

6. mező **Teaszünet!**

Ha 6-ost dobtál, akkor itt az ideje egy kis teázásnak. Ebben a körben kimaradsz. A játékot a következő játékos folytatja.



A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor egy dromedár eléri az oázist. Az oázisba elsőként belépő dromedár gazdája lesz a játék nyertese. Természetesen folytathatók a játékok addig, amíg minden dromedár beérkezik az oázisba, vagy akár újrakezdhetitek az utat a karavánnal.

Egy vidám játékvariáció

Ha kevesebb, mint hat játékos vesz részt a játékban, akkor is használhatjátok mind a hat dromedárt. Ehhez néhány egyszerű szabályt kell alkalmaznotok, de megéri, mert jól néz ki, amikor az egész színes karaván vonul át a sivatagon.

A játék kezdetekor mindenki vegye el a kedvenc dromedárját. Állítsátok fel a megszokottak szerint a dromedárokat a startmezőre. A megmaradt dromedárokat állítsátok a karaván végére.

Ezeket a dromedárokat a karaván egyszerűen magával viszi.

Mivel ezeknek a dromedároknak nincsen gazdájuk, így ők nem tudják megnyerni a játékot. Miután beérkeztek az oázisba, segítsétek a gazdátlan dromedárokat. További feladatok megoldásával előre léptethetitek ezeket a dromedárokat, így ők is szomjukat olthatják az oázisban. Próbáljátok ki, nagyon vidám és szórakoztató ilyen hosszú karavánnal keresztülvágni a sivatagon!

Háttér-információk logopédiai szemszögből:

A gyerekek az összes érzékszervükkel: látás, hallás, tapintás, szaglás... tapasztalják meg és fedezik fel a környezetüket. Ezeknek az érzékeknek a fejlődése és együttes használata fontos feltétele a teljes egészséges fejlődésnek, beleértve a beszélt és az írott nyelv elsajátítását is.

A Karawanix játékos formában fejleszti a gyerekek érzékszerveit.

Látás (vizuális érzékelés)

Délibáb: A gyerekek feladata a rész és az egész megkülönböztetése, valamint a formák felismerése, ezen belül az egymásra rajzolt állatfigurák észlelése és megkülönböztetése.

Ez a feladat fejleszti a gyerekeknél a vizuális információk rendezését: A lényegesnek vélt dolgokat a figyelem középpontjába kell helyezniük és ki kell szűrniük a lényegtelen információkat. A különböző állatfigurák felismeréséhez meg kell keresniük az egyes állatok tipikus részletét, például a fejet, majd a szemükkel végig kell követniük az állatfigura körvonalát.

A mindennapi életben a formák és az egész kép különválasztását megkönnyítik az adott formát körülvevő környezet részletei. Például könnyebb felismerni egy fogót, ha az egy szerszámosládában fekszik, vagy egy betűt egy szövegben.

Vízlelőhely: Vizuális összehasonlítás. A gyerekek feladata az, hogy hasonló alakzatok egymással összehasonlítsanak és észleljék a finom különbségeket. Azért, hogy a feladat nehezebb legyen, az összehasonlítandó formákat a gyerekek fordított állásban látják egymás mellett.

Ez a készség szükséges többek között ahhoz, hogy a gyerekek megtanulják a betűket és számokat. Sok karakternek hasonló az alapformája és alapos megfigyelést igényel a gyerekektől a felismerése. Például: **E - F, m - n, S -5, g - d, b - d ...**

Számolási készség fejlesztése (a mennyiségek gyors felismerése)

Piactér: Szimultán változó számok gyors felfogása. A gyerekek feladata a mennyiségek felfogása és gyors összehasonlítása. Megegyeznek a kockán látható érték és a piactéren látható dolgok darabszámai?

