

## OYUN ARKADAŞINI BUL :

Bu oyun çift sayıda çocukla oynanan bir grup oyunudur. Çocuk sayısı kadar hayvan çifti seçilir ve her çocuğa bir parçası dağıtılır. Bütün çocuklar odaya dağılırlar ve birbirlerine sorarak kendi ellerindeki kartın tamamlayan eşine sahip olan arkadaşını bulmaya çalışırlar. Eşlerini, yani oyun arkadaşlarını bulan çocuklar beraberce hemen yere oturlar. Oyun ayakta çocuk kalmayınca kadar sürer.



## BU OYUNDA YER ALAN 12 HAYVAN ÇİFTİ:

Köpek ve yavruları  
Ördek ve yavruları  
At ve yavruları  
Aslan ve yavruları  
İnek ve yavruları  
Ayı ve yavruları

Kedi ve yavruları  
Tavşan ve yavruları  
Keçi ve yavruları  
Maymun ve yavruları  
Tavuk ve yavruları  
Fil ve yavruları

© 2009

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



226983

# Zoo

- zwierzęta i ich dzieci -

PL

24 360 0

Gra zawiera: 12 par kart z obrazkami, opis gry  
Układanka dla 1-4 dzieci od 3-6 lat.



### Które zwierzęta pasują do siebie?

Poprzez zabawę dzieci odkrywają, które z małych zwierząt przynależą do której matki. Za pomocą brzegów puzzli dzieci mogą same sprawdzić,

czy karty z obrazkami rzeczywiście do siebie pasują, dzięki czemu poszukiwanie odpowiednich par może być także wspaniałą zabawą dla jednego dziecka.

O zwierzętach na obrazkach można ponadto wiele opowiadać: „Jakie zwierzę przedstawia obrazek? Jak nazywamy te małe zwierzątka? Co jedzą one najchętniej?” ... itd. W ten sposób rozszerzane i utrwalane jest słownictwo dziecka.

Dzięki różnym wariantom gry układanka umożliwia wciąż nowe sposoby zabawy i dużo urozmaicenia.

## Warianty gry

### 1. Poszukiwanie par

Karty ze zwierzętami tasujemy i układamy obrazkami do góry. Dziecko (dzieci) wyszukują pasujące do siebie pary. Gracze mogą przy tej zabawie podawać nazwy poszczególnych zwierząt.

### 2. Kto ma pasującą kartę?

Kapitan gry zatrzymuje te karty, na których przedstawione są małe zwierzątka, a karty z matkami rozdaje po równo pozostałym graczom. Następnie kapitan pokazuje kolejno obrazki ze zwierzętami i pyta: „Kto szuka małej małpki? Do kogo należy źrebiątko?”

### 3. Wymiana kart

Należy wymieszać karty, zakryć je i rozdzielić po równo między graczy. Następnie dzieci odwracają swoje karty i dokładnie przyglądają się zwierzętom. Jeśli ktoś odkrył wśród swych kart pary, odkłada je na bok. Gracze zadają pytania, aby otrzymać karty potrzebne im do skompletowania par. Dziecko pyta wybranego gracza o brakującą kartę i proponuje w zamian własny obrazek, np. „Czy dasz mi słoniątko? Ja dam Ci kaczkę”. Jeśli nastąpi wymiana, gracz odkłada parę obrazków na bok, jeśli nie – kolejka przechodzi na następnego gracza. Dzieci pytają siebie nawzajem aż do chwili, w której wszystkie małe zwierzątka odnajdą swoje mamy.

### 4. Poszukiwanie kart przy zakrytych obrazkach

Ten wariant gry przeznaczony jest dla nieco starszych dzieci. Zakryte karty rozdajemy po równo wszystkim dzieciom. Każde dziecko przygląda się swoim kartom, nie pokazując ich innym. Jeśli ktoś ma już jakieś pary, odkłada je na bok. Pozostałe karty są nadal zakryte. Podobnie jak w poprzednim wariacie, dziecko pyta dowolnego gracza o brakującą kartę, np. „Czy masz może niedźwiadki?”. Jeśli zapytane dziecko ma kartę z

## OYUN OYNAMA ŞEKİLLERİ:

### EŞ BULMA (1-4 OYUNCU):

Bütün parçalar birbirinden ayrılıp, iyice karıştırılır ve yüzleri açık olarak masa üzerine yayılır. Çocuklar hayvanların isimlerini söyleyerek eşlerini bulmaya çalışırlar.

