



CROCOCROC - Memória és logikai játék

Ajánlott életkor: 3 éves kortól | **Játékosok száma:** 1 játékos részére

A játék tartalma: 1 fakrokodil, 20 feladatkártya (10 sötétzöld kártya mind a 2 oldalán feladattal, 10 világoszöld kártya 10 feladattal és a hátulján megoldással), 20 fakorong (5x4 szín: sárga, zöld, kék, narancs és rózsaszín)

Ennek a barátságos krokinak nem Rád fáj a foga, hiszen csak a színes korongokat falja.
Ha szépen sorban adogatod neki, fogja mindet és HAMM! bekapja!
A Te dolgod csak annyi: szépen sorban adni,
És nagyon figyelni, mit evett meg eddig.

A játék célja: a feladatkártyák alapján „megetetni” a krokodilt, minél több feladatkártyát megszerezni.

Előkészületek: A gyermek maga elé teszi a krokodilt, mely tátott szájjal várja az elemőzsiát. Előkészítjük a játéknak megfelelő feladatkártyákat és a korongokat.

A játék menete: A kétféle feladatkártya több játéklehetőséget kínál.

1. Sötétzöld háttérű feladatkártyák: a játékkal való ismerkedés során érdemes kipróbálni a gyermekkel, hogy az 1. feladatkártyát az asztalra tesszük a krokodil elé. A látott színsor alapján a gyermek balról jobbra behelyezi egyesével a kártyán látott színsor korongjait a kroki szájába. Közben folyamatosan látja a kártyát ÉS az általa berakott korongokat is.
2. Sötétzöld háttérű feladatkártyák: ha már jól megy az 1. típusú játék, akkor ebben az esetben már behelyezzük a feladatkártyát a krokodil megfelelő részére (a „gyomra” elé). Így játék közben a gyermek nem látja, milyen korongok vannak már a kroki pocakjában. Ebben a játékvariációban is tehát a látott színsort kell reprodukálni, ám félig „vakon”, ezért nagy szerepet kap a memória.

Ha a gyermek elkészül, akkor leszedi a kártyát a krokodilról, és összehasonlítja a színsort az általa kirakott sorral. Ha minden korong a helyén van, megkapja a kártyát.

3. Ebben a változatban a világoszöld háttérű kártyákkal játszunk. Ezek a kártyákon egy-egy elkezdett színsor található, amit a gyermeknek kell folytatni a megadott 3-5 szín alapján. A feladatkártyát a krokodilon megadott nyílásba helyezzük, és a gyermek elkezd a megfelelő színekkel etetni a kroit.

Ha elkészül, kiveszi a kártyát és megfordítva leteszi az asztalra, a hátoldalon található a helyes megoldás. Így ellenőrzi a megfejtését. Ha helyesen oldotta meg, megkapja a kártyát.

A játék véget ér, ha az összes feladatkártya elfogy.



CROCOCROC - Memória és logikai játék

Ajánlott életkor: 3 éves kortól | **Játékosok száma:** 1 játékos részére

A játék tartalma: 1 fakrokodil, 20 feladatkártya (10 sötétzöld kártya mind a 2 oldalán feladattal, 10 világoszöld kártya 10 feladattal és a hátulján megoldással), 20 fakorong (5x4 szín: sárga, zöld, kék, narancs és rózsaszín)

Ennek a barátságos krokinak nem Rád fáj a foga, hiszen csak a színes korongokat falja.
Ha szépen sorban adogatod neki, fogja mindet és HAMM! bekapja!
A Te dolgod csak annyi: szépen sorban adni,
És nagyon figyelni, mit evett meg eddig.

A játék célja: a feladatkártyák alapján „megetetni” a krokodilt, minél több feladatkártyát megszerezni.

Előkészületek: A gyermek maga elé teszi a krokodilt, mely tátott szájjal várja az elemőzsiát. Előkészítjük a játéknak megfelelő feladatkártyákat és a korongokat.

A játék menete: A kétféle feladatkártya több játéklehetőséget kínál.

1. Sötétzöld háttérű feladatkártyák: a játékkal való ismerkedés során érdemes kipróbálni a gyermekkel, hogy az 1. feladatkártyát az asztalra tesszük a krokodil elé. A látott színsor alapján a gyermek balról jobbra behelyezi egyesével a kártyán látott színsor korongjait a kroki szájába. Közben folyamatosan látja a kártyát ÉS az általa berakott korongokat is.
2. Sötétzöld háttérű feladatkártyák: ha már jól megy az 1. típusú játék, akkor ebben az esetben már behelyezzük a feladatkártyát a krokodil megfelelő részére (a „gyomra” elé). Így játék közben a gyermek nem látja, milyen korongok vannak már a kroki pocakjában. Ebben a játékvariációban is tehát a látott színsort kell reprodukálni, ám félig „vakon”, ezért nagy szerepet kap a memória.

Ha a gyermek elkészül, akkor leszedi a kártyát a krokodilról, és összehasonlítja a színsort az általa kirakott sorral. Ha minden korong a helyén van, megkapja a kártyát.

3. Ebben a változatban a világoszöld háttérű kártyákkal játszunk. Ezek a kártyákon egy-egy elkezdett színsor található, amit a gyermeknek kell folytatni a megadott 3-5 szín alapján. A feladatkártyát a krokodilon megadott nyílásba helyezzük, és a gyermek elkezd a megfelelő színekkel etetni a kroit.

Ha elkészül, kiveszi a kártyát és megfordítva leteszi az asztalra, a hátoldalon található a helyes megoldás. Így ellenőrzi a megfejtését. Ha helyesen oldotta meg, megkapja a kártyát.

A játék véget ér, ha az összes feladatkártya elfogy.