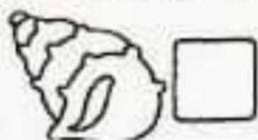
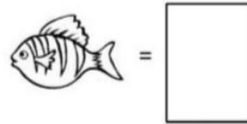
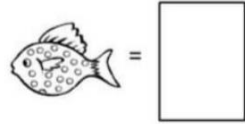
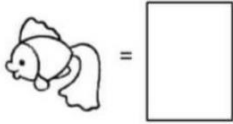


Matematikai nevelés

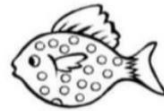
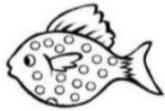
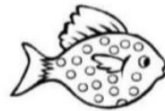
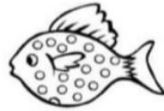
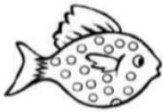
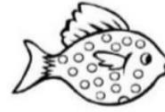
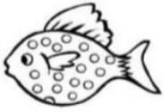
Rejtvények

Számold meg, hogy melyik állatból mennyi van az akváriumban!

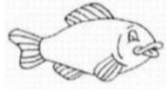
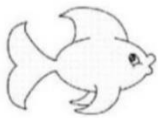
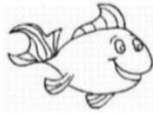
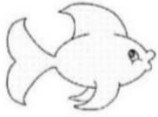
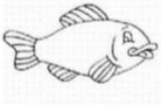
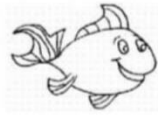




Számold meg, hogy melyik halból mennyi van!



Keress meg a halak párjait!



☞ Fejtsd meg a talalós kérdést!
Tengert, tavat, folyót szeret,
víz nélkül nem sokra mehet,
szárazon nem bír megélni,
nem hall, és nem tud beszélni.
Mi az? (a hal)

☞ Keresd meg, hogy melyik hal kapta be a horgot, majd vedd végig színes ceruzádat a damilon (zsinóron) a botig! Ki győzött? Színezd ki: a győztes horgászt, a horgászfelszerelést és a kifogott halat!

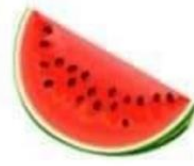




Bújáló formák

Keresd meg a fent látható formákat a képen és színezd ki őket!





Párosítás

Keress meg minek van ugyanolyan színe, mint a festék pöttynek!

Mi a víz?

Hányféle formában látsz vizet a mindennapokban? Mi mindenre lehet használni? Kösd össze a pontokat!

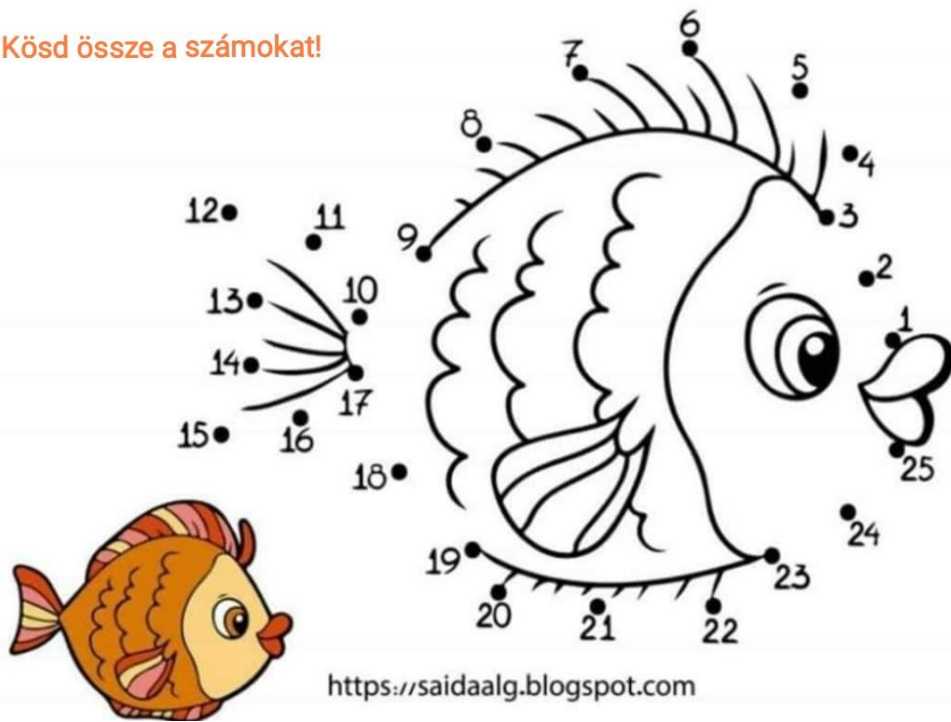


Vízi élővilág



Segíts Petinek összeszámolni, hány állat van a képen! Hol élnek ezek az állatok? Színezd ki őket, és varázzolj köréjük tiszta kék vizet és zöld természetet!

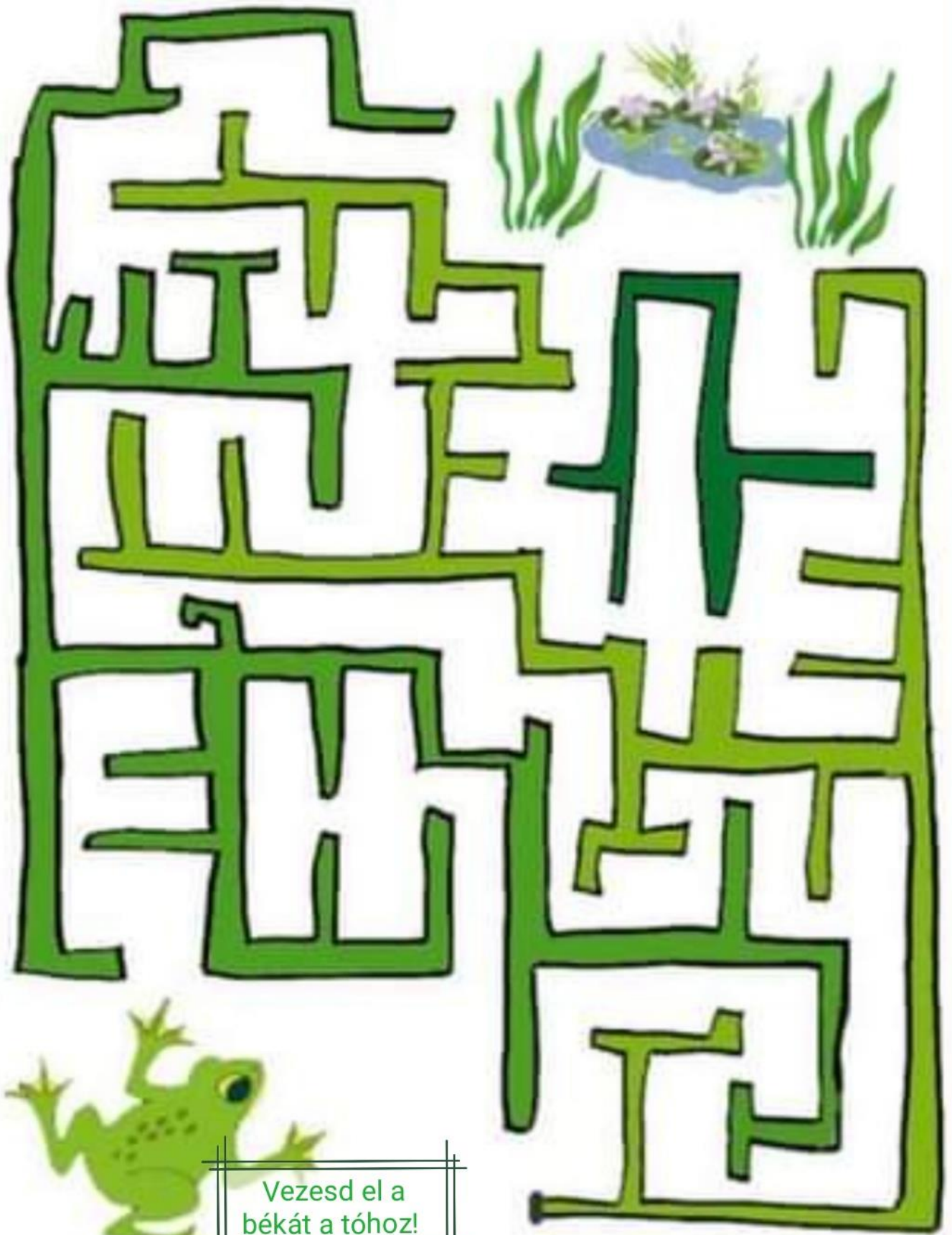
Kösd össze a számokat!



<https://sidaalg.blogspot.com>

Labirintusos rejtvények





Vezesd el a
békát a tóhoz!

"Mit fogott a béka?"



