

A játék vége

Ha egy játékosnak négy kártyája van, a kört még végigjátsszátok, és aztán megszámláljátok a kártyáitokat. Minden játékos nyer, akinek ekkor négy kártyája van.

Tanácsok a „Közlekedés” témájához:

A kártyákon ábrázolt helyzetekben itt részben törvényi szabályozásokról, részben ajánlásokról van szó a biztonságos közlekedés érdekében:

- A még iskola előtt álló gyerekeknek nehézségeik lehetnek a távolságok, féktak és sebességek helyes megbecslését illetően. Ezért fontos, hogy figyeljük és kíséreljük őket.
Itt, a játékban lehetőségük van a célba vezető utat egyedül is megtenni.
- A gyerekeknek 8 éves korukig a járdán kell kerékpározniuk! 8 és 10 éves koruk között választhatnak a járda és az út között. 10 éves koruktól az úton vagy a kerékpárúton mehetnek.
- Ragaszkodjon hozzá, hogy gyermeke kerékpározáshoz, görkorcsolyázáshoz és rollerözáshoz viseljen bukósisakot. Jó példaként Ön is viseljen bukósisakot!
- A gyerekeket 12 éves korukig vagy 150 cm-es magasságig megfelelő gyermekülésben kell elhelyezni az autóban!
- A gyerekeket 7 éves korukig a legalább 16 éves kerékpárosnak megfelelő gyermekülésben szabad csak szállítania a kerékpáron!
- Csak az idősebb gyerekek rendelkeznek azokkal a pszichomotorikus képességekkel, melyekkel önállóan megküzdhetnek a közlekedésben előforduló többszörös kihívásokkal. Ezért a kerékpárosvizsga csak az általános iskola vége felé tehető le.
- Használjon rövid útvonalakat, melyeket gyalog megtehet, hogy gyakorolhassa gyermekével a biztonságos viselkedést a közlekedésben!

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyerekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy belélegezve fulladást okozhatnak.

A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.

© 2015

www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg



aktív tanulás
játék közben



pedagógusok
ajánlásával

Közlekedj okosan!

Közlekedési helyzetek felismerése
játékos formában

Az
oktatójáték
segíti:

- az önállóságot
- a magabiztosságot

Ravensburger® Játékok No. 25 061 5
Szerző: Marco Teubner · Illusztráció: Sebastian Coenen
Szerkesztő: Jutta Perkert
Design: Kinetik, DE Ravensburger, Miki Orange Design

Az erősségek fejlesztése a Ravensburger oktatójátékaival

Az erősségek fejlesztése – ez a mottója oktatójáték-sorozatunknak, amivel céltanulást segítheti gyermeke fejlődését a legintenzívebb tanulói helyzetekben. Ezek az oktatójátékok játszva mutatják meg a tudás örömeit és ezzel önálló tanulásra motiválnak.

Eközben egyéni és speciális alapképességek is közvetítésre kerülnek, amik hozzájárulnak az Ön gyermekének általános fejlődéséhez – egyénileg és az összes érzéket bevonva. Természetesen minden játékot szakértőkkel, a legújabb tudományos és pedagógiai ismeretek alapján fejlesztünk ki, ill. ezek az aktuális képzési standardokhoz és tantervekhez igazodnak.

Az optimális tanulási lehetőséget szeretné gyermekének? Már meg is találta!

A legjobb példa:

Közlekedj okosan!

Közlekedési játék

2 – 4 gyermek számára, 5 – 8 éves korig

Egy gyermek fejlődésében nagy kihívás a biztonságos viselkedés lépésről lépésre való megtanulása a közlekedésben. A **Közlekedj okosan** lehetővé teszi a közlekedési szituációk játékos megismerését, megítélését és emellett a megfigyelés és a koncentráció fejlesztését is. A gyermekek a pontos megfigyelést és a kommunikációt is gyakorolják – amik fontos szempontok az utcai közlekedésben való viselkedés során.



Az információs keretben további játéktippeket és tanácsokat talál.

