

Játék, amelyben minden út egy új gondolkodási feladat

A Nyuszi útja játék segíti az irányok felismerését, a sorrendiség megértését, a térbeli tájékozódást, a figyelmet és a problémamegoldó gondolkodást. A szabályok egyszerűen alakíthatók a gyermek életkorához és tapasztalatához.

A doboz tartalma

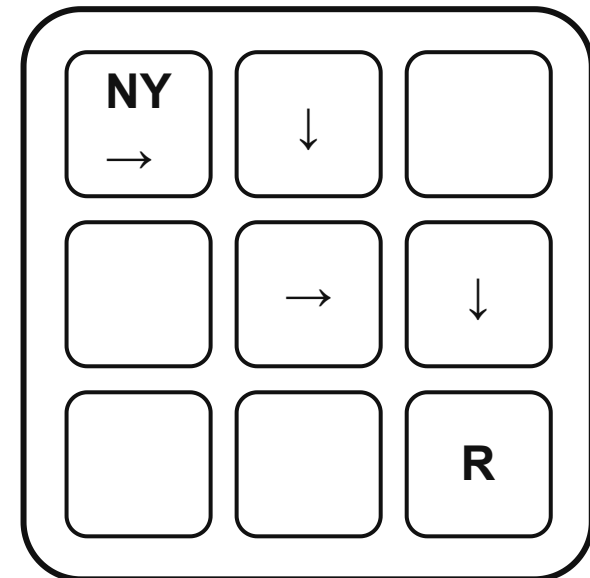
- 3 × 3 mezős fa játéktábla és tárolódoboz
- nyuszi figura és répa
- színes iránylapkák
- színssorrend-jelölő lapkák
- nyomtatott játékszabály

Biztonsági figyelmeztetés: 3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott. Apró alkatrészeket tartalmazhat. A játékot felnőtt felügyelete mellett használjátok. A fa természetes anyag, ezért színe és erezte darabonként eltérhet.

SZÍNKÓDOS LOGIKAI JÁTÉK

Nyuszi útja

Segíts a nyuszinak eljutni a répához! Figyeld meg a színek sorrendjét, válaszd ki a megfelelő irányokat, majd építsd fel lépésről lépésre az útvonalat.



Többféle játékmód • változtatható nehézség • újrajátszható feladatok

Ajánlott életkor: 4 éves kortól
Egyéni vagy közös játékhoz

Az alapjáték

A játék célja

A nyuszi a kezdőmezőről a répához kell eljuttatni úgy, hogy minden lépésnél a szín sor következő eleméhez tartozó iránylapkát használják.

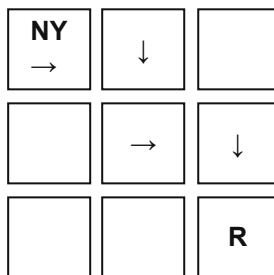
Előkészítés

- 1 Helyezzétek a nyuszi az egyik mezőre, a répát pedig egy másik mezőre.
- 2 Válasszatok ki 2–9 színt, és tegyétek őket sorrendben az alsó tartóhelyekre.
- 3 Készítsétek elő az ezekhez a színekhez tartozó iránylapkákat.
- 4 A gyermek minden színhez kiválaszt egy irányt, majd a lapkát a megfelelő mezőre teszi.
- 5 A nyuszi a szín sor balról jobbra követte lép. A feladat akkor sikeres, ha eléri a répát.

Fontos: A nyuszi egy iránylapkán egy mezőt lép. Nem léphet le a tábláról. Ugyanarra a mezőre többször is visszatérhet, ha a feladat ezt kívánja.

Példa

Az alsó sor színei: **piros – kék – türkiz – barna**. A hozzájuk választott irányok sorrendben: **jobbra – lefelé – jobbra – lefelé**. A nyuszi a bal felső mezőről indul, és négy lépéssel eléri a jobb alsó mezőn lévő répát.



NY = nyuszi, R = répa. A példák csak szemléltető jellegűek; a figurák bármely mezőre kerülhetnek.

Nehézségi fokozatok

További játékmódok

1 Útvonaltervező

A felnőtt elhelyezi a nyuszi és a répát, majd megadja a szín sor. A gyermek feladata önállóan megtervezni és kirakni a működő útvonalat. Több jó megoldás is elfogadható.

2 Emlékezz az útra!

A felnőtt lassan végigmozgatja a nyuszi egy rövid útvonalon. Ezután visszatesszi a nyuszi a kezdőmezőre. A gyermek emlékezetből rakja ki az iránylapkákat, majd ellenőrzi a megoldását.

3 Keresd meg a hibát!

Rakjatok ki egy majdnem helyes útvonalat, amelyben egyetlen nyíl rossz irányba mutat. A gyermek keresse meg a hibás lapkát, cserélje ki, majd próbálja végig az utat.

4 Tiltott mezők

Jelöljétek ki egy vagy több olyan mezőt, amelyre a nyuszi nem léphet. Ehhez használhattok külön akadályjelölőt, egy papírdarabot, kavicsot vagy más, jól látható tárgyat. Az útvonalat úgy kell megtervezni, hogy a nyuszi elkerülje ezeket a mezőket.

5 Saját feladvány

Az egyik játékos készít egy feladatot: elhelyezi a figurákat, meghatározza a szín sor, és szükség szerint tiltott mezőket is kijelöl. A másik játékos megoldja. Ezután cseréljétek szerepet.

Játéktipp: Nem szükséges mindig az összes mezőt vagy színt használni. A rövid, sikerélményt adó feladatokról fokozatosan haladjatok a hosszabb útvonalak felé. A gyermek hangosan is kimondhatja az irányokat: „jobbra, lefelé, balra...”.

Mit fejleszt?

Írányfelismerés, sorrendiség, tervezés, munkamemória, figyelem, szem–kéz koordináció, térbeli tájékozódás és problémamegoldás.