

Egyszerű, de nagyszerű játék a számláláshoz és rendszerbe foglaláshoz.



Ajánlott életkor: 4-6 éves korig

Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt

A játék tartalma: 1 alaptábla, 5 jelzőkorong, 20 kétoldalas kártya.

A játék célja: azonosítani, hogy hány állat szerepel ugyanabból a családból a képen.

Előkészület: Tegye az alaptáblát a gyermek elé, és mutassa meg a függőlegesen rajta szereplő öt állatcsaládot (**bagoly, nyúl, mókus, béka, mosómedve**), és vízszintesen az 5 számot-mennyiséget (**egy, kettő, három, négy, öt**)

A játék elve: Az 5 állatcsalád szerepel minden kártyán. Az egy családhoz tartozó állatok száma illusztrációnként eltérő. A cél meghatározni, hogy családonként hány állat látható az egyes kártyákon.

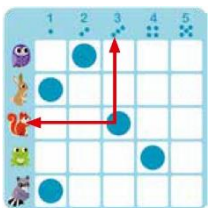


Például ezen a kártyán látható:

- 2 bagoly, • 1 nyúl, • 3 mókus, • 4 béka, • 1 mosómedve

A gyermek a válaszkorongokat helyezze a táblára az egyes állatcsaládokból a kártyán feltüntetett állatok száma szerint.

Hogyan kell játszani: A gyerek válasszon egy kártyát, amelyet maga elé helyez, majd a felnőtt a következő kérdéseket tegye fel:



- Hány bagoly látható a képen?
- Hány nyulat látsz a képen?
- Hány mókus látható a képen?
- Hány békát látsz a képen?
- Hány mosómedve látható a képen?



Amikor úgy gondolja, hogy megtalálta egy állatcsaládból az összes szereplőt, helyezze a válaszeljő korongot el a táblán. Ehhez követnie kell a szóban forgó állatcsalád helyzetét vízszintesen, és az azonosított szám oszlopában helyezze el a korongot.

Amikor elhelyezte a táblán az összes állatcsalád sorában a korongokat, fordítsa meg a kártyát, és ellenőrizze, hogy helyesek-e a válaszai.

Egyszerű, de nagyszerű játék a számláláshoz és rendszerbe foglaláshoz.



Ajánlott életkor: 4-6 éves korig

Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt

A játék tartalma: 1 alaptábla, 5 jelzőkorong, 20 kétoldalas kártya.

A játék célja: azonosítani, hogy hány állat szerepel ugyanabból a családból a képen.

Előkészület: Tegye az alaptáblát a gyermek elé, és mutassa meg a függőlegesen rajta szereplő öt állatcsaládot (**bagoly, nyúl, mókus, béka, mosómedve**), és vízszintesen az 5 számot-mennyiséget (**egy, kettő, három, négy, öt**)

A játék elve: Az 5 állatcsalád szerepel minden kártyán. Az egy családhoz tartozó állatok száma illusztrációnként eltérő. A cél meghatározni, hogy családonként hány állat látható az egyes kártyákon.

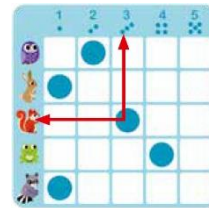


Például ezen a kártyán látható:

- 2 bagoly, • 1 nyúl, • 3 mókus, • 4 béka, • 1 mosómedve

A gyermek a válaszkorongokat helyezze a táblára az egyes állatcsaládokból a kártyán feltüntetett állatok száma szerint.

Hogyan kell játszani: A gyerek válasszon egy kártyát, amelyet maga elé helyez, majd a felnőtt a következő kérdéseket tegye fel:



- Hány bagoly látható a képen?
- Hány nyulat látsz a képen?
- Hány mókus látható a képen?
- Hány békát látsz a képen?
- Hány mosómedve látható a képen?



Amikor úgy gondolja, hogy megtalálta egy állatcsaládból az összes szereplőt, helyezze a válaszeljő korongot el a táblán. Ehhez követnie kell a szóban forgó állatcsalád helyzetét vízszintesen, és az azonosított szám oszlopában helyezze el a korongot.

Amikor elhelyezte a táblán az összes állatcsalád sorában a korongokat, fordítsa meg a kártyát, és ellenőrizze, hogy helyesek-e a válaszai.