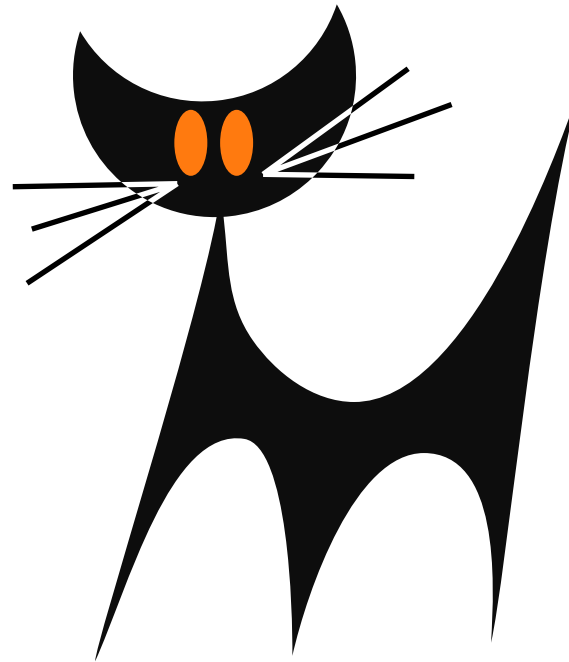


# **A kerek kő Játékok a meséhez**



Ez a kiadvány „**A kerek kő**” című mese világát eleveníti meg játékos formában. A benne található készségfejlesztő feladatok segítenek a gyerekeknek elmélyülni a történetben, miközben fejlesztik a figyelmüket, kreativitásukat és logikai gondolkodásukat.

A játékok célja, hogy szórakoztató módon ösztönözzék a gyerekeket az alkotó gondolkodásra. A feladatok változatosak: találunk köztük figyelem- és koncentrációfejlesztő játékokat, rajzolási és történetmesélési feladatokat, valamint gondolkodtató rejtvényeket is.

Fedezzük fel A kerek kő meséjét új szemmel – játsszunk, alkossunk és gondolkodjunk vele együtt!

# Az ikrek titkos érzelmei

## Kapcsolódó történet:

A szegény halász gyerekeiről kevesen tudják, hogy van egy különleges képességük: bár kívülről pontosan egyformának tűnnek, belül mindannyian más érzéseket hordoznak. Hol vidámak, hol szomorúak, néha pedig meglepődnek vagy mérgesek. Ahhoz, hogy igazán megismerd őket, figyelmesen kell keresned a párokat, és meg kell fejtened, milyen érzelmek tükröződnek az arcukon.

**Ajánlott korosztály:** 4+ (könnyített verzió) / 5+ (memóriajátékkal vagy nehezített szabályokkal)

## Fejlesztett készségek:

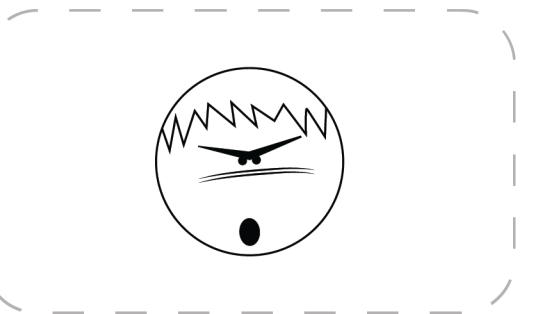
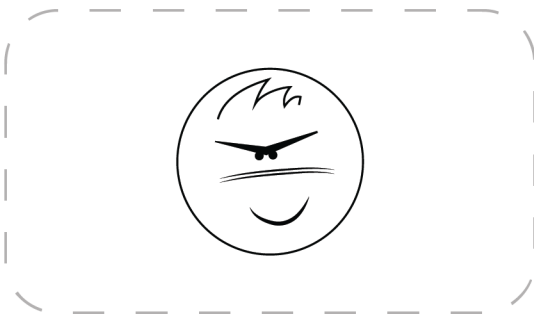
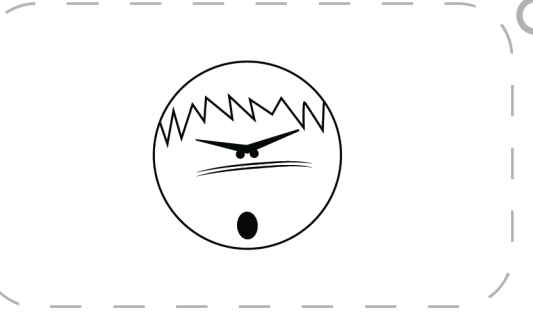
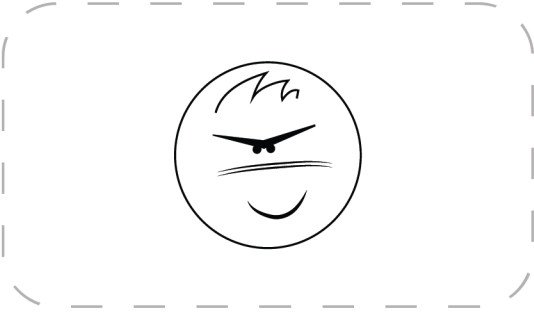
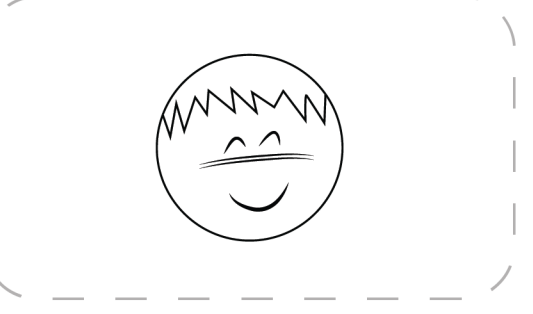
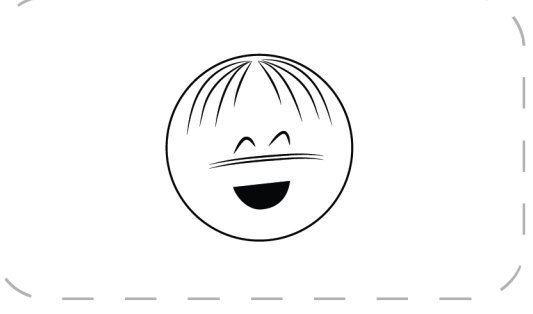
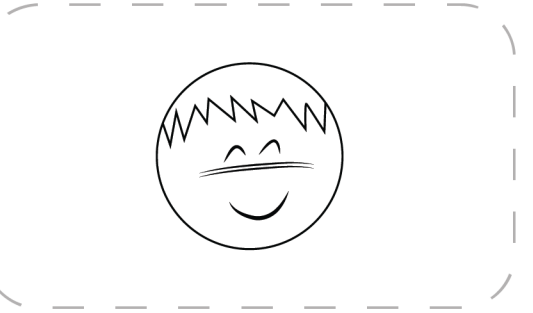
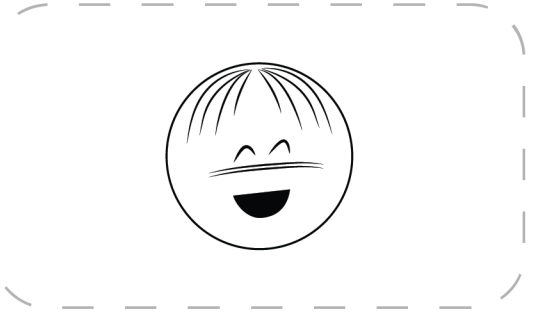
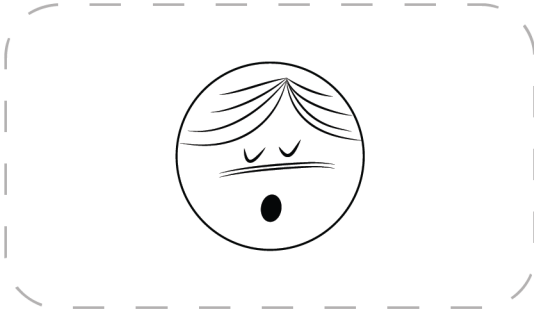
- Megfigyelőképesség
- Érzelmi intelligencia és érzelemfelismerés
- Memória és koncentráció
- Szókincs és kifejezőkészség (ha a gyerekeknek meg kell neveznie az érzelmeket)
- Stratégiai gondolkodás (ha extra kártyák is szerepelnek a játékban)

## Játék leírás:

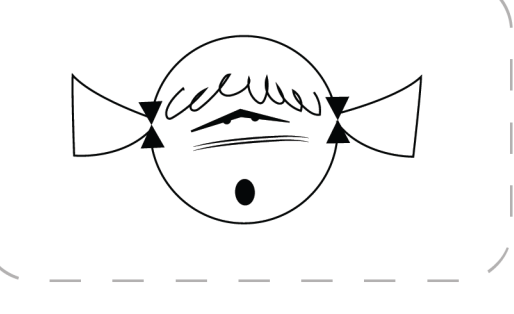
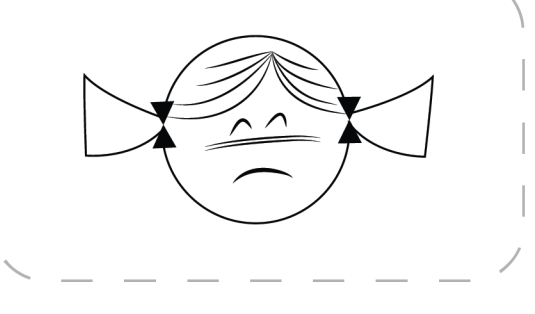
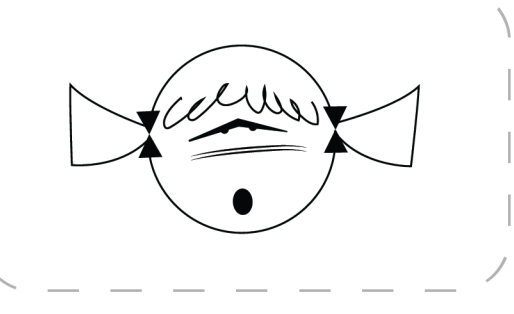
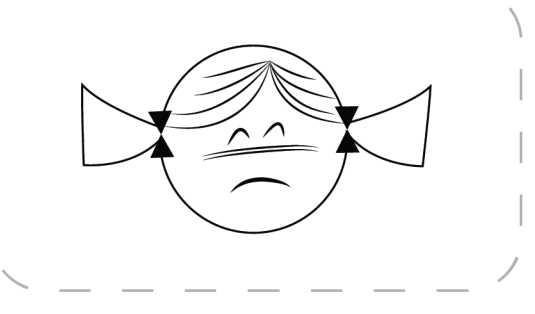
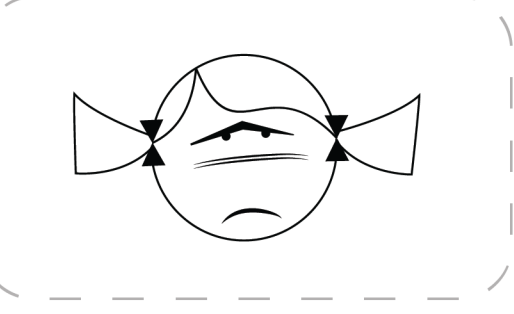
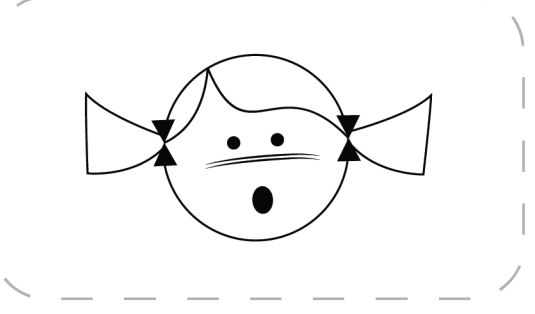
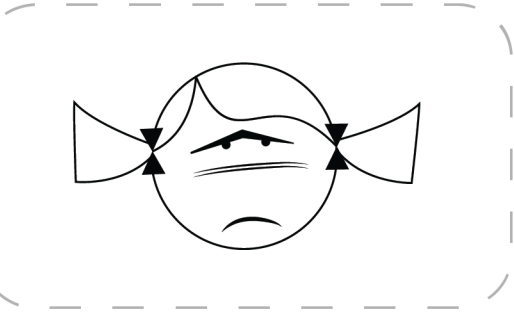
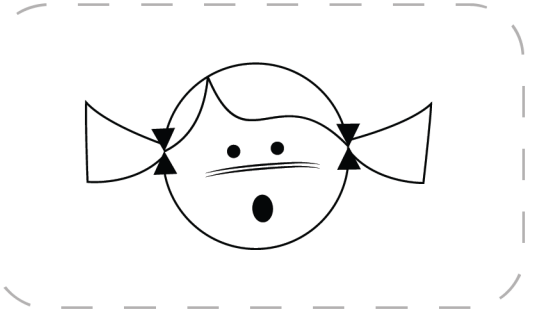
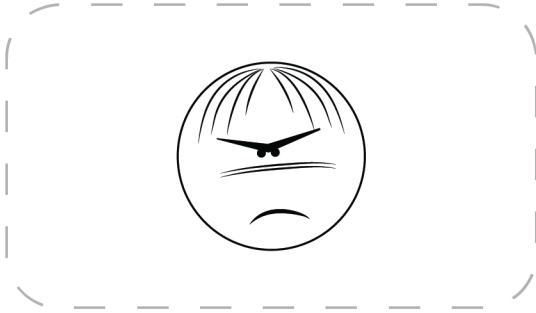
A halász ikergyerekei között sok-sok hasonlóság van, de van egy apró titkuk: minden ikerpár más-más érzelmet érez. A te feladatod, hogy megtaláld azokat az ikreket, akik ugyanazt érzik, és összepárosítsd őket!

- Alapjáték: A kártyákat felfordítva helyezzük az asztalra. A gyerekek felváltva húznak két kártyát. Ha a két figura arckifejezése megegyezik, a játékos megtarthatja a párt és kap érte 1 pontot. Ha nem, visszateszi őket, és a következő játékos következik.
- Nehezített változat: A kártyákat arccal lefelé fordítjuk, és memóriajátékként kell megtalálni a megfelelő érzelmű ikerpárt.
- Szókincsfejlesztő változat: Csak akkor számít érvényesnek a párosítás, ha a játékos meg tudja nevezni az érzelmet (pl. „ez a két iker boldog”).
- Bónusz kártyák: A pakliban rejtőzik néhány különleges kártya is, például a Gyémántkő vagy a Friss kenyér. Ezek extra pontokat érhetnek, ha a játékos megtalálja őket.
- Szezonális változatok: Különleges alkalmakra (karácsony, húsvét) speciális kártyák is bekerülhetnek a játékba, például ünnepi díszek vagy ajándékok, amelyek új szabályokat hozhatnak a játékba.