A számok felfogása fontos lépés a számolási készség fejlődésében. A gyerekek ezen a feladaton keresztül megérthetik, hogy a számok nem „tulajdonnevek” hanem mindig konkrét mennyiséghez kapcsolódó fogalmak. A gyerekek kezdetben a kezükön, majd magukban számolják meg a dolgokat (egy, kettő, három...) a következő lépés a kisebb mennyiségek azonnali felismerése, felfogása, megszámlálás nélkül.

Ugyanannak a mennyiségnek a különböző elrendezése megérteti a gyerekekkel, hogy ugyanazt a mennyiséget különböző megoszlásban és mintázattal lehet ábrázolni. Példa az 5 kétféle ábrázolására:



A gyerekek képességeikhez mérten a „Piactér” megkönnyíti az átmenetet a dolgok megszámlálásából a mennyiségek azonnali felfogásához, vagy felgyorsíthatja a felismerés sebességét.

Tapintás / érzékelés

Homokvihar: A gyerekek feladata az, hogy különböző formákat felismerjenek tapintás útján. Ez a feladat tréningezi a gyerekek térérzékelését és tapintását. Ez elengedhetetlen a gyerekek beszédkészségének a fejlesztésében. (A gyerekek kitapogatással tanulják meg a szavak jelentését.) A formák információkat hordoznak. A gyerekeknek a formákat ki kell tapogatniuk és elő kell hívniuk a formához tartozó információkat.

Hallás (auditív érzékelés)

Álom: A hallási figyelem koncentrációja és a hallott szavak megjegyzése. A gyerekek feladata, hogy megkülönböztessék és megjegyezzenek a hasonló csengésű szavakat a hallási memóriájuk (hallási memória/rövidtávú memória) használatával. Meg kell állapítani, hogy hallottak-e egy szót többször is.

A kártyákon álló szavak esetenként hasonló csengésűek, ezért nagyon kell figyelni az azonosság, vagy a különbözőség felismeréséhez.

A hétköznapi életben, ha egy gyermek még nem ért minden szót, akkor segít neki a megértésben a szó szövegkörnyezete. Például: „Este süt a...” Ebben a feladatban azonban a szavak jelentésnélküliek és csak összpontosított hallási figyelemmel lehet felismerni a hallott szavak csengése közti különbséget.

Dromedárok hívása: A hallási figyelem koncentrációja és a hallott szavak megkülönböztetése.

A két felolvasott szónak nincsen értelme, de nagyon hasonló a hangzása. Ezeket kell összehasonlítani – egyforma az elhangzott két szó?

A kártyákon álló szavakban olyan betűket használtunk, amiket a gyerekek gyakran összekevernek egymással (például: **p-t, g-d**). Ezek a betűk a kártyákon álló szavak elején, közepén, vagy a végén fordulnak elő.

Szándékosan írtunk jelentés nélküli szavakat, így a gyerekek a hallott betűkre és nem a hallott szavakra koncentrálnak.

Minden feladat egy része "fonológiai tudatosság kialakításának". Segít felismerni a beszédhangoknak a nyelvi rendszerben elfoglalt helyét és szerepét. Ez alapvetően szükséges a beszélt- és írott nyelv helyes használatához.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Figyelem! 3 éves kor alatti gyerekeknek nem ajánlott, mert olyan apró alkatrészeket tartalmaz, amik lenyelése, vagy beleégzése fulladáshoz vezethet. Fulladásveszély! Órizzze meg a csomagolást és a szabályt, mert olyan fontos információkat tartalmaznak, amikre a későbbiekben szüksége lehet.

H

KARAWANIX

Egy vidám játék,
az érzékek és a beszédkészség fejlesztésére.
Tervezők: Elisabeth Draxler, Herta Strehl, Sonja Trausmuth és
Rooobert Bayer

2-6 játékos részére 5 éves kortól

Piatnik Termékkód 765926 • © 2016 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Kedves szülők!
A logopédiai szemszögből
megírt háttér-információkat
a játékszabály végén
olvashatják.

