

# Quatrata

## A játék célja

A Quatrata segíti a szín- és számtanulást, fejleszti a logikus gondolkodást, a térlátó képességet, a szem-kéz koordinációt, a beszédképességet, a konstruális kreativitást, kísérletezésre, alkotásra ösztönöz. A különböző játékvariációk fejlesztik a csapatban való együttműködési készséget is.



## A játék tartalma

- 1 sárga fadoboz
- 2 játéktábla
- 54 különböző méretű és színű építőkocka (kiegészítő szett külön rendelhető)
- 4 térelválasztó rúd
- 60 feladat-kártya (3x20 db, 3 különböző képesség fejlesztésére)
- 10 dobókocka (4 db 1-3; 4 db 1-6; 2 db színes dobókocka)

## Játékvariációk

### 1. **Ismerkedés és kísérletezés - szabad játék kicsiknek**

Helyezzük mind az 54 építőkockát az asztalra. Kérjük meg a gyerekeket, hogy válasszák ki az összes azonos színű kockát. Vezessük rá őket arra, hogy ezeknek nemcsak a színe, hanem a mérete is azonos. Méretüktől függően nevezzük el a kockákat egyesnek, kettesnek stb., majd kérjük meg a gyerekeket, hogy tegyék az egyest a kettes tetejére, és próbálják ki, hány fér rá. Így megtapasztalhatják az arányok fogalmát (hány kis kocka ad ki egy nagyobbat), megtanulják összehasonlítani a színeket, formákat, méreteket.

### 2. **Közös toronyépítés – kicsiknek színekkel, nagyoknak számokkal**

Ehhez a játékhoz dobókockát használunk – a gyerekek életkorának és képességeinek függvényében eldönthetjük, hogy a színeset, az 1-3-ast vagy az 1-6-ost. A játékosoknak a dobott színnek vagy értéknek megfelelő színű ill. nagyságú építőkockát kell az előzőre helyezniük, és így a kockákból tornyot építeniük. Mivel az építőkockák között az ötös méretű a legnagyobb, aki hatost dob, az felhasználhat egy tetszés szerinti kockát, majd újra dobhat. A játék során a gyerekek megtanulják a színeket, csapatban és számokkal dolgoznak, különböző alakú építőelemekből megtanulnak stabilan építkezni, egyensúlyi helyzetet teremteni. Akár 2 csapat is versenyezhet egymással ugyanilyen szabályok szerint – az nyer, akinek magasabb a tornya (és nem dől össze!).

### 3. **Rakd ki, amit a képen láatsz!**

Ehhez a játékhoz szükség lesz a 60 feladat-kártyára. A kártyák A, B, C jelzéssel, ill. számokkal vannak ellátva. A betűjelzések az alábbi képességek fejlesztésére vonatkoznak: A – aritmetika (számolás), B – balansz (egyensúly), C – kreativitás. Minél nagyobb szám áll a kártyán, annál bonyolultabb a feladat. Válasszuk a foglalkozás tematikájába illő kártyákat, majd használjuk a játékos/ok képességeinek megfelelő nehézségi fokot. A cél, hogy a felmutatott kártyán szereplő alakzatot rakják ki az építőkockákból. Ez a variáció akár versenyként is játszható: megmutatjuk a feladat-kártyát, és az nyeri a kört, aki az alakzatot elsőként hibátlanul kirakja. Jutalmul övé a feladat-kártya. A játék végén az a nyertes, aki a legtöbb feladat-kártyát szerezte.

Tovább nehezíthetjük a feladatot azzal, hogy a feladat-kártyát csak 3-5, vagy bonyolultabb alakzat esetében 10-20 másodpercig mutatjuk fel, ezalatt az alakzatot meg kell jegyezni, majd emlékezetből megépíteni.

#### **4. *Ki építi a leggyorsabban a legmagasabb tornyot? - akciójáték***

A játékosok egymással versengenek, mindenki a saját tornyát építi szabadon, az általa választott építőkockákból. Az a nyertes, aki a legmagasabb tornyot építi fel, s az magától stabilan meg is áll. Amikor meghirdetjük a versenyt, azt is meg kell határoznunk, hogy mi történik, ha egy építőkocka leesik. Az a játékos kiesik-e vagy tovább építheti a tornyát? A játékosok maguk döntenek el, milyen magasra építkeznek, figyelembe kell venniük azonban azt is, hogy minél magasabb a torony, annál nagyobb a veszély, hogy a következő kocka ráhelyezésekor összedől.

