



Kártyázzunk!

Kedves Szülők!

Ezen a héten csak egy pakli francia kártyára lesz szükségetek és indulhat is a játék! 😊 Ha nincs otthon francia kártya, ne csüggedjete, bármilyen más számos kártya is jó lesz (pl.: SOLO, UNO), de Ti is készíthettek a gyerekekkel kártyalapokat 0-9-ig felírva a számokat! Készítsetek 4 sorozatot belőle 4 féle színnel!

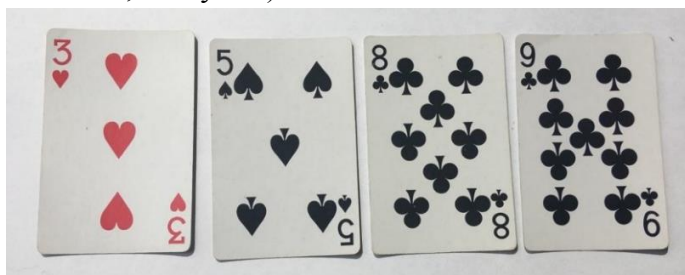


Amellett, hogy jót szórakozunk **izmosítjuk**:

- a számfogalmat
- a matematikai gondolkodást
- mentális számegyenest
- szerialitást, sorrendiség észlelését
- absztahálást, elvonatkoztatást
- fejben való műveletvégzést – összeadást és kivonást
- pótlást és bontást
- vizuális érzékelés, észlelést, differenciálást
- kézügyességet

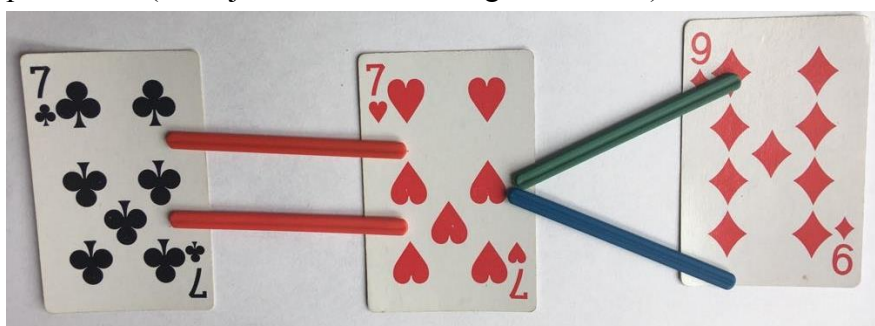
1. Számkígyó

A játékhoz válogassuk ki a számkártyákat. Húzzunk a pakliból taláalomra legalább 4 (de lehet többet is) lapot és rendezzük azokat növekvő vagy csökkenő sorrendbe. Nehezíthetjük a játékot, ha minden kártyát beleveszünk és értéket rendelünk hozzá (pl.: ász=1, joker=0, bubi=11, dáma=12, király=13).



2. Melyik a nagyobb?

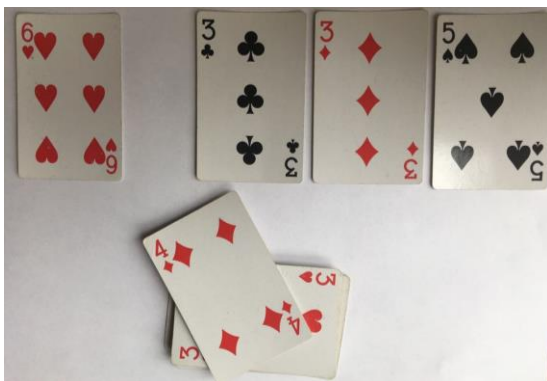
A játékhoz sorban kiteszünk számkártyákat, a gyermeknek pedig közé kell tenni a relációjeleket pálcikából (fokvájó is tökéletesen megfelel a célra).