### YAVRU KİMDE? (2-4 OYUNCU):

Öğretmen , anne veya gruptaki lider hayvan yavrularını çocuklara eşit sayıda dağıtır, kendisi de diğer kartları alır. Daha sonra kartlar birer birer çocuklara gösterilir ve o hayvanın yavrusunun kimde olduğu sorulur.

### HAYVAN KARTLARI DEĞİŞ TOKUŞU (2-4 OYUNCU):

Bütün parçalar birbirinden ayrılıp, iyice karıştırılır ve yüzleri kapalı olarak çocuklara dağıtılır. Çocuklar kendi kartlarının yüzlerini çevirir ve ellerinde birbirini tamamlayan çiftler varsa bunları eşleştirirler. Daha sonra çocuklar sırayla diğer arkadaşlarına ellerinde tek kalan parçanın eşlerinin olup olmadığını sorar ve bulduklarında ellerindeki başka bir tek kart ile değiş tokuş yaparlar. Bu oyun, bütün hayvanlar yavruları ile eşleştirilinceye kadar sürer.

### EŞİNİN KİMDE OLDUĞUNU TAHMİN ET (2-4 OYUNCU):

Bütün parçalar birbirinden ayrılıp, iyice karıştırılır ve yüzleri kapalı olarak çocuklara dağıtılır. Çocuklar kendi kartlarının yüzlerini diğerlerine göstermeden çevirir ve eğer ellerinde birbirini tamamlayan çiftler varsa bunları eşleştirirler. Sonra çocuklar sırayla ellerindeki hayvan çiftinin eşinin kimin elinde olduğunu tahmin ederler. Tahmin doğru çıkarsa elindeki hayvanın eşini tahmin eden çocuğa vermek zorundadır. Elindeki hayvanın eşini alan çocuk kartları eşler ve açık bir şekilde masa üzerine koyar. Bu oyun bütün hayvanlar yavruları ile eşleştirilinceye kadar sürer ve en çok hayvan çiftini bulan çocuk kazanır.

# Zoo

## Hangi hayvanlar birbirinin esidir?

TR

24 360 0

İçindekiler: 12 çift hayvan resimli karton,  
Oyun kuralları kitapçığı  
3 yaş ve üzeri 1-4 oyuncu için eşleştirme ve hafıza oyunu.

### OYUNUN AMACI



#### HANGİ HAYVANLAR BİRBİRLERİNİN ÇİFTİDİR ?

Hayvanlar çocukların özel ilgisini çeker. "Hayvanlar ve Yavruları" oyunu, hayvan temasıyla çocuklarda ilk iletişim

kurma ve müzakere etme yeteneklerinin oyun yoluyla gelişmesini sağlar. Bu oyunda çocuklar hayvan yavrularını anneleriyle eşleştirmeye çalışacaklar, sadece anne ve yavruyu içeren puzzle parçalarının birbirine uyumlu olması sayesinde eşleştirmelerinin doğru olup olmadığını da kendi kendilerine kontrol edebileceklerdir.

Resimlerle ilgili olarak da anlatılabilecek çok şey var! Oyun sırasında çeşitli sorular sorarak çocuklarınızı konuşmaya ve anlatmaya teşvik edebilirsiniz. Kartta gördüğün hangi hayvandır? Bu hayvanın yavrusuna ne denir? Bu hayvan ne yer? Bu yöntem ile çocuklarınızın kelime hazinesi de geliştirilebilir. Oyun sırasında çocuklara adı geçen hayvanlar hakkında eğitici bilgiler vermeyi unutmayın!

nedźwiedzicą, oddaje ją pytającemu i zadaje pytanie kolejnemu dziecku o brakującą kartę. Komu udało się zdobyć kartę do pary, układa ją odkrytą przed sobą. W ten sposób pyta się wszystkich graczy, którzy mogą mieć kartę brakującą do pary, aż do chwili, gdy wszystkie pary zostaną skompletowane.



