# Éjszaka a játékboltban

## Életre kelő játékok • polcrendezés, számolás és tájékozódás

Nagycsoportosoknak és elsősöknek • 5–7 év



A füzet gazdája: _____

# Amikor bezár az ajtó

Olvasd el, vagy hallgasd meg a történetet! Utána karikázd be a jó válaszokat!

Este bezár a játékbolt. A mese szerint ilyenkor a játékok életre kelnek. Brumi mackó a polc tetejéről nézelődik, a kisvonat halkan körbegurul, Panni baba a labdával játszik. Reggelre azonban mindennek a helyére kell kerülnie. A színes építőkockák külön dobozt kapnak, a guruló játékok az alsó polcra kerülnek. Segíts a játékoknak számolni, párokat keresni és útvonalat tervezni! Így nyitáskor újra rendezett bolt várja a gyerekeket.



Mikor kelnek életre a játékok a mesében?

éjjel　　délben

Ki nézelődik a polc tetejéről?

Brumi　　a kisvonat

Mikorra kell rendet tenni?

reggelre　　jövő hétre

A mesét felolvashatod. A feladatok ceruzával megoldhatók, és több alkalomra is eloszthatók.

# Melyik játékból mennyi van?

Számold meg a felső képhalmaz tárgyait! A lenti képek mellé írd a darabszámot!





mackó



vonat



labda



búgócsiga

Karikázd be azt a tárgyat a lenti sorban, amelyikből a legtöbb van!

# Játékok, ruhák, csomagok

Színezd ki a képek alatti köröket a csoport színével! Alul írd le a mennyiségeket!

játékok

ruhák

csomagok















| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| játékok | | ruhák | | csomagok | |

# A polcok számozása

Rendezd a számokat a megadott irányban! Mindegyiket egyszer használd fel!



növekvő

5 2 1 4 3



csökkenő

8 10 6 9 7



növekvő

6 2 10 4 8



csökkenő

3 9 5 7 1

# Melyik doboz kié?

Minden szereplőhöz egy különböző tárgy tartozik. Tegyél egy kört a megfelelő mezőkbe!






| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  Misi | | | | |
|  Lili | | | | |
|  Panni | | | | |
|  Beni | | | | |

Misi tárgya: labda.

Lili tárgya vagy búgócsiga, vagy mackó.

Panni tárgya vagy búgócsiga, vagy vonat.

Beni tárgya: mackó.

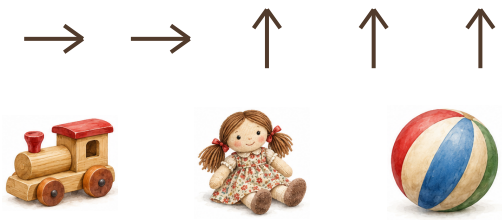
Húzd át a biztosan kizárt mezőket is!

# Brumi végigjárja a boltot

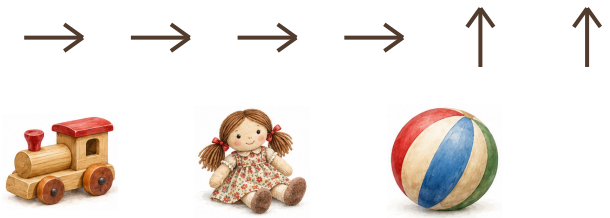
Indulj mindig a bal alsó mezőből! Egy nyíl egy mezőnyi lépést jelent.



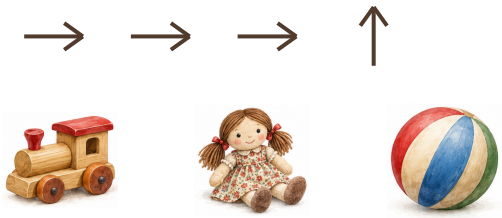
1. út



2. út



3. út



Mindegyik út alatt karikázd be a célban talált képet!

# Valaki átrendezte a polcot

Keresd meg a 4 változást! A jobb oldali képen karikázd be a megváltozott tárgyakat!

előtte



utána



Mutass rá egy olyan tárgyra is, amelyik nem változott meg!

# Nyitás előtti leltár

Számolj a képekkel! Az eredményt írd a négyzetbe! Kivonásnál húzd át, amit elveszünk.

3 + 4 =



2 + 6 =



9 - 3 =



8 - 5 =



Mondj egy rövid történetet az egyik számoláshoz! Mi érkezett? Mi fogyott el?

# A játékok rendet raknak

Mi történik előbb? Számozd meg a képeket és a mondatokat 1-től 4-ig!



