



## NA375132 Quadrimemo mindennapok

A különböző színek és formák vizualizációjával ez a memóriajáték a kisgyermek megfigyelőképességét fejleszti.

### Fejlesztési célok:

- Különböző színű és formájú tárgyak felismerése és megnevezése
- Vizuális figyelem fejlesztése
- Játéktérben lévő tárgyak memorizálása
- Térbeli helyzetek érzékelése
- Néha felbukkanó, majd újra elrejtett tárgyak helyének megjegyzése
- Szabálytudat, kivárási fejlesztése

### Ajánlott életkor:

3 éves kortól

### A készlet tartalma:

A **Quadrimemo 3D táblával (NA 375103) használható** 10 db fényképes (23x23 cm), a mindennapi élethez kapcsolódó memórialap.

A **Quadrimemo formák és színek** mind egyéni, mind csoportos játékként használható.

### Használati útmutató

#### 1. szint - Ismerkedés a játékkal

- A gyermekek csoportmunkában megismerkednek egyenként a táblákkal.
- Fel kell ismerniük tulajdonságaik alapján a képeken lévő tárgyakat.
- Fedezzék fel, hogy minden tárgyból kettő van egy-egy táblán. Vezessük be a "pár" fogalmát!

#### Nehézségi sorrend:

1-2. tábla: különböző kategóriákba tartozó 8-8 tárgy képe a táblák mindkét oldalán (rózsaszín)

3-4. tábla: egy-egy oldalon azonos kategóriába tartozó 8 tárgy képe: 3/a állatok - 3/b gyümölcsök és zöldségek - 4/a járművek - 4/b mesealakok (sárga)

5-6. tábla: ugyanaz a tárgy jelenik meg 8 féle színben egy-egy oldalon: 5/a nyúl - 5/b csiga - 6/a rakéta - 6/b robot (zöld).

7-8. tábla: ugyanaz az alak ismétlődik egy-egy táblán, de most már nem egy, hanem két színnel színezve: 7/a manó - 7/b repülő - 8/a teknős - 8/b labda (narancssárga)

9-10. tábla: 8 féle színes tárgy és ugyanazok árnyképei (kék)

#### 2. szint - Memóriajáték

##### 2-3-4 gyermek játszhatja

- Vegyük elő a rózsaszín szélű táblát, nézzük végig és nevezzük meg a rajta lévő összes képet.
- Csúsztassuk be a táblát a négyzetrácsba, és hagyjuk, hogy a gyermekek nézegessék a képeket
- Helyezzük rá a kupakokat a képekre.
- A gyermekek egymás után felemelnek 2-2 kupakot. Ha párt találnak, elteszik a kupakokat, ha nem, visszarakják őket a képekre.
- Az nyer, aki a legtöbb kupakot összegyűjti.
- Neheztésül fordítsuk el a négyzetrácsos táblát 90°-kal. Így már nem olyan könnyű felidézni a látott és megjegyzett képet.
- Folytassuk sorban a többi táblával.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza: **Katica Játék Kft.**  
1077 Bp. Király u. 101. (Lövölde térnél)  
Tel./fax:06-1-462-23-88/87  
E-mail: [katica@katica.hu](mailto:katica@katica.hu)  
Web: [www.katica.hu](http://www.katica.hu)