

Játékszabályok és játékötlek

a tiritarka kis sün meséjéhez

1. Keresd a párokat, kerüld a vihart!

- *Ajánlott korosztály:* 3-7 év
- *A kártyapakli tartalma:* 32 kártyalap + a vihart ábrázoló kártya (ez a „Fekete Péter”)
- *Játékosok száma:* minimum 2
- *játékidő:* rövid

Ez egy „Fekete Péter” típusú, párokat gyűjtő kártyajáték, amely sokoldalúan (például memóriakártyaként is) használható. Fejleszti a manuális ügyességet, rávezet a játékban való nyereség/vesztés elfogadására, erősíti a koncentrációt, a logikát, a formafelismerést és a formamegfeleltetést is.

A játék célja: párok: a kártyalap bal sarkában lévő azonos színekombinációjú lappárok gyűjtése. Az nyer, aki az összes kártyalapjától megszabadul. Akinek a kezében marad a vihart ábrázoló kártya, az veszít.

A játék menete:

A 33 kártyát megkeverjük. Kiosztjuk az összes kártyát a játékosok között, vagy a képpel lefelé fordított kártyapakliból mindenki, sorban húz egyet, amíg el nem fogy a pakliból az összes kártyalap. Ezután mindenki beteheti középre a saját kártyái közül a párokat: a kártyalap bal sarkában lévő azonos színekombinációjú lappárokat. Ha ezzel végeztünk, elindul a húzás. Mindenki húz egy kártyát, sorban, a tőle baloldalra ülőtől. Aki így talál magánál párt, azt lerakhatja középre. A játékot addig játsszuk, amíg a vihart ábrázoló kártya marad csak valaki kezében. Ő a parti vesztese.

2. Emlékezz!

- *Ajánlott korosztály:* 3-7 év
- *A kártyapakli tartalma:* 32 kártyalap

Ez egy memóriajáték, amely az emlékezőképességet és a figyelemkoncentrációt fejleszti, rávezet a játékban való nyereség/vesztés elfogadására és erősíti a feladattartást is.

A játék célja: a kártyalap bal sarkában lévő azonos színekombinációjú lappárok megtalálása, minél kevesebb lap felfordításával.

A játék menete:

Kivesszük a pakliból a vihart ábrázoló kártyát. A maradék 32 lapot, ábrával lefelé fordítva, (mondjuk) 4 sorba rendezzük (de bárhogy kirakhatjuk). Balról jobbra haladva, minden játékos felfordíthat 2 kártyát. Ha a lapok bal felső sarkának színekombinációja azonos, akkor párt

találtunk. A párokat maga mellé helyezi, aki megtalálta. Ha nem sikerült egyszerre megtalálni a párokat, vissza kell fordítani a lapokat és jön a következő játékos. A játék addig tart, amíg az összes párt meg nem találják. Az a parti győztese, aki a legtöbb párt megtalálta és maga mellé tette.

3. A kártyalapokkal azonban még sok-sok játékot játszhatunk. Néhány ötlet:

- Játshatunk „Mi változott meg?” játékot is, amely a *megfigyelőképességet* fejleszti. (Esetleg eltüntethetünk egyet/többet a sorból és a gyerekeknek ki kell találni, hogy mi volt az eltűnt kártyán, vagy meg kell állapítani, hogy hányadik volt a sorban.)
- A kártya lapjait helyes sorrendbe állítva felidézhetjük a mesét.
- Stb.

Blum csapat