

## A játék tartalma

- 2 x 26 színes kártya
- 26 kártya körvonalas (vázlatos) képekkel
- 26 kártya árnyékképekkel
- 26 kártya a képek negatívjával
- 5 különféle ábrával ellátott lyukas plasztikkártya a nehézségi szintek változtatásához
- 5 fa fiók a kártyák tárolására

A Memolohoz tudatosan a valóságban előforduló képeket választottunk - az ábrákon a mindennapi életből ismert dolgokat láthatunk, amelyek különböző csoportokra oszthatók. A képek könnyen megjegyezhetők. A két évnél idősebb gyerekek és a felnőttek együtt játszhatnak a Memoloval. Néhány játékvariáció esetében könnyen elképzelhető, hogy a gyerekek jobban fognak teljesíteni a felnőtteknél. A Memolo óvodákban, általános iskolákban, logopédiában és beszédfejlesztésben is kiválóan használható.

A Memolo a gyerekekkel nő. A nehézségi szintek növelhetők - a játék így mindig érdekes és változatos marad.

A Memolo sokféle változatban játszható, és nemcsak a memory játékokból ismert módon. A kártyák fából készültek, rendkívül tartósak. A fadobozban lévő 5 fiókban a kártyákat mindig rendezetten tárolhatjuk.

A készlet 2 x 26 darab színes ábrás fakártyát tartalmaz, ezekkel a hagyományos memory játékot játszhatjuk. A fakártyák számát tovább növeli az ábrázolás módja: a körvonalas (vázlatos), a negatív és az árnyékképek: így összesen 130 kártyánk van, amelyek sok lehetőséget biztosítanak a vizuális tanulásra.

A Memolo segíti a szintanulást, a számolást, fejleszti a beszédkészséget, a vizuális memóriát, a koncentrációkészséget – egy sor olyan dolgot, amelyre a gyerekeknek szükségük lesz az életükben.

A színes ábrákkal ellátott fakártyákon kívül vannak vázlatos, csak a képek körvonalait tartalmazó képek is. Ezek nagyon egyszerű okok miatt nem színesek. Bizonyított, hogy a gyerekek a memory játékokban gyakran jobbak a felnőtteknél. Ennek az az oka, hogy a felnőttek a formákat, mint egységes egészet figyelik meg. A gyerekek viszont gyakran csak egy színes részletet jegyeznek meg. Megfigyelik pl. a ház piros tetejét, ez alapján választanak: piros + piros = pár. Nem gondolkodnak tovább magáról a képről, sok esetben csak a színeket figyelik meg.

Azáltal, hogy az ábrákat színek nélkül, csak vázlatosan ábrázoljuk, egyértelműen megnöveljük a játékidőt, hiszen magára az ábrázolt tárgyra kell koncentrálnunk a színegyeztetés lehetősége nélkül. Még nehezebb, ha az ábrák negatívként vagy árnyékképként jelennek meg.

A Memolo számos variációban játszható az asztalon, padlón, ill. akár a tornaszobában mozgás közben. Ha például papírt, színes ceruzát és kockát is használunk, még több variációra nyílik lehetőségünk. Csoportosíthatunk, válogathatunk, hozzárendelhetünk és történeteket is mesélhetünk a Memoloval.

## A 6 témakör

**Égitestek:** nap, hold

**Gyümölcsök:** alma, körte, cseresznye

**Növények:** fa, levél, virág, gomba

**Közlekedési eszközök:** autó, repülő, roller, vitorlás, traktor

**Állatok:** mókus, kacsa, hal, kakas, kutya, egér, pillangó, csiga

**Egyebek:** ház, hóember, ásó, trombita

## A fiókok tartalma

2 fiók *piros gombbal* = 26-26 színes képet ábrázoló fakártya

1 fiók *piros gombbal, közepén fekete ponttal* = 26 fakártya vázlatos képekkel

1 fiók *fekete gombbal* = 26 fakártya a képek negatívjával (fehér ábra fekete alapon)

1 fiók *fekete gombbal* = 26 fakártya árnyékképpel (fekete ábra fehér alapon)

## Körvonalas fakártyák (vázlatok)

Ezen a fakártyákon csak az ábrák körvonalai láthatóak, színek nélkül. Egyébként pontosan megegyeznek a színes képekkel.