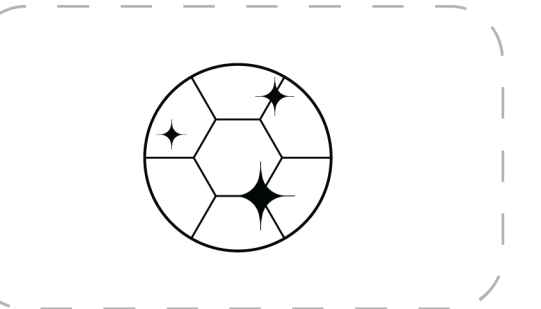
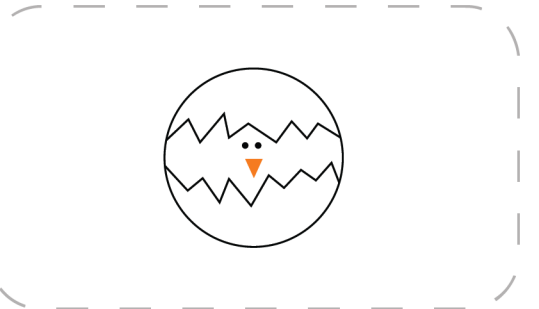
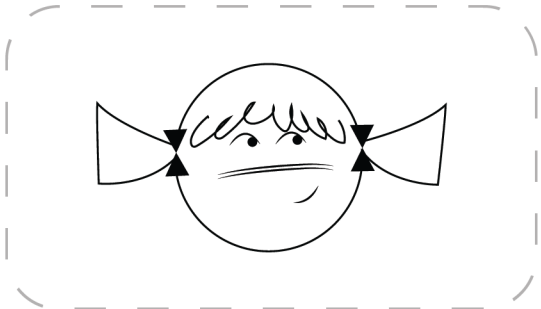
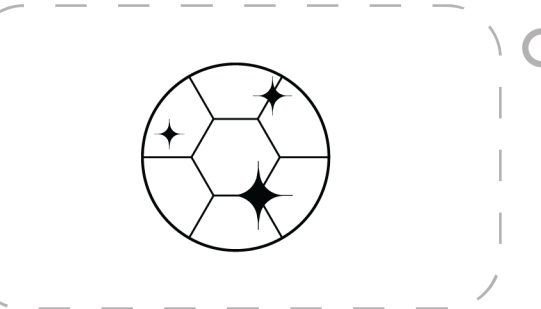
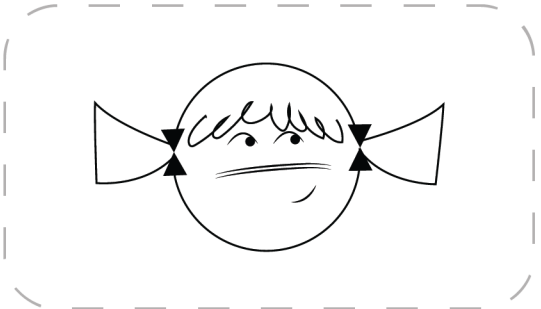
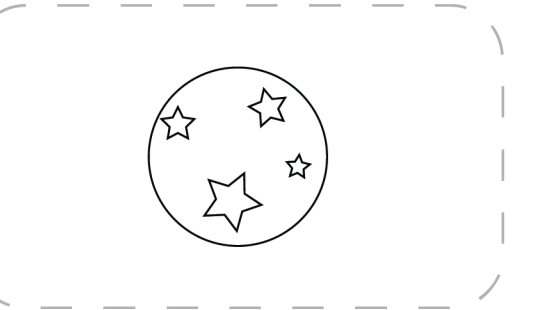
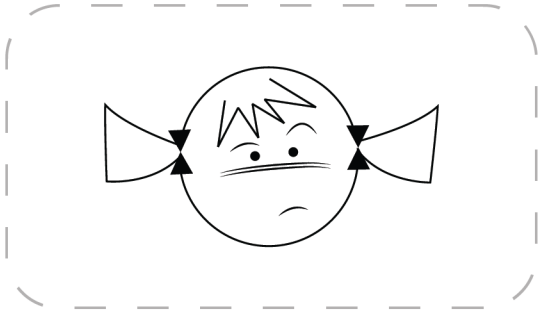
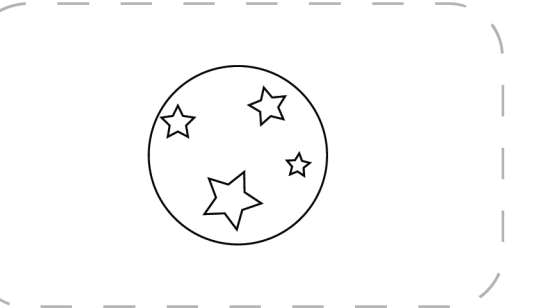
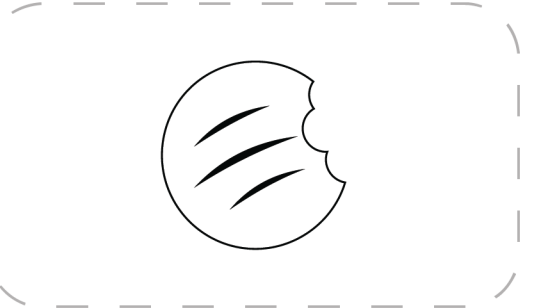
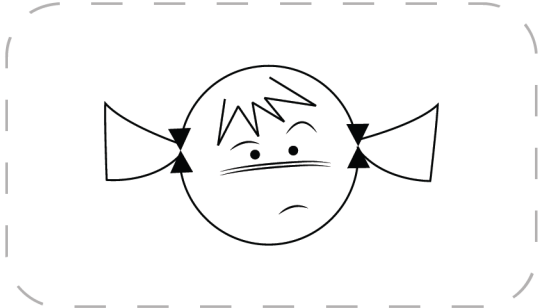
A cél az, hogy minél több érzelmi ikerpárt megtalálj, és közben egyre ügyesebb legyél a figyelem, a memória és az érzelmek felismerésének világában!



Vågd ki!



Vågd kii!



Vågd ki!

# Mennyi arany fér a vékába?

## Kapcsolódó történet:

Amikor a szegény halász és felesége végre aranyhoz jutnak, szeretnék pontosan tudni, mennyi fér bele egy vékába. De nem olyan egyszerű a dolog! A vékák különböző méretűek, és ha nem figyelnek, könnyen lehet, hogy túl kevés vagy éppen túl sok arany kerül beléjük. Segíts nekik pontosan kimérni az aranyakat!

## Ajánlott korosztály: 4+

## Fejlesztett készségek:

- Számfogalom és mennyiségérzék fejlesztése
- Logikai gondolkodás
- Finommotorika (ha a gyerekek kézzel pakolják az aranypengőket)
- Figyelem és koncentráció

## Játék leírás:

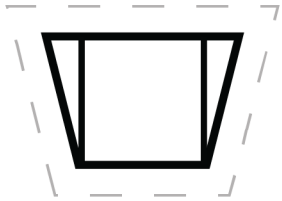
A halász és felesége három nagy zsák aranyhoz jutottak, de most meg kell számolniuk, hogy mennyi fér el a különböző méretű vékában! A te feladatod, hogy segíts nekik pontosan kimérni az aranyakat.

Alapjáték: A játékosok kapnak különböző méretű vékákat (1-től 10-ig számozva) és egy marék aranypengőt. A feladat, hogy mindegyik vékába a megfelelő számú aranypengőt tegyék. Például a „3-as” vékába 3 arany, a „7-es” vékába 7 arany kerül.

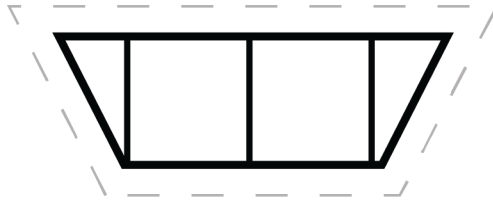
Nehezített változat:

A játékvezető (vagy egy másik játékos) mond egy vékaméretet (pl. „Tedd tele a 5-ös vékát!”), és a játékosnak gyorsan be kell tennie a megfelelő számú aranyat.

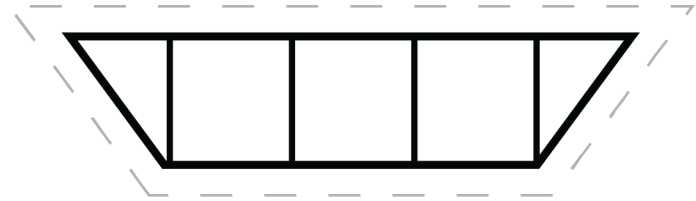
Ez a játék nemcsak szórakoztató, hanem segít a gyerekeknek megtanulni a számokat és a mennyiségeket, miközben úgy érzik, mintha ők is a mesében lennének!



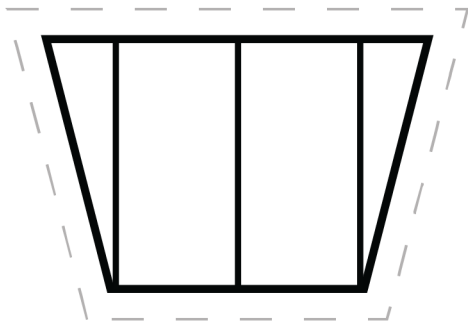
**1**



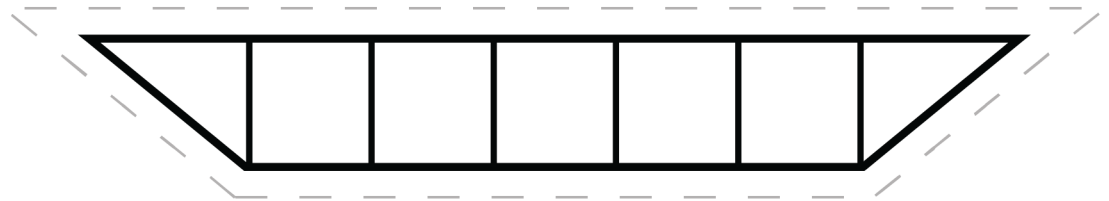
**2**



**3**



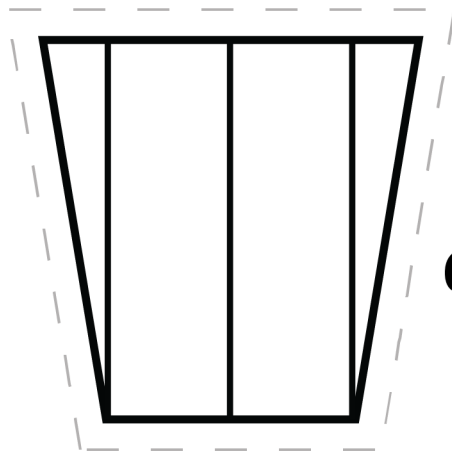
**4 (2x2)**



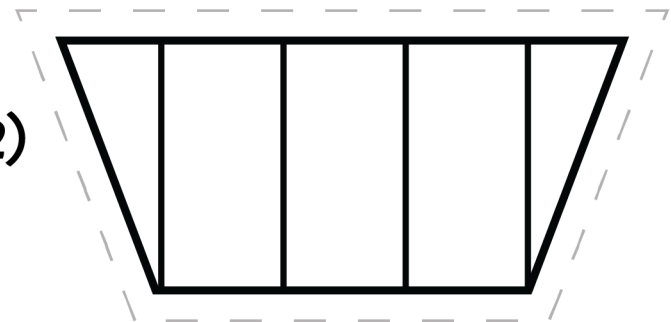
**5**



**Vágd ki!**

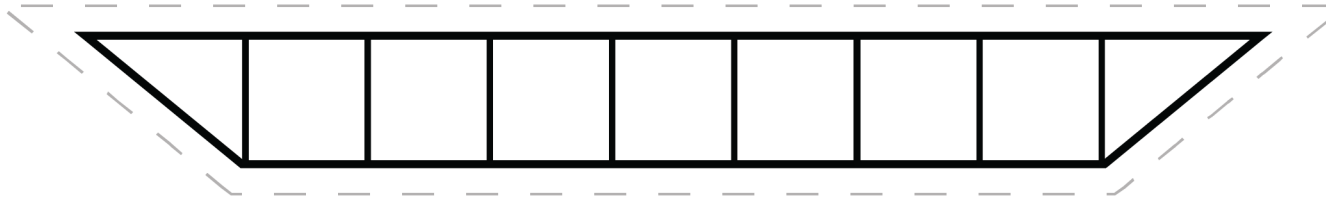


**6 (2x3)**

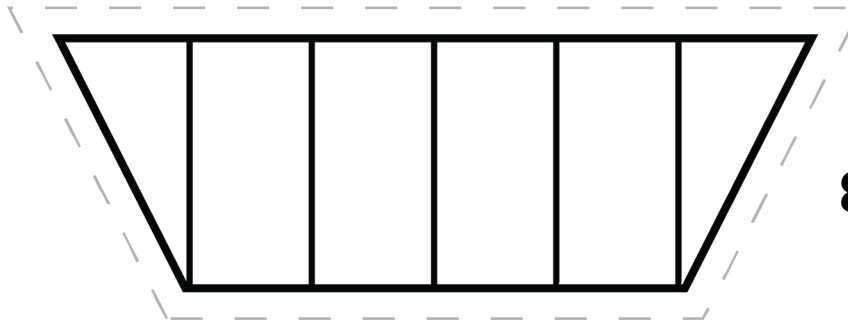


**6 (3x2)**

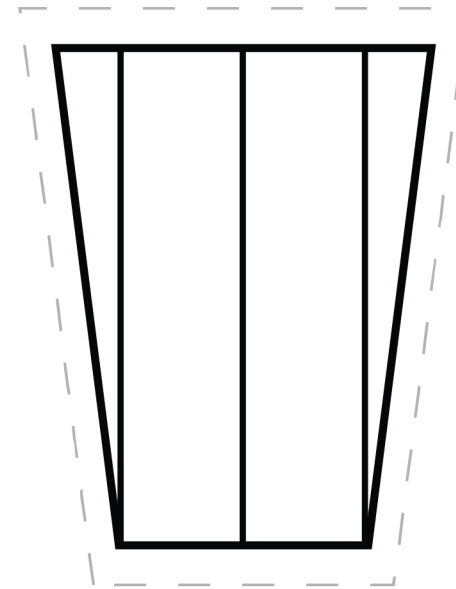




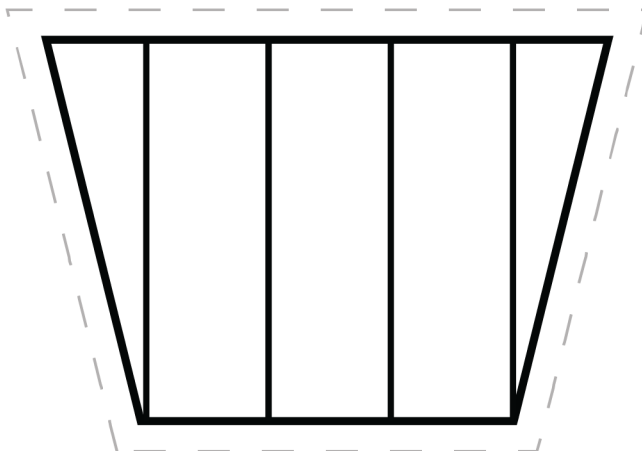
7



8 (4x2)



