

Ajánlott életkor: 4-6 éves korig

Játékosok száma: 1 játékos részére

A játék tartalma: 1 játéktábla mozgatható „ablakokkal”, 18 nagyító kártya

Vizuális megkülönböztetést és következtetést fejlesztő megfigyelőjáték

A játék célja: Megtalálni a nagyítón látható kritériumoknak megfelelő karaktert

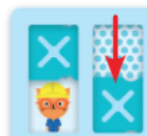
Előkészületek:

- A játékos maga elé teszi a táblát úgy, hogy minden állat látható legyen
- A tábla mellé kerülnek a nagyító kártyák is pakliban, a „kritérium” oldalal felfelé (hátoldalukon az állatok)



A játék menete:

- A játékos kézbe vesz egy nagyítót és megnevezi az 1. kritériumot, pl.: „kék póló”. (Tehát egy olyan állatot keres, amelyik kék pólót visel.) Ezután sorban egymás után rejti el az ablakocskákkal azokat az állatokat, amelyeken nem kék póló van.
- Következően megnevezi a 2. kritériumot, pl.: „piros szemüveg”, majd elrejt az összes állatkát, amelyik más színű szemüveget hord vagy egyáltalán nem visel szemüveget.
- Végül megnevezi a 3. kritériumot is, pl.: „sárga sapka”, és elrejt az összes nem sárga sapkát viselő állatot.
- Most már csak 1 állat maradt a táblán: megfordítjuk a nagyítót, és ha az ott látható állat megegyezik a táblán lévővel, akkor helyesen oldottuk meg a feladatot!



Megjegyzés: egyes nagyítókön áthúzott ábra található (pl.: kék sapka áthúzva), ami azt jelenti, hogy az adott állat nem hord kék sapkát.