A



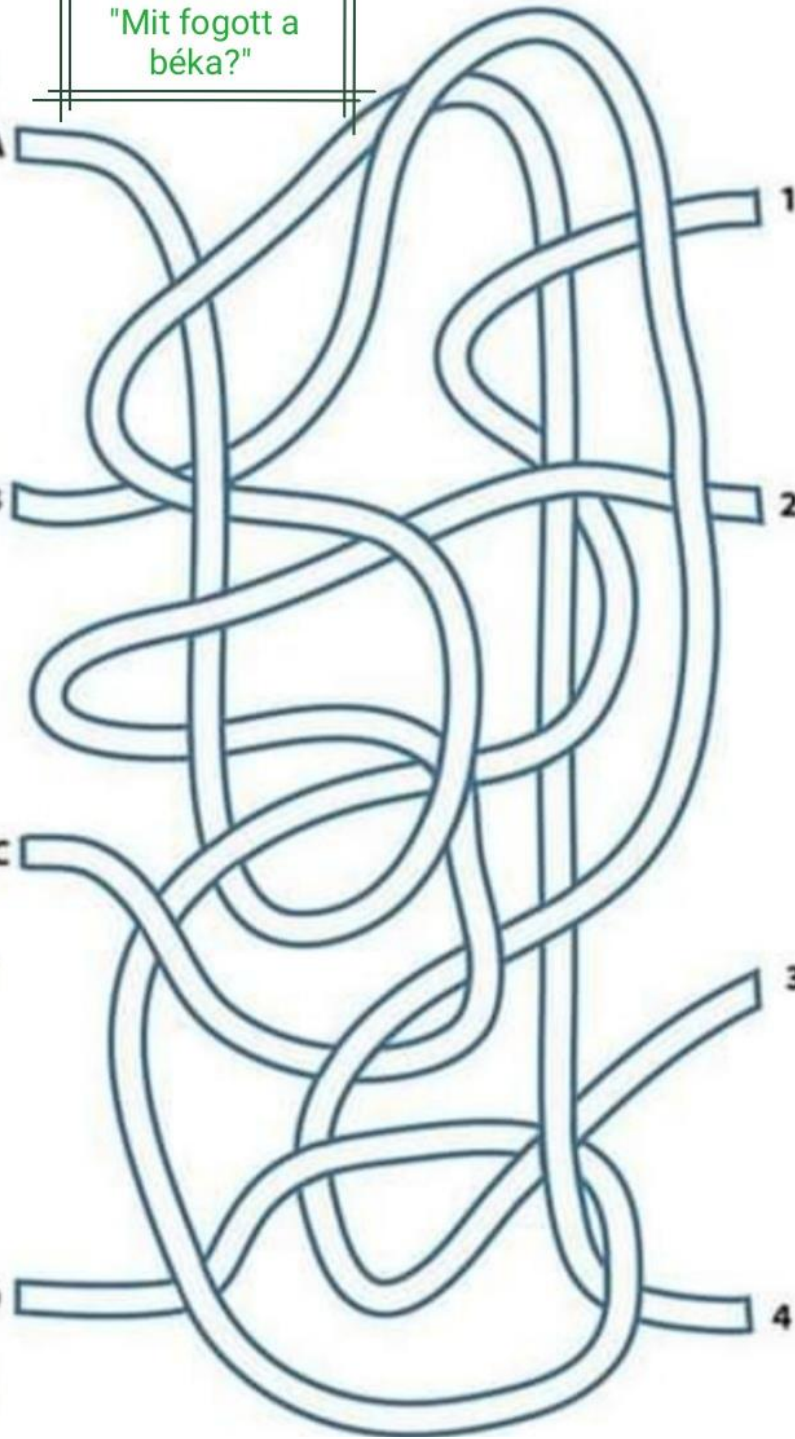
B



C



D



1



2



3

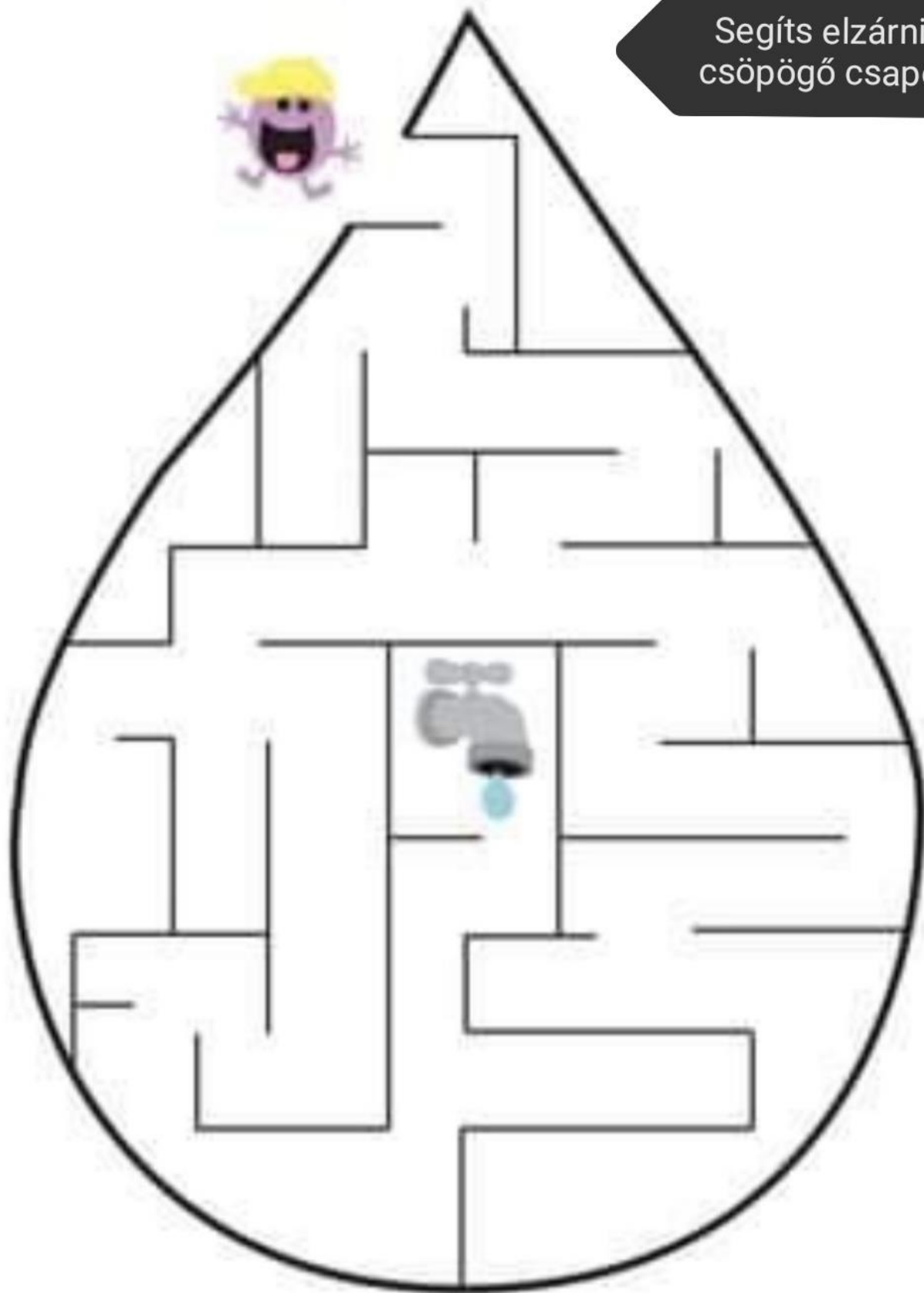


4

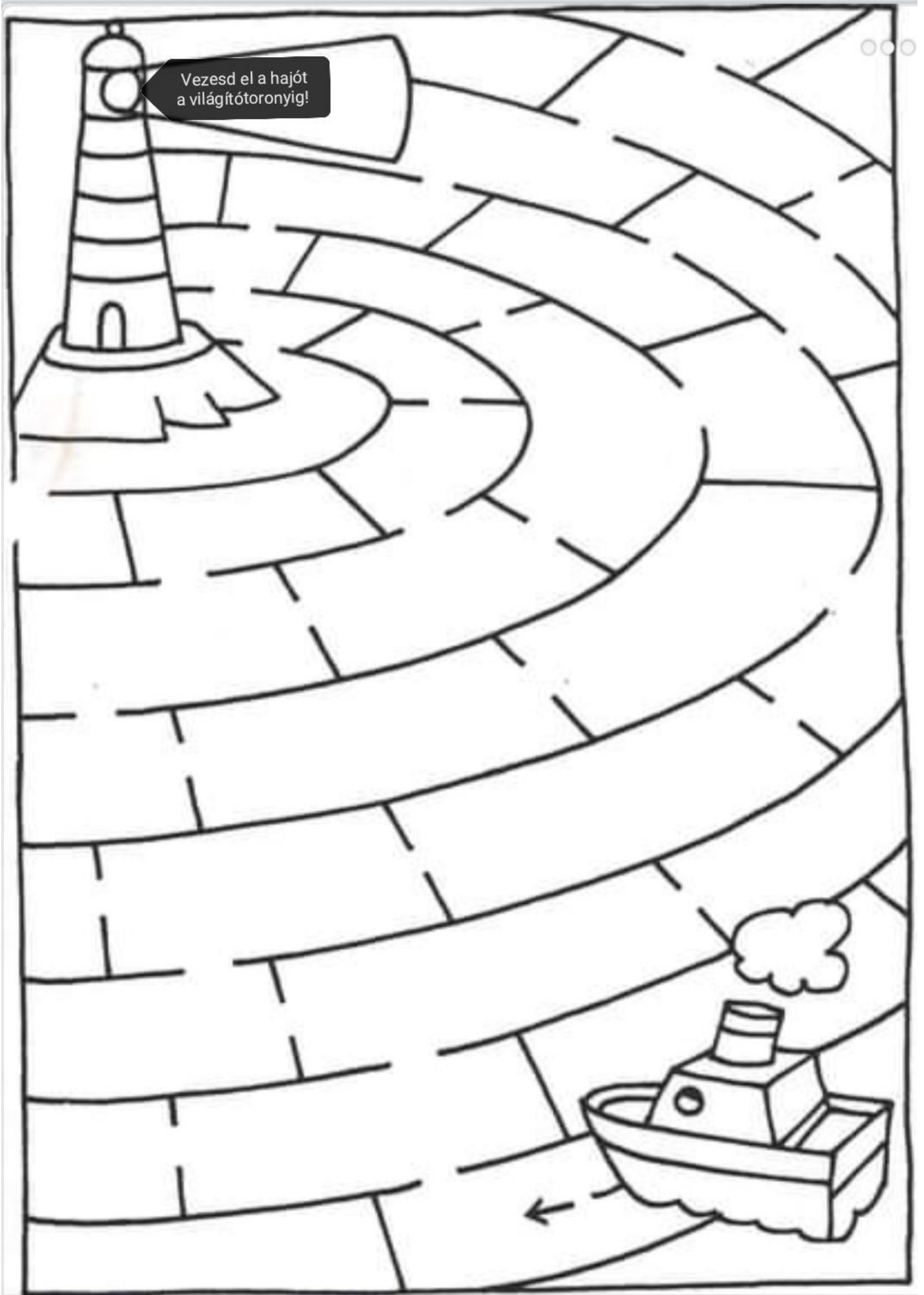
Segítség megkeresni
a kincset!



Segítség elzárni a
csöpögő csapot!

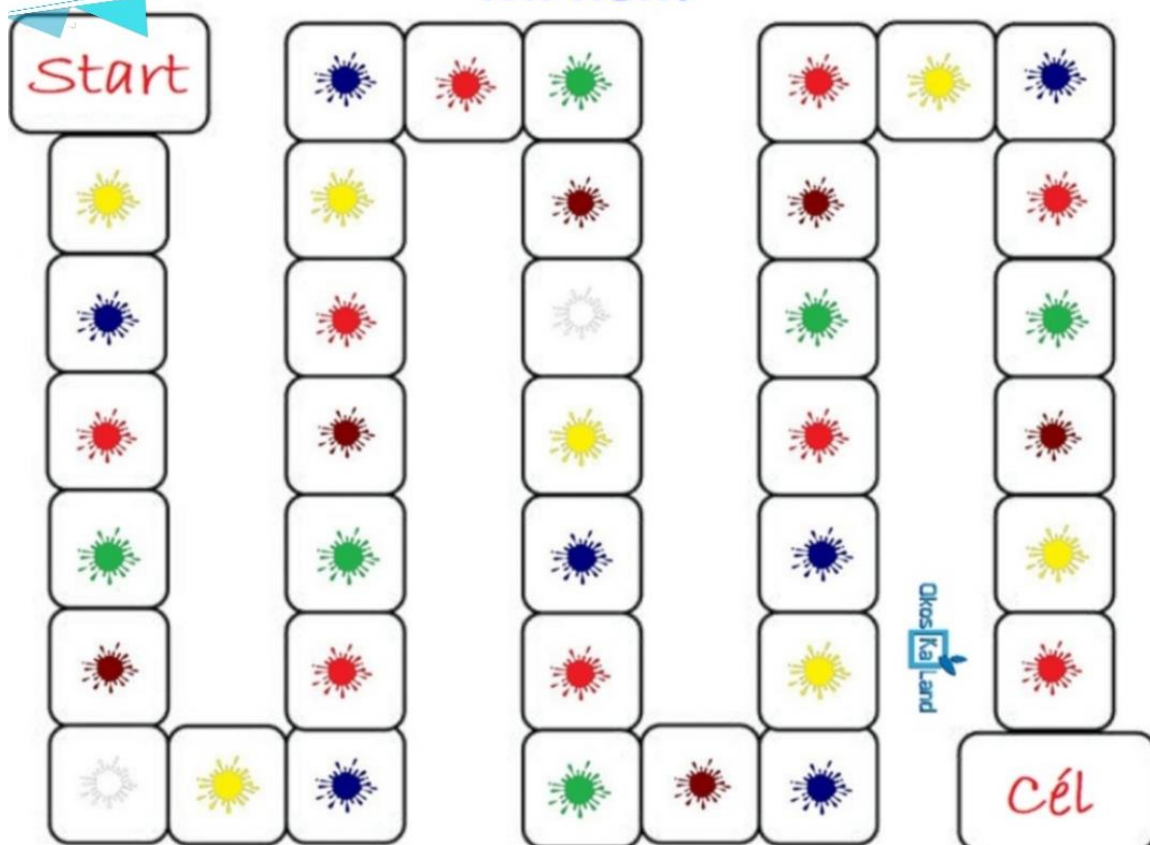


Vezesd el a hajót
a világítótornyig!



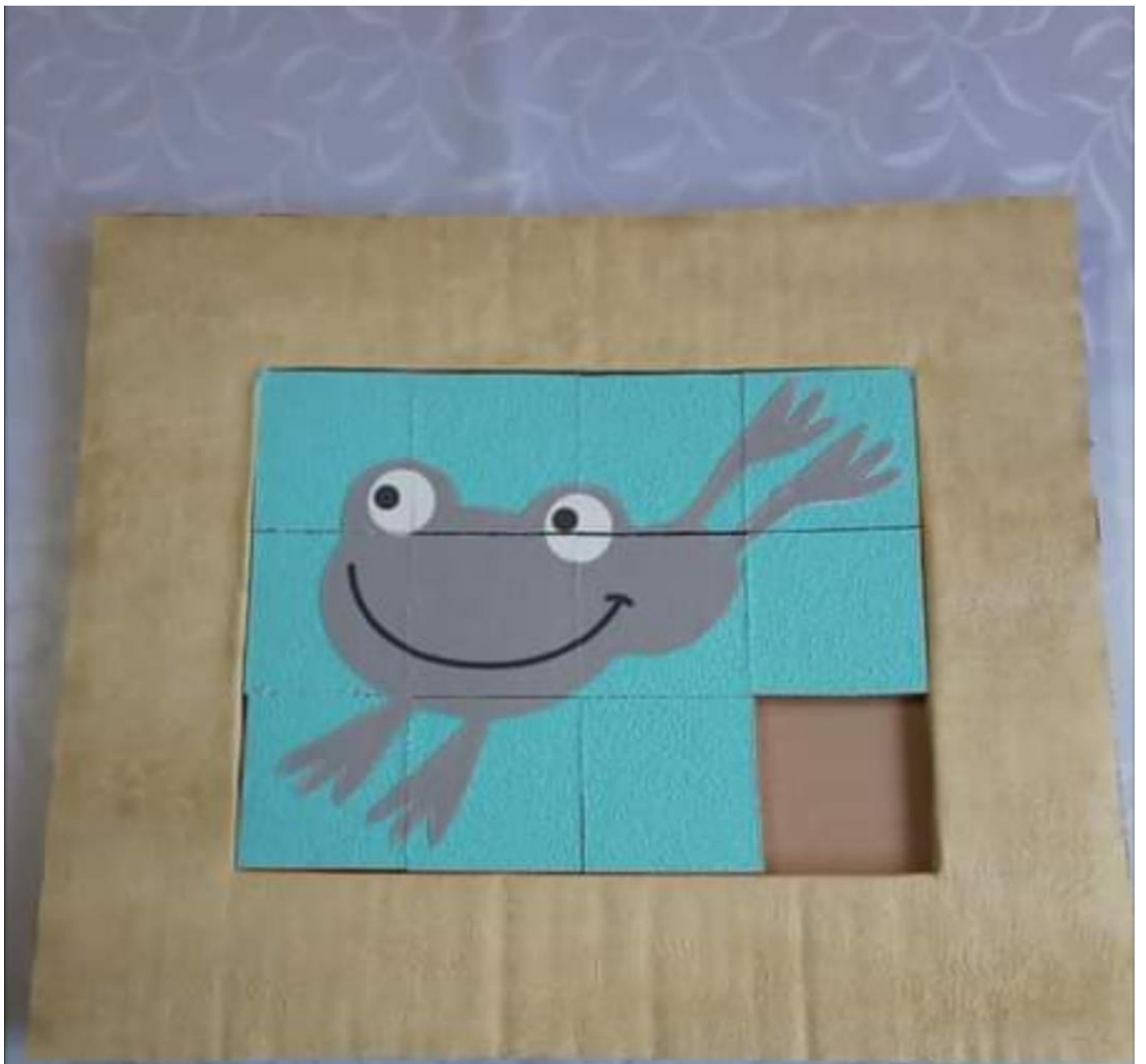
1.