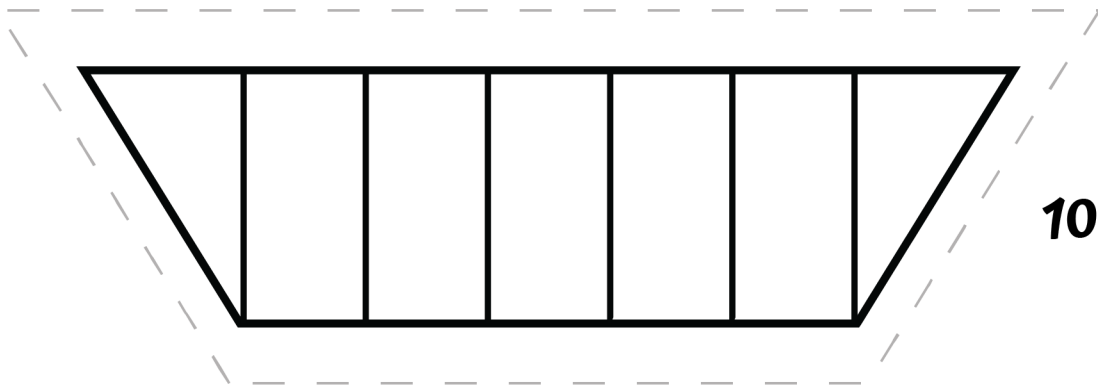
8 (2x4)



9 (3x3)



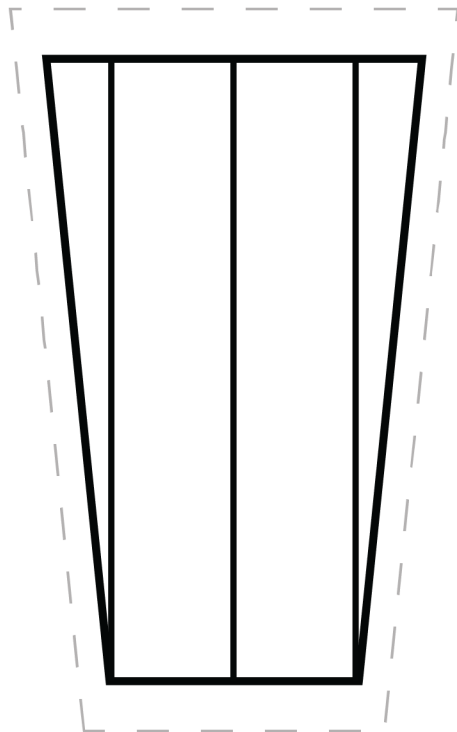
Vágd ki!



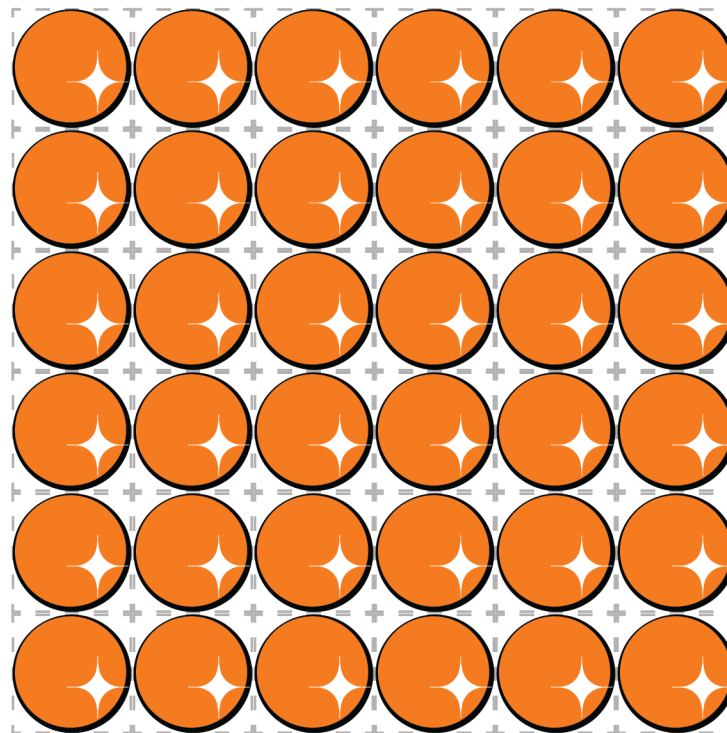
10 (5x2)



Vágd ki!



10 (2x5)



# Segíts a halásznak – Fogjunk halat!

## Kapcsolódó történet:

A szegény halász reggel kivez a folyóra, de hiába próbálkozik, egy halat sem sikerül kifognia! Talán a hálójá nem elég erős, vagy egyszerűen csak szerencsétlen napja van... Vajon te tudsz segíteni neki? Itt az idő, hogy ügyesen dobod be a hálót, és próbáld meg kifogni a halakat!

## Ajánlott korosztály: 4+

## Fejlesztett készségek:

- Finommotorika és szem-kéz koordináció
- Koncentráció és figyelem
- Ügyesség és térérzékelés
- Türelem és stratégiai gondolkodás (ha a gyerekek megpróbálják előre kiszámítani a hálójuk dobását)

## Játék leírás:

A tenger mélyén rengeteg hal úszik, de a szegény halász egyet sem tudott kifogni. Vajon neked sikerül?

### Előkészület:

- Vágd ki a halakat a mellékelt sablonból, majd szórd szét őket az asztalon vagy a padlón – ezek lesznek a tenger halai.
- Készítsd elő a hálót! Ragaszd keményebb papírra, és vágj bele lyukakat, hogy még izgalmasabb legyen a halászat.

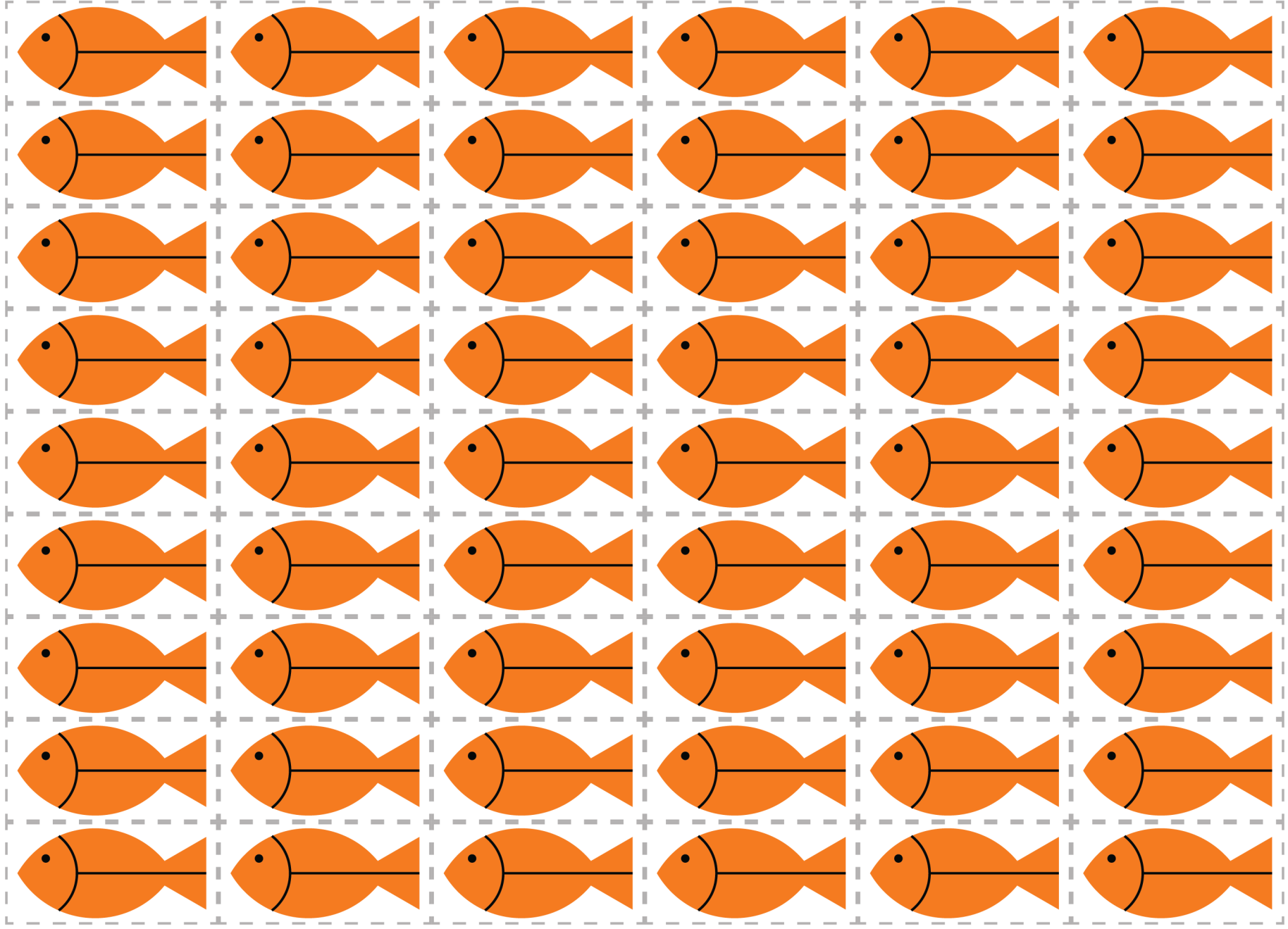
### Hogyan kell játszani?

1. A játékos kezébe veszi a hálót, és próbálja úgy ráejteni a halakra, hogy minél több beleakadjon.
2. Azokat a halakat, amelyek a háló lyukain belül maradnak, a halász sikeresen kifogta!
3. Minden kifogott hal 1 pontot ér.

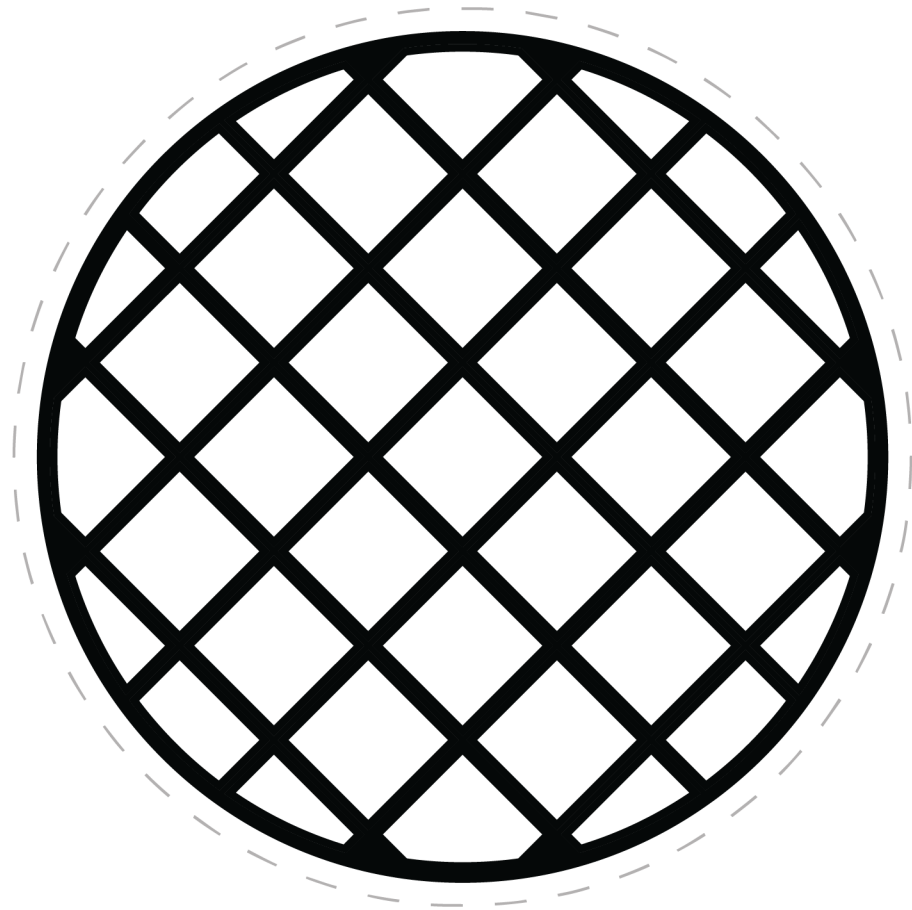
### Nehezített változatok:

- Célzott dobás: A játékosoknak meg kell próbálniuk egy adott halat kifogni
- Időre játszás: Ki tud egy perc alatt a legtöbb halat kifogni?
- Speciális halak: Extra pontot ér a gyémántkő kifogása.

Segíts a halásznak, és fogjatok minél több halat – de vigyázz, nehogy a hálód üres maradjon!



Våg d kti



Vágd ki!

# Varázshalak – Alkoss egyedi mintázatokat!

## Kapcsolódó történet:

A halász egész életében halakat fogott, de még soha nem látott két teljesen egyformát! A tenger mélyén élő halak mind különlegesek, csíkosak, pöttyösek, hullámos mintásak vagy épp szivárványszínűek. Segíts nekik még egyedibbé válni, és díszítsd fel a halacskákat a saját fantáziád szerint!

## Ajánlott korosztály: 4+

## Fejlesztett készségek:

- Kreativitás és önkifejezés
- Finommotorika és ceruzafogás fejlesztése
- Szín- és formaérzékelés
- Figyelem és türelem

## Játék leírás:

A tenger tele van színes és különleges halakkal, de ezek a kis halacskák még nincsenek teljesen készen! A te feladatod, hogy megrajzold és kiszínezd a mintáikat, hogy igazi tengerlakókká válhassanak.

### Előkészület:

- Nyomtassátok ki a halacska sablonokat.
- Készíts elő ceruzákat, filctollakat, zsírkrétát vagy akár vízfestéket!

