



Egyszerű, de nagyszerű játék az irányok megismertetéséhez

- Ajánlott életkor:** 4-6 év  
**Játékosok:** 1 fő gyermek és 1 fő felnőtt  
**A doboz tartalma:** 1 válasz-tábla, 5 állatfigura, 24 duplaoldalas kártya  
**A játék célja:** az állatok helyzetének pontos meghatározása a képeken látható tárgyakhoz viszonyítva

**A játék előkészülete:** Tegyük a táblát a gyermek elé, és győződjünk meg arról, hogy érti az azon látható jelöléseket: rajta (tetején), alatt, előtt, mögött, benne  
 Nevezzük meg a tereptárgyakat: kő, fa, ház, vödör, gyilkos galóca (mérges gomba)  
 Legvégül ismételjük el a gyerekekkel az állatok neveit: medve, macska, béka, madár, egér (szimbólumok, képek az idegennyelvű leírásban)

**A játék menete:** a 24 kártyán a válasz-tábla jelöléseinek megfelelően vannak elhelyezve az állatok. A képen látható példán:

- a macska a ház**ban** van  
 az egér a gomb**án** áll  
 a medve a fa **előtt** áll  
 a béka a vödör**ben** van  
 a madár a fa lombjáb**an** van



Kérjük meg a gyermeket, hogy a táblára tegye fel az állatokat jelző korongokat a képen látható helyzetük szerint.

Kérjük meg a gyermeket, hogy húzzon egy kártyát. Határozza meg az állatok helyét az alábbi kérdések segítségével:



- Hol a mackó?  
 -Hol van a macska?  
 -Hol van a madár?  
 -Hol van a béka?  
 -Hol van az egér?

A játékban részt vevő gyermek válaszoljon a képek alapján a feltett kérdésekre, és amikor már biztos a válasz-tábla szimbólumaiban, tegye be az állat-korongokat a megfelelő helyre.

A helyes megoldás a kártya hátoldalán található, ezt kell összehasonlítani a gyermek táblájával.



Egyszerű, de nagyszerű játék az irányok megismertetéséhez

- Ajánlott életkor:** 4-6 év  
**Játékosok:** 1 fő gyermek és 1 fő felnőtt  
**A doboz tartalma:** 1 válasz-tábla, 5 állatfigura, 24 duplaoldalas kártya  
**A játék célja:** az állatok helyzetének pontos meghatározása a képeken látható tárgyakhoz viszonyítva

**A játék előkészülete:** Tegyük a táblát a gyermek elé, és győződjünk meg arról, hogy érti az azon látható jelöléseket: rajta (tetején), alatt, előtt, mögött, benne  
 Nevezzük meg a tereptárgyakat: kő, fa, ház, vödör, gyilkos galóca (mérges gomba)  
 Legvégül ismételjük el a gyerekekkel az állatok neveit: medve, macska, béka, madár, egér (szimbólumok, képek az idegennyelvű leírásban)

**A játék menete:** a 24 kártyán a válasz-tábla jelöléseinek megfelelően vannak elhelyezve az állatok. A képen látható példán:

- a macska a ház**ban** van  
 az egér a gomb**án** áll  
 a medve a fa **előtt** áll  
 a béka a vödör**ben** van  
 a madár a fa lombjáb**an** van



Kérjük meg a gyermeket, hogy a táblára tegye fel az állatokat jelző korongokat a képen látható helyzetük szerint.

Kérjük meg a gyermeket, hogy húzzon egy kártyát. Határozza meg az állatok helyét az alábbi kérdések segítségével:



- Hol a mackó?  
 -Hol van a macska?  
 -Hol van a madár?  
 -Hol van a béka?  
 -Hol van az egér?

A játékban részt vevő gyermek válaszoljon a képek alapján a feltett kérdésekre, és amikor már biztos a válasz-tábla szimbólumaiban, tegye be az állat-korongokat a megfelelő helyre.

A helyes megoldás a kártya hátoldalán található, ezt kell összehasonlítani a gyermek táblájával.