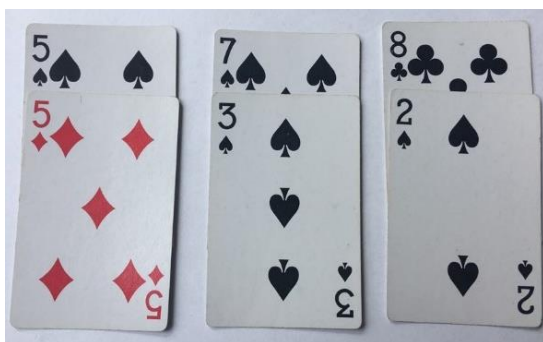


3. Varázspárok

A következő játékot számok bontásának-pótlásának a gyakorlásához használhatjuk. 3 változatát mutatjuk be nektek. Mindegyikben közös, hogy először kiválasztjuk, hogy melyik számot szeretnénk bontani és az ahhoz szükséges kártyalapokat kiválogatjuk a pakliból (pl. 6 esetében 2-6-ig a kártyalapokat, nehezítve az ász=1 és a jokert=0 is).



- Mindenki kap 5-5 kártyát. Az asztal közepén lévő pakliból a legfelső lapot felfordítjuk, azt kell pl.: 6-ra pótolni a saját lapjainkkal. Ha senki nem tud rakni, a lap visszakerül a pakli aljára. Arra figyeljünk, hogy mindig 5 kártya legyen a kezünkben, így aki lerakott egy kártyát, az húzzon is egy másik lapot helyette. *(Képen lévő példa: pótlás 7-re)*



- Keressünk a pakliban olyan számkártyákat melyek összege pl.: 10.



- Lehet memóriajátékként is játszani. *(Képen lévő példa a 10-es bontása: 5+5=10)*

További izgalmakat adhat a játékhoz, ha a megtalált párokat használva kártyavárat (vagy kerítést) építünk. 😊



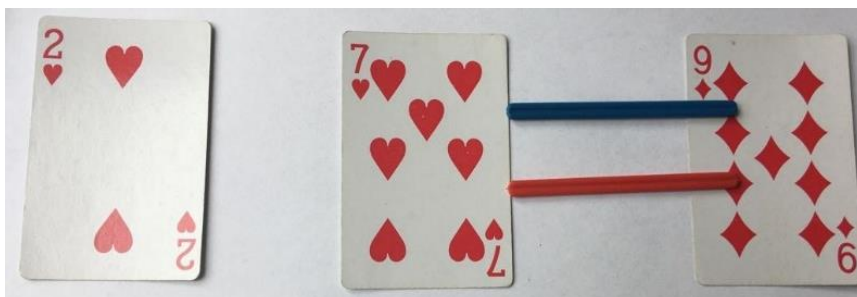
4. Gyűjtögető

A játékhoz legalább két ember kell. Mindkét játékos felhúz 2-2 lapot, melyet megegyezés szerint összeadunk vagy a nagyobból kivonjuk a kisebbet. Az nyeri a lapokat, akinek a lapjai összege nagyobb vagy különbsége kisebb. Az nyer, aki a játék végére több lapot gyűjt. (Lehet apró tárgyakat is gyűjteni, minden körben, aki nyer kap egy apró tárgyat. Végül az lesz a nyertes, aki több tárgyak gyűjtött.) Nehezíthetjük a játékot, ha minden kártyát beleveszünk és értéket rendelünk hozzá (pl.: ász=1, joker=0, bubi=11, dáma=12, király=13).



5. Milyen művelet?

Kirakunk a gyermeknek egy műveletet, azonban kihagyjuk a műveleti jelet. A gyermek feladata, hogy kitalálja, milyen műveleti jel tenné igazzá. Érdekes nehezíteni a tagok bővítésével.



+1 Színre szín, számra szám

Legalább két játékos szükséges. Kiosztunk 3-3 lapot minden játékosnak, egy lapot felfordítunk középre, a többi kártyát megtartjuk húzópaklinak, a játék során mindig legalább 3 lap kell, hogy a kezünkbe legyen, úgyhogy minden körben húzunk. A szabály nagyon egyszerű a közepen lévő lapra kell a kezünkből lapot dobni, amely vagy ugyanolyan színű (lehet nehezíteni azzal, hogy a mintát is figyelni kell, tehát pikkre-pikk és így tovább), vagy ugyanolyan szám van rajta. Ha nem tudunk lapot lerakni, akkor is húzunk egyet és a kör halad tovább. Az nyer, akinek hamarabb elfogynak a lapjai.

Játékra fel, kellemes időtöltést kívánunk! 😊