

Első társasom Habfürdő nyuszi

Aranyos játékgyűjtemény Habfürdő nyuszival és fürdőjével 2-4 gyermek részére 2 éves kortól.

Játékidő: kb. 5 perc

A játék tartalma

1 kád (doboz alja), 1 karton tartókereszt, 1 vízfelület,
1 Habfürdő nyuszi, 2 kacska, 12 korong, 1 dobókocka

Kedves szülők!

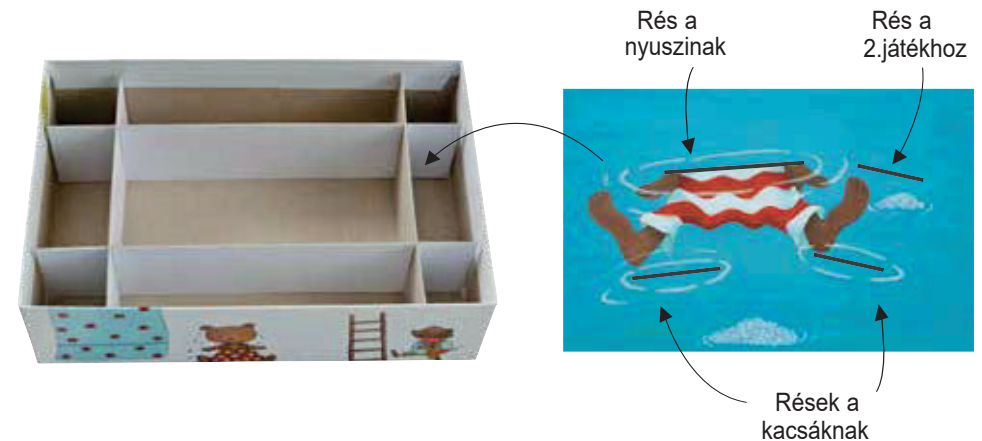
Köszönjük, hogy a My Very First Games sorozat játékát választotta. Ön jól választott. Ez a játék számos lehetőséget kínál gyermekének a játékos fejlesztésre. A játékszabály számos tippet és javaslatot tartalmaz a játéktartozékok megismeréséhez és azokkal való játékhoz. A játékos feladatok különböző készségeket fejlesztenek, mint finom motorikus készségek, koncentráció és nyelvi készségek, színek és szimbólumok egymáshoz párosítása. De a legfontosabb, hogy jól szórakozzanak! A többi már magától jön.

Reméljük, hogy sok csodás pillanatot élnek meg a játék során!



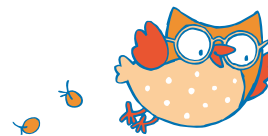
Kérjük, miután kivette az összes karton darabot a műanyag zacskóból, a zacskót azonnal dobja ki.

Fürdőkád előkészítése



Részletek felfedezése kötetlen játékkal

A kötetlen játékban gyermeke megismerkedhet a játék tartozékaival. Játsszanak együtt! Fedezzék fel együtt és beszélgessenek arról, hogy mit látnak a kádon és a korongokon, és nevezzék meg azokat. Fordítsa fel a korongokat a kád körül és mutassa meg gyermekének, hogy ugyanazok a színek és szimbólumok jelennek meg a kockán is. Gyakorolják együtt, hogyan kell a kockával dobni, majd biztassa gyermekét, hogy találjon, majd dobjon a kádba olyan korongot, amelyik a kidobott színhez vagy szimbólumhoz passzol.



Ha a gyerekek egy kicsit idősebbek és már ismerik a játéktartozékokat, kérdezzenek konkrét dolgokra a játékból pl. a fürdőkáddal kapcsolatban.
Például: Hol van a sampon? Láttad a békát? Mi történt a mackóval? Mit csinál az egér?

1.játék: Hol vannak Habfürdő nyuszi játékai?

Izgalmas kocka- és memóriajáték 2-3 gyermek részére 2 éves kortól.

Habfürdő nyuszi minden játéka eltűnt a fürdőhabban. Ki segít megtalálni őket?



Előkészületek

Tegyék a fürdőkadát a gyerekek elé és csúsztassátok a megfelelő részbe Habfürdő nyuszit és a kacsákat. Keverjétek össze a korongokat, majd lefelé fordítva fektessétek a kádba a vízfelületre. Készítsék elő a dobókockát.

Játsszunk!

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Az a gyermek kezdhet, aki utoljára fürdött habfürdőben. Dobjon a kockával.

Kérdezze meg a gyermeket: Mit dobta?

• Egy színt?

A gyermek próbáljon találni egy **azonos színű** korongot, ehhez válasszon egy korongot a vízfelületről és fordítsa fel.

• Vödört, bálnát vagy hajót?