#### **5. *Tetris - Töltsd fel a táblát építőkockákkal!***

A játékhoz szükségünk lesz a 2 játéktáblára. A játékot négyen is játszhatják, ez esetben mindkét táblán 2-2 játékos játszik.

A rendelkezésre álló rudakkal jelölhetjük ki a pályát. A játék megkezdése előtt döntsük el, hová helyezzük az elválasztó rudakat (a táblán 1-9-ig jelölve) – kisebb gyerekeknek kisebb pályát érdemes kijelölni. A feladat, hogy építőkockákkal teljesen töltsék fel a területüket. Az nyer, aki elsőként elkészül. Tovább növelhetjük a játék nehézségi fokát azzal, hogy az nyer, aki a legkevesebb építőkockát használta fel. Ugyancsak nehezíthetjük a játékot azzal, hogy megkérjük a résztvevőket, hogy pl. csak az egyik kezüket használják. Természetesen a feltételeket a játék megkezdése előtt kell pontosan meghatározni.

#### **6. *Tetris másképp - Dobj és töltsd fel a táblát!***

Ez a variáció hasonló a 5. pontban leírtakhoz, azzal a különbséggel, hogy itt dobókockát is használunk. A dobott érték határozza meg a felhasználandó építőkockák méretét. A játék megkezdése előtt meg kell határoznunk, hogy az összes építőkockát használjuk-e, vagy esetleg csak a felét. Mi történjen, ha például 4-et dobunk, de már nincs 4-es méretű építőkocka az asztalon? Helyette használhatunk pl. 2 db 2-est, vagy kimaradunk? A szabályokat előre határozzuk meg, ahogy jónak látjuk. Ebben a játékban is az nyer, aki először tölti ki a saját játékterét.

### **7. Tetris Mini - Dobj és töltsd fel a táblát! – játékvariáció kicsiknek**

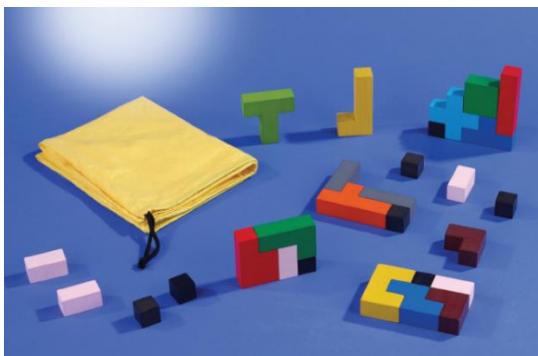
Az elválasztó rudat a játéktábla 4-es szintjén helyezzük el és az 1-3-ig számozott dobókockát használjuk. Ennek megfelelően az építőkockák közül is csak a max. 3-as nagyságúakkal játszunk. A feladat, hogy építőkockákkal teljesen töltsék fel a területüket. Az nyer, aki elsőként elkészül. Természetesen a nehézségi fokot lehet növelni azzal, hogy az elválasztó rudat feljebb helyezzük, hogy nagyobb teret kelljen kitölteni. A játék ugyancsak játszható akár versenyként is.

### **8. Rakd ki, amit a képen látsz! - játékvariáció kicsiknek**

Ehhez a játékhoz szükség lesz a legegyszerűbb feladat-kártyákra (a legkisebb számúakra), hiszen ez a variáció kisgyermeknek ajánlott. Helyezzünk egy feladat-kártyát az asztalra, és csupán arra kérjük meg a gyerekeket, hogy találják meg a kártyán látható építőkockákat. Jól játszható versengő játékként, az nyer, aki elsőként mindent megtalál. Később tovább nehezíthetjük a feladatot azzal, hogy rakják is ki a képen látható alakzatot.

### **9. Dobj, számolj és építkezz! – számtani feladatok játszva**

Ebben a játékban használjunk egyszerre több dobókockát. Adhatunk számtani feladatokat a gyerekeknek: pl. a 2 kockával dobott érték összegét vagy különbségét érő építőkockát használják fel – és építsenek tornyot. Építhetnek közösen vagy mindenki a sajátját – attól függően, hogy a csapatszellemet vagy a versenyszellemet kívánjuk-e erősíteni. Ugyancsak jól használhatjuk ezt a variációt egyszerű szorzási műveletek előkészítésére: pl. megérthetik az 1x1 fogalmát.



Quatrati – kiegészítő szett

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

#### **Impresszum**

Konceptió/játékötlelet: Oliver Funk

Játékleírás: olifu GmbH

Magyar szöveg: Gavico Hungary Kft.