

# A RÓKA SOROZAT



A Róka sorozat a kicsiket foglalkoztató témákat dolgoz fel, és játék közben tanítja a gyerekeket. Válasszon ki egy területet, ahol gyermeke

tudását fejleszteni szeretné. Vegye figyelembe gyermeke életkorát és képességeit. A sorozatban talál játékokat a 3 éves óvodásoknak, de vannak 5 éves kortól ajánlott, vagy 6 éves kisiskolásoknak szánt játékok is. A játékok szabályai módosíthatóak, a cél az, hogy a gyerekeknek a tanulás örömforrás legyen. A játékok segítségével a gyerekek fejleszthetik, vagy szinten tarthatják tudásukat. A csomagban található anyagokat később egyéb célokra is fel lehet használni. Javasoljuk, hogy a tanulási folyamatot felnőtt, vagy idősebb barát segítse.

A játéksorozat folyamatosan bővül. Minden játék cseh grafikus művészek közreműködésével készült.

## ELLENTÉTEK ÉS ÉRZELMEK

1 vagy több játékos részére, 5 éves kortól

Játékidő: 20 perc

**A játék tartalma:** 24 kártyalap, 4 db kétoldalas tábla, 5 hangulat arc-csík

*Akarsz olyan okos lenni, mint egy róka? A Róka sorozat segít. Mindent megtanulhatsz, amire szükséged van és ráadásul még jó móka is lesz. Válassz egy Róka játékot, tanul meg segítségével az órát. A képek segítségével mondd meg a pontos időt, majd állítsd be a papírórát, és meséld el, hogy miket csinálsz egy teljes nap alatt. Idősebb gyerekek angolul is elmondhatják a napirendjüket. Játék közben javasoljuk, hogy felnőtt, vagy idősebb barát segítsen szükség esetén.*

### Előkészületek

Mielőtt először játszani kezdenétek, óvatosan pattintsátok ki a képeket a keretből. Játék előtt nézzétek végig a képeket, beszéljétek meg, hogy melyik mit jelent. A játékszabályban felsoroljuk az ellentét párokat és az érzelmeket. A nagyobb gyerekek kedvéért a magyar megnevezések mellé az angol megfelelőket is odaírtuk. A játék használható a gyerekek szókincsének fejlesztéséhez is.

### LOTTO

Amire szükséged lesz: 24 db kártyalap, 4 tábla (a 6 képet ábrázoló oldalával)



### Szabályok

A játék elején minden játékos választ magának egy táblát. A kártyákat képpel lefelé keverjétek össze. A legfiatalabb játékos kezd, felfordít egy lapot. A lapot az a játékos kapja meg, akinek a felfordított kép ellentéte megtalálható a tábláján. Mielőtt azonban rátenné a lapot a táblájára, el kell magyaráznia, hogy a felfordított kép miért ellentéte a tábláján lévő képnek. Néhány képnek több ellentéte is lehetséges. A feladat megoldásához elegendő egyetlen ellentét megnevezése.

Az összetartozó párok gyors azonosításában segítség lehet az azonos háttér. Ha társai elfogadják a magyarázatot, a játékos a lapot a táblájára teheti és ő fordíthatja fel a következő kártyát. A játék a fent leírt módon folytatódik. A nyertes az, akinek elsőként sikerül letakarnia a tábláján lévő összes képet. Két játékos esetén mindkét játékosnak két táblája van.

## MESÉLŐ

Amire szükség lesz: 24 db kártyalap, 4 tábla (az arcokat ábrázoló oldalával), 5 arc részlet csík



## Szabályok

A kártyákat képpel lefelé fordítva keverjétek össze. Az arctáblákat és a csíkokat tegyék a kártyák mellé. A legidősebb játékos kezd. Felfordít két lapot, és a képek alapján belekezd egy történet elmesélésébe. A történet végén a lapokat a történet hangulatának megfelelő arckifejezésű fej mellé teszi. A történet végén az arckifejezést a történetnek megfelelően megváltoztathatja. A következő játékos húz egy vagy több lapot, és a kép(ek) alapján folytatja a mesét. Ha a történet úgy kívánja, megváltoztathatja a fej hangulatát egy arc csíkkal. A játékosok egymás után következnek, mindenki folytatja a történetet.

A játék 10 kártya lerakásáig tart.

## Javaslatok szülőknek

- A játékosok életkorának megfelelően a szabályok módosíthatóak. Kisebb gyerekek csupán egyszerű mondatokat tudnak alkotni, vagy megváltoztatják az arckifejezést.
- A fej megváltoztatásával ellentétpárok alkothatók.
- A történetmesélés fejleszti a képzelőerőt és a szóincset. A nehézségi szint a felhasznált kártyák számával fokozatosan növelhető. Gyakorlottabb játékosok akár 5 kártyát is felhasználhatnak a történetükhöz.
- A játékot lehet csupán az arc elemekkel is játszani, a változásokra helyezvén a hangsúlyt. A játékosok elmesélhetnek egy történetet egy közösen eltöltött ünnepről, vagy más eseményről, és a történetnek megfelelően változtatják az arckifejezéseket.
- Meséljen valamilyen hangulatról és kérje meg a gyermeket, hogy válassza ki a megfelelő hangulatú arcot. Példa: boldog, szomorú, rossz, jó, elégedett, meglepett, mérges, megdöbönt, elámul stb.
- Az arcok egyes részei segítségével a játékosok aktuális hangulata is kifejezhető – így mindenki tudni fogja mit érez a másik.
- Elképzelhető, hogy a játék során újabb ötletei támadnak – kérjük ossza meg velünk ötleteit.

*Jó szórakozást kívánunk.*

## ELLENTÉTEK



sovány X kövér  
thin fat



fiatal X öreg  
young old



nyitott X zárt  
open closed



savanyú X édes  
sour sweet



boldog X szomorú  
happy sad



éjszaka X nappa  
night day



üres X teli  
empty full



száraz X vizes  
dry wet



magas X alacsony  
high low



közel X távol  
close far



egyenes X görbe  
straight crooked



lassú X gyors  
slow fast



új X régi  
new old



## ELLENTÉTEK

	sekély shallow	X	mély deep	
	tompa blunt	X	hegyes sharp	
	rajta up	X	alatta down	
	tiszta clean	X	piszkos dirty	
	gömbölyű round	X	szögletes square	
	hideg cold	X	meleg warm	
	nagy big	X	kicsi small	
	világos light	X	sötét dark	
	belül inside	X	kívül outside	
	rövid short	X	hosszú long	
	nehéz heavy	X	könnyű light	

**REGIO  
JÁTÉK**

IMPORTÁLJA:  
**REGIO Kft**  
1119 Budapest  
Nándorfejérvári út 23-25  
[www.regiojatek.hu](http://www.regiojatek.hu)

**Dino Toys**  
K Pískovné 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
[www.dinotoys.cz](http://www.dinotoys.cz)

**Dino®**

97820139