### Hogyan kell játszani?

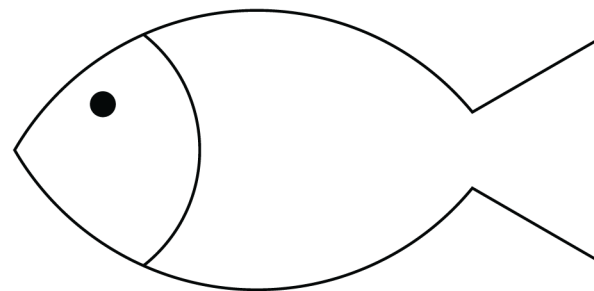
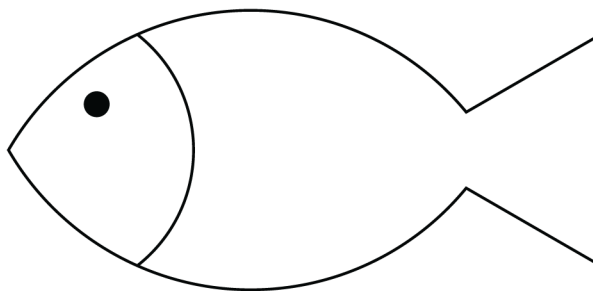
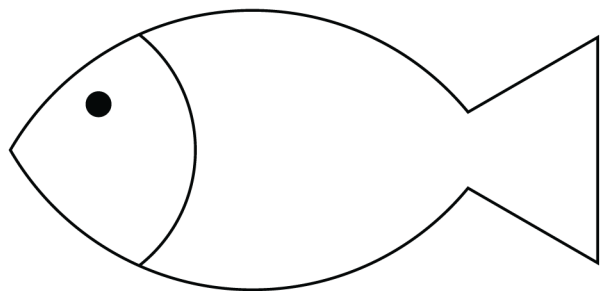
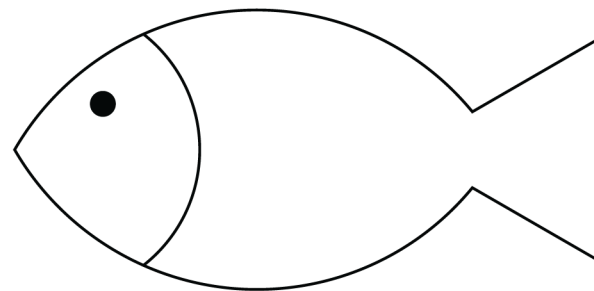
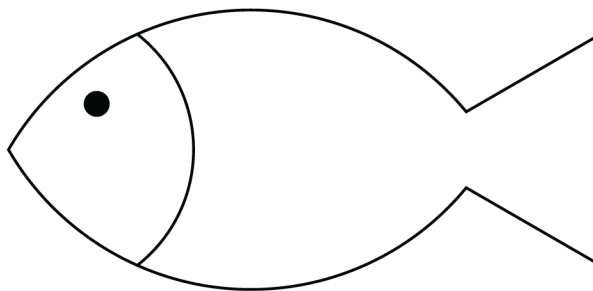
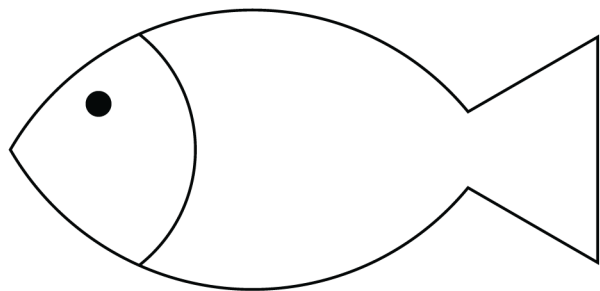
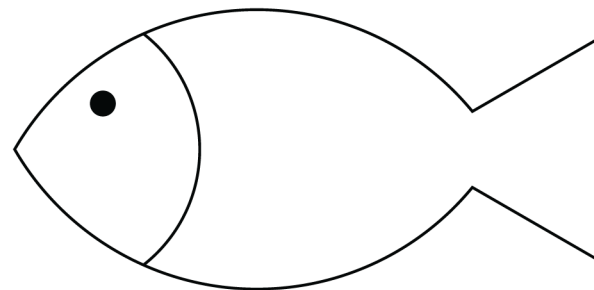
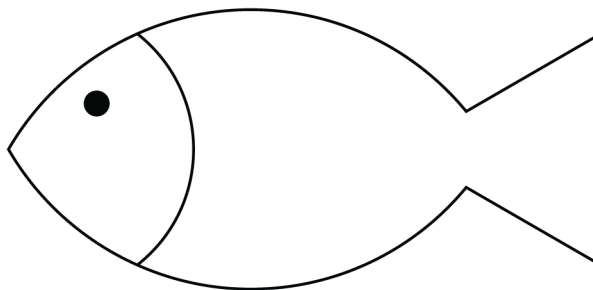
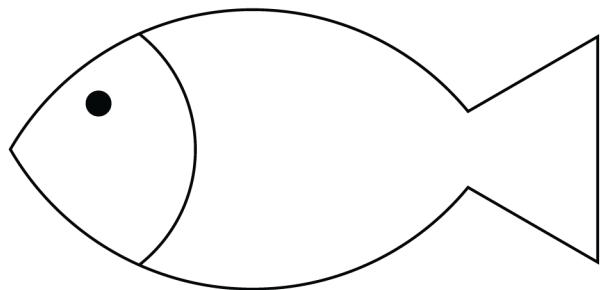
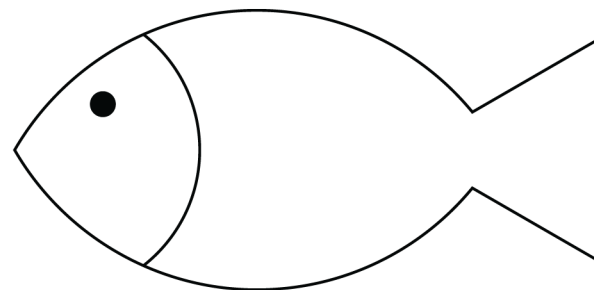
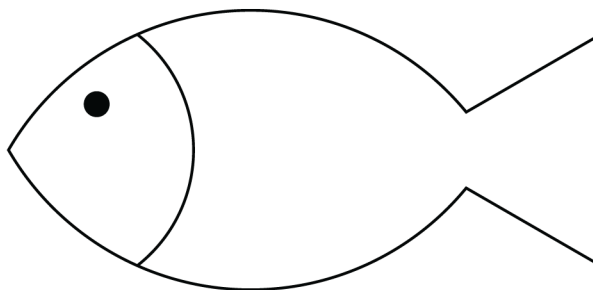
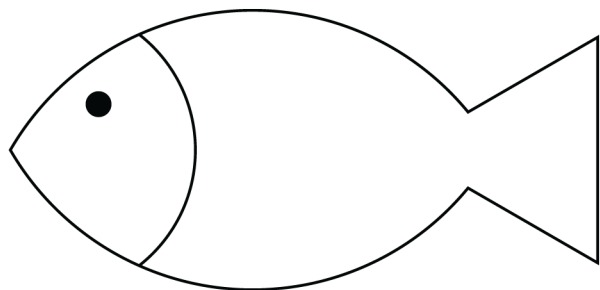
1. Rajzolj minden halra egyedi mintát! Lehet csíkos, pöttyös, hullámos, mozaikos vagy akár teljesen absztrakt.
2. Próbáld minél többféle színt használni, vagy alkoss olyan halakat, amelyeket a valódi tengerekben is találhatsz.
3. Ha szeretnéd, adj nevet a halaidnak, és találd ki egy rövid történetet róluk!

### Nehezített változatok:

- Kihívás 1: Minden halnak más-más érzést kell kifejeznie a mintájával (pl. egy vidám, egy mérges, egy álmos hal).
- Kihívás 2: Használj csak két színt, és nézd meg, milyen izgalmas mintázatokat tudsz létrehozni!
- Csoportos játék: A gyerekek körben ülnek, és egymásnak adogatva mindenki hozzátesz egy kis mintát az egyik halhoz, így közösen alkotnak.

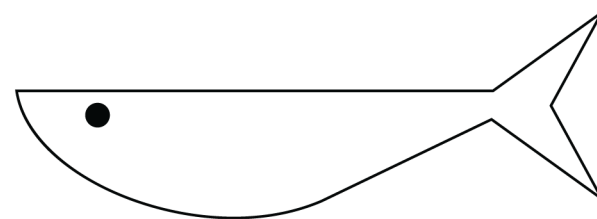
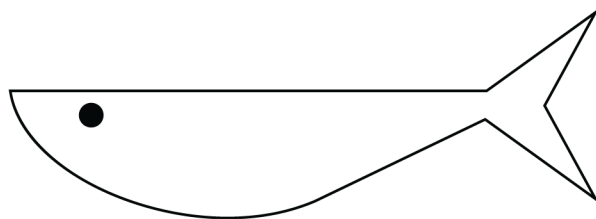
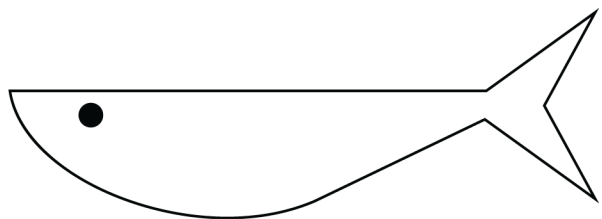
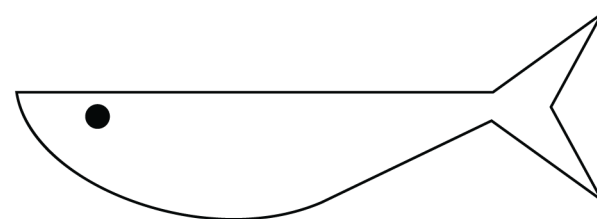
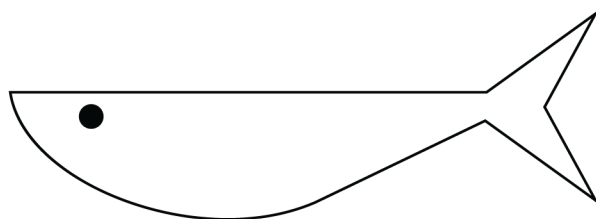
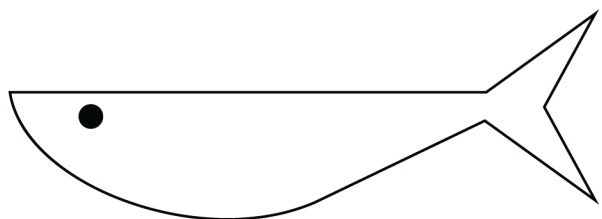
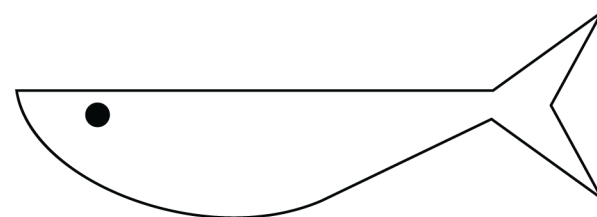
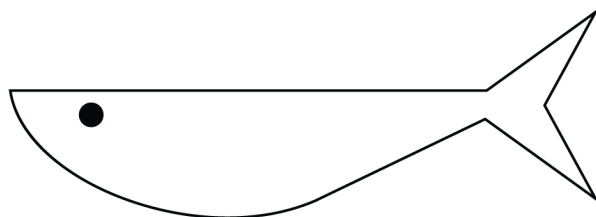
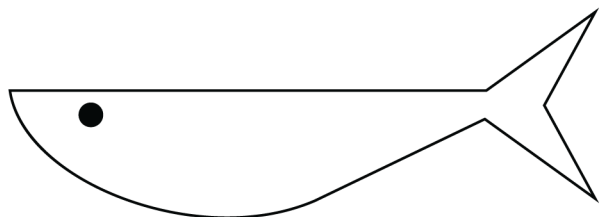
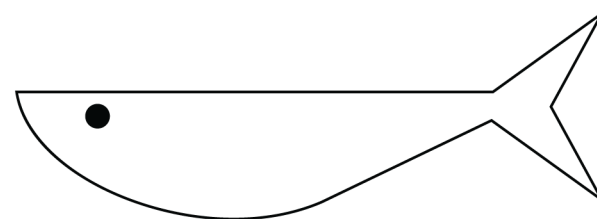
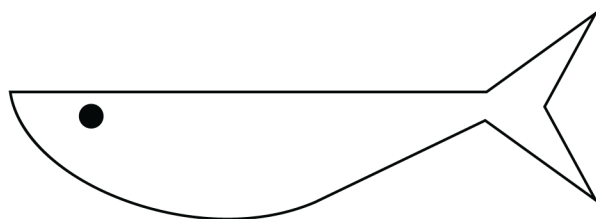
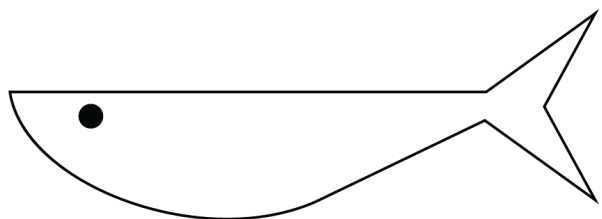


**Rajzolj és színezz!**





Rajzolj és színezz!





# Kik ők? – Rajzolj arcot az ikreknek!

## Kapcsolódó történet:

A halász gyerekeinek arcát még senki sem látta igazán! Vajon milyenek lehetnek? Vidámak? Álmosak? Vagy éppen kíváncsiak? Talán pont úgy néznek ki, mint a Papírszínház-mesében... de lehet, hogy egészen másmilyenek! Most te döntheted el, hogyan nézzenek ki az ikrek!

## Ajánlott korosztály: 4+

## Fejlesztett készségek:

- Megfigyelőképesség és másolási készség
- Kreativitás és önkifejezés
- Finommotorika és arányérzék fejlesztése
- Érzelemfelismerés és érzelmek kifejezése

## Játék leírás:

A halász ikergyerekei még csak egy fejformát kaptak, de az arcuk hiányzik! Vajon milyen lehet a tekintetük? Milyen a hajuk, a mosolyuk, a szemük? Most te segíthetsz nekik megkapni az arcukat!

Hogyan kell játszani?

1. Másold le az arcokat! Nézd meg a mesében szereplő gyerekarcokat, és próbáld meg pontosan úgy megrajzolni őket.
2. Alkoss saját arcokat! Ha szeretnéd, megrajzolhatod úgy is az ikreket, ahogy te elképzeled őket.
3. Adj nekik érzelmeket! Vajon milyen hangulatban vannak? Rajzolj egy vidám, egy mérges, egy csodálkozó vagy akár egy álmos arcot!
4. Nevezd el őket! Ha szeretnéd, írhatod alájuk neveket vagy kitalálhatsz egy kis történetet is róluk.

Nehezített változatok:

- Tükörrajolás: Az egyik oldalon az egyik iker arca van, a másik oldalon neked kell megrajzolnod a másik ikret ugyanazzal az arckifejezéssel!
- Érzelmi kihívás: Valaki mond egy érzést (pl. „rajzolj egy félénk arcot”), és a játékosoknak azt kell megrajzolniuk.