Ravensburger

Ravensburger



Tartalom

- ① 1 kártyatartó takarórésszel
- ② 1 három részből álló játéktábla
- ③ 6 utcaelem
- ④ 1 rendőrkorong
- ⑤ 4 bábu
- ⑥ 4 talpazat
- ⑦ 31 kártya

②



④



⑤ + ⑥



A rendőrkorong

bedobása:

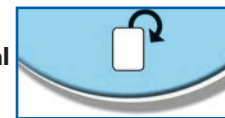
Vedd a kezedbe a rendőrkorongot!

Ha tudod, pörgesd

meg úgy a hüvelyk- és mutató- vagy középsőujjad

között, hogy egy darabig még pörögjön az asztalon! Azután leesik és megáll az egyik oldalán. Ha ez túl nehéz, akkor a játék elején megállapodhattok, hogy a rendőrkorongot egyszerűen csak feldobjátok a levegőbe. Ekkor is az egyik oldalára esik majd az asztalra.

Ha a rendőrkorong ezzel a szimbólummal felfelé áll meg:



Ez azt jelenti, hogy az egyik kint lévő kártyát **meg kell fordítani**.

Miközben csukva tartod a szemed, a játékosársaid némán megegyeznek, hogy melyik kártyát fordítják meg. Ezután jeleznek neked és kinyithatod a szemed.

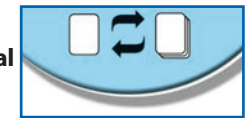
Nézd meg újra jól a kirakott kártyákat. Melyiket fordították meg? Mondd el, szerinted mi volt az ábrán!

- A **helyes** kártyát választottad és helyesen írtad körbe? Szuper! Akkor elveheted a kártyát és jutalmul megtarthatod.

A kint lévő kártyákat most ki kell egészítened egy újjal a tartalékpakliból. Ezzel vége a körödnek.

- A **rossz** kártyát választottad és rosszul írtad körbe? Kár. Ebben a körben sajnos semmit nem kapsz és vége a körödnek.

Ha a rendőrkorong ezzel a szimbólummal felfelé áll meg:



Ez azt jelenti, hogy a kint lévő kártyák egyikét a tartalékpakli közepéről húzott tetszőleges kártyával **ki kell cserélni**.

Ezt is a játékosársaid veszik át, miközben csukva tartod a szemed. Amikor a játékosársaid azt mondják, hogy végrehajtották a cserét, újra kinyithatod a szemed.

Nézd meg újra jól a kártyákat. Melyiket cserélték ki?

Még jobb, ha azt is tudod, mit ábrázolt.

- A **helyes** kártyát találtad meg? Akkor megtarthatod a kicserélt kártyát. A helyére a tartalékpakli egy tetszőleges kártyája kerül.
- Ha a **rossz** kártya mellett döntöttél, sajnos semmit nem kapsz és vége a körödnek.

Javaslat: Később hat, hét vagy több kártyával is játszhattok. Természetesen csökkenthetitek is a kártyák számát.



A lépésed után az utcarész ott marad.

Olyan **átkelőhöz** értél, **amelyen már van egy utcarész**, és még maradt a lépésedből? Vagy ott kezdődik a lépésed? Akkor két lehetőség van:

- Az utcarészen **nem jön semmi, ill. zöld a lámpa a gyalogosoknak**: Akkor marad az utcarész és a pontszámoknak megfelelően lépsz tovább. Az utcarész nem számít bele.
- Az átkelőhelyen már van egy utcarész, ami **egy forgalmas utat vagy piros lámpát** mutat: Képpel lefelé tedd vissza a játéktábla szélére, fordíts fel egy újat, és helyezd az átkelőre. Ha az úton nem jönnek autók és még van a lépésedből, továbbléphetsz. Egyébként megállsz.

Javaslat: Jól jegyezd meg, hol vannak azok az utcarészek, amelyeken autók jönnek. Így könnyebben megtalálod azt az utcarészt, amellyel lehetséges átkelni az úton.

A játék vége

Az nyeri a játékot, aki elsőként ér a csillaggal jelölt célmezőre Paulhoz, a rendőrhöz. Természetesen tovább játszhattok mindaddig, míg az összes játékos célba nem ér.



