

**Ajánlott életkor:** 4-10 év**Játékosok száma:** 2-4 játékos**Játékidő:** 15 perc**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 1 „kategória-áttekintő” kártya, 4 képkorong, 4 bábu, 1 dobókocka**A játék célja:** Az összes saját korongot megfelelő kategóriába sorolni, elhelyezni a játéktáblán.

Egy kategóriákba soroló (csoportosító) játék, amely fejleszti a gyermek nyelvi, logikai és megfigyelőképességét.

Előkészületek: A játéktáblát az asztal közepére tesszük, az áttekintő kártyát pedig a tábla mellé. Minden játékos választ egy bábút, amit a szivárvánnyal jelölt startmezőre helyez. A korongokat szétosztjuk a játékosok között: 2 játékos esetén fejenként 24-et, 3 játékos esetén fejenként 16-ot, 4 játékos esetén pedig fejenként 12-öt.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, a játék az óramutató járása szerint halad. A soron levő játékos dob, majd lelépi dobását a táblán a menetiránynak megfelelően.



- Ha egy színmezőre ér, leteheti az adott színnel jelölt összes korongját a megfelelő helyre.
- Ha egy szivárványra érkezik, akkor egy általa választott színnel jelölt korongjait rakhatja le.
- Ha egy mintát vagy képet ábrázoló mezőre ér, olyan korongo(k)a)t tehet le, ami a mezőn látott kritériumnak megfelel:



korong pöttyökkel

zöltséget ábrázoló korong

tárgyat ábrázoló korong

virágot ábrázoló korong

„fán érő gyümölcs” korong



korong csíkokkal

gyümölcsöt ábrázoló korong

ruhát ábrázoló korong

állatot ábrázoló korong

„vízben él” korong

„tud repülni” korong

Megjegyzés: az áttekintő kártyán látható, melyik korong mely kategóriá(k)ba tartozik...

Ha a játékos nem tud korongot lehelyezni, mert nincs az adott mezőnek megfelelő korongja, akkor nem történik semmi, a következő játékos dob a kockával.

A játék vége: Ha egy játékos az összes korongját elhelyezi a táblán, megnyeri a játékot.

**Ajánlott életkor:** 4-10 év**Játékosok száma:** 2-4 játékos**Játékidő:** 15 perc**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 1 „kategória-áttekintő” kártya, 4 képkorong, 4 bábu, 1 dobókocka**A játék célja:** Az összes saját korongot megfelelő kategóriába sorolni, elhelyezni a játéktáblán.

Egy kategóriákba soroló (csoportosító) játék, amely fejleszti a gyermek nyelvi, logikai és megfigyelőképességét.

Előkészületek: A játéktáblát az asztal közepére tesszük, az áttekintő kártyát pedig a tábla mellé. Minden játékos választ egy bábút, amit a szivárvánnyal jelölt startmezőre helyez. A korongokat szétosztjuk a játékosok között: 2 játékos esetén fejenként 24-et, 3 játékos esetén fejenként 16-ot, 4 játékos esetén pedig fejenként 12-öt.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, a játék az óramutató járása szerint halad. A soron levő játékos dob, majd lelépi dobását a táblán a menetiránynak megfelelően.



- Ha egy színmezőre ér, leteheti az adott színnel jelölt összes korongját a megfelelő helyre.
- Ha egy szivárványra érkezik, akkor egy általa választott színnel jelölt korongjait rakhatja le.
- Ha egy mintát vagy képet ábrázoló mezőre ér, olyan korongo(k)a)t tehet le, ami a mezőn látott kritériumnak megfelel:

korong pöttyökkel

zöltséget ábrázoló korong

tárgyat ábrázoló korong

virágot ábrázoló korong

„fán érő gyümölcs” korong



korong csíkokkal

gyümölcsöt ábrázoló korong

ruhát ábrázoló korong

állatot ábrázoló korong

„vízben él” korong

„tud repülni” korong

Megjegyzés: az áttekintő kártyán látható, melyik korong mely kategóriá(k)ba tartozik...

Ha a játékos nem tud korongot lehelyezni, mert nincs az adott mezőnek megfelelő korongja, akkor nem történik semmi, a következő játékos dob a kockával.

A játék vége: Ha egy játékos az összes korongját elhelyezi a táblán, megnyeri a játékot.