Zwycięża ten, kto ma najwięcej par.

#### Na 12 parach obrazków przedstawione są następujące matki i ich dzieci:

suka – szczenięta  
kotka – kocięta  
kaczka – kacuszki  
królik – króliczki  
klacz – źrebięta  
koza – koźlęta,

lwica – lwiątko  
małpa – małpiątka  
krowa – cielęta  
kura – pisklęta  
nedźwiedzica – nedźwiadki  
słonica – słońiętko

© 2009

# Zoo

- állatok és kölykeik -

HU

24 360 0

Keresőjáték 1-4 játékos számára, 3-6 éves korig

**Tartalom:** 12 db, állatokat ábrázoló puzzle-képpár

## A játék célja



### Mely állatok tartoznak össze?

Ebben az izgalmas, legkisebbek számára készített játékban 12 állatmama és csemetéje várja a gyerekeket. Mint minden apróság, ezek a kis állatkák is eltévednek

néha, de az óriási puzzle-darabok segítenek: csak egyféleképpen illeszthetők össze, így biztosak lehetünk abban, hogy minden csemete megtalálja a mamáját.

## Előkészületek:

Elsőként válasszuk szét a képpárokat, közben nevezzük meg mindegyik állatot, és mutassuk meg a gyermeknek, hogyan lehet jól összeilleszteni a párokat. A legfiatalabb játékosok kedvéért csak néhány állattal kezdjük játszani, és mutassuk is be őket a gyermeknek. A játék során beszéljünk is az állatokról, mondjuk el, hol élnek, mit esznek, stb.

živali, dokler ne najdejo vseh parov. Kdor ima na koncu največ parov sličic, je zmagovalec.



**Na 12. parih sličic so upodobljene naslednje živali s svojimi mladički:**

psica - psiček  
raca - račke  
kobilica - žrebiček  
levinja - levčka  
krava - teliček  
medvedka - majhna medvedka

muca - mucki  
zajklja - zajčki  
koza - kozlička  
mama opica - mlada opica  
kokoš - piščančki  
slonica - slonček

© 2009

## Možnosti igranja

### 1. Iskanje parov, za 1-4 otroke

Kartice premešajte in jih s poslikano stranjo obrnjeno navzdol, razporedite po podlagi. Eden ali več otrok nato išče sličice, ki sodijo skupaj. Hkrati lahko otroci imenujejo naslikane živali.

### 2. Kdo ima ustrezno kartico, za 2-4 otroke

Voditelj igre obdrži vse kartice, na katerih so naslikani mladiči, med otroke pa enakomerno razdeli kartice s samicami. Nato po vrsti pokaže vsakemu izmed otrok sliko mladiča in ga vpraša: „Kdo potrebuje opico?“ ali „H komu spada žrebiček?“.

### 3. Menjavanje kartic, za 2-4 otroke

Kartice premešate in jih pokrite enakomerno razdelite. Igralci jih odkrije položijo predse in si ogledajo sličice. Tisti, ki med svojimi karticami odkrije par, ki sodi skupaj, ga lahko odloži. Nato poskušajo igralci s pomočjo vprašanj dobiti manjkajoče kartice. Igralec, ki je na vrsti, vpraša enega izmed otrok, ali ima zeleno manjkajočo kartico, in v zameno ponudi eno izmed svojih kartic. Na primer: „Mi daš slončka? Zanj ti dam raco.“ Če pride do menjave, otroka odložita nastale pare. Če pa kartic ne menjata, je na vrsti naslednji igralec. To se nadaljuje tako dolgo, dokler vsi mladiči ne najdejo svojega para.

### 4. Iskanje sličic pri zakritih karticah, za 2-4 otroke

Ta različica igre je primerna za nekoliko starejše otroke. Igralcem razdelite zakrite kartice. Vsak si temeljito ogleda svoje sličice in jih ne pokaže soigralcem. Tisti, ki med svojimi karticami najde par, ga odkritega položi predse. Ostale karte pa odloži pokrite. Kot v prejšnjem primeru vpraša eden izmed otrok poljubnega soigralca, če ima katero izmed kartic, ki mu manjkajo. Na primer: „Imaš medvedka?“ Če ima ogovorjeni otrok to kartico, mu jo mora dati. Ta igralec sme nato sam postaviti vprašanje. Na ta način dobljene pare igralci položijo predse. Tako otroci vse križem sprašujejo in iščejo manjkajoče

## Játéklehetségek:

### 1. Képpárok keresése

Az állatkártyákat összekeverjük és képes oldalukkal felfelé fordítva kiterítjük. A gyerekeknek most meg kell keresniük az összetartozó képeket, miközben megnevezik a képkártyákon látható állatokat.