Mi kék?



Játékszabály: Dobunk, lépünk, olyan színű dolgot mondunk, mint az adott mezőn lévő színes folt. Pl. piros: alma, eper, ketchup stb. Ha nem sikerül, akkor egy mezőt visszalépünk. Az lesz a győztes, aki elsőként ér célba.

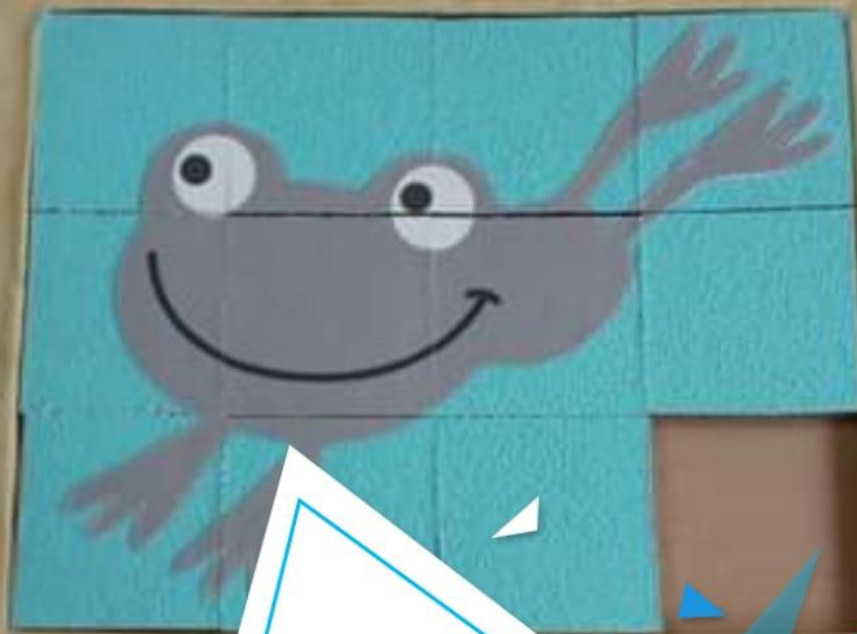
2.



"Tilitoli" béka

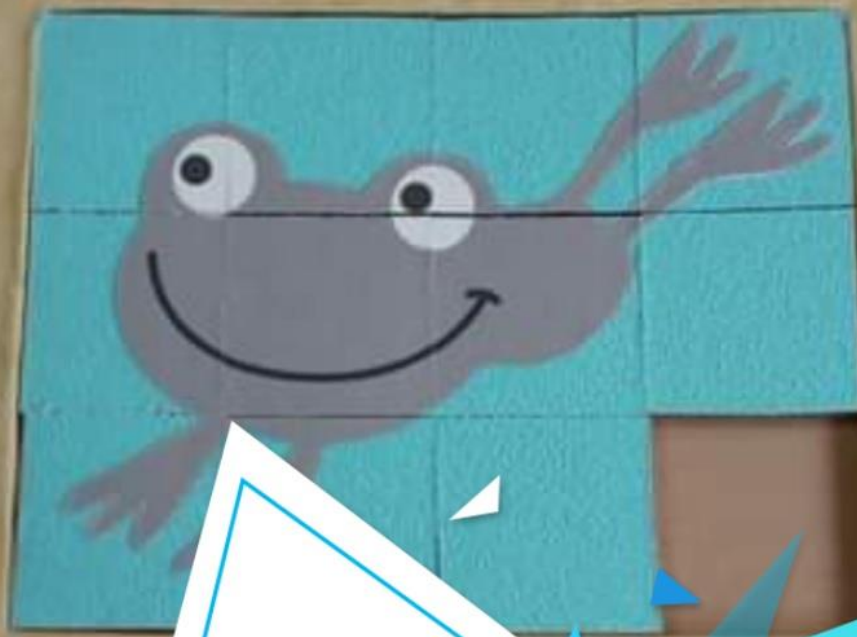


- Kellékek:
- kartonpapír
 - békás, vagy bármilyen vízi állatot ábrázoló kép



Elkészítése:

- Keressünk egy békás, vagy bármilyen vízi állatot ábrázoló képet.
 - Vegyünk elő kartonpapírt.
- Erre mérjünk rá egy akkora négyzetet, mint amekkora képet találtunk. A szülő sniccer kés segítségével óvatosan vágja ki a megrajzolt részt úgy, hogy a kartonpapír alsó réteg része megmaradjon.
- A kiválasztott képet ragasszuk fel egy másik kartonpapírra. Sniccer késsel a szülő vágja fel egyenlő darabokra.
 - A kivágott darabokat helyezzük bele a kartonpapíron bevágott részbe.
 - Kezdődhet a játék!



"Tilitoli" játékszabály:
A négyzeteket keverjük össze.
Az eredeti képet tologatással kell
visszaállítani az eredeti állapotba.
Anélkül, hogy felemelnénk a
négyzeteket, csak le, - fel és oldalra
mozgathatóak.

"Tilitoli" vízi kukac



Kellékek:

- papír
- filctoll
- 3- 3 db egyforma színű műanyag kupakok



Elkészítése:

- Egy papírra rajzoljunk 3 darab kukacot, 3-3 kör formájú testtel.
- Készítsünk elő 3-3 darab ugyanolyan színű műanyag kupakot.
- És kezdődhet is a játék!



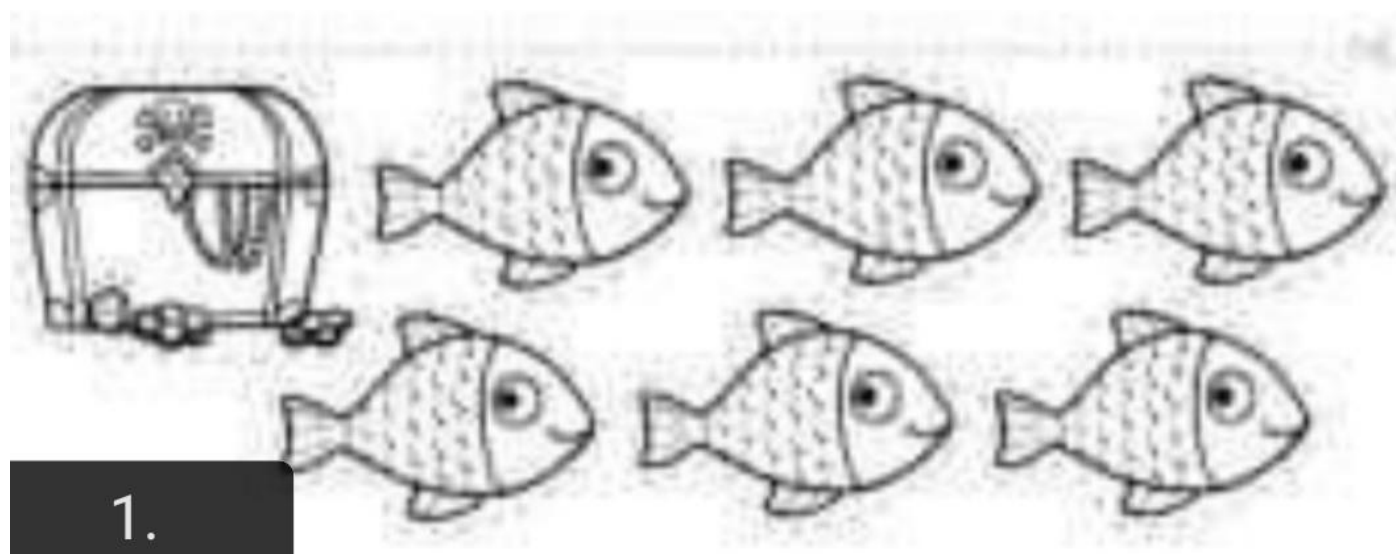
"Tilitoli" játékszabály:

- A játék indulásakor a három különböző színű kukac 3- 3 színes kupakot "viseljen". Mindegyik kör formán egy kupak legyen.
- Keverjük össze a kupakokat.
- A gyerekek feladata, hogy le, - fel, illetve oldalirányú mozgattal próbálják meg az eredeti helyére tolni a színes kupakokat.





Ötletek
matematikai
tartalmú
játékhoz

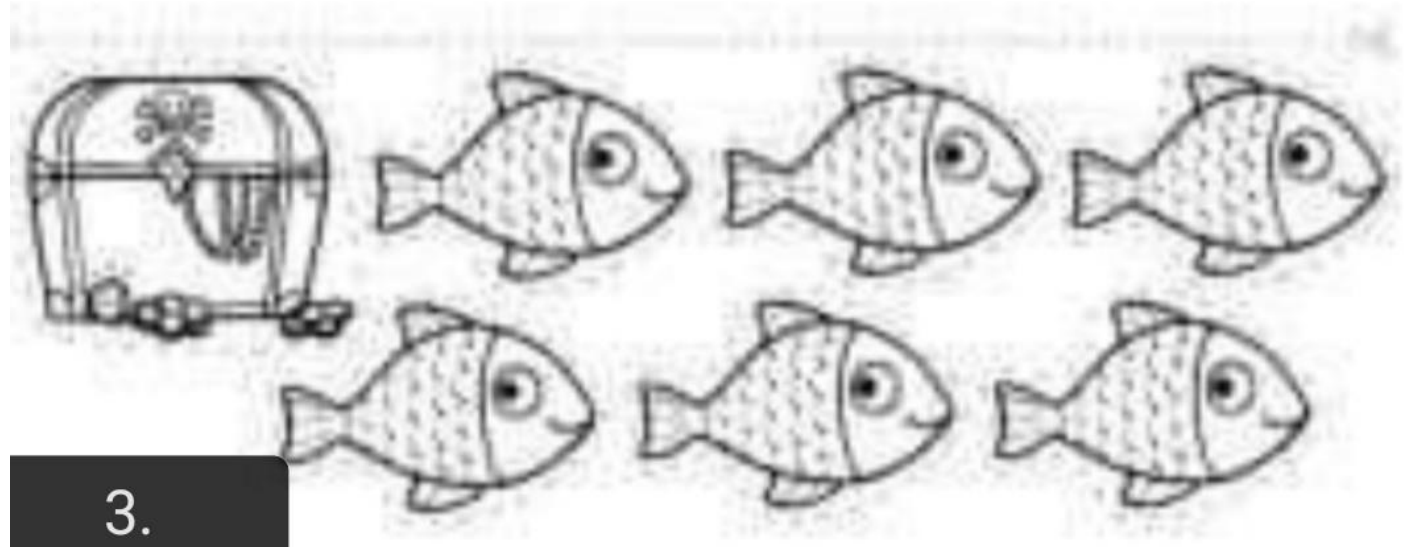


1.



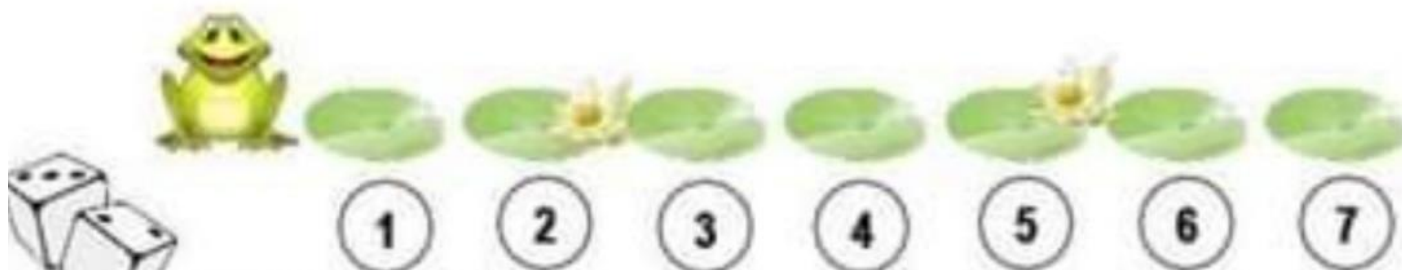
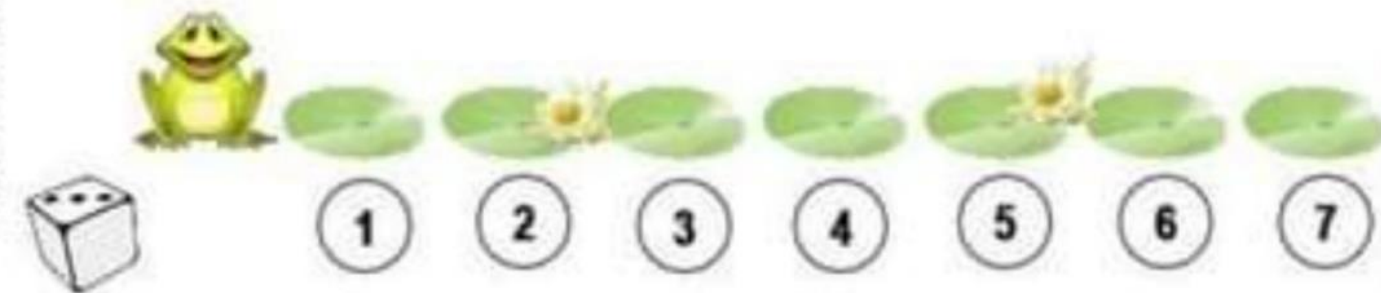
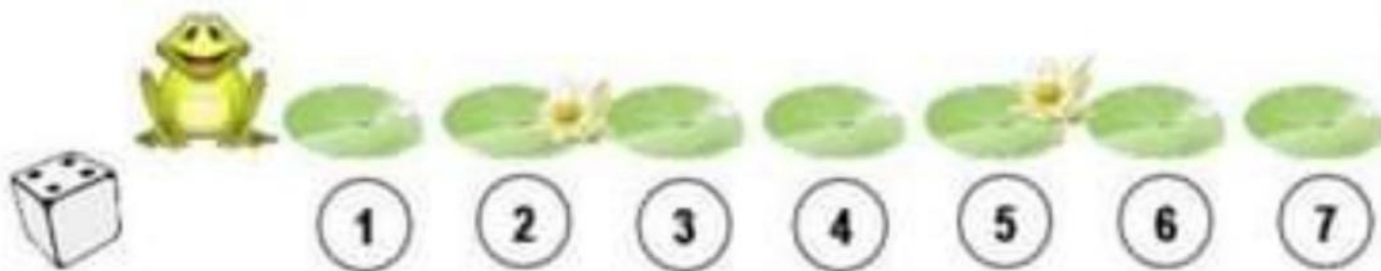
A kiszínezett halakat tegyük az akváriumba.