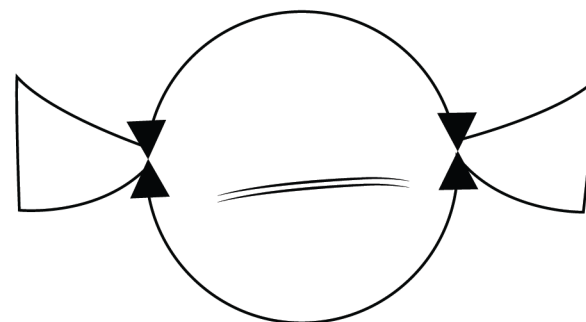
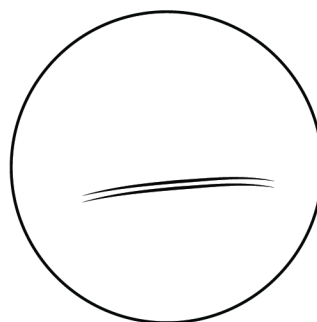
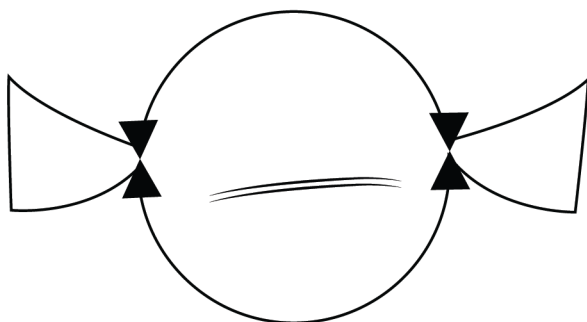
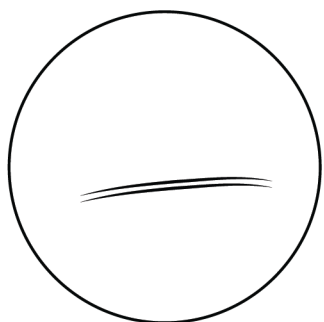
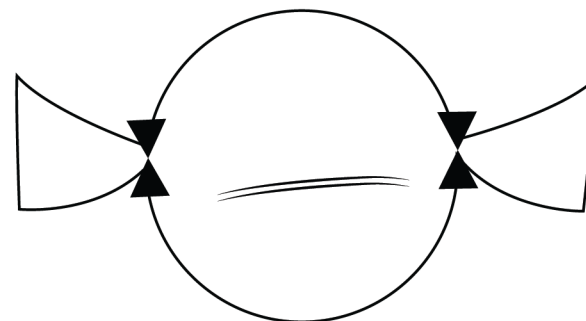
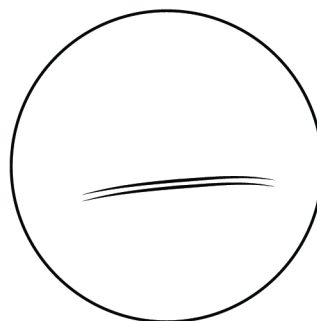
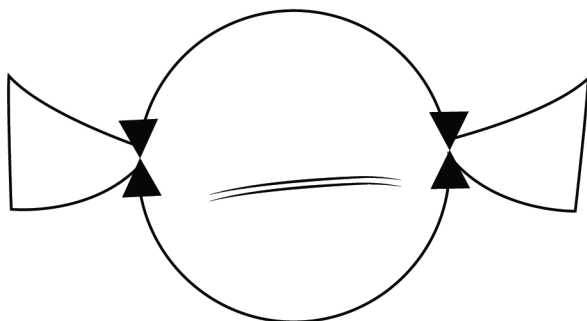
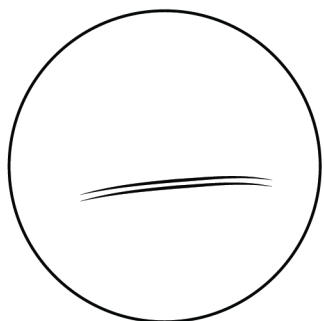
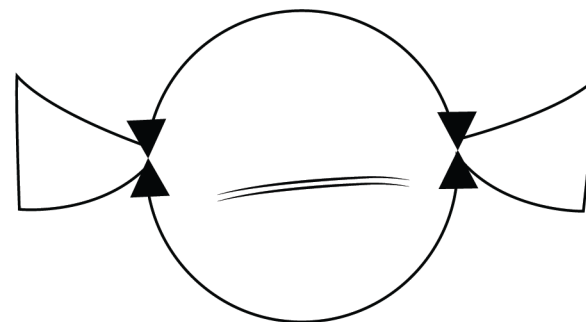
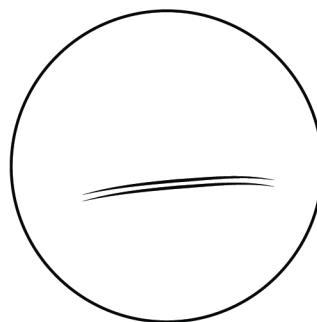
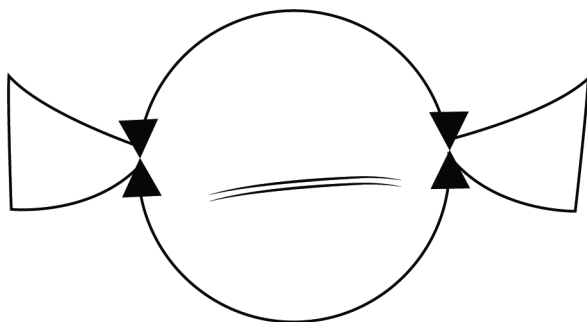
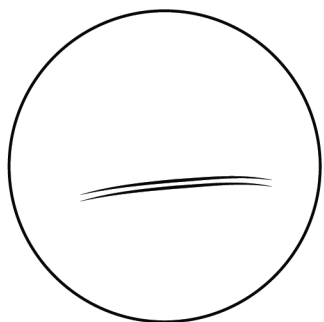
Bónuszötlet:

A megrajzolt fejeket kivágva készíthettek bábokat, vagy akár egy új papírszínházi jelenetet is alkothattok velük!

Légy kreatív, és rajzold meg a halász gyerekei arcát úgy, ahogy te elképzeled!



Rajzolj és színezz!



# Ki kicsoda? – Ismerd fel és rajzold meg a szereplőket!

## Kapcsolódó történet:

A mesében sok különleges szereplő van, de ha csak az alakjukat látod, felismernéd őket? Vajon melyikük a halász, a felesége vagy az ikrek? És mi a helyzet azokkal a szereplőkkel, akik nincsenek a Papírszínház-mese illusztrációiban? Találd ki, kik ők, és alkossd meg a saját változatukat!

## Ajánlott korosztály: 5+

## Fejlesztett készségek:

- Megfigyelőképesség és formafelismerés
- Logikai gondolkodás és következtetés
- Kreativitás és önkifejezés
- Finommotorika és másolási készség fejlesztése

## Játék leírás:

A Papírszínház-mesének minden fontos szereplője ott van a történetben – vagy mégsem? A te feladatod, hogy felismerd és megrajzold a szereplőket, még azokat is, akik eddig hiányoztak!

Első lépés: Felismerés az alakzatokból

- Nézd meg a játékban szereplő egyszerű formákat – ezek a mese főszereplőinek alakjai!
- Tippelj, ki kicsoda! Vajon melyik lehet a halász? És az ikrek?

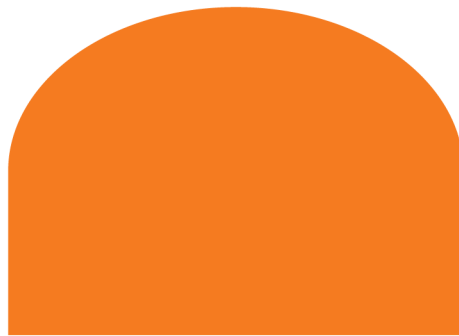
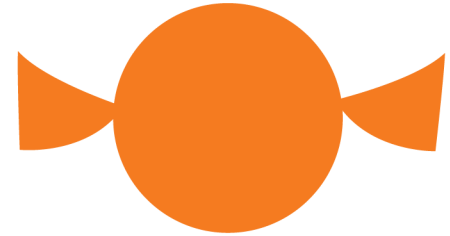
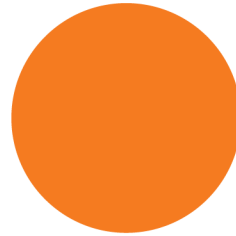
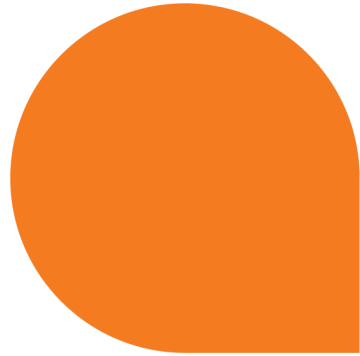
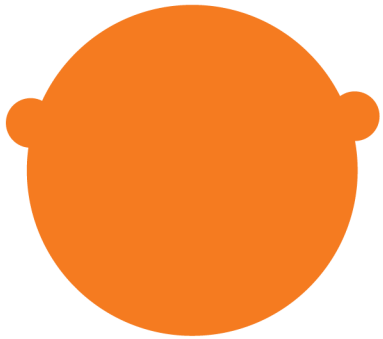
Második lépés: Másolás a Papírszínház-meséből

- Miután kitaláltad, kik lehetnek az egyes alakok, nézd meg a mese illusztrációit, és próbáld meg pontosan úgy megrajzolni a szereplőket!

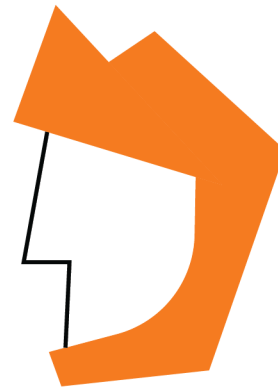
Harmadik lépés: Találd ki a hiányzó szereplőket!

- Két olyan szereplő is van, akik nincsenek az illusztrációk között. Ki lehetnek ők?
- Gondolkozz el a mesén! Kik azok, akikről hallottunk, de nem láttuk őket?
- Ha rájöttél, rajzold meg őket is saját elképzelésed szerint!

A megrajzolt szereplőket kivágva kiegészítheted a Papírszínház-előadást, és saját jeleneteket is alkothatsz velük! Vajon rájössz, kik a hiányzó szereplők? Rajzold meg őket, és egészítsd ki a mesét a saját elképzeléseddel!



**Rajzolj és színezz!**



**Rajzolj és színezz!**

# Rakd össze a szereplők arcát!

## Kapcsolódó történet:

A mese szereplői valahogy elvesztették az arcukat! Az orruk, a szemük és a szájuk szétszóródott, és most rád vár a feladat, hogy újra összeállítsd őket. Vajon felismered, hogy melyik szem és száj melyik szereplőhöz tartozik?

## Ajánlott korosztály: 4+

## Fejlesztett készségek:

- Megfigyelőképesség és vizuális differenciálás
- Kézügyesség és finommotorika (vágás, ragasztás)
- Kreativitás és arcképzés
- Szókincs és szóbeli kifejezőkészség

## Játék leírás:

A Papírszínház-mese hősei különleges helyzetbe kerültek: az arcuk darabokra hullott! Most rajtad a sor, hogy segíts nekik, és újra összeállítsd az arcukat!

### Előkészület:

- Nyomtassátok ki a mellékelt arcösszetevő sablont. Vágjátok ki az elemeket!
- Készíts elő ragasztót vagy gyurmaragasztót, hogy az arcokat össze tudd állítani.

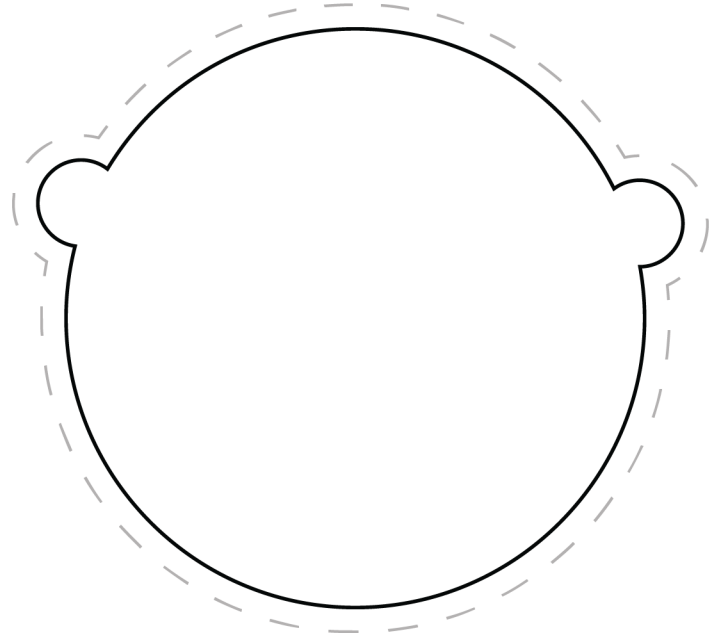
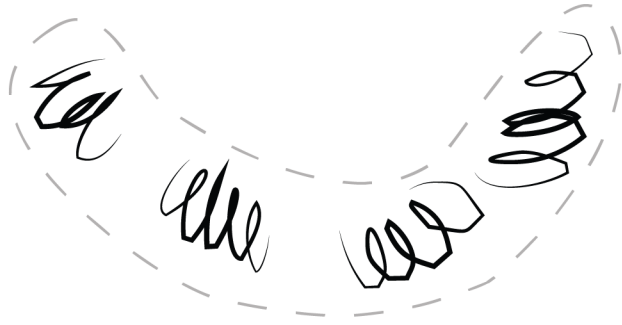
### Hogyan kell játszani?

- Nézd meg a különböző arcrészeket, és próbáld meg kitalálni, hogy melyik szereplőhöz tartozhatnak!
- Válogasd ki a megfelelő szemeket, orrot és száját, és próbáld meg úgy összeállítani, hogy a mesehős újra felismerhető legyen!
- Ha szeretnéd, alkothatsz vicces vagy teljesen új arcokat is!

