



NA375142 Quadrimemo – járművek 3D

Háromdimenziós műanyag jármű figurákat tartalmazó készlet, melyet a Quadrimemo 3D (NA 375103) táblával memóriajátékként használhatunk.

Ez a memóriajáték, mialatt a kisgyermek a szilárd tárgyakkal foglalkozik, fejleszti a megfigyelőképességet.

Fejlesztési célok:

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

Ajánlott életkor:

3 éves kortól

A készlet tartalma:

- 24 db jármű figura: 8 db különböző színben és típusban (autó, teherautó, terepjáró, mozdony, busz, repülő, traktor és hajó) (3x3,5 cm).

A *Quadrimemo - járművek* mind egyéni, mind csoportos játékként használható.

Használati útmutató

1. szint - Ismerkedés a játékkal

- Engedjük, hogy a gyermekek szabadon ismerkedhessenek a játékkal, fogdossák a járműveket.
- Bátorítsuk a gyermekeket, mondják ki a jármű nevét, nevezzék meg a színét.
- Csoportosítsák a járműveket három nehézségi szinten:
 1. azonos forma / azonos szín;
 2. azonos forma / különböző szín;
 3. különböző forma / azonos szín.

2. szint - Memóriajáték (kupakok nélkül)

2-3-4 gyermek játszhatja

- Először kupakok nélkül játszva ismerkedjenek meg a gyermekek a memóriajátékkal, a képek elhelyezésével, a szabályok betartásával.
- Helyezzünk el 8 pár járművet a négyzetrácson a lehető legegyszerűbb párosítással (azonos forma/azonos szín).
- A gyermekek egyesével megkeresik egy-egy jármű párját.
- Játsszuk ugyanezt a következő nehézségi szinten.

3. szint - Memóriajáték (kupakok használatával)

- Ha már jól megy a 2. szint, ugyanúgy folytassuk a játékot, de már a kupakok használatával.
- Fedjük le a 16 járművet a kupakkal.
- A gyermekek egymás után felemelnek 2-2 kupakot. Ha párra találtak, eltehetik a járműveket, ha nem, próbálják megjegyezni, mit találtak, és újra lefedik a járműveket. Az nyer, akinél végül a legtöbb jármű összegyűl.
- Nehezebb gyakorlatok:
 - Amikor a gyermek párt talál, elveheti a járműveket és a kupakokat, vagy a kupakokat visszahelyezheti üresen.
 - Fordítsuk el a négyzetrácsot 90°-kal, anélkül, hogy a járművek helyzetét megváltoztatnánk. Így másként kell felidézni a már látott járművet.

További lehetőség

Helyettesítsük a járműveket más tárgyakkal.

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

Web: www.katica.hu