A csoportokat a megfelelő tárolóba teszik.



Először összegyűjtik a szétszórt játékokat.



Végül ellenőrzik, minden a helyére került-e.

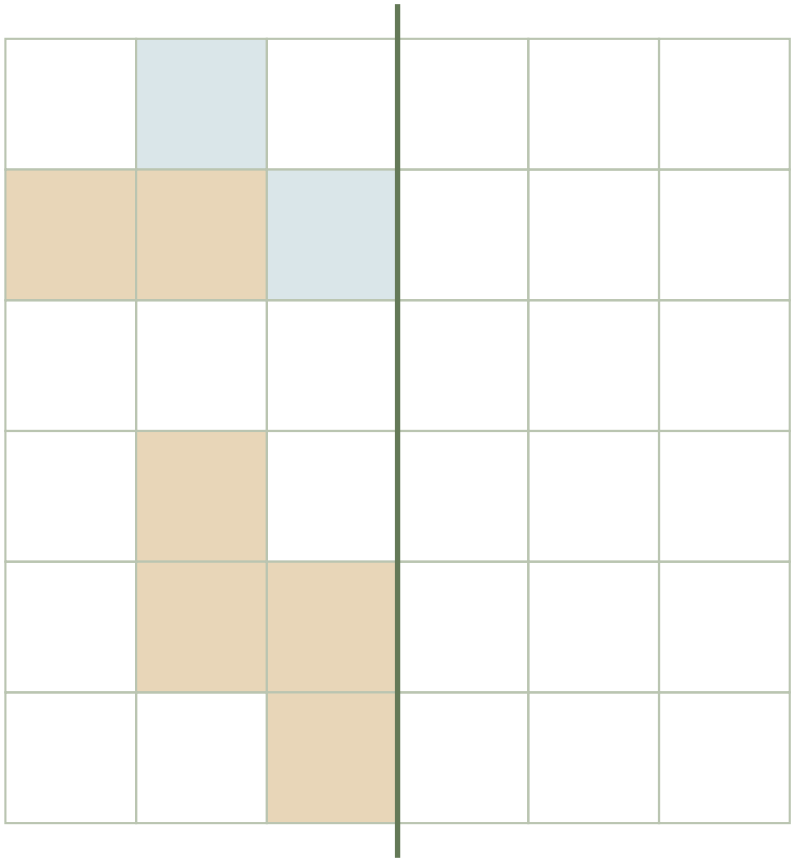


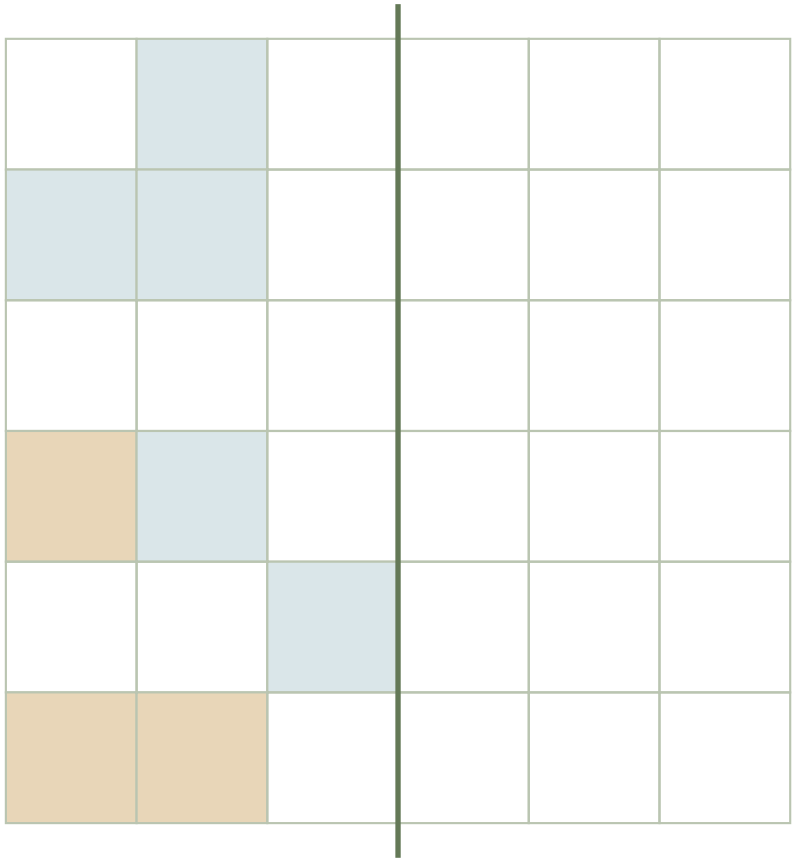
Kiválogatják az összetartozó darabokat.

