



Kreatív korongok történetmeséléshez

Ref. 30771



Kreatív korongok történetmeséléshez

Ref. 30771



TARTALOM

A játék a következőkből áll:

- 10 korong:
 - 8 korong valódi képekkel. Minden korong egy-egy kategóriát képvisel: helyek, érzelmek, állatok, közlekedés, tárgyak, sport, ételek és időjárás.
 - 2 újraírható kreatív korong, amelyek szabadon felhasználhatók más, tetszőleges koncepció kidolgozásához.
- 10 kör alakú ikonkártya, amelyek szerepelnek a különböző korongokon
- 1 „Te jössz” kártya
- 1 letörölhető filctoll

A kártyák vastag, tartós, nagyon strapabíró, kiváló minőségű kartonból készültek.

Az elemek környezetbarát, fenntartható erdőkből származnak, nagy százalékban tartalmaznak újrahasznosított anyagot, és 100%-ban újrahasznosíthatók.

A korongokon lévő kategóriákat ábrázoló IKONKÁRTYÁK:



Helyek



Állatok



Közlekedés



Tárgyak



Időjárás



Sport



Érzelmek



Ételek



Kék kreatív
korong



Lila kreatív
korong

„TE JÖSSZ” kártya:



Ez a kártya jelzi, hogy ki következik a történetmesélésben. Segít a játékosoknak megtanulni, hogyan dolgozhatnak ki egy történetet több játékkal felváltva.

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY

3 és 8 év közötti gyermekek.

Ez a játék a történetek kitalálására, a kreativitás ösztönzésére és a képzelet szabadjára engedésére szolgál már kisgyermekkorától kezdve.

A különböző fogalmakat ábrázoló valós képek miatt a játék nagyobb vagy tanulási nehézségekkel küzdő gyermekek számára is ideális, de használhatják olyan felnőttek is, akik szeretnék fejleszteni a kifejezőképességüket.

Ha valaki magyarul tanul, akkor a játék segít a nyelvszerkezet elsajátításában is.

Pörgessétek meg a korongokat, vizsgáljátok meg a képeket, és engedjétek szabadjára a fantáziátokat!

OKTATÁSI CÉLOK

- A kreativitás és a képzelőerő élénkítése.
- Az alapfogalmak szórakoztató módon történő megismerése.
- Időérzék elsajátítása a történetek sorrendje révén.
- A nyelvtudás és a nyelvszerkezet fejlesztése.
- A szókincs és a beszédképesség bővítése.
- Aktív hallgatási készség kialakítása.

ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ, ÉS HASZNÁLATI JAVASLATOK

ISMERTESD MEG A GYEREKEKET A KORONGOKKAL ÉS AZ IKONOKKAL

A játék megkezdése előtt érdemes megvizsgálni és körülírni a korongokon lévő képeket.

Ezután minden korongot párosítsátok össze a megfelelő ikonnal: helyek, érzelmek, állatok, közlekedés, tárgyak, sportok, ételek és időjárás.

Segíthet a társításban, ha az ikonkártya színét összehasonlítja az adott korong hátoldalán lévő színnel.

„EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...”



A gyerekek életkorától függően több vagy kevesebb koronggal is kitalálhatók a történetek.

1. Szereljétek fel a nyilakat a korongokra.
2. Helyezzétek az ikonkártyákat képpel lefelé a villanykörtés oldalukra.
3. Felváltva haladjatok – először a legfiatalabb játékos kezd, aki elvesz egy „ikonkártyát” és a „te jössz” kártyát.
4. A játékos felfordítja az ikonkártyát, és felveszi a kártyán szereplő ikonnal megegyező korongot.
5. Megpörgeti a korongon lévő nyilat, és a kezében lévő „te jössz” kártyával elkezd a nyíl által jelzett képről szóló történet mesélését.
6. Ezután egy másik játékos kerül sorra, és megismétli a 3-5. lépést, hogy folytassa a történetet. És így haladjatok tovább, amíg minden játékos részt nem vesz a történet megalkotásában.

Opcionális játékmód a KREATÍV KORONGOKKAL

A 2 újraírható kreatív koronggal bármilyen más koncepciót kidolgozhattok.

Jelezhetik azt is, hogy ki kerül sorra a történetek megalkotásában: a játékban részt vevő játékosok nevét rájuk lehet írni, így a véletlenül múlik, hogy ki folytatja a történetet.

Fontos: A termék jó állapotának megőrzése érdekében javasoljuk, hogy minden használat után töröljétek le az újraírható korongokat.

