



Djeco társasjáték

Cikkszám: **DJ08345**

Primo Mélo-Animo

Szín-, méret- és formafelismerő játék.

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig**Játékosok száma:** 1 gyermek és 1 felnőtt**A játék tartalma:** 1 játéktábla,

9 (tulajdonságot jelölő) zseton 3 különböző formában,

27 kétoldalas feladatkártya

A játék célja: megtalálni egy állat mindhárom jellemzőjét: formáját, színét és méretét.**Előkészületek:** A játéktáblát, a 9 zsetont és a feladatkártyákat a gyermek elé tesszük. A játék során a gyermeknek meg kell találnia az egy feladatkártyához tartozó 3 zsetont, amelyek a formát, a színt és a méretet határozzák meg.

- a négyzet alakú zsetonok az állat árnyékképét mutatják: cica, kutya vagy kacsa
- a kerek korongok az állat színét határozzák meg: piros, kék vagy zöld
- a téglalap zsetonok az állat méretére utalnak: nagy, közepes vagy kicsi

A játék menete: A gyermek megnézi az 1. feladatkártyát. Először megnevezi az állatot, a színét és a méretét, és felveszi a megfelelő jelölőket (zsetonokat). Ezután behelyezi azokat a tábla megfelelő részeibe.**Kérdés:****Válasz:**

1. Milyen formájú ez az állat?	„kacsa” formájú
2. Milyen színű az állat?	„piros”
3. A kacsa kicsi, közepes vagy nagy méretű?	„nagy”

A játék vége: Amikor a gyermek berakta a zsetonokat a megfelelő helyekre, megfordítja a feladatkártyát, hogy ellenőrizze a megoldást.

- Egyeznek a zsetonok? Ügyes vagy!
- Jöhet a következő „kiskedvenc”?

Ötlet csoportos játékra: A játék fordítva is játszható. Egy játékos töltse fel taláalomra a tábla 3 jellemzőt megjelenítő részét. Aki a játékosok közül a leggyorsabban megtalálja a megfelelő állatot az asztalon szétterített feladatkártyák között, ő a legügyesebb ebben a körben.

Côme Caffin és Sonia Lioret játéka



Djeco társasjáték

Cikkszám: **DJ08345**

Primo Mélo-Animo

Szín-, méret- és formafelismerő játék.

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig**Játékosok száma:** 1 gyermek és 1 felnőtt**A játék tartalma:** 1 játéktábla,

9 (tulajdonságot jelölő) zseton 3 különböző formában,

27 kétoldalas feladatkártya

A játék célja: megtalálni egy állat mindhárom jellemzőjét: formáját, színét és méretét.**Előkészületek:** A játéktáblát, a 9 zsetont és a feladatkártyákat a gyermek elé tesszük. A játék során a gyermeknek meg kell találnia az egy feladatkártyához tartozó 3 zsetont, amelyek a formát, a színt és a méretet határozzák meg.

- a négyzet alakú zsetonok az állat árnyékképét mutatják: cica, kutya vagy kacsa
- a kerek korongok az állat színét határozzák meg: piros, kék vagy zöld
- a téglalap zsetonok az állat méretére utalnak: nagy, közepes vagy kicsi

A játék menete: A gyermek megnézi az 1. feladatkártyát. Először megnevezi az állatot, a színét és a méretét, és felveszi a megfelelő jelölőket (zsetonokat). Ezután behelyezi azokat a tábla megfelelő részeibe.**Kérdés:****Válasz:**

4. Milyen formájú ez az állat?	„kacsa” formájú
5. Milyen színű az állat?	„piros”
6. A kacsa kicsi, közepes vagy nagy méretű?	„nagy”

A játék vége: Amikor a gyermek berakta a zsetonokat a megfelelő helyekre, megfordítja a feladatkártyát, hogy ellenőrizze a megoldást.

- Egyeznek a zsetonok? Ügyes vagy!
- Jöhet a következő „kiskedvenc”?

Ötlet csoportos játékra: A játék fordítva is játszható. Egy játékos töltse fel taláalomra a tábla 3 jellemzőt megjelenítő részét. Aki a játékosok közül a leggyorsabban megtalálja a megfelelő állatot az asztalon szétterített feladatkártyák között, ő a legügyesebb ebben a körben.

Côme Caffin és Sonia Lioret játéka