

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

Ki nyer? Az első gyerek, aki megtölti a házát, 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 kutya, 10 macska, 10 kacsa, 10 nyúl), 1 kocka (1, 2 és 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 helyezzük

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.