A gyermek próbáljon találni egy **azonos szimbólumú** korongot, ehhez válasszon egy korongot a vízfelületről és fordítsa fel.

Megegyeznek?

• Igen!

Nagyszerű! A gyermek megkapja a korongot, és tegye maga elé.

• Nem!

Semmi baj! Nézze meg jól a korongot és próbálja megjegyezni, amit rajta lát. Ezután fordítsa vissza a korongot a vízfelületre.

Ezután a következő gyerek dobhat.

A játék vége

A játék véget ér, amint minden játék megkerült. Minden gyerek tegye egymásra az összegyűjtött korongjait. Akinek a legmagasabb a tornya, az nyer. Döntetlen esetén több győztes van.

A győztes és a vesztes ... mind a játék része! Aki nyer, olyan boldog, mint egy pacsirta. Aki veszít, szomorú, csalódott és néha még dühös is. Mutasson érdeklődést a gyermeke érzelmeire, legyen boldog, ha győz vagy vigasztalja ha veszített. Az éppen vesztes gyerekeket mindig meg kell nyugtatni. Mondja el nekik, hogy lesz még esélyük a következő játékban is. Ezáltal érzelmileg erősebbé válnak, és jobban felkészülnek az élet rossz és jó élményeire.



2.játék: Mi úszik a vizen?

Kitalálós játék 2-4 gyermek részére 2 éves kortól.
Ki húz ki minden játékot a fürdőhabból?

Előkészületek

Tegyék a fürdőkadát a gyerekek elé és csúsztassátok a megfelelő részbe Habfürdő nyuszit és a kacsákat. Keverjétek össze a korongokat, majd lefelé fordítva fektessétek a kádba a vízfelületre. Készítsék elő a dobókockát.

Játsszunk!

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Az a gyermek kezdhet, akinek a legutóbbi fürdőzésnél jól kiáztak az ujjai. Fordítson fel egy korongot és nézze meg anélkül, hogy másnak megmutatná.

Ezután kérdezze meg a balra ülő szomszédját:

Mi van a korongon? Vajon vödör, bálna vagy hajó?

A másik gyerek tippeljen és fordítsa úgy a dobókockát, hogy azt a szimbólumot mutassa, amire gondolt. A kérdező ezután tegye a korongot a kocka mellé, hogy mindenki ellenőrizhesse, hogy egyeznek-e.

Kérdezze meg a gyermeket: Egyezik a korong képe a dobókockáéval?

• Igen!

Nagyszerű! A helyesen tippelő gyermek vegye a korongot és tegye maga elé.

• Nem!

Jaj de kár! Ez a korong a fürdőhabba süllyed. A kérdező gyermek csúsztassa a korongot a nyuszi melletti részbe.

Ezután a következő gyerek jön. Fordítson fel egy korongot és nézze meg anélkül, hogy másnak megmutatná.

A játék vége

A játék véget ér, amint elfogytak a korongok a vízfelületről. Minden gyerek tegye egymásra az összegyűjtött korongjait. Akinek a legmagasabb a tornya, az nyer. Döntetlen esetén több győztes van.



Egy másik játékváltozatnál a szint kell kitalálni a szimbólum helyett. Az egyik gyermek kérdezze a másiktól, hogy milyen színű a korong, és a másik gyermek tippeljen. Könnyítés, ha a másik gyermek nem tippel, hanem dob a kockával, és a szerencsére bízva, hogy a megfelelő szint dobja.



3. játék:

Mit visz Habfürdő nyuszi a kádba?

Szórakoztató játék, amely fejleszti a nyelvi készségeket és szókincset 3 éves kortól.

Előkészületek

Tegyék a fürdőkádat a gyerekek elé és csúsztassák a megfelelő részbe Habfürdő nyuszit és a kacsákat. .

Játsszunk!

A gyerekek egymás után követik egymást az óramutató járásával megegyező irányban. Az a gyerek kezdhet, akinek legtisztább a füle.

Nézzon a fürdőkádra és mondja például:

Habfürdő nyuszi egy mackót visz a kádba.

Ezután ez a gyermek forduljon a bal szomszédjához. Ismétlje meg, amit az első gyerek mondott, majd adjon hozzá egy másik fürdőtartozékot, mint például:

Habfürdő nyuszi egy mackót és egy törülközőt visz a kádba.

Természetesen a gyerekek olyan dolgokat is megnevezhetnek, amelyek nincsenek a játékban ábrázolva.

A játék vicces változatában még olyan dolgokat is meg lehet nevezni, amelyek általában nem tartoznak a fürdőkádba, mint például a gumicsizma vagy a lekváros pirítós.

A játék vége

A játék véget ér, amint valaki nem tudja megismételni a megfelelő sorrendben az összes elemet. Lássuk, mit visz Habfürdő nyuszi a következő alkalommal a kádba!



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com