## Fakártyák a képek negatívjával

Amint azt a név is jelzi, a negatív képek sem színesek, hanem fekete alapon fehérek. Ez rendkívül szokatlan a gyerekek számára, ami megnehezíti a tárgyak felismerését és megnevezését. Mielőtt a negatív képeket elkezdenénk használni, érdemes a képeket a gyerekekkel együtt végignézni és a látott dolgokat megnevezni.

Másik lehetőség, hogy a gyerekeknek megmutatjuk a negatívokat, és megkérdezzük, mit látnak. További részletek a Képzelőerő fejezetben.

## Fakártyák árnyékképekkel

Ezek a kártyák árnyékként jelenítik meg az ábrákat, fehér alapon fekete képet látunk. Ugyanúgy, ahogy a negatívok esetében, itt is érdemes először közösen végignézni a képeket.

## Lyukas fedőkártyák

Öt különböző lyukas fedőlap található a dobozban, amelyek mérete pontosan megegyezik a fakártyák méretével:

- kulcslyuk
- Z
- Y
- három pont, mint például a közlekedési lámpa
- két, átlósan elhelyezett kis kivágás

Az ábrák felismerésére ezeken a lyukakon keresztül képzelőerőre lesz szükség, hiszen a lyukas kártya ráhelyezése után csak a kép egy részlete látható. Hogy mekkora, az a kiválasztott fedőkártyától függ. Fontos az is, hogy színes vagy színtelen ábrák kerültek letakarásra. A színesek esetében könnyebben felismerhetők az ábrák akár a színek alapján is. Vannak természetesen olyan ábrák is, amelyek pontosan azonosíthatók a négy megjelenítési opció mindegyikénél, függetlenül attól, hogy melyik fedőkártyát tettük rá.

A "kulcslyukon" keresztül általában nagyon jól felismerhetők az ábrák.

A Z-alakú lyukon keresztül is elég jól felismerhetők a képek.

Az Y már jelentősen megnehezíti a felismerést, különösen, ha nem színes ábrát takarunk le vele.

A "közlekedési lámpa" (három pont) még kevesebb támpontot ad.

Nyilvánvaló, hogy a fedőlap elhelyezésének iránya is szerepet játszik, hiszen elfordítva több vagy kevesebb részlet lesz látható.

A két, átlósan elhelyezett kis kivágás is elhelyezhető az ábrán különböző irányban.

## **A 7 játékváltozat**

Ha két fiókkal játszunk, az alábbi variációk lehetségesek:

1. színes ábrák és színes ábrák
2. színes ábrák és körvonalak
3. színes ábrák és negatív képek
4. színes ábrák és árnyékképek
5. negatív képek és árnyékképek
6. körvonalak és negatív képek
7. körvonalak és árnyékképek

## **A 4 nehézségi szint**

Elméletileg a Memolo négy nehézségi szinten játszható, így válik alkalmassá különböző korosztályok számára. A nehézségi szinteken belül is vannak különböző fokozatok. Ez függ a használt kártyák számától.

1. Párok keresése – ez a legegyszerűbb játékvariáció. Természetesen könnyebb és gyorsabb, ha csak kevesebb kártyával játszunk. Itt max. 52 kártya van játékban.
2. Három összeillő kép keresése – ez esetben 3 fiók tartalmával, max. 78 kártyával játszunk.
3. Négy összeillő kép keresése – ez 4 fiókot, max. 104 kártyát jelent.
4. Öt összeillő kép keresése – ez a legnehezebb variáció. Kezdetben itt legfeljebb három vagy négy különböző ábrát használjunk, mert a különböző ábrázolási módok jelentősen megnehezítik a képek beazonosítását.

