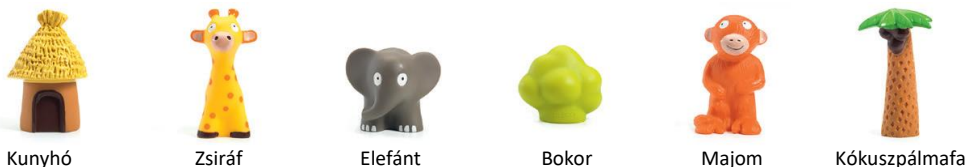


Egyszerű, de nagyszerű játék segíti a térbeli gondolkodás fejlesztését.



Ajánlott életkor: 4-6 éves korig
Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt
A játék tartalma: 1 alaptábla, 6 figura, 20 kétoldalas kártya.
A játék célja: A valódi figurákkal a térben reprodukálni a kártyán látható képet.

Felkészülés a játékra: Tegye az alaptáblát a gyermek elé, és beszéljék meg a figurák nevét:



A játék célja:

Minden kártya tartalmaz egy képet, ami 6 figurát ábrázol előlnézetből, 2 sorba rendezve. A cél a figurák elhelyezése a táblán, a képen látható módon.



Tehát ebben a példában láthatjuk, hogy:

- a bokor, a majom és a kókuszpálmafa az első sorban van,
- a majom közepén van, a bokor a majomtól balra és a kókuszpálmafa jobbra,
- a kunyhó a bokor mögött van,
- a zsiráf a majom mögött van,
- az elefánt a kókuszpálmafa mögött van.

Hogyan kell játszani:

A gyermek választ egy kártyát, és maga elé helyezi, és a felnőtt az alábbi kérdéseket teszi fel:
 • Mi van előtte? • Mi van a közepén? • Mi van balra / jobbra? • Mi mögött van?

Amikor úgy gondolja a gyermek, hogy megtalálta a figura megfelelő helyzetét, helyezze el a táblán a figurát.

Miután az összes figurát a táblára helyezte, fordítsa meg a kártyát, és ellenőrizze, hogy minden jó helyre került-e!



Megjegyzés: Az 5 db piros szegéllyel keretezett kártya bonyolultabb. Egyes karakterek nem néznek szembe, hanem inkább oldalról vagy hátulról vannak ábrázolva.

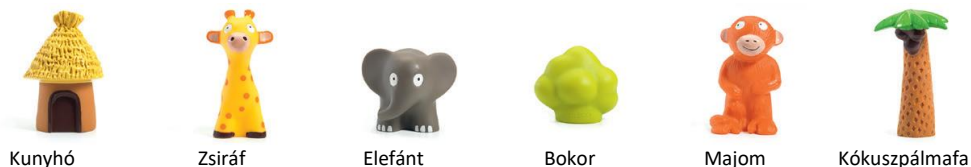
Design: Cristophe Gilet

Egyszerű, de nagyszerű játék segíti a térbeli gondolkodás fejlesztését.



Ajánlott életkor: 4-6 éves korig
Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt
A játék tartalma: 1 alaptábla, 6 figura, 20 kétoldalas kártya.
A játék célja: A valódi figurákkal a térben reprodukálni a kártyán látható képet.

Felkészülés a játékra: Tegye az alaptáblát a gyermek elé, és beszéljék meg a figurák nevét:



A játék célja:

Minden kártya tartalmaz egy képet, ami 6 figurát ábrázol előlnézetből, 2 sorba rendezve. A cél a figurák elhelyezése a táblán, a képen látható módon.



Tehát ebben a példában láthatjuk, hogy:

- a bokor, a majom és a kókuszpálmafa az első sorban van,
- a majom közepén van, a bokor a majomtól balra és a kókuszpálmafa jobbra,
- a kunyhó a bokor mögött van,
- a zsiráf a majom mögött van,
- az elefánt a kókuszpálmafa mögött van.

Hogyan kell játszani:

A gyermek választ egy kártyát, és maga elé helyezi, és a felnőtt az alábbi kérdéseket teszi fel:
 • Mi van előtte? • Mi van a közepén? • Mi van balra / jobbra? • Mi mögött van?

Amikor úgy gondolja a gyermek, hogy megtalálta a figura megfelelő helyzetét, helyezze el a táblán a figurát.

Miután az összes figurát a táblára helyezte, fordítsa meg a kártyát, és ellenőrizze, hogy minden jó helyre került-e!



Megjegyzés: Az 5 db piros szegéllyel keretezett kártya bonyolultabb. Egyes karakterek nem néznek szembe, hanem inkább oldalról vagy hátulról vannak ábrázolva.

Design: Cristophe Gilet