

OKOK ÉS KÖVETKEZMÉNYEK

avagy mi történt előbb és később

A játék az alábbi készségeket fejleszti:

- a vizuális érzékelést,
- a logikai és időrendi összefüggések megértését,
- a történet értelmezését és az ezzel kapcsolatos szóbeli kommunikációt.

A játék tartalma:

- 8 téma tábla
- 64 kártya (témánként 8-8 db)

TÉMA	A TÉMA JELE A TÁBLA HÁTOLDALÁN
konyha	tűzhely
eső	esernyő
alma	alma
kert	fa
madarak	madárijesztő
kutyák	kutya
farm	tyúkanyó
barkácsolás	kalapács és csavarhúzó

A játék menete

Egyszerre maximum 8 gyerek játszhat, vagy alakíthatunk 8 párt vagy kisebb csapatokat, akik egymással együttműködve oldják meg a feladatokat. Mindenki kap 1-1 téma táblát, majd kikeresi a kártyák közül a saját témájához tartozó 8 kártyát (a téma tábla ábráinak bal felső sarkában található jellel megegyező jelű kártyákat kell megkeresnie).

Ezután a téma táblán az egymás mellett található két ábra elé és utána helyezzenek el a gyerekek 1-1 olyan kártyát, amelyekről úgy gondolják, hogy így a 4 egymást követő ábra logikus időrendi sorrendben van. Ezt a feladatot ismétljük meg a további 3 sorban is. Ha ezzel elkészültünk, és az összesen 8 kártyát felfordítva egymás mellé helyezzük a téma táblára, akkor hibátlan megoldás esetén a kártyák hátoldalán lévő részletekből kirajzolódik a témájuk jele (pl. az esernyő stb.).

Ha nem sikerült a helyes kártyákat kiválasztani, érdemes megbeszélni a képeken látható eseményeket, majd – akár felnőtt vagy egymás segítségével - újra nekilátni a feladatnak.

A dobozban található elválasztó elemeket az első használat során rakjuk össze, így rendszerezve tudjuk tárolni a kártyákat.