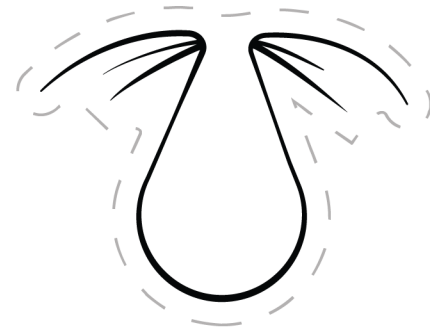
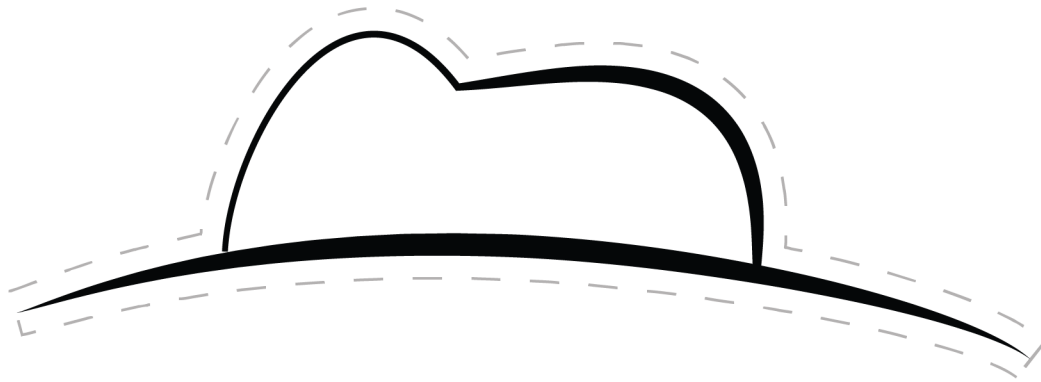
### Bónuszötlet:

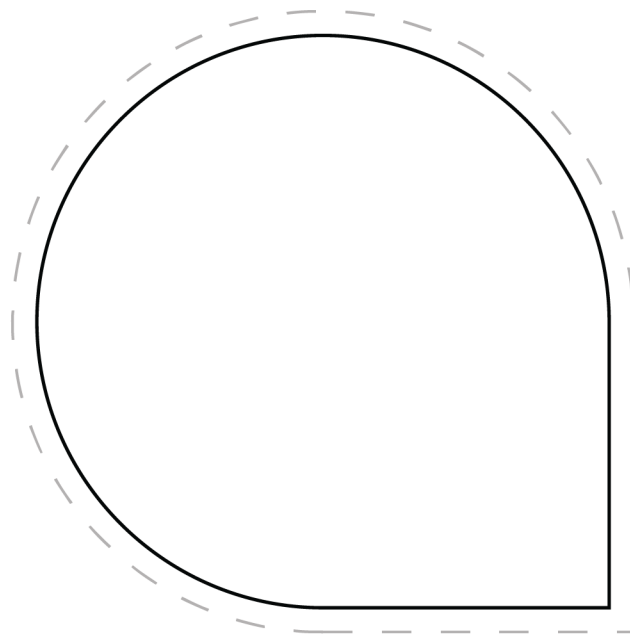
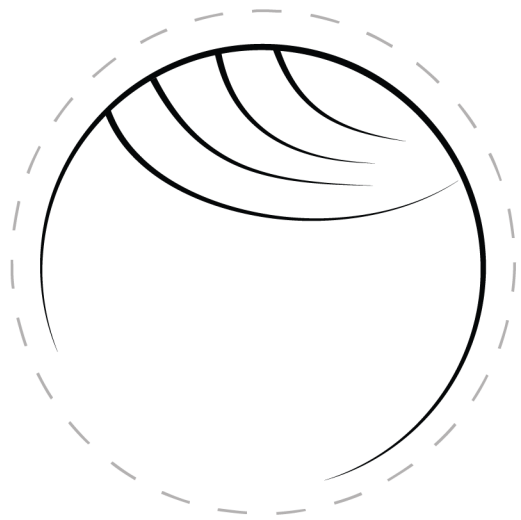
- Versenyjáték: Ki tudja a leggyorsabban helyesen összeállítani a szereplők arcát?
- A kész arcokat felragaszthatjátok egy lapra, és készíthettek belőlük fali kiállítást vagy szereplői kártyákat a meséhez!

Segíts a mesehősöknek visszakapni az arcukat, és közben alkoss új, mókás vagy izgalmas figurákat is!



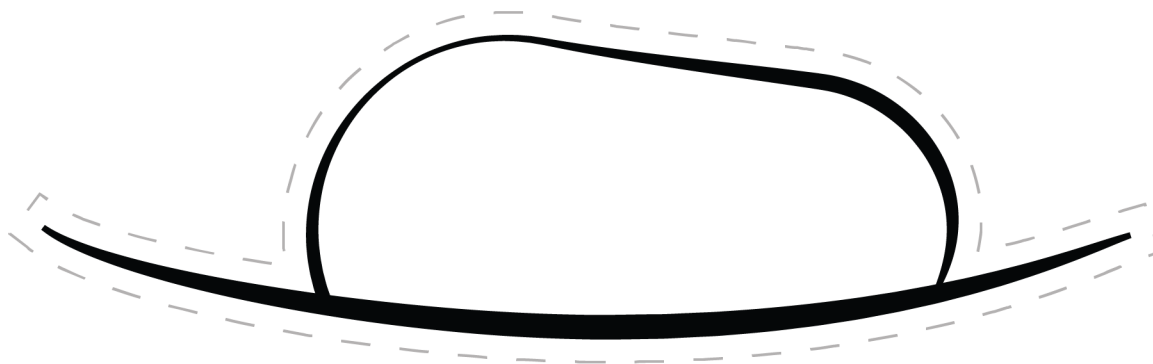
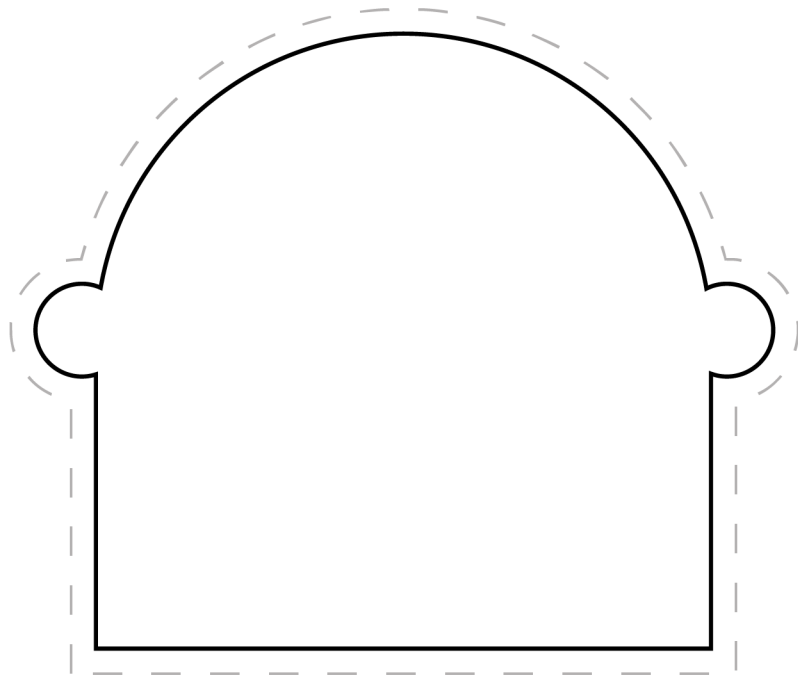
Vágd ki!



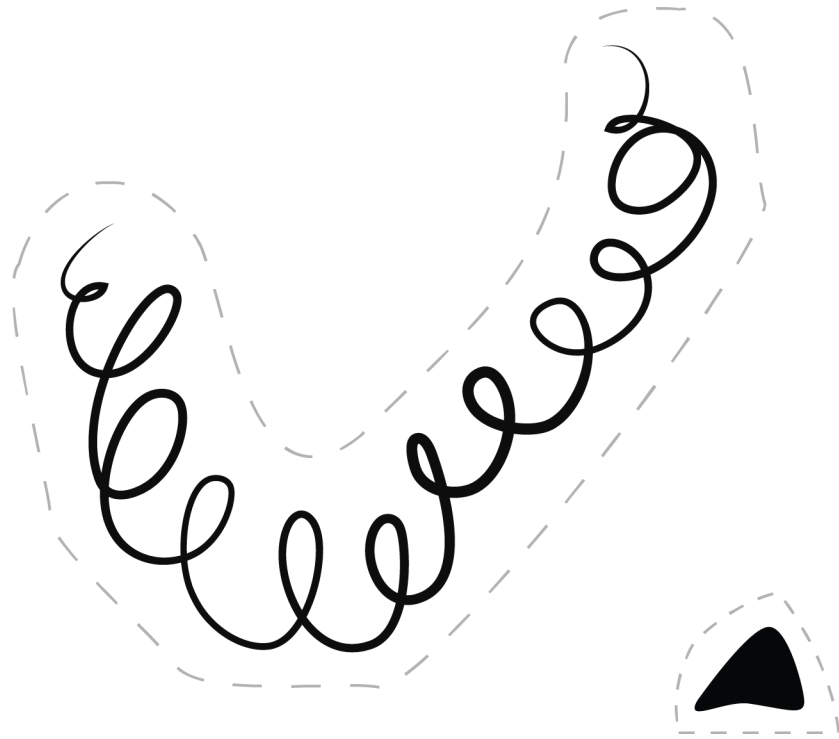
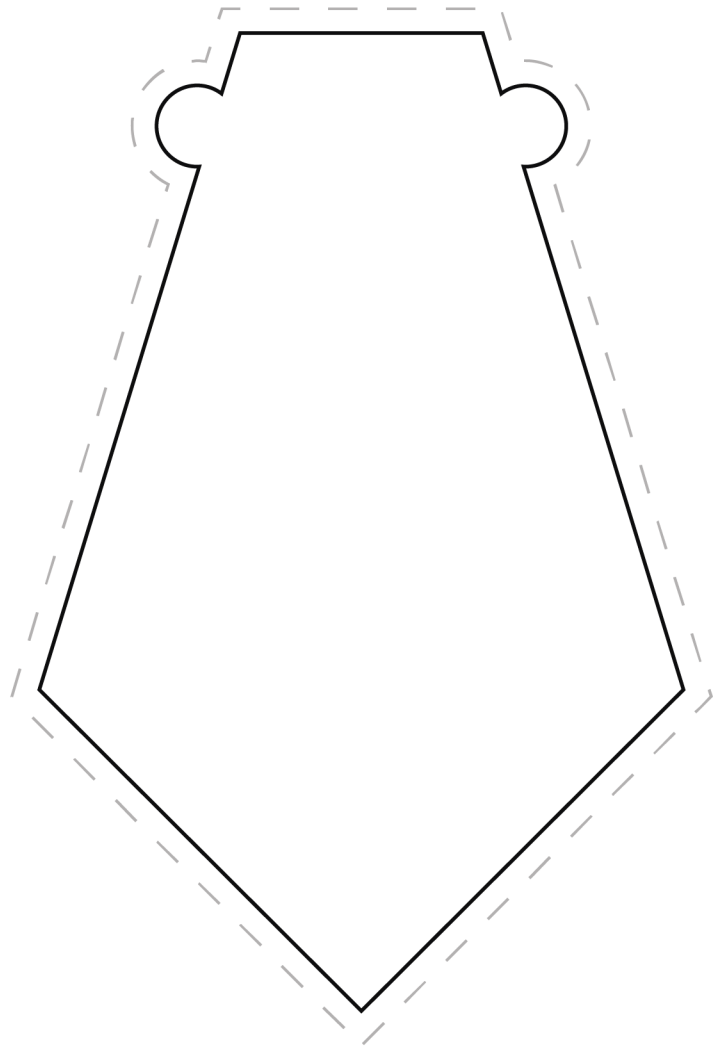


Vágd ki!





Vágd ki!



Vágd ki!

# Az ikrek ezer arca

## Kapcsolódó történet:

A halász ikergyerekei mindig ugyanúgy néznek ki, de vajon mindig ugyanazt érzik? Néha vidámak, néha meglepődnek, máskor talán kicsit mérgesek vagy álmosak... Most te döntöd el, milyen arcot öltsenek! Alkoss minél több érzelmet, és próbálj ki izgalmas kombinációkat!

## Fejlesztett készségek:

- Érzelmek felismerése és kifejezése
- Kreativitás és kombinációs készség

## Játék leírás:

A halász gyerekei sokféle érzelmet átélnek, de most az arcuk összekeveredett! A te feladatod, hogy újra összeállítsd az arcukat, és akár új érzelmeket is kitalálj nekik!

### Előkészület:

- Nyomtassátok ki a mellékelt arcösszetevő sablont. Vágjátok ki az elemeket!
- Készíts elő ragasztót vagy gyurmaragasztót, hogy az arcokat össze tudd állítani.

### Hogyan kell játszani?

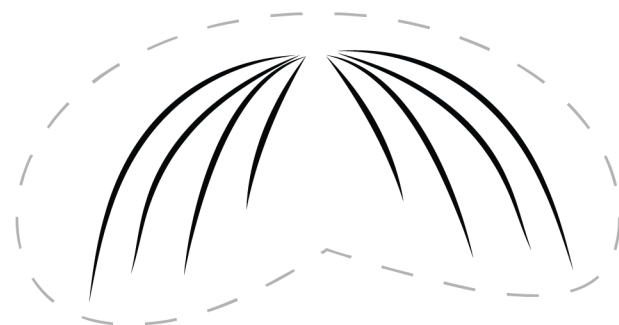
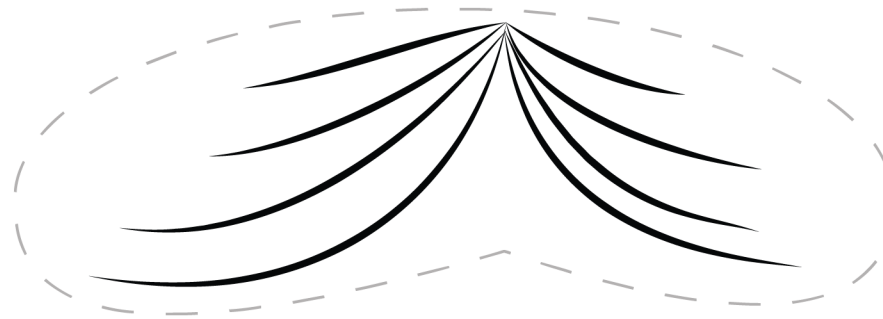
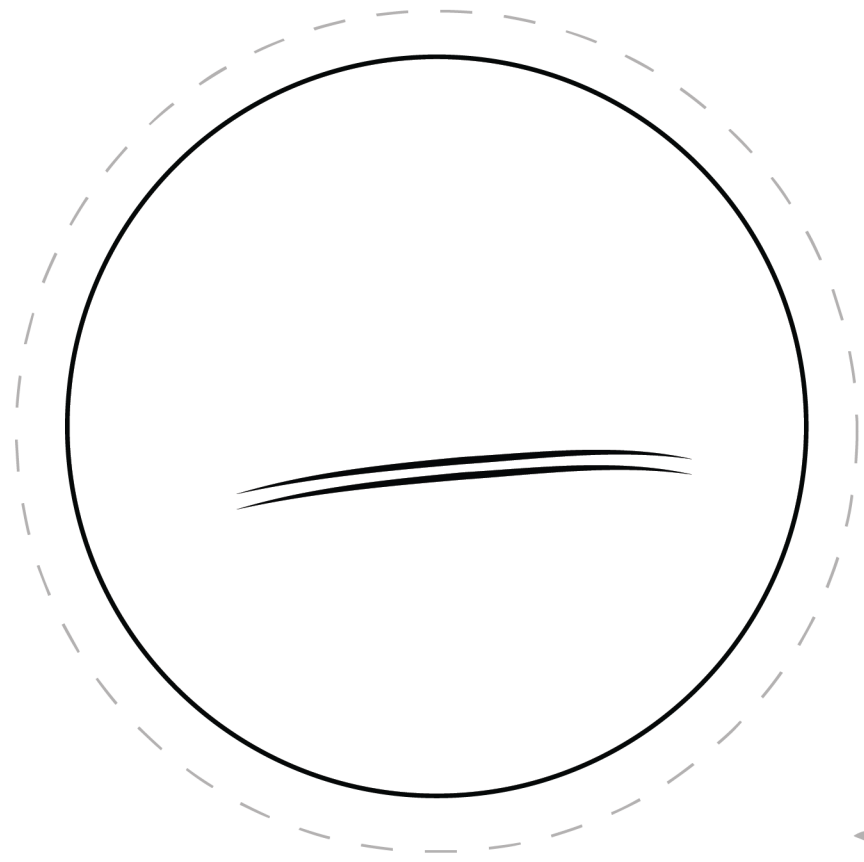
- Az ikrek fejformája már készen áll, de még nincs arcuk.
- Döntsd el, hogy milyen érzelmet szeretnél kifejezni: mosolygós? meglepett? szomorú? csintalan?
- Válassz hozzá szemeket, szemöldököt és szájat, majd állítsd össze!
- Készítsd el ugyanannak a gyereknek több különböző hangulatát, és figyeld meg, hogyan változik az arca!