- "A halak boldogan úszkáltak a vízben."
- "Amikor Balázska átment vendégségbe Pannihoz, megtetszettek neki a kislány halai."
- "Amennyit tapsolok/ dobbantok/ csettintek, annyi halat örökre odaadott Panni Balázskának." (A szülő itt találjon ki egy számot. A gyermeknek annyi halat ki kell vennie az akváriumból.)
- "Panni bár örömmel adta oda a halait, másnap már szomorú volt. Úgy gondolta, hogy a többi halacska is szomorú, hogy barátaik elköltöztek."
- "Szüleivel megbeszéli, hogy elmennek az állatkereskedésbe és vesznek halakat"
- "Amennyit tapsolok/ dobbantok/ csettintek, annyi halat vettek." (A szülő itt is találjon ki újra egy számot.)
- "Hazaérve Panni az új halakat örömmel tette az akváriumba." (Az akváriumba a gyermeknek annyi halat kell tennie, amennyit "vettek" a boltban.)
- A történet bárhogyan alakítható és folytatható...



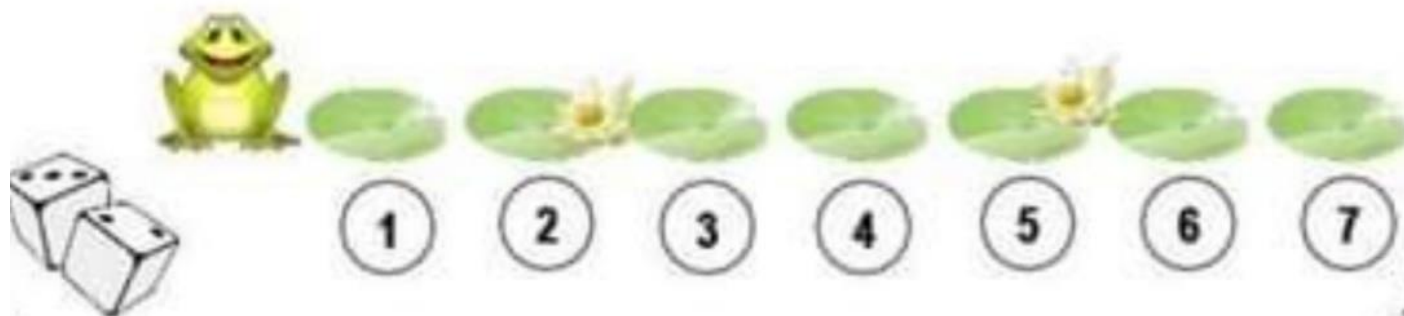
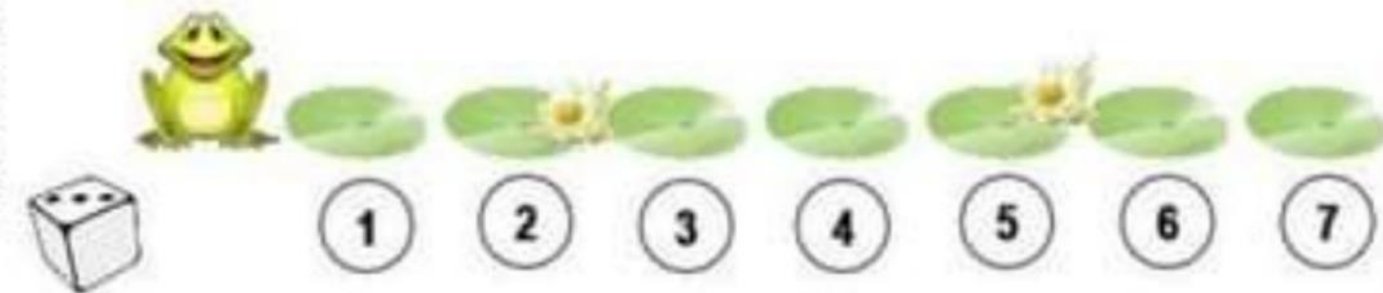
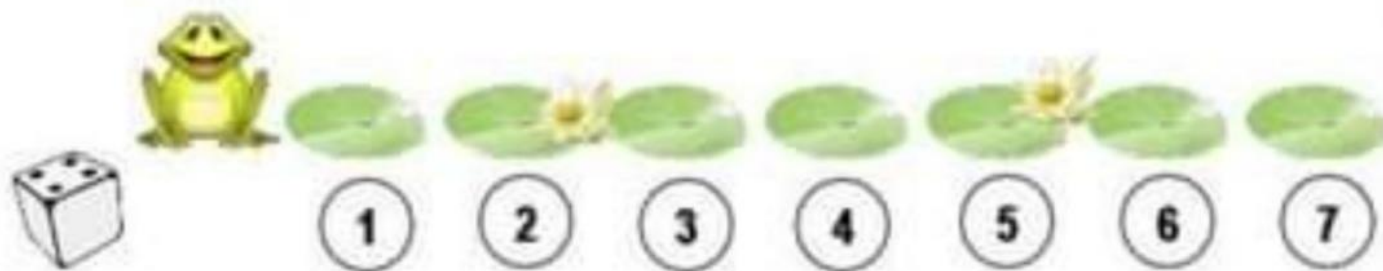
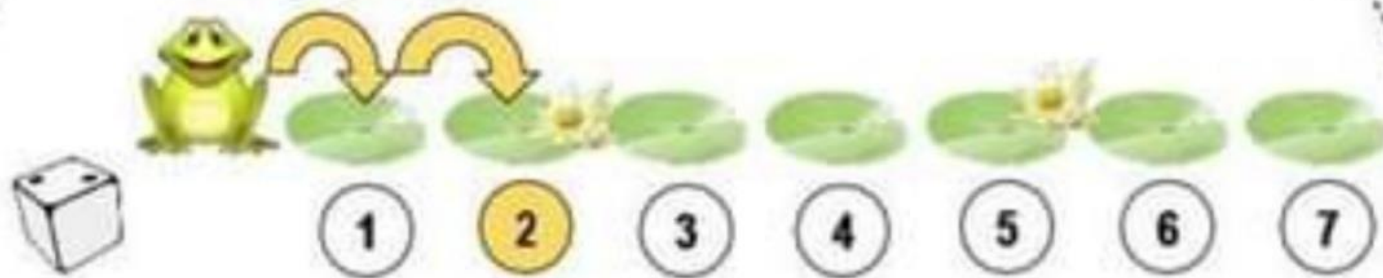
3.

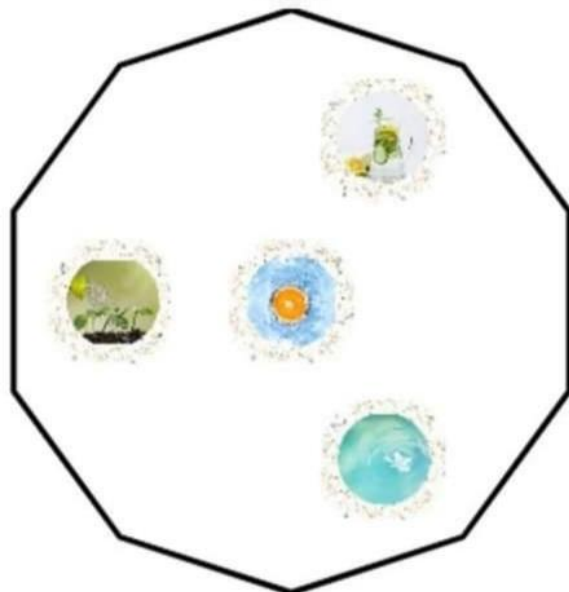
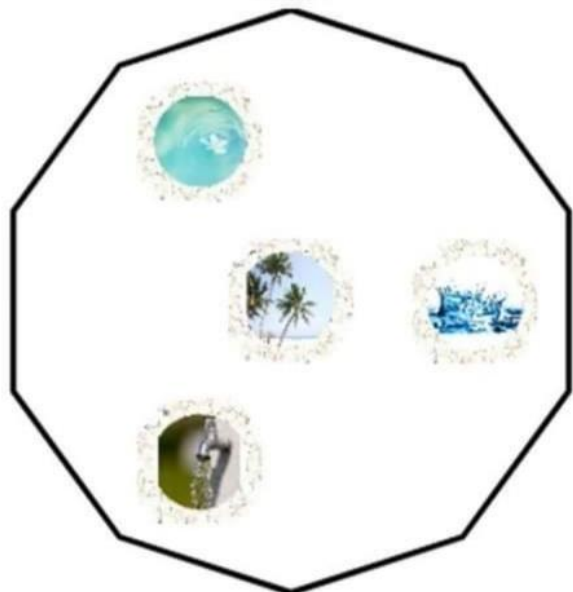
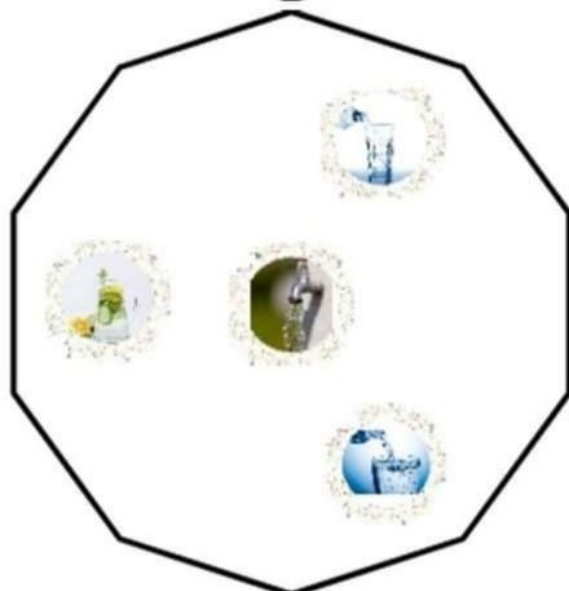
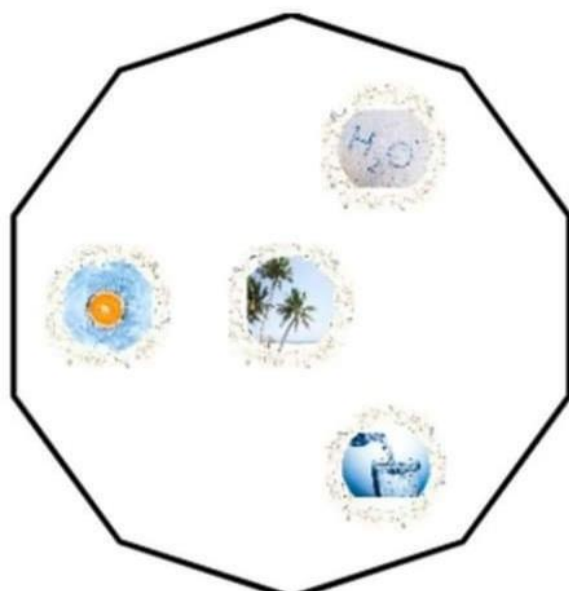
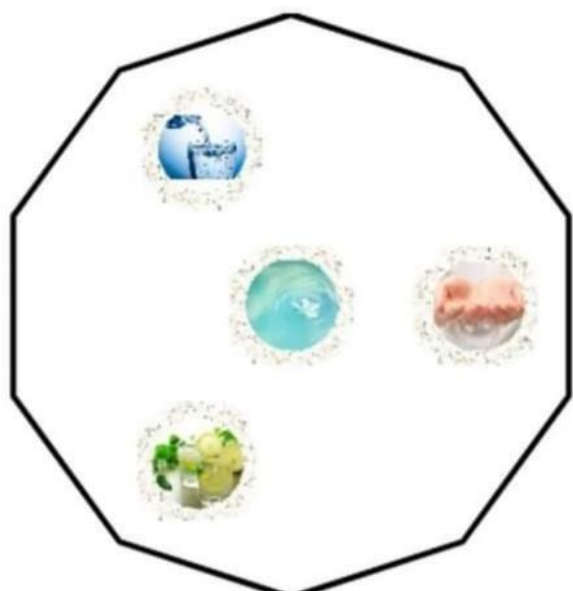
Békás társasjáték