Te hogyan szoktál elpakolni? Melyik lépés segít a legtöbbet?

# Tükrös kockatornyok

Folytasd a mintát tükörképpel! A vastag középvonal két oldalán ugyanott legyenek a színek.





Ujjaddal mutass egy párt! Milyen messze van a két mező a középvonaltól?

# Játékok és polcjelek

Kösd össze az egyforma párokat! A tárgy és a mellette lévő jel is egyezzen!

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | ○ | ○ | ○ | A |  | ☆ |
| 2 |  | △ | ○ | ○ | B |  | ○ |
| 3 |  | ☆ | ○ | ○ | C |  | ○ |
| 4 |  | □ | ○ | ○ | D |  | △ |
| 5 |  | ○ | ○ | ○ | E |  | □ |
| 6 |  | △ | ○ | ○ | F |  | △ |

# Négy játék, négy polchely

Pótold a hiányzó képek számát! Minden sorban, oszlopban és kis 2 × 2-es részben mind a négy kép egyszer szerepeljen.

 = 1

 = 2

 = 3

 = 4

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | |  |
|  | |  | |
| |  |  |  |
|  |  |  | |

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | |  |  |
|  |  |  | |
|  | | | |
|  | | |  |

Először azt a sort keresd, amelyikből a legkevesebb kép hiányzik!

# Brumi utolsó ellenőrzése

Olvass figyelmesen! A kérdésekre a történet alapján válaszolj!

Brumi még egyszer körülnéz. A labda már a kosárban van, a baba a kis széken ül. A vonat az alsó polcon vár. Egyetlen építőkocka maradt az asztal alatt. Brumi felveszi, és a többi kocka mellé teszi. Ekkor felragyog a reggeli fény az ablakban. A játékok elcsendesednek. Mire kinyílik az ajtó, a bolt újra rendezett és barátságos.



Hol van a labda?

Hol ül a baba?

Hol vár a vonat?

Mi maradt az asztal alatt?

# Tervezd meg a kirakatot!

Készíts saját képet a szabályok szerint! A végén ellenőrizd mindegyik feltételt!

## A rajzod szabályai

- ◯ Rajzolj három polcot egymás fölé!
- ◯ A legfelsőre kerüljön két mackó!
- ◯ Középre rajzolj három labdát!
- ◯ A legalsóra egy vonat és egy baba kerüljön!

# Megoldások a felnőttnek

### Amikor bezár az ajtó

éjjel; Brumi; reggelre.

### Melyik játékból mennyi van?

mackó: 4, vonat: 3, labda: 7, búgócsiga: 6. Legtöbb: labda.

### Játékok, ruhák, csomagok

játékok: 5; ruhák: 3; csomagok: 4.

### A polcok számozása

1, 2, 3, 4, 5; 10, 9, 8, 7, 6; 2, 4, 6, 8, 10; 9, 7, 5, 3, 1.

### Melyik doboz kié?

Misi: labda; Lili: búgócsiga; Panni: vonat; Beni: mackó.

### Brumi végigjárja a boltot

Úticélok sorrendben: vonat, baba, labda.

### Valaki átrendezte a polcot

Változások a jobb oldalon: felső bal, középső bal, középső jobb, alsó jobb.

### Nyitás előtti leltár

Eredmények: 7, 8, 6, 3.

### A játékok rendet raknak

Balról jobbra, fentről lefelé: 3, 1, 4, 2.

### Tükrös kockatornyok

A bal fél minden színes mezője ugyanabban a sorban, a tengelytől ugyanakkora távolságra kerüljön át a jobb félre. A színeket is másoljuk.

### Játékok és polcjelek

1-C, 2-F, 3-A, 4-E, 5-B, 6-D.

### Négy játék, négy polchely

Bal tábla sorai: 4 3 2 1 / 2 1 4 3 / 3 4 1 2 / 1 2 3 4. Jobb: 3 4 1 2 / 1 2 3 4 / 4 3 2 1 / 2 1 4 3.

### Brumi utolsó ellenőrzése

Kosárban; kis széken; alsó polcon; egy építőkocka.

### Tervezd meg a kirakatot!

Egyéni rajz. Ellenőrizendő: Rajzolj három polcot egymás fölé!; A legfelsőre kerüljön két mackó!; Középre rajzolj három labdát!; A legalsóra egy vonat és egy baba kerüljön!.