



Djeco fejlesztő- és társasjáték – **Primo Chiffres** Cikkszám: **DJ08265**

4 játék a számok felfedezéséhez, számokkal való ismerkedéshez, játékhoz.

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig

A játék tartalma: 1 dobókocka, 4 játéktábla, 60 állatfigura (15 cica, 15 mókus, 15 nyuszi és 15 maci), 20 korong (10 számkép korong, 10 mennyiség korong), 1 vászonzsák

Előkészületek:

- A játékos ismerkedjen meg a játékban szereplő állatokkal!
- A felnőtt segítségével beszéljék meg, mit látni a korongokon (számok, mennyiségképek...)

1. JÁTÉK: Számolósdi Ajánlott életkor: 3-4 év | Játékosok száma: 1 gyerek/1 felnőtt

Szükséges eszközök: a játéktáblák az állatos felükkel felfelé, és az állatfigurák

Játék célja: a megfelelő mennyiségű állatkát elhelyezni a saját táblán



Játék menete:

- A játékos megszámolja a tábláján látható cicákat, macikat, nyuszikat és mókusokat.
- Ezután minden állatfigurából elvesz annyit, amennyit számolt és a tábla alá sorakoztatja őket.
- Ellenőrzésképpen megszámolja őket és egyesével felrakja a táblán a megfelelő helyre a 10 állatkát.



2. JÁTÉK: Mennyiségek Ajánlott életkor: 4-5 év | Játékosok száma: 2-4 fő

Mennyiségek megfeleltetése egymásnak, számolási készség fejlesztése

Játék célja: elsőként összegyűjteni a 10 állatot a saját táblára.

Szükséges eszközök: a 4 játéktábla az árnyképes oldalával felfelé, 40 állatka (10 cica, 10 nyuszi, 10 mókus és 10 maci) és a dobókocka.

Előkészületek:

- minden játékos választ magának egy tájat a játéktáblákból,
- kiválasztják a táblához tartozó állatokat, amit a táblájuk mellé raknak.

A játék menete:

- A játékot órajárás szerint játsszuk. A legfiatalabb játékos kezd, dob egyet a kockával. A dobás száma megmutatja, mennyi állatot helyezzen a táblájára. Miután elhelyezte az állatkákat, a következő játékos jön.
- A tábla teljes megtöltését csak pontos dobással lehet befejezni, példa: a játékosnak 2 állat hiányzik a tábláról, de ha többet dob 2-nél, akkor kimarad ebből a körből.
- Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőnek tölti meg a tábláját

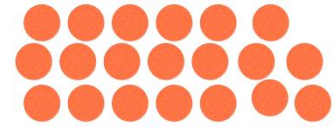


3. JÁTÉK: Memória Ajánlott életkor: 4-6 év | Játékosok száma: 2-4 fő

Szükséges eszközök: a 10 számképes korong és a 10 mennyiségképes korong

Kiseb gyerekek esetében érdemes először kevesebb koronggal játszani, pl.: az 1-6. számképes és 1-6. mennyiségképes koronggal.

A játék célja: a lehető legtöbb párt összegyűjteni



Előkészületek: Megkeverjük és képpel lefelé szétterítjük a korongokat

A játék menete: Az első játékos megfordít 2 korongot:

- ha a 2 korongon ugyanaz a mennyiség látható, összetartoznak (pl. 2-es számkép és 2 zümi látható a korongokon): a játékos elveheti a 2 korongot. Ezután újabb 2 korongot fordíthat...és így tovább...
- ha a két korongon nem ugyanaz a mennyiség látható, vissza kell fordítani a helyükre a korongokat. A következő játékos folytatja.
- A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb párt gyűjti.



4. JÁTÉK: Megfigyelés Ajánlott életkor: 4-6 év | Játékosok száma: 1 gyerek/ 1 felnőtt

Megfigyelőjáték, mennyiség-számkép egyeztetés (rendszerezés, sorrendiség)

Szükséges eszközök: 20 korong, 60 állatfigura

A játék célja: Az adott számkép alá a megfelelő mennyiségű állatot helyezni

Előkészületek:

- Tegyük az asztalra növekvő sorba a mennyiségképes korongokat! (Fiatallabb játékosok esetén kevesebb koronggal is kezdetünk)
- Helyezzük az asztalra a 10 számkorongot is!
- Az állatokat tegyük a vászonzsákba!



A játék menete:

- A játékos megnevezi szépen sorban a mennyiségkorongok értékeit.
- Majd megkeresi a mennyiségekhez tartozó számképeket, és a megfelelő helyre rakja őket.
- Ezután kiválasztja az egyik korongpárt és véletlenszerűen húz a zsákból annyi állatot, ami a korongpárnak megfelel.

