

# Mimika Memo

Három izgalmas játék a száj és az ajkak finom motorikus fejlesztéséhez 2-6 kis szajakrobata részére 3-8 éves korig.

**Játékidő:** 10-15 perc  
**Logopédiai konzulens:** Prof. Dr. Karl-Heinz Stier



Stier  
Logopädie

## ***Kedves Szülők és Pedagógusok!***

*Ez a szórakoztató és izgalmas játék játékosan és mulatságosan fejleszti gyermekének a száj és az ajkak finom motorikus képességeit.*

*Mielőtt játszani kezdenének, nézzék át a gyerekekkel közösen a kártyákat és próbálják meg leutánozni a kártyán látható mulatságos arcokat. Eközben a gyerekek nézzenek a tükörbe, és ellenőrizték, hogyan sikerült a grimaszuk.*

*Ez a játék nem helyettesíti a logopédiai beszédterápiát, de kiegészítheti azt. Ha úgy érzi, hogy gyermeke beszédfejlődése nem a korának megfelelően alakul, mindenképp kérje logopédus segítségét.*

# Állatkártyák



Nyújtsd ki a nyelved, amilyen messze csak tudod és érintsd meg az orrod!



Mosd meg a fogaid kívülről fent a nyelveddel! Mozgasd a nyelved lassan jobbra-balra!



Nyomd a nyelved belülről az arcodhoz!



Dobj puszit!



Csukd össze a szád és húzd szélesre a mosolyod!



Nyald végig a felső ajkad a nyelveddel, a szád jobb sarkától a bal sarkáig!



Mosd meg a fogad a nyelveddel kívülről, fent és lent, lassan körbe-körbe!



Csinálj madárijesztő-arcot! Szívdd be az arcod!



Csúsztad a nyelved a  
szájpadlásodon előre-hátra!



Harapd be az alsó  
fogsorral a felső ajkad!



Nyújtsd ki a nyelved, amilyen  
messze csak tudod és érintsd  
meg az állad!



Mosd meg a fogad kívülről lent  
a nyelveddel! Mozgasd a  
nyelved lassan jobbra-balra!



Csinálj hóember-arcot!  
Fújd fel az arcod!



Harapd be a felső fogsorral  
az alsó ajkad!



Nyald végig az alsó ajkad a  
nyelveddel, egészen a szád  
jobb sarkától a bal sarkáig!



Szaladgáljon a nyelved  
ki és be!

## A játék tartalma

1 majom, 32 grimaszkártya (16 zöld hátterű, 16 kék hátterű),  
28 banánkártya, 1 tükör, 1 dobókocka

*Mielőtt játszani kezdenének, távolítsátok el a tükörről a fóliát.*

## 1. játék: Majomgrimasz

Izgalmas grimasz-kitalálós játék 2-6 gyermek részére.

### Előkészületek

Helyezzétek a kék hátterű kártyákat felfordítva az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse. Keverjétek meg a zöld hátterű kártyákat és lefelé fordítva helyezzétek egy pakliba. Készítsétek elő a banánkártyákat és a tükört, amennyiben szeretnétek ellenőrizni a grimaszotokat. A majomra és a dobókockára ebben a játékban nem lesz szükség, azokat tegyétek vissza a dobozba.



### A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék.  
A legviccesebben grimaszoló gyermek kezdhet.

Húzd fel a legfelső zöld grimaszkártyát és titokban nézd meg.  
Mondd, hogy "majomgrimasz", és utánozd le a kártyán látható arcot.

#### **Melyik grimaszt utánoztad?**

A többiek próbálják megkeresni a kék kártyák közül a megfelelőt, majd aki úgy gondolja, hogy megtalálta, tegye rá a kezét.

**Figyelem:** Csak az egyik kezetekkel takarhattok le kártyát. Amire már egyszer rátettétek a kezeteket, azon már nem változtathattok. Ha valamennyi játékos egyetért abban, hogy a megfelelő kék kártya már letakarásra került és ezért nincs értelme tovább keresgélni, úgy következhet az ellenőrzés.