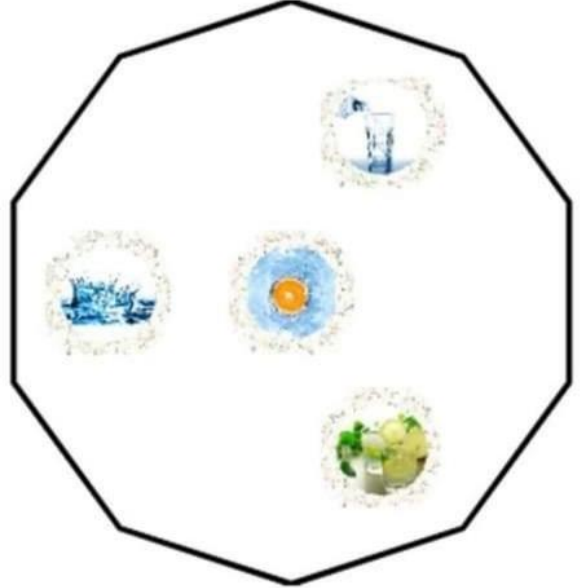
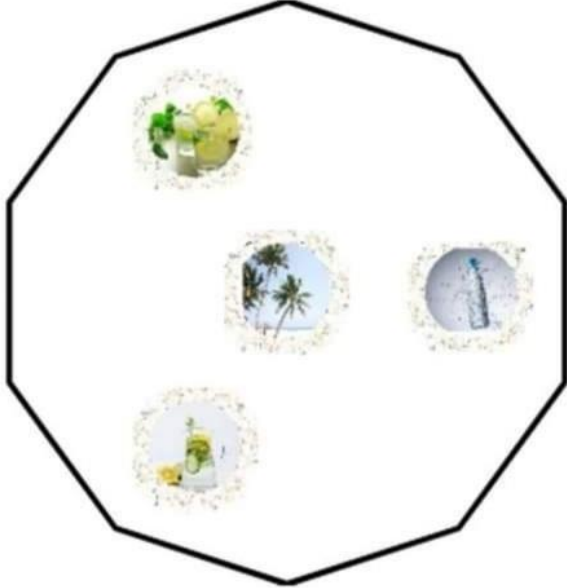
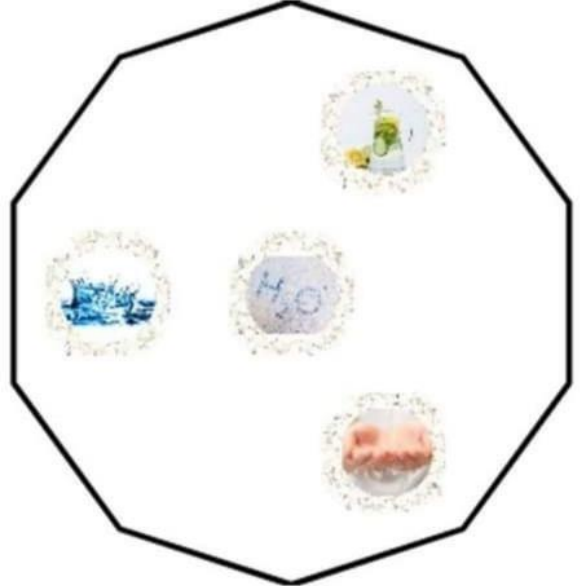
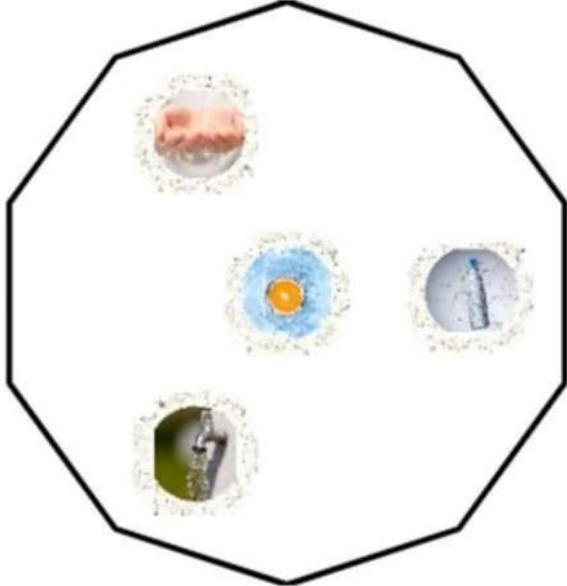
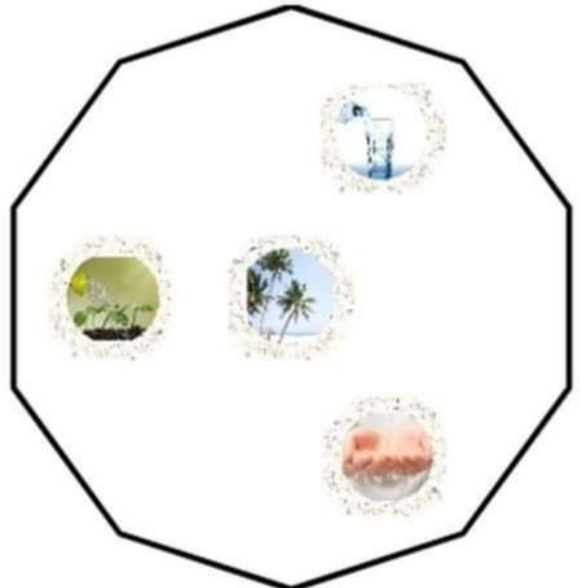
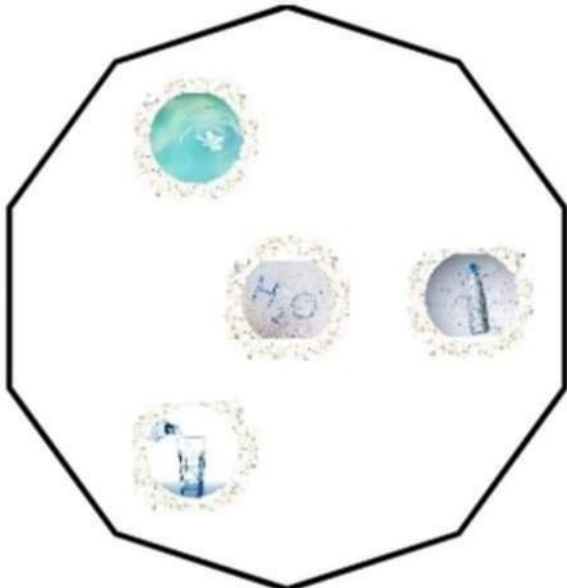


Játékszabály:

- A játékosok dobjanak a dobókockával.
- Amennyit dobtunk, a béka annyit ugorhat.
- Az nyer, aki a pálya legvégén először éri el az utolsó tavirózst.
- Jó játékot kívánunk!







Dobble játékszabály

A **Dobble** kártyajátékokat akár ötféleképpen is játszhatjuk, és mindegyik hasonló elven működik: meg kell találnunk a lapkákon található azonos formákat.



Ez egyáltalán nem olyan egyszerű feladat, ugyanis minden két kártyalapon csak egy közös kép van: olló, répa, cica vagy épp célkereszt. Az 55 kerek kártya és a több mint ötvenféle ábra segítségével az észlelési képességeinket fejleszthetjük.



Alapjáték

Az alapjáték során az asztal közepére helyezünk két lapot, amiken meg kell találni az azonos formát - ezek teljesen ugyanúgy néznek ki, egyedül a méretükben térhetnek el. Aki előbb találja meg a közös képet, és annak nevét hangosan kimondja, megkapja a lapokat, és újakat csapunk fel. Aki a legtöbb párt gyűjti, az győz. Ha ezt begyakoroltuk, akkor kipróbálhatjuk a többi verziót is!



Torony

A játékosoknak osztunk egy-egy lapot, a többit egy pakliban az asztal közepére helyezzük, a legfelső lapot képpel felfelé. Mindenki egyszerre megfordítja a kártyáját, majd aki először rálel a középsőn és a sajátján található közös szimbólumra, megnyeri a kört. Ekkor a középen lévő lapot magához veszi, ráhelyezi a saját lapjára, így most már ezt a kártyát kell figyelnie. Középre új lapot csapunk fel, amit ismét a leggyorsabb vihet el. Amikor elfogynak középről a lapok, megnézzük, kinek a legmagasabb a tornya, ő nyerte a játékot.



Kút

A Kút játékban - a Toronnyal ellentétben - a cél, hogy mielőbb megszabaduljunk a lapjainktól. Ennek megfelelően a felállítás is más: ezúttal egy lapot helyezünk képpel felfelé az asztal közepére, a többit pedig megkeverve, egyenlően szétosztjuk a játékosok között. Aki először fedezi fel a saját paklijának felső lapján és a középső lapon szereplő azonos szimbólumot, annak a kártyája középre kerül, így ehhez kell hasonlítani a kártyáinkat.



Forró krumpli

Ahogy a játék neve is mutatja, úgy szabadulunk meg a lapunktól, mintha az égetné a tenyerünket. Ebben a verzióban nincs pakli, egymás lapjain kell megtalálnunk az azonosságokat. Mindenkinek osszunk egy-egy lapot, fordítsuk meg egyszerre, és találjuk meg a közös képeket. Aki gyorsabb, az a saját lapját a másik kezébe teszi, így megszabadulva a "krumplitól". Ajánlott előre meghatározni a körök számát, hiszen a játékban csak vesztes van - az a játékos, akinél a legtöbb lap összegyűlt.



Szerezd meg mind!

Tegyünk az asztal közepére egy lapot képpel felfelé, valamint köré annyi lapot képpel lefelé, ahány játékos játszik. Egyszerre fordítson fel mindenki egyet-egyét, majd indulhat a keresés! A cél, hogy minél több lapot gyűjtsünk be, amit úgy érhetünk el, ha megtaláljuk a középsővel közös szimbólumot.



Mérgezett alma

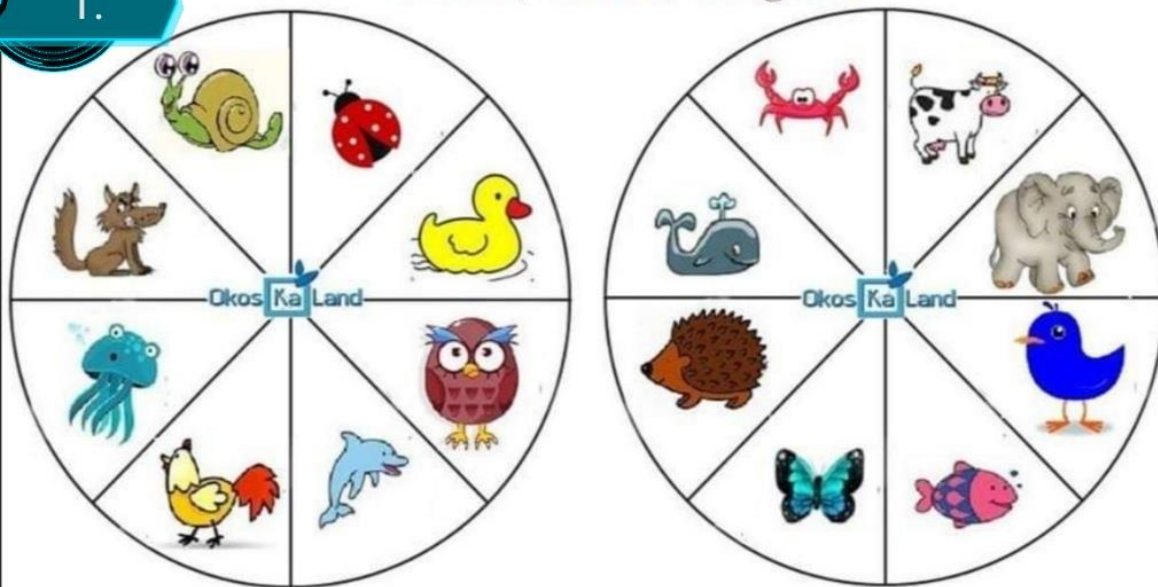
Ennek a játékmódnak azonos az előkészülete, mint a Torony esetén, ám itt az ellenfeleinknek adogatjuk a húzópakli lapjait. A feladatunk, hogy megtaláljuk a középső lap és bármely más játékos lapja közötti azonosságot, és az veszít, akinek a legmagasabb tornya lesz.

A Dobble akkor az igazi, ha minél többen játszunk vele, de két játékos esetén is nagyon élvezetes - egy igazi gyors, pörgős partijáték.



1.

Földön, vízben, levegőben



Földön



Vízben



Levegőben



Földön, vízben, levegőben!

Játékosok száma: 2 fő

Szükséges eszközök: dobókocka, ruhacsipeszek.