### 2. Kinél van az állatkölyök?

A játékvezető magához veszi azokat a kártyákat, amelyeken az állat-mamák láthatók, a kölyköket pedig egyenlően elosztja a gyerekek között. Ezután sorban egymás után megmutatja a gyerekeknek az állat-mamákat, és felteszi a kérdést: „Kinél van a kölyke?“

### 3. Kártyák csereberéje

A kártyákat fejjel lefelé fordítva összekeverjük és egyenlően elosztjuk a gyerekek között. Mindenki felveszi a saját kártyáit, és figyelmesen megnézi. Aki saját képei között máris talál párt, azt kirakhatja maga elé az asztalra. Ezután a gyerekek egymást kérdezgetve próbálják megtalálni hiányzó állatkártyáikat. Az első gyerek megkéri a szomszédját, adja neki pl. a kiselefántot, cserébe odaadja érte pl. a kacsamamát. Ha a csere létrejön, összeillesztik a képpárokat és a következő játékoson a sor, hogy cserét ajánljon a másik szomszédjának. A játék addig folytatódik, amíg minden mama megtalálja elveszett kölykét.

### 4. Késkeresés lefelé fordított kártyákkal

Ez a változat nagyobb gyerekeknek való. A kártyákat képes oldalukkal lefelé fordítva kiosztjuk. Minden gyerek alaposan megnézi a saját állatkártyáit, de anélkül, hogy azokat a többieknek megmutatná. Aki mindjárt talál összeillőket, rögtön ki is rakhatja maga elé. A többi kártya fejjel lefelé fordítva az asztalon marad. Az előbbi változat szerint, a gyerekek most is elkezdik kérdezgetni egymást, hogy a hiányzó kép-feleket megtalálják. Az első játékos megkérdezi szomszédját: Pl.: „Nálad

vannak a medvebocskok?" Ha igen, akkor a játékos odaadja a kártyát a kérdezőnek. Most ő kérdezi a következő játékost. Aki így hozzájut a keresett kártyához, az rögtön összeilleszti, és maga elé teszi az asztalra.



A játékot az nyeri, akinek a legtöbb képpár gyűlik össze.

### A képpárokon az alábbi állatok találhatók:

Kutya – kutyakölyök	Oroszlán – oroszlánkölyök
Macska – kismacskák	Majom – kismajmok
Kacsa – kiskacsák	Tehén – borjú
Nyúl – kisnyuszik	Tyúkanyó – csibék
Ló – csikó	Medve – bocskok
Kecske – kecskegidák	Elefánt – kiselefánt

© 2009

# Zoo

## Živali in njihovi mladiči

SLO

24 360 0

Igra prilaganja za 1-4 otroke, stare več kot 3 leti.  
Vsebina: 12 parov kart.

### Bistvo igre



#### Katere živali sodijo skupaj?

Otroci se nad živalmi zelo navdušujejo. V igri „Živali in njihovi mladiči“ se otroci preko igre prvič srečajo s to temo. Otroci odkrivajo kateri mladiči sodijo h kateri živali. S pomočjo puzzle noskov lahko sami preverjajo, če slikovne karte res sodijo skupaj. Tako je lahko iskanje ustreznih slikovnih parov zabavno tudi kot igra za enega igralca.

Ob slikah lahko otroci veliko povedo. Spodbujajte jih, da bodo veliko govorili. Katera žival je prikazana na kartici? Kako se imenujejo mladiči? Kaj živali najraje jedo? Na ta način lahko spodbujate širjenje in utrjevanje besednega zaklada.

Igro je možno igrati na več načinov, zato boste zmeraj odkrili kaj novega in igra ne bo dolgočasna.