Egy színes karavánnal vonultok át a sivatagon. Izgalmas kalandok és trükkös rejtvények várnak! De legyetek óvatosak, mert sok veszély leselkedik rátok! A forró sivatag homokjában megbújó skorpiók, a perzselő napsütés és a horizonton megjelenő délibábok igazán kellemetlen meglepetéseket okozhatnak. Tartsatok össze, mert együtt biztosan eljuthattok az oázishoz! De ki ér oda elsőként? Mindig másik dromedár ugrik a karaván elejére és könnyen megtörténhet, hogy az utolsó dromedár lesz az első.

A játék tartalma

- 1 játéktábla
- 6 dromedár
- 109 feladatkártya
- 1 megoldáskártya „vízlelőhely”
- 14 forma
- 1 homokvihar maszk
- 1 dobókocka számokkal
- 1 dobókocka érmékkel (fehér kocka + érmematricák)
- 1 homokóra

A cél a játékban

Az a célotok, hogy a dromedárokkal elsőként érjete el az oázisba.

Ehhez meg kell oldanotok a feladatokat, de szükségetek lesz egy kis szerencsére is.

Előkészületek

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljétek ki a kartonrészeket a kartontáblákból. Ragasszátok fel a fehér kockára az érmematricákat. A matricákon négy, öt és hat érme van.
- Fektessétek a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy azt minden játékos egyformán elérhesse. A játéktábla közepén láthatjátok az oázishoz vezető utat. Az első hat mező a dromedárok startmezője. A játéktábla jobb és baloldalán találjátok a 2, 3, 4 és 5-ös feladatkártyák helyét. Az 1-es és a 6-os mezőkre (skorpiók és teaszünet) ne tegyetek kártyákat.
- Válogassátok szét a kártyákat a hátlapjaik szerint. A 2. pakliban van egy **megoldáskártya**. Keressétek meg, és ha megtaláltátok, akkor tegyétek vissza a játék dobozába. A megoldáskártyát csak akkor használjátok, ha nem vagytok biztosak a homokban látott nyomokban.

A megoldáskártya elő-és hátlapja:



- Végül keverjétek meg külön-külön a paklikat és tegyétek lefordítva a játéktáblára a számokra kialakított helyekre.
- Nézzétek meg a formákat és a homokvihar maszkkal együtt tegyétek bele a doboz tetejébe.
- Helyezzétek készenlétbe a homokórát és a számkockát. Az érmés kockát tegyétek a 3. paklihoz. Mindenki válasszon egy dromedárt. A legfiatalabb játékos állítsa a dromedárját a játéktábla piros startmezőjére. Közvetlenül mögé állíthatja a második legfiatalabb játékos a dromedárját és így tovább, egészen addig, míg minden játékos dromedárja elfoglalja a helyét a karavánban.

Most már kezdődhet a játék!



piatnik.com

A játékmenet:

- A legfiatalabb játékos kezd, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültk sorra.
- Amikor te vagy a soron, dobj a számkockával. Próbáld meg megoldani a dobott számhoz tartozó feladatot illetve követni a szabályban leírt utasításokat (bővebben lásd a „feladatok és utasítások” címszó alatt).
- Ha sikerült megoldanod a feladatot, akkor a dromedárod a karaván élére állíthatod. Ha már a karaván elején állsz, akkor a dromedárod egy mezővel előrébb léptetheted. **Fontos:** A karavánnak mindig együtt kell maradnia. Ez azt jelenti, hogy a dromedárok között keletkezett lyukakat azonnal be kell tölteni. A lyukak mögött álló dromedárokat egy mezővel előre kell léptetni.
- Akkor, ha nem sikerült megoldanod a feladatot, a dromedárod a helyén marad és így a karaván sem halad. Tedd a kártyát annak a paklinak az aljára, amelyik tetejéről elvetted.
- A játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy dob a számkockával.