Javaslat: A kártyatartó a játék után újra szétszedhető és beletehető a dobozba. A következő játék előtt egyszerűen újra meg kell hajlítani az éleknél és összehajtogatni.



A játék során többször is megbeszélheti a gyerekekkel az úton való átkelés legfontosabb részleteit. Ide tartozik például: A padkánál meg kell állni, egy kis lépést visszalépve balra-jobbra-balra nézni (ehhez a bábukat is forgathatja).

Ha nem jön semmi, egyenesen át kell menni a forgalommentes úton, miközben mindig szemmel tartjuk a közlekedést. Zöld lámpánál és zebránál a várakozó autó sofőrjével is tartani kell a szemkontaktust, zebránál ezen felül a kézjelzés is fontos.

2. játékvariáció: Memórijáték-variáció közlekedési profiknak

Memórijáték 2 – 4 gyermek számára
5 éves kortól

A játék célja, hogy a közlekedési helyzetekre pontosan emlékezz, és elsőként gyűjts össze négy kártyát.

A játék előkészítése

Ehhez a játékhoz csak a **kártyákra** és a **rendőrkorongra** van szükségetek. Keverjétek össze a kártyákat, és tegyetek le ötöt egy sorba! Ilyenkor nincs jelentősége, hogy a letett kép helyes vagy helytelen közlekedési helyzetet mutat. A maradék kártyából fogtok húzni.

Kezdődhet a játék!

A legfiatalabb játékos kezd. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább a játék.

A kártyák memorizálása:

Nézd meg jól az ábrázolt közlekedési helyzeteket, és jegyezd meg, hol melyik kártya van!

Kedves gyerekek!

Látjátok a gyerekeket a játéktáblán?

A suliban eddig sokat tanultak a közlekedésről.

Most különböző közlekedési szituációkban bizonyítják be tudásukat.

Paul, a rendőr már az út végén várja őket a bizonyítvánnyal. Útközben ő és kollégái figyelik, hogyan teszik meg az utat a gyerekek.



Játékeszközök:



A kártyák egyik oldalán a helyes viselkedés látható. Paul, a rendőr nevet.

A másik oldalon a helytelen magatartás látható. Itt Paul szomorúan és gondterhelten néz.



Három utcarész olyan helyzeteket mutat, melyeknél a gyerekek átkelhetnek az úton.

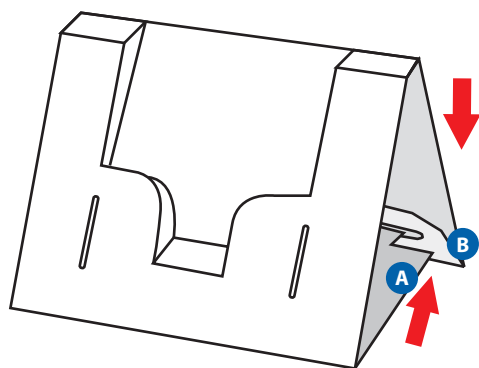


A többi utcarésznél a gyerekek nem mehetnek át az úton és várniuk kell.

Az első játék előtt

Vegyétek ki az összes játékeszközt a dobozból! Az összerakásnál legjobb, ha egy felnőtt segítségét is kéritek.

Óvatosan vegyétek ki a játéktábla három részét, a bábukat, a rendőrkorongot és az utcaelemeket a kartontáblákból! Ugyanígy óvatosan törjétek ki a kártyákat és a takarórészt a kártyatartóhoz! Helyezzétek a bábukat a talpazatukba! A kártyatartót erősen törjétek meg a széleknél, hogy jól megálljon! Hajtogassátok meg, ahogy a képen látható, és dugjátok össze az alján: az előlő **A** részt **alulról** a hátsó **B** részbe kell helyezni.



Törjétek meg a takarórész felső peremét óvatosan hátrafelé a hajtás mentén! Rögzítsétek a takarórészt úgy, hogy mindkét fület a kártyatartó előlő nyílásába helyezitek! Rakjátok össze a játéktábla részeit!