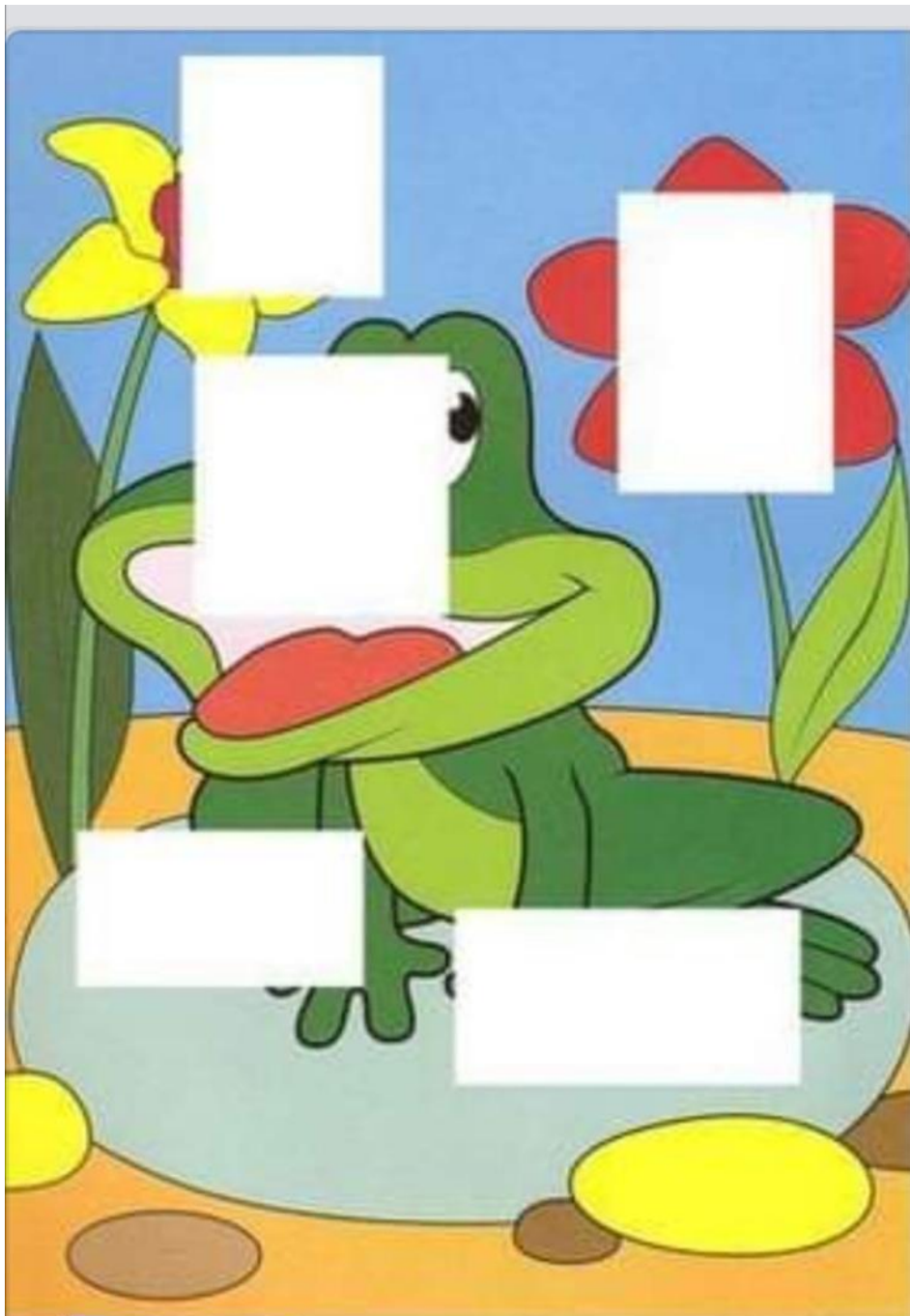
Játékszabály: Az első játékos dob a kockával. A dobásnak megfelelő állatot keres a saját korongján, majd ráteszi az állatra a ruhacsipeszt. (Pl. Ha a dobott szám 3 vagy 4, akkor egy vízben élő állatra kell tenni a csipeszt.)

Az lesz a győztes, aki elsőként rakja teli csipesszel a korongját.

(A nyomtatott lapot ragaszd fel egy kartonpapírra!)

Jó játékot!

2.



Békás puzzle

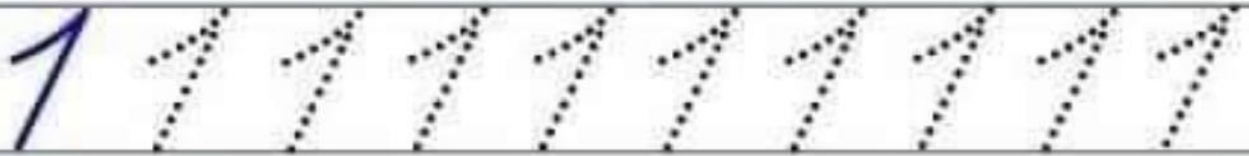
Keressd meg a
puzzle
hiányzó
részeit.



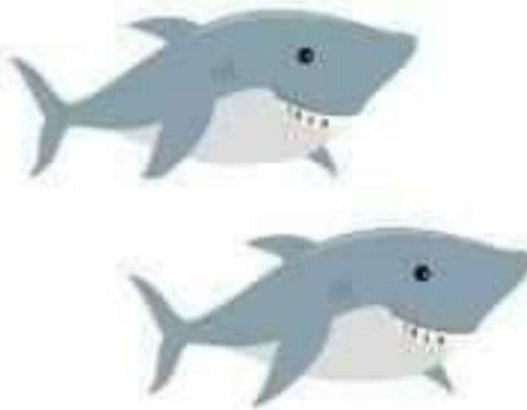


Számképek

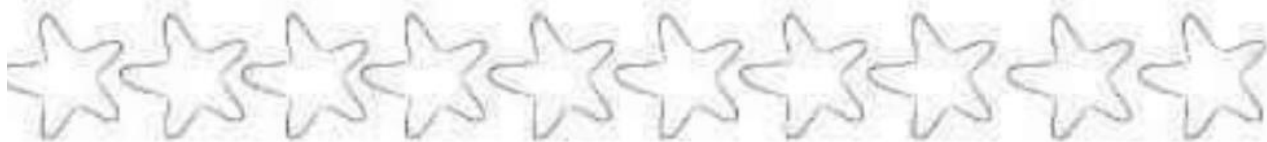
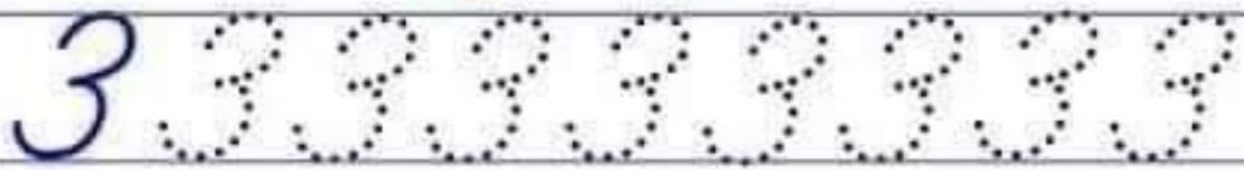
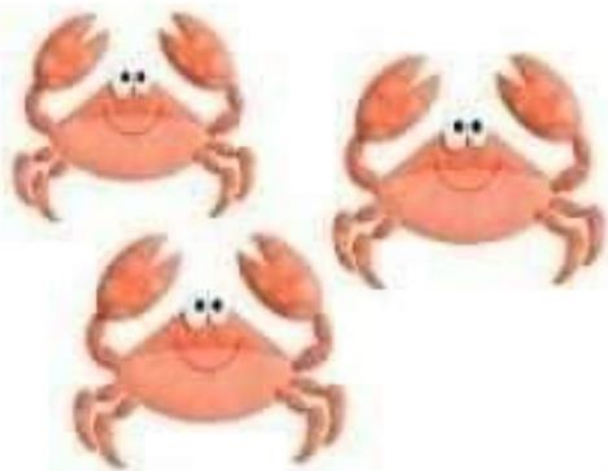
1



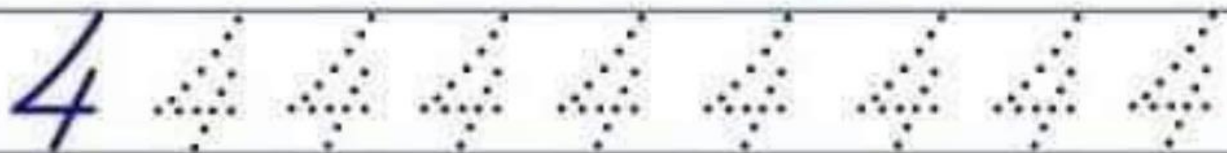
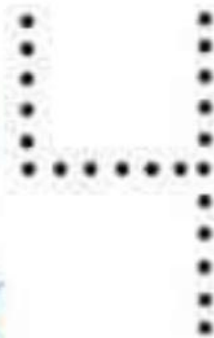
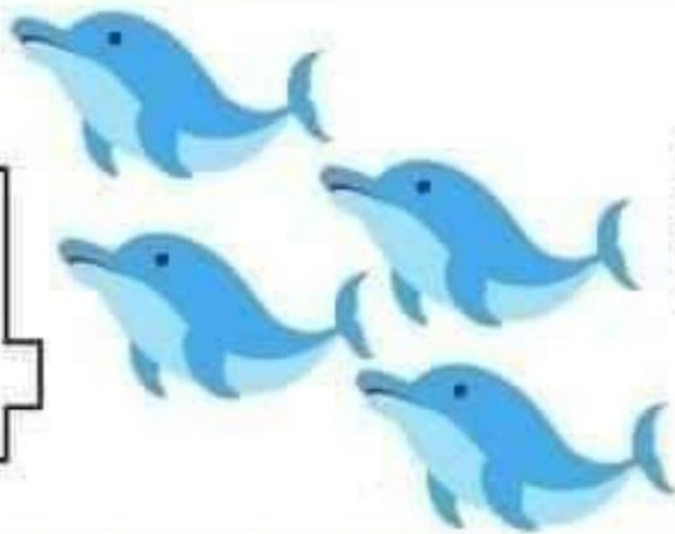
2



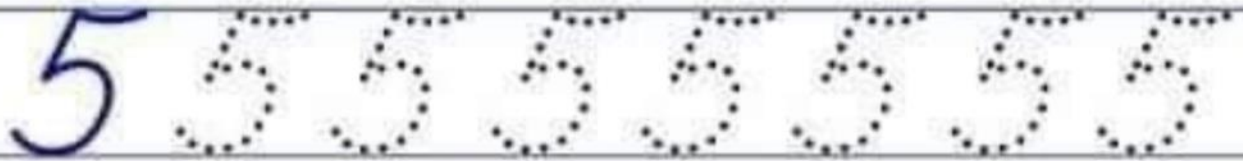
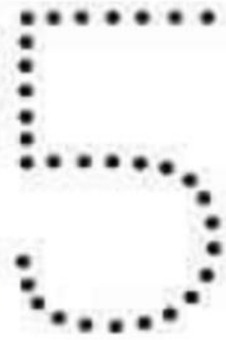
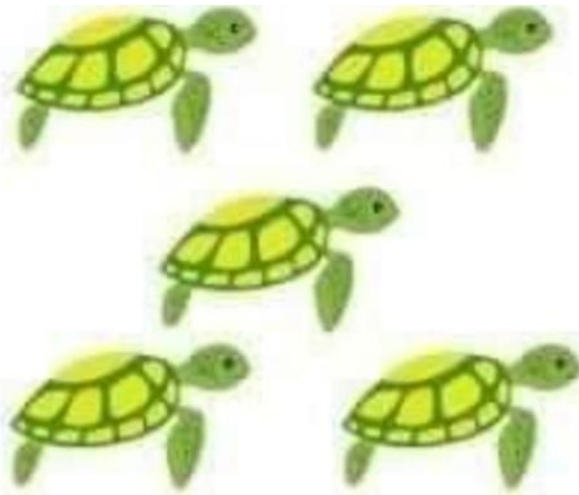
3



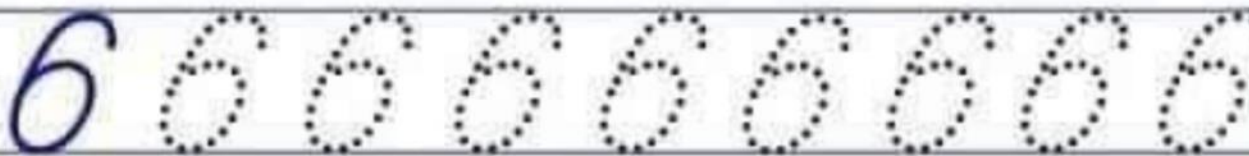
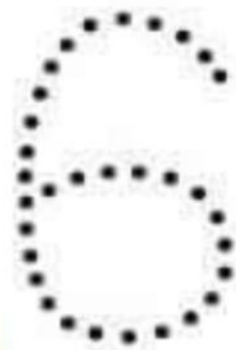
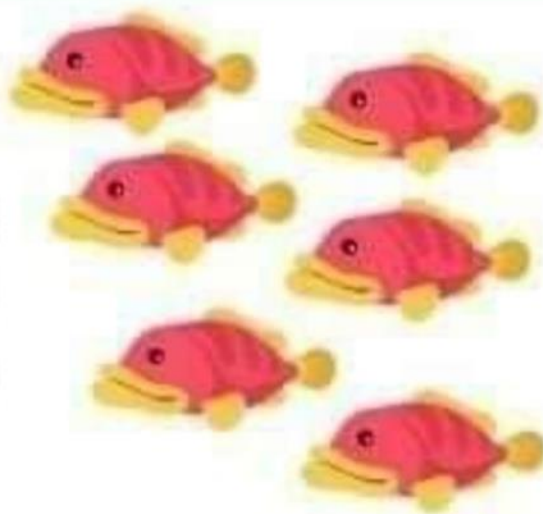
4