Feladatok és utasítások

A kockadobásod eredménye határozza meg azt, hogy feladatot kell-e végrehajtanod, vagy egy utasítást kell követned. A kockán álló számok a játéktáblán álló számokhoz tartoznak. Ha például 3-ast dobtl, akkor a 3-as mezőn lévő pakliról kell elvenned egy kártyát és az azon álló feladatot kell megoldanod. **Figyelem:** A 2-es, 3-as, és 5-ös pakliról felvett lapokat te magad elveheted és megnézheted. A piros kártyákat a 4-es pakliból viszont **nem** nézheted meg. Amikor felveszed a lapot, anélkül, hogy megnéznéd, add tovább egy játékosársadnak, aki előadja neked a kártyán álló feladatot.

1. mező **Vigyázat skorpió!**

Ha 1-es dobtl, akkor egy skorpió terem előtted. Csak úgy menekülhetsz a skorpió elől, ha a karaván végére ugrasz. Ha már a karaván végén állsz, akkor egy mezővel hátrébb kell léptetned a dromedárod. A dromedár és a karaván közt keletkezett lyukakat azonnal be kell tölteni. A lyukak előtt álló dromedárokat egy mezővel hátrébb kell léptetni.

Megjegyzés: Nem léptetheted hátrébb a dromedárt, ha nincs a karaván vége mögött üres mező. (Ez előfordulhat a játék kezdetekor.) Ebben az esetben a dromedár a helyén marad és a következő játékos folytatja a játékot.



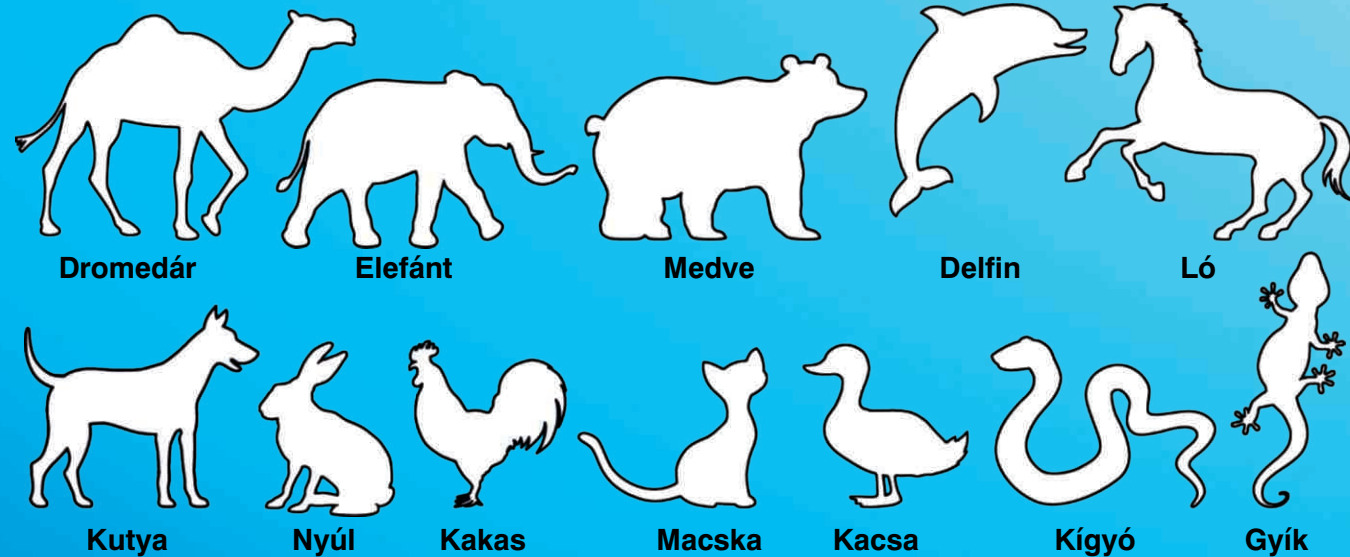
2. mező **Délibáb és Vízlelőhely** – Nagyon meg kell figyelned, amit látsz!

Húzz egy kártyát a pakliról és alaposan nézd meg.