**Ellenőrzés:** Ki találta meg a megfelelő kártyát? Most hasonlítsátok össze a letakart kék kártyát a zöld grimasz-kártyával. Az a gyermek, aki a kezével a megfelelő kék kártyát takarta le, jutalmul kap egy banánkártyát. A jutalom banánkártyát az a gyermek is megkapja, aki a grimaszt megfelelően utánozta. Ha senki sem találta el a megfelelő kártyát, úgy senki sem kap jutalmat, még a grimaszoló játékos sem. A felhasznált zöld grimasz-kártyát tegyétek félre a dobozba. A kék kártyák mind maradjanak a helyükön az asztalon.

Ezután az óramutató járásának irányában következő gyermek húzza fel a következő zöld grimasz-kártyát, és utánozza le a kártyán látható arcot.

## A játék vége

A játék véget ér, amint minden gyermek kétszer grimaszolt. Az a gyermek nyer, aki a legtöbb banán kártyát gyűjtötte. Döntetlen esetén közösen nyerne.

## 2. játék: Majom nézi, majom csinálja

Kooperatív memóriajáték 1-6 gyermek részére.

### Előkészületek

Válasszatok ki nyolc különböző kék grimasz-kártyát, majd keressétek ki ugyanezen grimaszok zöld párjait. A többi kártyára nem lesz szükség, azokat tegyétek vissza a dobozba.



Fektesse őket sorban egymás mellé a 18 banánkártyát az asztal közepére majd állítsátok a majmot az első banánkártyára. Keverjétek össze külön a zöld és külön a kék kártyákat, majd a lefelé fordítva és színenként külön fektessétek egymás mellé az egyik színűt a banánkártya sortól balra, a másikat pedig jobbra. Készítsétek elő a dobókockát és a tükröt, amennyiben szeretnétek ellenőrizni a grimaszotokat.

## A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legügyesebben grimaszoló gyermek kezdhet. Lépjen a majommal az első banánkártyára. Fordíts fel egy zöld kártyát. Utánozd a kártyán látható arcot. Végül húzz fel egy kék kártyát.

### Megegyezik a két kártya?

- **Igen?** Szuper! Megtarthatod mindkét kártyát. Tedd magad elé.
- **Nem?** Kár! Jegyezzétek meg a két állatarcot, majd fordítsd vissza a kártyákat.

Ezután az óramutató járásának irányában következő gyermek lépjen a majommal a következő banánkártyára.

## A játék vége

Ha mind a nyolc állatpárt megtaláltátok, mielőtt a majom az utolsó banánkártyára lép, úgy közösen nyertek. Ellenkező esetben sajnos mindannyian veszítettetek.

### Megjegyzés:

- Nehezebb lesz a játék, ha nyolcnál több kártyapárral vagy kevesebb banánkártyával játszottok.
- Könnyebb lesz a játék, ha nyolcnál kevesebb kártyapárral vagy több banánkártyával játszottok.

### 3.játék: Ki lesz a banánkirály?

Izgalmas memóriajáték 2-6 gyermek részére.

- Válasszatok ki nyolc különböző kék grimaszkárttyát, majd keressétek ki ugyanezen grimaszok zöld párijait. A többi kártyára nem lesz szükség, azokat tegyétek vissza a dobozba. Keverjétek össze külön a zöld és külön a kék kártyákat, majd a kék kártyákat fektessétek lefelé fordítva egymás mellé az asztal közepére, a zöld kártyákat pedig szintén lefelé fordítva a kék kártyák köré egy körben. Állítsátok a majmot az egyik zöld kártyára. Készítsétek elő a dobókockát, a banánkárttyákat és a tükröt.
- Dobj a kockával és lépj a dobásnak megfelelően. Fordíts fel azt a zöld kártyát, ahová a majom lépett és utánozd a kártyán látható arcot. Ezután próbáld megtalálni a kártya kék párját.
- Sikerült a megfelelő kék kártyát megtalálni? Jutalmul húzz egy banánkárttyát és tedd magad elé.
- Egy másik kék kártyát fordítottál fel? Ebben az esetben mindannyian utánozzátok a kék kártyán látható arcot.

Ezután a következő gyerek jön.

Fordítsd vissza mindkét kártyát, majd dobj a kockával.

Milyen grimaszt kell keresned ez alkalommal?

Az a gyermek nyer, aki elsőként gyűjt 3 banánkárttyát.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.  
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak  
[www.dione.hu](http://www.dione.hu), [dione@dione.hu](mailto:dione@dione.hu)