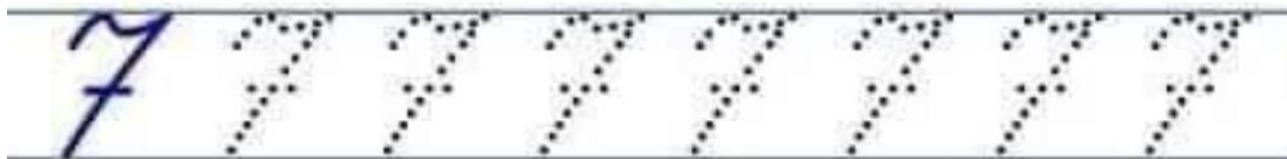
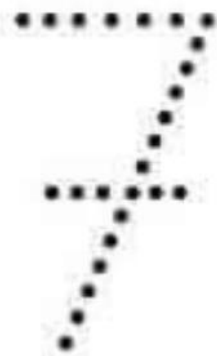
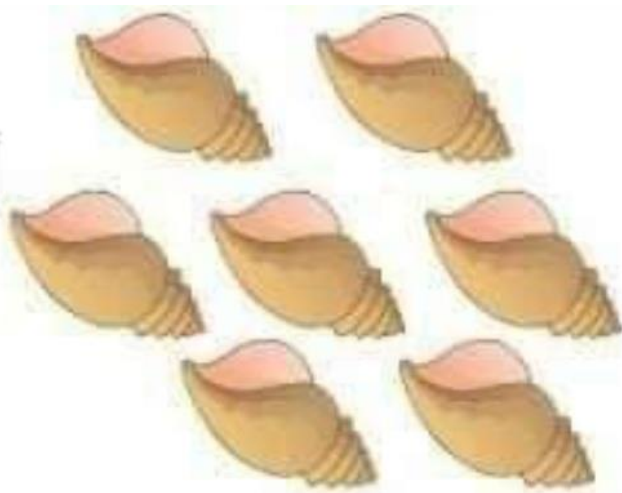
5



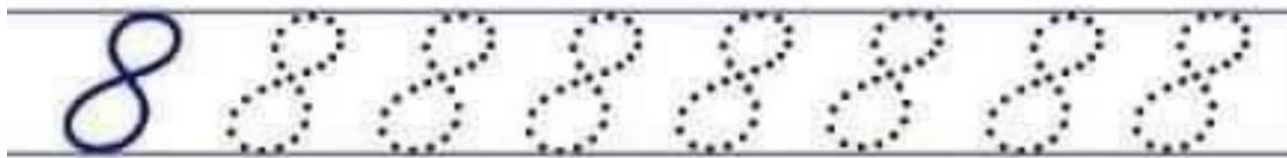
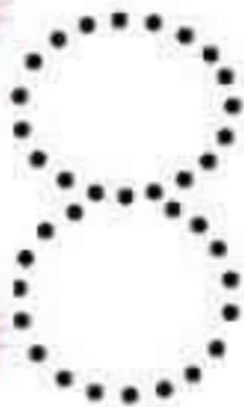
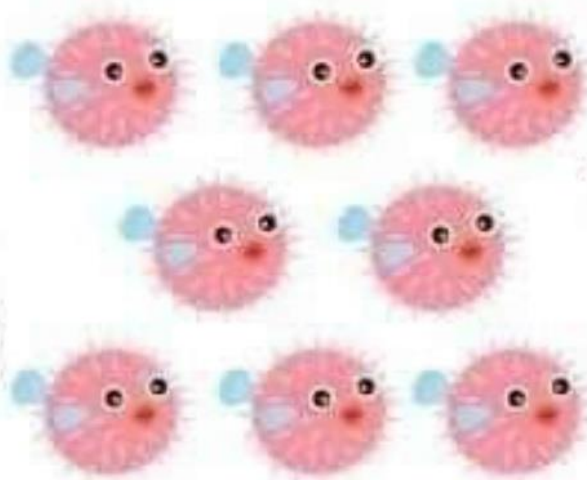
6



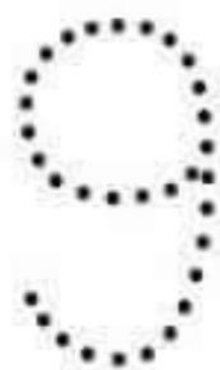
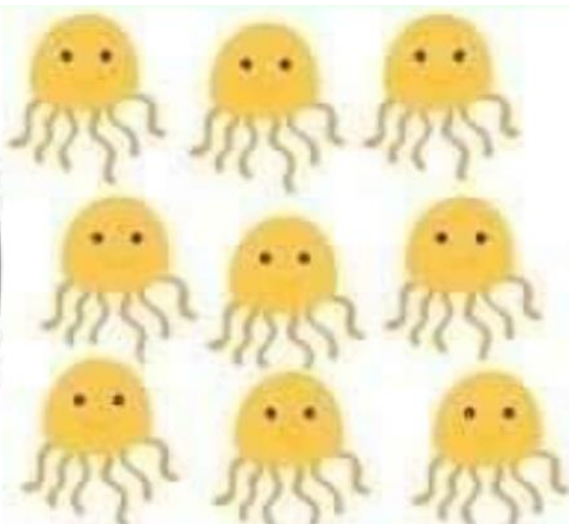
7



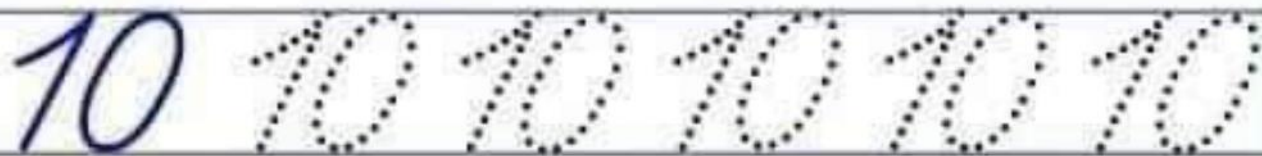
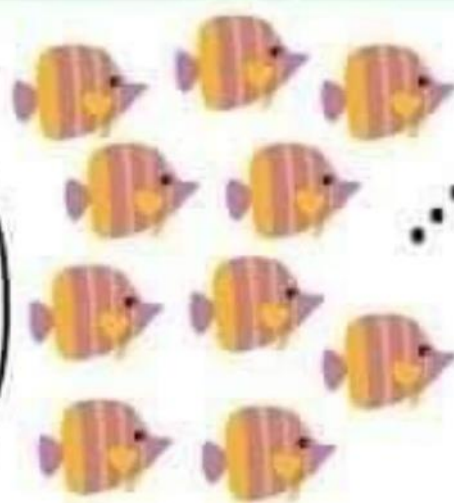
8



9




10




Számok

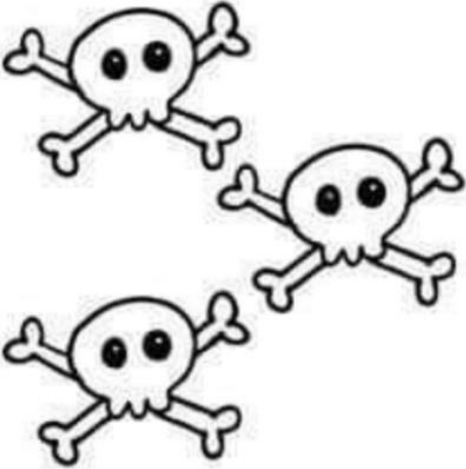
Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!




3	2	1
---	---	---



4	3	2
---	---	---



3	5	4
---	---	---



5	4	6
---	---	---

Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!



3

2

1



4

3

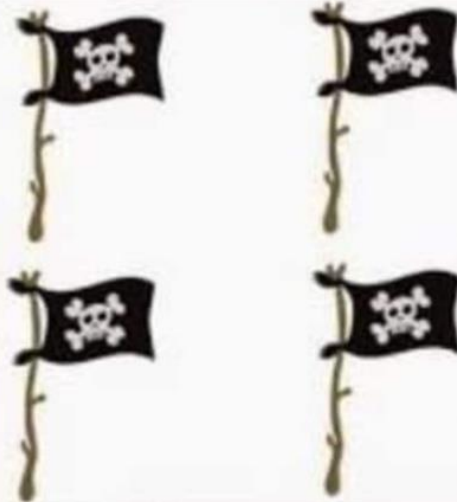
2



3

5

4



5


4

6


Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!




3	2	1
---	---	---



4	3	2
---	---	---



3	5	4
---	---	---



5	4	6
---	---	---

Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!



3

1

2



2

3

4



5

3

4



6

4

5



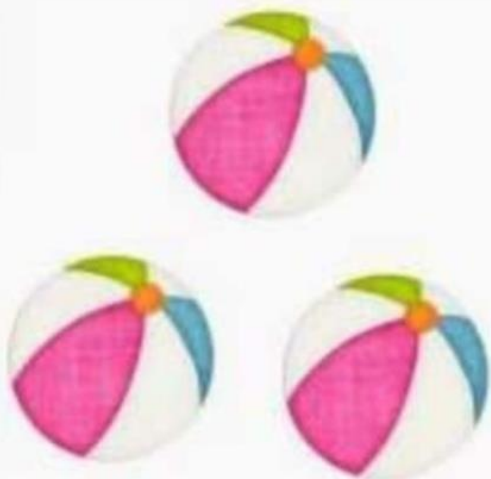
Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!



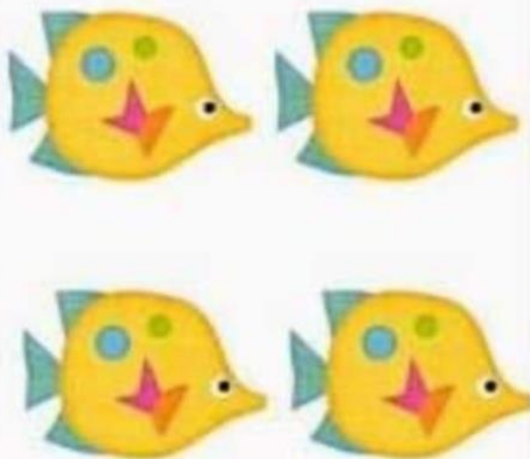
3	2	1
---	---	---



4	3	2
---	---	---



3	5	4
---	---	---



5	4	6
---	---	---

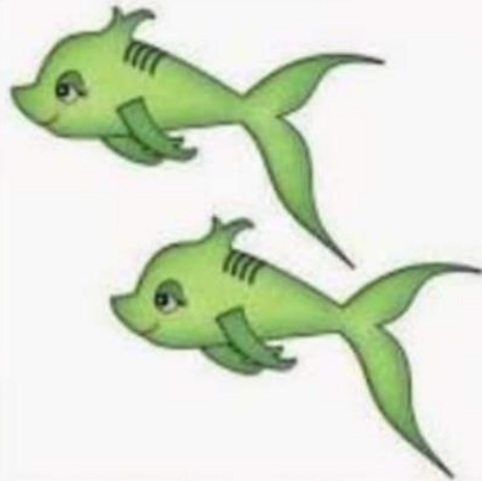
Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!



3

2

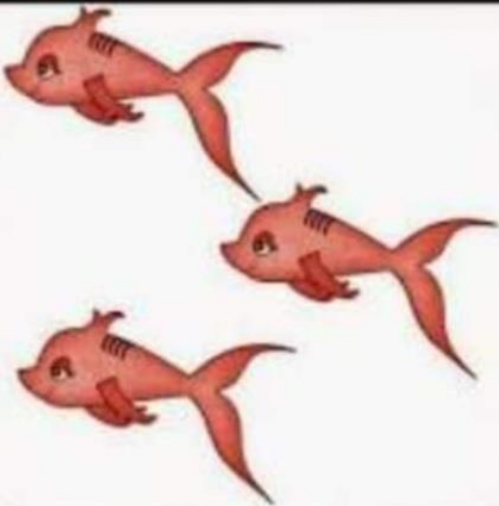
1



4

3

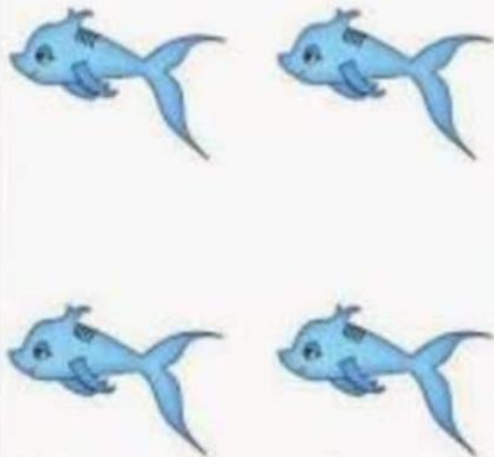
2



3

5

4



5

4

6

Hány darab van belőle?
Karikázd be a megfelelő számot!