Délibáb: Szélcsend. A perzselő napsütésben feltűnik egy – egy állat a horizonton. Milyen és mennyi állatot látsz? Nézd meg a kártyát, majd sorold fel, hogy milyen állatokat látsz. Ezután tedd középre a kártyát azért, hogy a játékosársak leellenőrizhessék a megoldásodat.

Figyelem! Ha már leraktad középre a kártyát, a válaszodon, már nem változtathatsz.

Ezek az állatok fordulnak elő a kártyákon – alaposan nézzétek meg őket, így könnyebben felismeritek a kártyákon.



Vízlelőhely: Ide jönnek az emberek és az állatok inni. A homokban még láthatod a hátrahagyott nyomaikat. Ugyanolyan nyomok vezetnek a vízlelőhelyhez, mint onnan vissza? Figyeld meg a kártyát és mond meg te a helyes választ. A játékosársak ellenőrzik a választ helyességét. Ha bizonytalanok vagytok a választ illetően, akkor nézzétek meg a megoldáskártyát.



3. mező **Piactér** – Gyorsnak kell lenned és egy kis szerencsére is szükséged lehet!

A piactéren annyi dolgot vehetsz, amennyi érméd van.

Vedd magadhoz az érmekockát és húzd fel a legfelső lapot. Próbáld meg (olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudsz) annyi érmét dobni, amennyi dolgot látsz a kártyán. Például ha 4 dolgot látsz a kártyán, akkor 4 érmét kell dobnod. 3 próbálkozásod van.



4. mező **Álom és a Dromedárok hívása** – Hegyezd a füled!

Húzz egy kártyát, és anélkül hogy megnéznéd, add tovább az egyik játékosársadnak. Csak olyan játékosársadnak adhatod ezt a kártyát, aki már tud olvasni.

Álom: Éjszaka sötétje borul a sivatagra. A dromedárok sokféle dologról álmodnak. Miről álmodnak többször is?

A játékosársad felolvassa neked a kártyán látható dolgokat, te pedig fülelj és mond meg, hogy melyik dolog szerepelt kétszer a felsorolásban.

Figyelem, egyes szavak nagyon hasonlítanak, ezért nagyon kell figyelned. Például a légy és a mész; ház és a tál...

Ezek a dolgok fordulnak elő a kártyákon:



Dromedárok hívása: A dromedárokat el kell szállítani. Egy játékosársad felolvassa a kártyán álló két nevet.



Ugyanazt a nevet hallottad kétszer, vagy két különböző nevet hallottál? Egy dromedár fog jönni, vagy kettő?

Figyelem: A dromedárok hívása közben minden játékosnak csendben kell maradnia. A neveket csak egyszer ismétélheti el a felolvasó játékos.

Megjegyzés: Ezt a feladatot csak akkor tudjátok bevenni a játékba, ha legalább két játékos tud olvasni. Ha nincs két olvasni tudó játékos köztetek, akkor ezt a feladatot hagyjátok ki a játékból. A lapokat egyszerűen tegyétek vissza a játék dobozába.

5. mező **Homokvihar** – Ügyes és érzékeny kezek kellene a dolgok kikapartásához.

homokvihar homokszemeket fúj a szemedbe, így nem láthatod a dolgokat. Húzd fel a legfelső kártyát. Nézd meg a kártyán álló dolgot, majd vedd fel a homokvihar maszkot. A játékosársaid szórják bele a doboztetőbe a kartonképeket és adják a kezedbe a doboztetőt. Amikor elkezd kikapogatni a dolgokat a doboztetőben, az egyik játékos elindítja a homokórát. Egy perc áll a rendelkezésedre, hogy megtaláld azt, amit a kártyán láttál.



Tipp: Amikor elkezdted a keresését, told a doboztetőn belül az egyik oldalra a dolgokat. Amit megtapogattál, azt tedd át a doboztető másik oldalára. Így elkerülheted azt, hogy többször ugyanaz a dolog kerüljön a kezedbe.