### Nehezített változatok:

- Vak kihívás: Húzz ki véletlenszerűen egy-egy szemet, orrot és szájat, és próbáld meg úgy összerakni az arcot!
- Érzelem kihívás: Valaki mond egy érzelmet (pl. „Rajzolj egy meglepett arcot!”), és a játékosnak azt kell összeraknia.
- Mix & Match móka: Próbálj meg teljesen új, mókás vagy akár szokatlan érzelmeket kitalálni! (Pl. félmosoly dühös szemekkel?)
- Mesélős kihívás: Rakd össze egy iker arcát, majd mondj róla egy rövid történetet! Mi történt vele, hogy így érzi magát?

### Bónuszötlet:

A kész arcokat kivágva készíthettek érzelmekártyákat, vagy akár egy játékos hangulattáblát is, ahol mindenki megmutathatja, hogy érzi magát! Kísérletezz, kombinálj, és hozd létre az ikrek összes érzelmét!

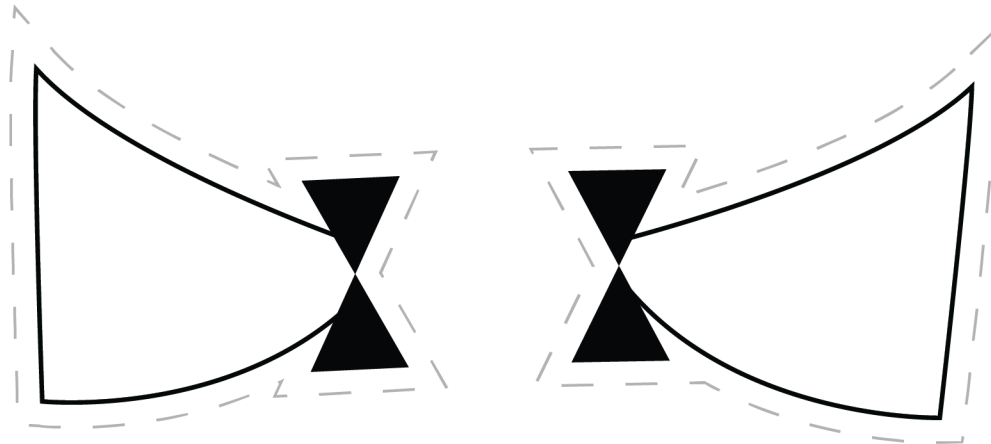
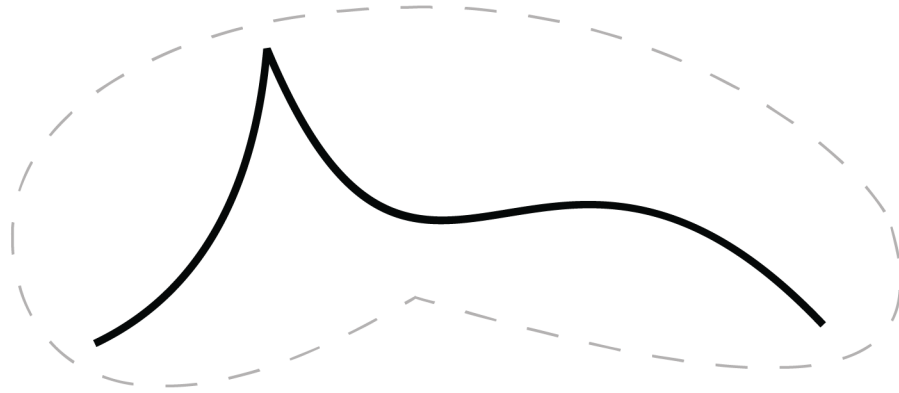


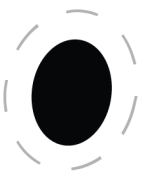
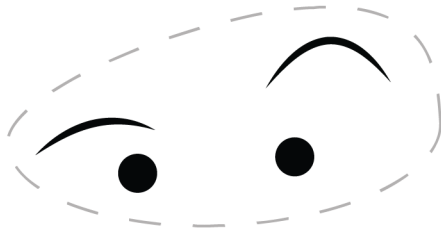
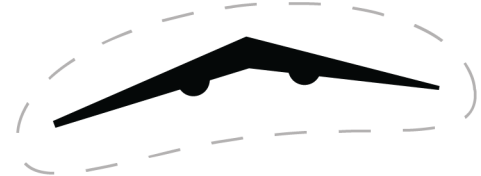
Vágd ki!





Vágd ki!





Vágd ki!

# Varázsdrágakövek – Színezd ki a gyémántokat!

## Kapcsolódó történet:

A mese gyémántköve csillogó és értékes, de miért lenne csak egyféle? A világ tele van különböző színű és formájú drágakövekkel! Vajon milyen lehetne a mese gyémántköve, ha te terveznéd meg? Most a te kezében van a varázslat!

## Fejlesztett készségek:

- Kreativitás és színérzékelés
- Finommotorika és precizitás (színezés)
- Koncentráció és türelem
- Képi kifejezés és vizuális tervezés

## Játék leírás:

A mesében csak egyféle gyémántkő szerepel, de a valóságban rengeteg különböző drágakő létezik – kék, zöld, piros, lila... Sőt, még olyan is lehet, ami minden színben csillog! Most rajtad a sor, hogy megalkosd a saját gyémántjaidat!

### Előkészület:

- Nyomtassátok ki a gyémántkő sablonokat.
- Készítsetek elő színes ceruzákat, filctollakat vagy vízfestéket!

### Hogyan kell játszani?

1. Válassz egy gyémántot, és színezd ki! Döntsd el, milyen színű legyen – akár a valódi drágakövekhez hasonló, akár teljesen egyedi!
2. Próbáld különböző árnyalatokat használni! Egyetlen gyémánt is csilloghat többféle színben.

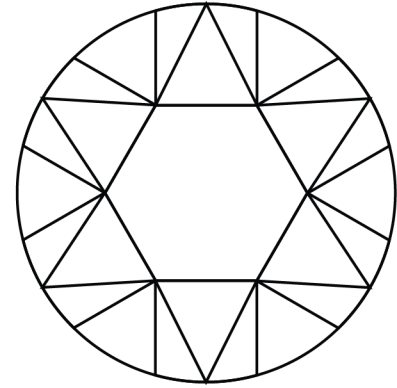
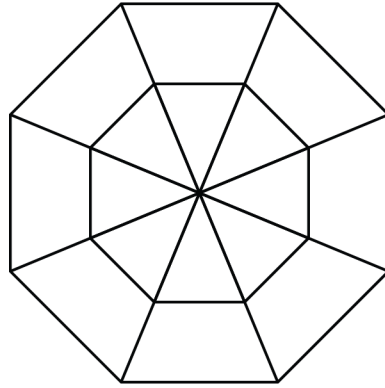
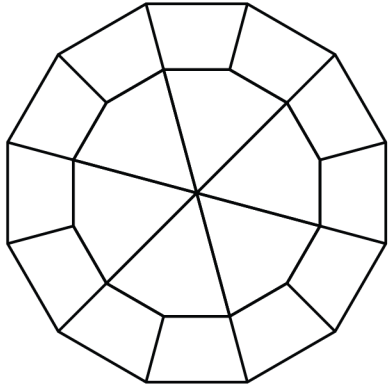
### Neheztett változatok:

- Egyetlen színnel variáld! Próbáld meg csak egy színt használni, de különböző árnyalatokkal vagy vonalvastagságokkal mégis változatossá tenni a gyémántot.
- Mintás gyémántok! Miért ne lehetne egy drágakő csíkos, pöttyös vagy hullámos mintás? Kísérletezz!

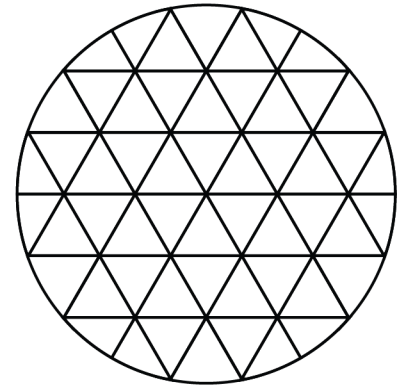
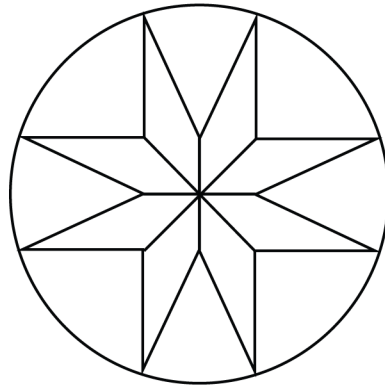
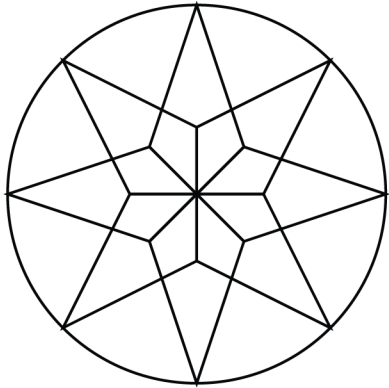
### Bónuszötlet:

A kész drágaköveket kivághatjátok, és készíthettek belőlük díszeket, ékszereket!

Varázsold a mese gyémántkövét egyedi és különleges drágakővé, és hagyd, hogy csillogjon a kreativitásod!



**Rajzolj és színezz!**





# Hajlékony macskák – Rajzold meg a mesebeli cicákat!

## Kapcsolódó történet:

A mese macskái különlegesek – hajlékonyak, kecsesek és mindig más-más alakot vesznek fel! Hol összegömbölyödnek, hol nyújtózkodnak, néha pedig egészen furcsa pózokban kuporognak. Ha csak íveket és egyeneseket rajzolunk, máris létrejön egy cica alakja! Most te is kipróbálhatod, hogyan lehet egyszerű vonalakkól sokféle cicát rajzolni! A következő oldalon találsz is néhány példát!

## Fejlesztett készségek:

- Vonalvezetési gyakorlat
- Finommotorika és kézügyesség
- Kreativitás és formafelismerés
- Megfigyelőképesség és arányérzék

## Játék leírás:

A mese macskái nemcsak különlegesek, hanem nagyon hajlékonyak is! Olyan pózokban tudnak ülni, feküdni vagy nyújtózni, hogy néha nehéz is eldönteni, hol kezdődnek és hol végződnek. De van egy titkuk: a testük mindig ívekből és egyenes vonalakkból áll!

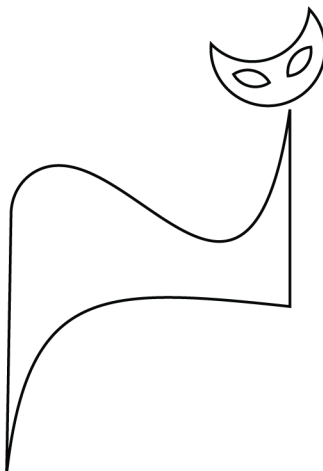
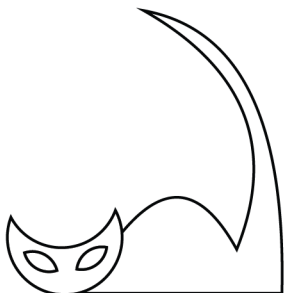
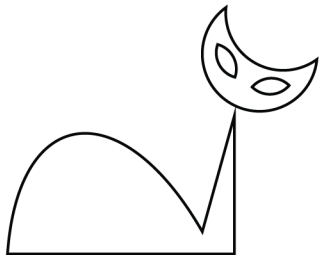
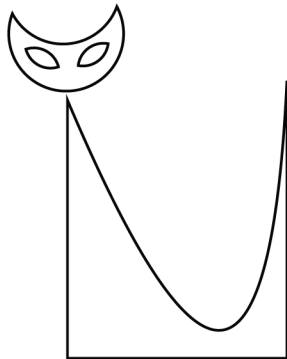
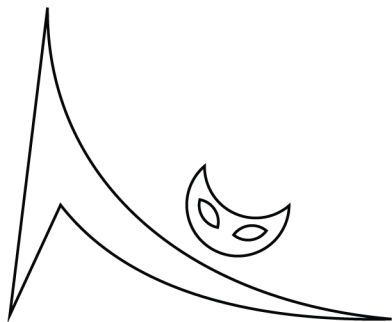
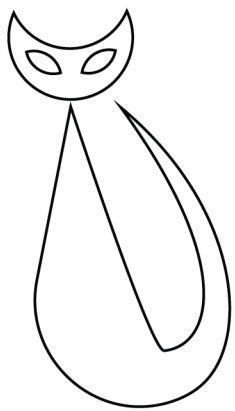
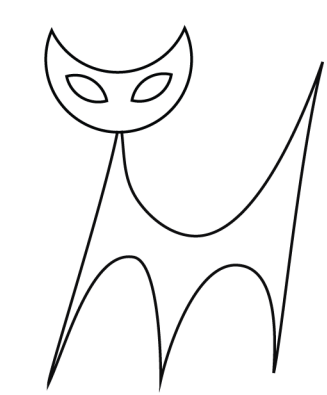
Hogyan kell játszani?

1. Rajzolj egy macskát ívekkel és egyenesekkel! Figyeld meg, hogyan tudod csak néhány vonalból kialakítani a testét!
2. Próbáld ki minél több formát! Ülő, ugró, nyújtózkodó vagy éppen összegömbölyödő cicát is rajzolhatsz!