3

2

1



4

3

2



3

5

4



5

4

6



1.



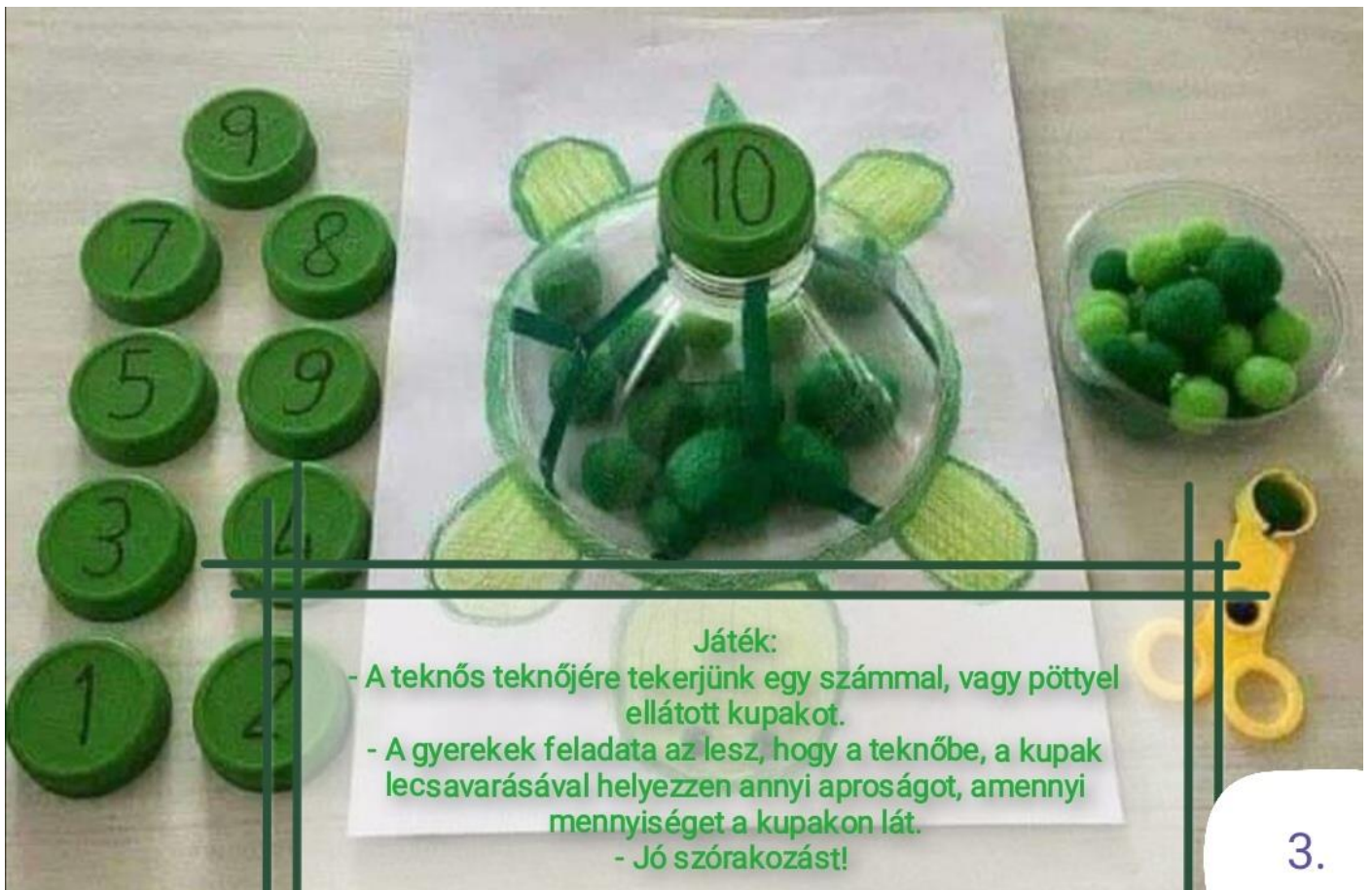
Kellékek:

- PET palack
- filctollak
- műanyag kupakok
- rajzlap
- bármilyen színes apróság: pl.: gombok, pompomok, stb.

Elkészítése:

- A PET palackból vágjunk le egy részt.
- Készítsünk elő színes műanyag kupakokat, amikre írjunk számokat, vagy pöttyöket.
- Egy rajzlapra rajzoljunk teknőst.
- A PET palackot úgy helyezzük, ragasszuk fel, hogy az a teknős teknőjét formálja.

2.



3.



4.

Esernyős keresgélő



Kellékek:
- kartonpapír
- filctollak
- sniccer kés
(SZÜLŐ!)

Elkészítése:

- Ragasszunk egymásra 2 darab kartonpapírt.
- A kartonpapírra, egyik oldalra rajzoljunk esernyő formákat.
- A megrajzolt formákat a szülő óvatosan vágja ki, úgy, hogy az alsó kartont ne vágja át.
- A gyerekek kiszínezhetik az alul lévő megmaradt formákat.
- Az alul lévő színes esernyőkkel megegyező színűre színezzük ki a kivágott darabokat is.
- A vágás alá rajzoljuk meg az esernyő fogantyúját.

Ötlet:
Esernyő helyett
színes halakat is
rajzolhatunk,-
vághatunk.



A színes esernyőket
keverjük össze.
A gyerekek dolga, hogy
párosítsák az esernyőket.
Ha párt talált, tegye a
vele megegyező kivágott
részre.





Horgászat

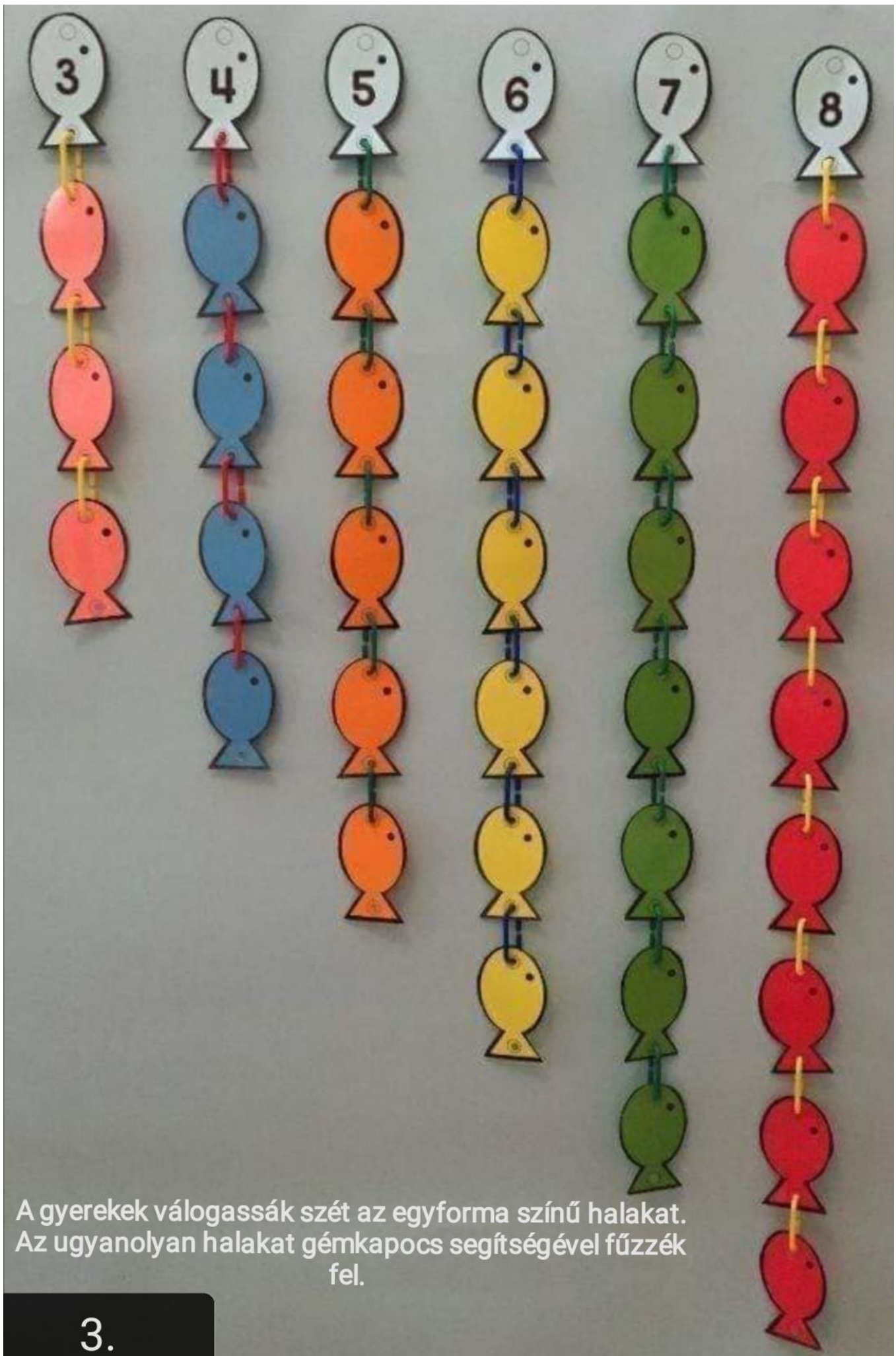


Kellékek:

- színes papírok
- gémkapocs
- lyukasztó

Elkészítése:

- Színes papírból vágjunk ki halakat.
- Lyukasztó segítségével lyukasszuk ki őket.
- Készítsünk elő gémkapcsokat.



A gyerekek válogassák szét az egyforma színű halakat.
Az ugyanolyan halakat gémkapocs segítségével fűzzék fel.



Színekombináció



1.

Színekombináció

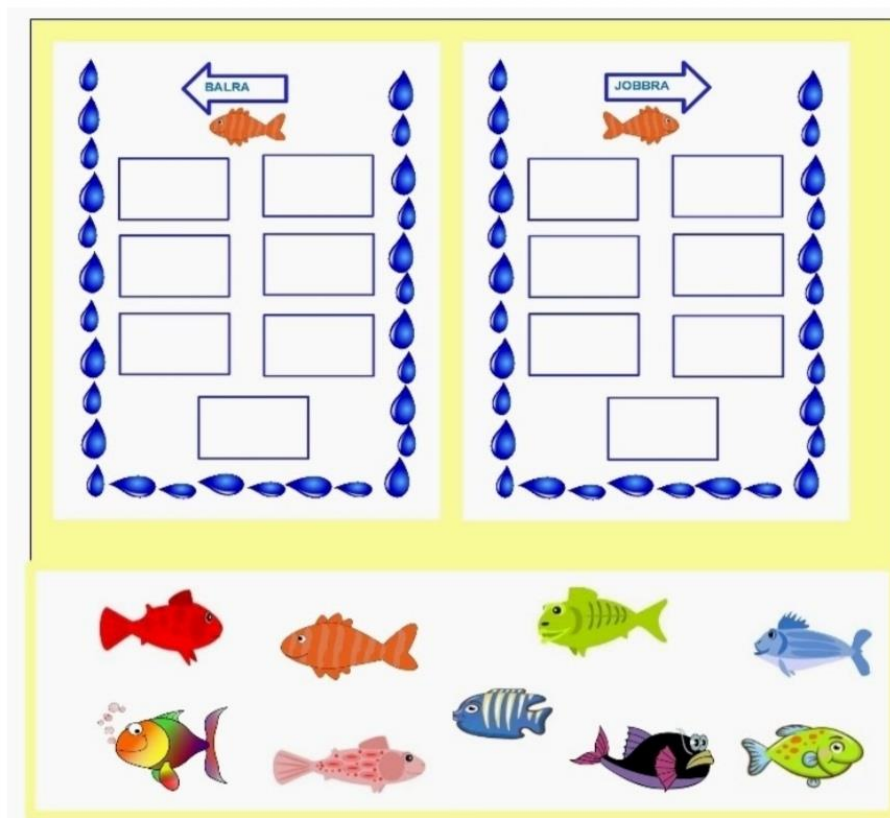
Feladat: az esernyőket az ugyanolyan színű ruhát viselő kislányokhoz kell párosítani.

3 szín kombinációját kell megfigyelni és ez alapján megtalálni a párokat.

A játékhoz 10 különböző színösszeállítású kislány és esernyő tartozik

2.

Tájékozódás síkban: jobbra-balra



Feladat: szétválogatni és elhelyezni a halacskákat aszerint, jobbra, vagy balra úsznak.

Válogatás, halmazalkotás: vízi- és szárazföldi állatok

Válogasd szét az állatokat aszerint,
hogy vízben, vagy szárazföldön élnek!

The activity is presented on a green background. At the top, there are two sorting boxes. The left box is titled "Vízben élő állatok" (Aquatic animals) and features two illustrations of reeds in water. Below the title are six empty blue circular frames arranged in a 3x2 grid. The right box is titled "Szárazföldi állatok" (Land animals) and features two illustrations of trees. Below the title are six empty green circular frames arranged in a 3x2 grid. At the bottom of the page, there is a row of six animal illustrations: a brown deer, a red fish, a red crayfish, a zebra, a black and white rabbit, and a black and white cow.