

REGULAMENT DE JOC

Gradul 1 de dificultate

Pentru copiii cu vârsta de 2-3 ani, se lucrează mai întâi cu cărțile de la 1 la 3 (număr și elemente), apoi cu cele de la 1 la 5.

Varianta 1 - Un adult alege cărțile cu numere și le așază pe masă în ordine crescătoare. Copilul primește cărțile corespunzătoare cu elemente și trebuie să le așeze pe fiecare sub cardul cu numărul corespunzător. Dacă participă mai mulți copii, cărțile cu imagini se împart egal între ei. Fiecare, pe rând, trebuie să pună o carte cu elemente sub cartea cu numărul corespunzător.

Varianta 2 - Părintele așază pe masă cărțile cu numerele de la 1 la 10 și îi cere copilului să indice sau să îi dea un anumit număr. Astfel, se verifică recunoașterea numerelor.

Varianta 3 - Se aleg 4 perechi formate din cărți cu elemente și cărți cu numere și se întorc cu fața în jos, iar copilul va juca jocul de memorie (găsirea perechilor, întorcând doar două cărți o dată). Jocul se poate complica, folosind până la 10 perechi de cărți.

Gradul 2 de dificultate

Se lucrează mai întâi cu cărțile cu elemente: părintele așază pe masă o carte cu un număr de elemente, iar copilul trebuie să aleagă din cărțile rămase pe cele cu „mai multe” sau „mai puține” elemente, apoi să le așeze în dreapta sau în stânga cărții-referențe.

Ulterior, se pot folosi cele 10 carduri cu numere, sarcina copilului fiind să descopere și să așeze vecinii numărului ales de părinte.

Gradul 3 de dificultate

„Pescuiește!” - Pachetul se amestecă și se împart câte 5 cărți fiecărui jucător. Teancul rămas se așază în mijloc. Sensul de joc este invers aceluia de ceasornic. Dacă, după împărțirea cărților, un jucător are în mână una sau mai multe perechi*, le va așeza cu fața în jos, într-un teanc propriu. Cel care deschide jocul cere o carte jucătorului din dreapta sa, care este obligat să i-o dea, dacă o are. Perechea rezultată este pusă în teancul propriu, iar primul jucător continuă să-i ceară partenerului cărți, până când acesta din urmă nu mai are și-i răspunde „Pescuiește!”. Cel care a cerut va trage o carte din mijloc. Jocul continuă în sensul indicat și se încheie când un jucător a terminat toate cărțile din mână. Câștigă cine a făcut cele mai multe perechi.

* O pereche este formată din două cărți cu același număr de elemente sau dintr-o carte cu elemente și cea cu numărul corespunzător.

Scopul jocului este învățarea numerelor de la 1 la 10, aflarea vecinilor numerelor și compararea lor. Pachetul conține 10 de carduri cu numerele de la 1 la 10 și 40 de carduri cu elemente: buline, animale, fructe și legume, mașini. Cu ajutorul lor, copilul va reuși să facă asocieri între numere și grupuri de obiecte, să facă ordonări crescătoare sau descrescătoare și să compare numerele sau mulțimile de obiecte.



Three overlapping white cards with rounded corners and a slight shadow, arranged in a fan shape. The cards are numbered 1, 2, and 3 in orange. The card with '1' is on the left, '2' is in the middle, and '3' is on the right.

1

2

3