## Képzelőerő

Mielőtt megbeszelnénk a gyerekekkel, mit ábrázolnak a képek, hagyjuk, hogy fantáziájuk szabadon szárnyaljon - különösen, ha nem színes ábrákról van szó. Néha csodálatos dolgokat képzelnek el. Nagyszerű példa a negatív képet tartalmazó kártya (fehér ábra fekete alapon): a cseresznye. Ha fejjel lefelé fordítjuk a negatívot, úgy, hogy a szárok vannak alul, a cseresznyék pedig felül, s megkérdezzük a gyerekeket, hogy mit látnak a kártyán, érdekes válaszokat kaphatunk: "Lufik madzagon" "Két gombóc fagy". A felnőttek lehet, hogy más látnak: „Egy bagoly” (a cseresznye a két szem, a szárokkal határolt terület a csőr). Lehet, hogy az alma pingpongütő lesz, ha a szár jobbra vagy balra áll, nem pedig felfelé. A gomba gyorsan nyíllá válik. Csillagnak látják a nap negatívját, pedig csillag nem is létezik a kártyák között. Amikor a színes képeket a negatív mellé helyezük, óriási felismerés, hogy a napot látják színesben, s rájönnek, hogy azok a nap sugarai, amikről ők azt gondolták, hogy egy csillag szárjai (persze a nap is egy csillag ☺).

### További játékok, beszédfejlesztés

1. A Memolo jó témákat biztosíthat a gyerekekkel történő beszélgetésekhez, pl.:
  - Válasszuk ki a közlekedési eszközöket, és beszéljük meg, miben különböznek egymástól, melyiket mi hajtja, hol járnak és hogyan.
  - Ezután válasszuk az állatos kártyákat, és kérjük meg a gyerekeket, hogy az állatokat csoportosítsák a közlekedési eszközökkel együtt valamilyen kapcsolódási pont alapján, pl.:

A pillangó repül – a repülőgép mellé kerül.

A hal úszik – a vitorlás mellé tesszük.

A kakasnak 2 lába van és szárnya is – elhelyezhetik a repülő és a roller között.

2. Megkérhetjük a gyerekeket, hogy tegyenek egymás mellé 2-3 kártyát, utána pedig a többiek mondjanak valamit, amiben a kártyákon szereplő ábrák szerepelnek. Pl. szeretek rollerezni, amikor süt a nap, és közben cseresznyét eszegetni. Akár egy egész történetet is mesélhetnek a kártyák segítségével, annál hosszabbat, minél több kártya van az asztalon.

3. Nagyobb gyerekekkel játszhatunk szóalkotó-játékot is. Tegyük az asztalra 1-2-3 kártyát, és kérjük meg a gyerekeket, hogy alkossanak olyan szavakat, amelyekben a kártyán lévő ábrák neve valamilyen formában szerepel, pl. kutyaház, körtefa, almafa, csigaház, cseresznyefa levél, házi egér, trombitavirág, cseresznyevirág, virágzik, levélhullás, virágszirom, napraforgó stb.
  
4. Irányok gyakorlása: helyezünk tetszőleges kártyákat egymás mellé, majd kérjük meg a gyerekeket, hogy határozzák meg a képek pozícióját egymáshoz képest. Pl.:  
Az egér a hal jobb oldalán van.  
A kacska a hal bal oldalán található.  
A hal a kutya és a pillangó között van.  
A kutya a hal fölött van.  
A pillangó a hal alatt van.
  
5. Kitalálós: kérjünk meg egy gyereket, hogy húzzon egy kártyát úgy, hogy a többiek ne lássák (ehhez vagy fektessük ábrával lefelé fordítva a kártyákat az asztalra, vagy tegyük egy zsákba vagy tasakba). Akinél a kártya van, meséljen róla olyasmit, ami alapján ki lehet találni, hogy mi van a kezében. Aki kitalálja, az húzhat utána kártyát.



*Impresszum:*

*Konceptió/játékötetlet: Oliver Funk*

*Játékleírás: olifu GmbH*

*Magyar szöveg: Gavico Hungary Kft.*

*Minden jog fenntartva, különös tekintettel a sokszorosításra, másolásra, disztribúcióra és fordításra. Jelen anyag sem részben sem egészében nem másolható a jogtulajdonos írásbeli hozzájárulása nélkül.*

**[info@olifu.hu](mailto:info@olifu.hu) | +36 20 927 7261**