

Observation

A concentration game!



Observation – Koncentrációs játék

Koncentráció

Kinek ajánljuk a játékot? - A játékot 5 és 12 év közötti gyerekek számára tervezték. Ebben a korban a gyerekek nőnek, sokat kérdeznek új felfedezéseket tesznek. Ebben az időszakban kezdenek tudatos döntéseket hozni és önállóbbá válni.

A játék bemutatása - A játékra hagyjon annyi időt a gyerekeknek, amennyi csak szükséges, mert ez elősegíti a koncentrációs készségük fejlődését. A gyerekek mindent a maguk idejében tanulnak meg, ezt a szülőknek és a pedagógusoknak el kell fogadniuk és tiszteletben kell tartaniuk.

A játék tartalma - 216 db kivágható forma, 1 db pörgető, 1 db kirakó, 1 db 40 másodperces homokóra.

A tartozékok osztályozása - A 216 formát három főkategóriába soroljuk, amelyek további négy alkategóriára oszthatók, ezzel összesen tizenkét kategóriát alkotva. A fő- és az alkategóriák a táblázatban láthatók.

Főkategóriák	Alkategóriák
ÉTEL	SÓS
	ÉDES
	ZÖLDSÉG
	GYÜMÖLCS
TÁRGY	JÁRMŰ
	RUHA
	HANGSZER
	TECHNOLÓGIA
ÁLLAT	EMLŐS
	TENGERI LÉNY
	MADÁR
	KÉTÉLTŰ ÉS HÜLLŐ

Megfigyelés

Ez a verzió 5 éves és annál idősebb gyerekek számára ajánlott. A kivágott formákat véletlenszerűen terítjük szét az asztalon vagy a padlón, a játékosok pedig eldöntik, hány körből álljon a játék. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, ő pörget először, utána pedig az óramutató járása szerint haladnak. Pörgetés után elindítjuk a homokórát, a játékosok pedig olyan formákat keresnek, amik megfelelnek a kipörgetett főkategóriának. Amikor lejárt az idő, az összegyűjtött formákat lefordítjuk és ellenőrizzük a színüket a hátlapon. Például, ha állatokat kellett gyűjteni, akkor a hátlapok zöld színűek kell, hogy legyenek. Amikor letelt a megbeszéltek körök száma, összeszámoljuk, kinek volt a legtöbb helyes találat, és az lesz a győztes.

Megfigyelés – a kihívás

Ez a verzió 7 éves és annál idősebb gyerekek számára ajánlott. A játékot az előző verzióban leírtakhoz hasonlóan játszuk. Minden játékos annyi formát gyűjt össze a kipörgetett alkategóriában, amennyit csak tud. (1. ábra) A kör végén az összegyűjtött formákat felfordítjuk és leellenőrizzük a színeket. Ha emlősöket gyűjtöttünk, a formák hátlapja annak a kategóriának megfelelő színű lesz. Amikor letelt a megbeszéltek körök száma, összeszámoljuk, kinek volt a legtöbb helyes találat, és az lesz a győztes.

Állat

Kétéltű és hüllő
Tengeri lény
Madár
Emlős

Étel

Gyümölcs
Zöldség
Édes
Sós

Tárgy

Technológia
Hangszer
Ruha
Jármű

Szín

Ez a verzió 5 éves és annál idősebb gyerekek számára ajánlott. A kivágott formákat véletlenszerűen terítjük szét az asztalon vagy a padlón a színes oldalukkal felfelé, a játékosok pedig eldöntik, hány körből álljon a játék. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, ő pörget először, utána pedig az óramutató járása szerint haladnak. Pörgetés után elindítjuk a homokórát, a játékosok pedig olyan színű formákat keresnek, mint a kipörgetett szín. (2. ábra) Amikor letelt a megbeszéltek körök száma, összeszámoljuk, kinek volt a legtöbb helyes találat, és az lesz a győztes.

Varázsszem

Ez a verzió 7 éves és annál idősebb gyerekek számára ajánlott. A játékhoz a négy részre osztott kirakót használjuk. Amikor a kirakót összeállítottuk, felhelyezzük a pörgetőt és a kivágott formákat véletlenszerűen terítjük szét az asztalon vagy a padlón, a játékosok pedig eldöntik, hány körből álljon a játék. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, ő pörget először, utána pedig az óramutató járása szerint haladnak. Pörgetés után elindítjuk a homokórát, a játékosok pedig olyan formákat keresnek, amik megfelelnek a kipörgetett halmaznak. (3. ábra) Amikor letelt a megbeszéltek körök száma, összeszámoljuk, kinek volt a legtöbb helyes találat, és az lesz a győztes.