A játék előtt nézze meg gyermekével az utcarészeket! Kérdezze meg, szerinte itt átmehetnek-e az úton, vagy meg kell állni, mert autók mennek vagy „piros” a lámpa.

1. játékvariáció:

Nézd meg figyelmesen

Játék 2 – 4 gyermek számára

5 éves kortól



A játék célja, hogy a kártyán lévő közlekedési helyzeteket helyesen ítéljétek meg, majd elsőként jussatok el Paulhoz, a rendőrhöz.

A játék előkészítése

Keverjétek meg jól a kártyákat! Fontos, hogy a mosolygó és szomorú rendőrcarcok össze-vissza kerüljenek a kártyapakliba. Tegyétek a kártyákat a kártyatartóba! A közlekedési helyzeteknek jól láthatóknak kell lenniük. A rendőr arcával jelzett megoldást a takarórész fedi. A feltöltött kártyatartót tegyétek a játéktábla mellé! A hat utcaelemet helyezétek **lefordítva** egymás mellé a játéktábla felső széléhez! A rendőrkorong legyen elérhető távolságban. Tegyétek a bábukat **a kék nyíllal ellátott startmezőre** a közlekedési sulinál!



Kezdődhet a játék!

A legfiatalabb játékos kezd. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább a játék.

1. A közlekedési helyzetek felmérése:

Nézd meg alaposan a kártyatartó legelső kártyáját anélkül, hogy kihúznád! Mit látsz rajta? Mondd el a rajta szereplő helyzetet, és dönts el, hogy a képen szereplő személyek helyesen viselkednek-e! Mindenekelőtt a gyerekekre figyelj!

Vedd a kezedbe a rendőrkorongot!

- **Mosolygó rendőr:** Ha úgy gondolod, hogy az adott személy helyesen viselkedik, helyezd a korongot magad elé úgy, hogy a mosolygó rendőr legyen látható!
- **Szomorú rendőr:** Ha úgy gondolod, hogy itt valaki hibázik, helyezd le úgy a korongot, hogy a szomorú rendőr legyen felfelé!

Figyelem: A lépésed elején ezt mindig meg kell tenned, akkor is, ha később a bábud közvetlenül egy átkelőhely előtt áll!

2. Ellenőrzés és lépés a bábuval:



Vedd ki a kártyát a kártyatartóból! Helyezd a rendőrkorong mellé! Ellenőrizd, hogy a kártya alján levő arc megegyezik-e a rendőrkorongéval!

- **Megegyeznek az arcok?**
Szuper! Jól ítélted meg a közlekedési helyzetet! Most annyit léphetsz a bábudal, amennyi a kártya dobókocka szimbólumán látható!
- **Nem egyeznek meg az arcok?**
Sajnos rosszul ítélted meg a közlekedési helyzetet. Ebben a körben nem léphetsz.

Javaslat: Ha nem tudod, miért ítélted meg rosszul a helyzetet, egyszerűen fordítsd meg a kártyát! Ott biztosan megtalálod a választ!

A lépésed után vissza kell tenned a kártyát hátra a tartóba.

Ekkor a következő játékos kerül sorra.

Az átkelőhelynél:

Ha **a dobott számmal pontosan** egy átkelőhely előtti utolsó mezőre érkezel, akkor ott vége van a körödnek.

A bábudal egy átkelőhelyhez érkezel utcarész nélkül és **még van a lépésedből!** Vagy ott kezdődik a lépésed?

Akkor ugyanaz érvényes, mint a valódi közlekedésben: állj meg és nézz körül! Át szabad menni? Fordíts fel egy utcarészt, és tedd képpel felfelé a kék keretes mezőre!



- Az utcarészen **nem jön semmi, ill. zöld a lámpa a gyalogosoknak?**
Szuper! Átkelhetsz az úton, és lelépheted a maradék lépésedet is! Az **utcarész nem számít** mezőnek.
- Az utcarészen **autók jönnek, ill. piros a lámpa a gyalogosoknak?**
Vigyázz, meg kell állnod és várni a következő körig! A maradék lépésed elveszik.