mindkét részén).
3. A játékosoknak minden fordulóban le kell tenniük az egyik kártyájukat úgy, hogy az egyik vége megfeleljen az asztalra már elhelyezett kártya egyik végének. Ha a játékosnak nincs megfelelő kártyája, akkor a pakliból húz addig, amíg el nem tud helyezni egyet. Ha nem marad kártya a pakliban, a forduló a következő játékosra esik.
4. A győztes az az első játékos, aki minden kártyáját felhasználja.
5. Ha a játék nem folytatódhat, a győztes az a játékos, aki a legkevesebb kártyával rendelkezik. Döntetlen esetén a győztes(ek) lesznek azok a játékosok, akik a legkevesebb kártyát használták.
6. A győztes, vagy a nyertesek csillagokat gyűjtenek a nyert játékok számának nyomkövetésére.