Neheztett változatok:

- Próbáld meg egy cicát úgy rajzolni, hogy csak egyetlen vonalat használj, anélkül hogy felemelnéd a ceruzát!

Fedezd fel, milyen egyszerű vonalakkól is különleges macskaalakok születhetnek!



Rajzolj és színezz!

# Macskafogó – Ki gyűjti össze előbb a zsák macskát?

## Kapcsolódó történet:

A gazdag báty és a felesége úgy döntött, hogy összegyűjtik az összes macskát a környéken. Nem számít, hogy a cicák lusták vagy fürgék, kicsik vagy nagyok – minden macskát be akarnak fogni! Vajon ki lesz az ügyesebb, és ki gyűjti össze előbb a három zsák macskát?

## Fejlesztett készségek:

- Számolási készség és mennyiségfogalom
- Stratégiai gondolkodás és döntéshozás
- Finommotorika (a macskák mozgatása)
- Türelem és szabálykövetés

## Játék leírás:

A gazdag ember és a felesége versenyeznek, hogy ki tud több macskát összegyűjteni. A cicák egy sorban állnak, és mindig annyit lehet befogni, amennyit a dobókocka mutat. Vajon ki szerzi meg előbb a három zsák macskát?

### Előkészület:

- Vágjátok ki és ragasszátok össze a cicasorokat, hogy egy nagy, hosszú sort kapjatok!
- A cicasort be kell csúsztatni a gazdag ember és a felesége közé. (A zsák pontosan középen a gazdag ember és a felesége között legyen.)
- Legyen kéznél egy dobókocka

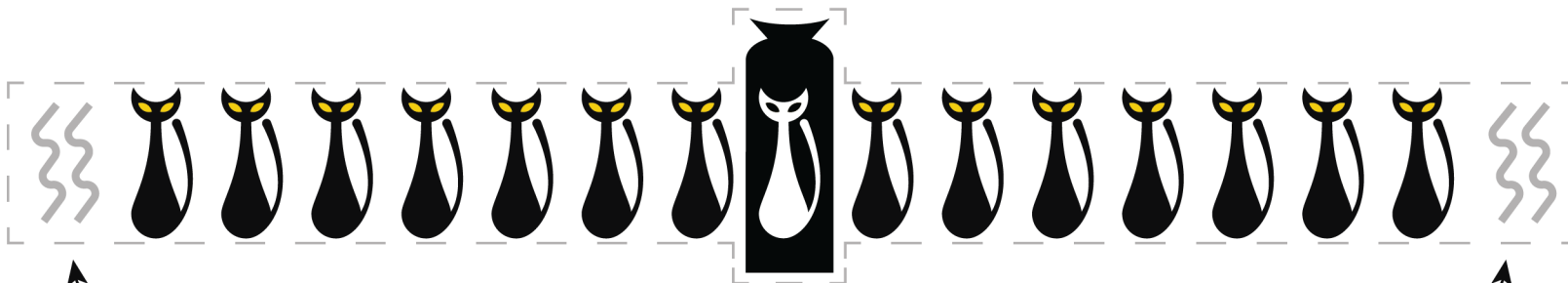
### Hogyan kell játszani?

1. Az egyik játékos a gazdag ember, a másik pedig a felesége lesz.
2. A játékosok felváltva dobnak a dobókockával.
3. Amennyit dobsz, annyi macskát kell az oldalad felé húznod.
4. A kör akkor ér véget ha az egyik játékos megszerez egy zsák macskát!
5. Az nyeri a játékot, aki először összegyűjti a három zsák macskát!

### Nehezített változatok:

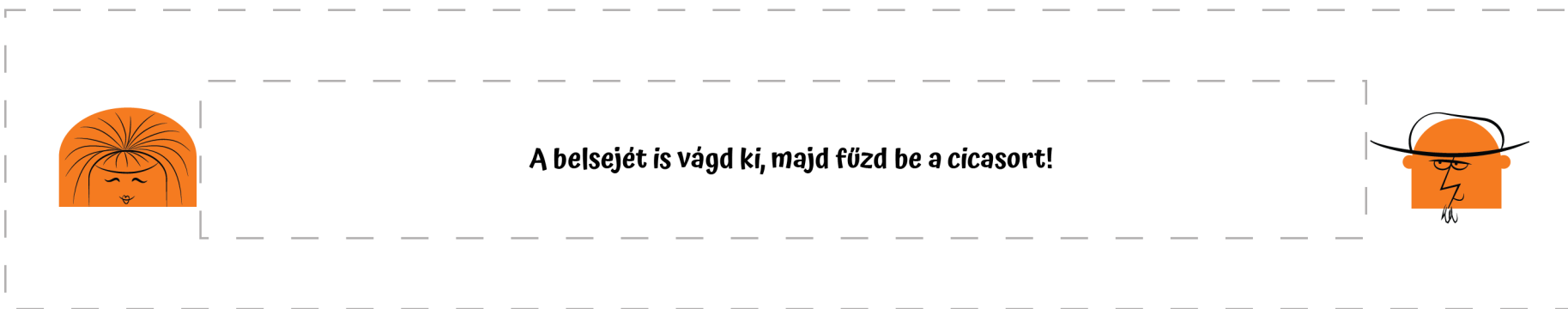
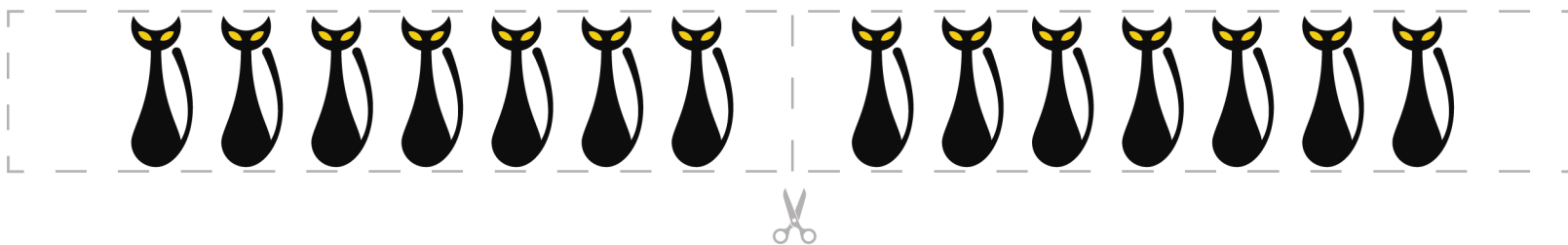
- Szabálymódosítás: Ha valaki hatost dob, akkor elveszít egy macskát, mert az kiszökik a zsákból!

Ki lesz a legügyesebb macskagyűjtő? Szerezz meg három zsák macskát, és nyerd meg a játékot!



Ragaszd ide!

Ragaszd ide!



A belsejét is vágd ki, majd fűzd be a cicasort!



Vágd ki!

# A király alkuja – Találd ki a gyémánt értékét!

## Kapcsolódó történet:

Amikor a halász felesége elviszi a gyémántkövet a királyhoz, egyetlen gond van: nagyon meg van illetődve! A királynak így ki kell találnia, hogy mennyit ér a gyémánt, de a feleség csak köhéccseléssel jelezheti, ha az ajánlat túl alacsony vagy túl magas. Vajon ki lesz a legjobb alkudozó?

## Fejlesztett készségek:

- Logikai gondolkodás és becslés
- Kommunikáció és testbeszéd értelmezése
- Taktikai és stratégiai készség
- Türelem és figyelem

## Játék leírás:

A halász felesége egy értékes gyémántkövet visz a királyhoz, de sajnos elakadt a szava! A királynak mégis rá kell jönnie, mennyit ér a gyémánt, hogy megfelelő ajánlatot tegyen érte. Vajon sikerül megtalálni az igazi értékét?

### Előkészület:

- Készítsetek elő gyémántkártyákat (1-től 10-ig értékekkel ellátott kártyák).
- Egy játékos lesz a halász felesége, a másik pedig a király.
- Ha többen játszanak, lehet körönként cserélni a szerepeket, és az nyer, aki a legkevesebb próbálkozásból találja ki a gyémánt értékét.

### Hogyan kell játszani?

1. A halász felesége húz egy gyémántkártyát (1-10 érték között).
2. A király ajánlatot tesz: „Adok érte 5 aranypénzt!”
3. A feleség csak köhéccselhet:
  - Ha a király ajánlata túl alacsony, akkor egy halk köhéccseléssel jelez („khm”).
  - Ha a király ajánlata túl magas, akkor egy erőteljesebb köhögéssel jelzi („KHM-KHM”).
4. A király folytatja a találgatást, amíg el nem találja a pontos értéket.
5. Ha sikerül eltalálni, a feleség biccent, és a kör véget ér.

Nehezített változatok:

- Időre játszás: Ki találja ki leggyorsabban a helyes értéket?
- Stratégiai licitálás: A királynak csak három próbálkozása van, hogy kitalálja a pontos értéket.
- Csoportos változat: Ha több játékos van, lehet versenyezni, hogy ki tud kevesebb próbálkozással eljutni a helyes válaszig.

Ki lesz a legügyesebb király, és ki lesz a legtrükkösebb halászné? Találd ki a gyémánt értékét, és bizonyítsd be, hogy jól tudsz alkudozni!



Vagd kii

## **Extra játéklehetőség: Gyémánt a tenger fenekén**

### **Kapcsolódó történet:**

A mesében a gyémántkő ritka és értékes, de a tenger fenekén rengeteg másik kő is rejtőzik. Vajon meg tudod találni a valódi gyémántot a sok sima kő között?

### **Játék leírás:**

A tenger mélyén sok-sok kő rejtőzik. Az áramlatok ide-oda sodorják őket, és közöttük egy különleges gyémántkő is elbújt! Figyelj nagyon, és próbáld meg megtalálni – de vigyázz, mert a hullámok mindig megkavarják a köveket!

Memóriajáték:

- Vágjatok ki azonos méretű korongokat, és egyikük legyen a gyémántkő. (lásd előző sablon számozatlan gyémántkővét)
- Mutassátok meg a gyerekeknek a gyémántkővet, hogy jól megjegyezzék.
- Ezután megkeverjük a köveket, mintha a tenger hullámai és áramlatai elmozdították volna őket.
- A gyerekek felváltva próbálhatják meg kitalálni, hogy melyik a gyémánt!

Ez az extra játék memóriát, figyelmet és megfigyelőképességet fejleszt, miközben izgalmasan kapcsolódik a mese világához!



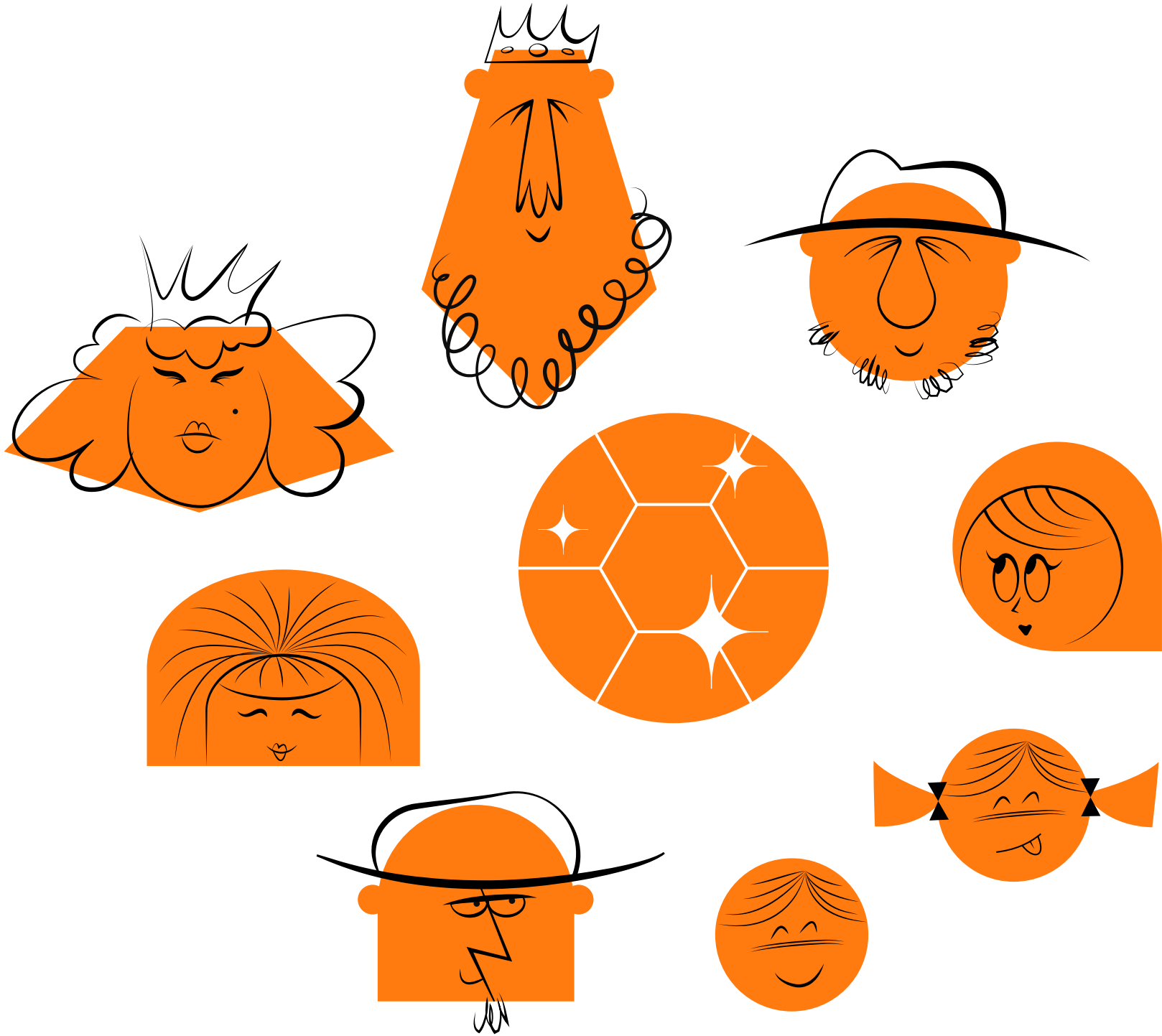
**„A kerek kő”** meséje sok tanulságot és kalandot rejt, de a történet csak akkor él igazán tovább, ha játszunk, alkotunk és gondolkodunk vele!

Reméljük, hogy ezek a játékok segítettek elmélyülni a mese világában, miközben észrevétlenül fejlesztették a figyelmet, a kreativitást és a képzelőerőt.

És ki tudja?

Talán a következő kerek kő, amit találsz, egy új történetet is rejteget...

Játssz, fedezz fel, és mesélj tovább!



***A mese itt nem ér véget...***

