

Образователна игра Бинго , арт.номер 300880

Тип топ Бинго е весела слушателна игра пълна с истории, рими и гатанки за 2-4 деца на възраст от 4-12 години.

Вие четете, децата слушат внимателно и се опитват да открият думите (понятията) маркирани с дебел шрифт в текста върху свой бинго план. За улеснение може да акцентирате върху тези понятия или да направите малка пауза преди да прочетете търсеното понятие.

Когато назовете търсената думичка, децата трябва бързо да открият подходящата плочка (цифр) и да я обърнат върху своя бинго план. Така играейки те ще развият своята способност да говорят, да се концентрират, да реагират бързо и ще развият фината моторика. Може да използвате и други текстове като пригледите текста (думи и понятия) така че да можете да използвате мотивите съдържащи се в играта. Също така можете заедно с децата да измислите свои рими, истории или гатанки – тяхната фантазия е неограничена.

Продължителност: Около 10 мин.

Съдържание: 4 бинго плана, 100 плочки по 25 на цвят, един охлюв, една костенурка, едно куче, един гепард, една книжка.

Вариант: Тип Топ Бинго 5 по 5 - Весела слушателна игра, за 1-4 деца от 4 годишна възраст + възрастен.

Подготовка: Всяко дете си взема по 1 бинго план и по 25 пула в еднакъв цвят. Излишните остават в кутията.

За основната игра ви е необходима тази страна на бинго плана с полета 5 по 5.

Децата трябва да разбъркат своите плочки скришно и да поставят във всяко поле от своя план по 1 плочка обърната с лицето надолу. Когато разделят всички плочки им разрешете да ги обърнат, така че да се виждат картинките (мотивите). После поставете на масата фигурите така че да оставят децата да могат да ги виждат и да ги достигат.

Можете да започвате!

Игра: Изберете история и я прочетете. Когато прочетете дума в текста маркирана в по тъмен шрифт, децата трябва да намерят подходящата плочка на своя план и да я обърнат. Това дете което първо обърне 5 плочки, хоризонтално или вертикално, трябва бързо да извика „Тип топ Бинго!“ и да грабне бързо най- бързото животно, гепарда, от масата. Продължете да четете текста. Всички деца включително и това което грабна гепарда трябва да наострят добре уши и да обръщат плочките. Следващото дете което направи ред от 5 плочки трябва да извика „Тип топ Бинго“ и да грабне следващото най- бързо животно – кучето. Третото по бързина животно е костенурката, тя е за третото дете и накрая остава – охлюва.

Край на играта: Играта свършва когато прочетете историята докрай, тогава би трябвало всички плочки да са обърнат върху бинго плановете на децата. Ако ли не при следващия път децата трябва да слушат по внимателно. А ще бъде по- добре ако веднага изиграят още 1 игра.

Победител е този който успее да грабне най- бързото животно.

Вариант Тип топ Бинго 4 по 4. С мрежата от 4 x 4 полета, играта е малко по-трудна. игра

Прилагат се правилата на основната игра (Bingo 5 x 5), с изключение на следните промени:

- Децата тайно смесват всичките 25 плочки и поставят 16 плочки върху нея

Планирайте. Останалите плочки не са необходими. 16 плочки се включват, както в основната игра.

- Избрана е и е прочетена история. Междувременно децата трябва да го направят

Удвояване на ушите са добри: за разлика от основната игра вече не са всички думи на Ратц-Фат, споменати в историята, като плочки по плана. То и така, не всички деца да обръщат плочките по едно и също време.

Вариант Ratz-Fatz-Rätsel Тук е необходима фантазия и дарение от приспадане. Тъй като правилният термин трябва първо да се отгатне

Игра: Правилата на основната игра се прилагат с изключение на следните изключения:

- Вместо да четете история, задайте на децата въпроси за личността Rip-RIP-термини. Децата трябва да се опитат да решат пъзела и искането за да назоват отговора.

- Само ако дадено дете даде правилния отговор, всеки може да направи същото. Завъртете плочките върху техните Bingoplan.

Край на играта: Играта завършва веднага след като всички деца са грабнали знак или когато всички пъзели са решени. Детето, което е взело гепард - печели в края на краищата

История: Криеницата носи удоволствие (криеницата е весела игра)

Днес животните решиха да играят на криеница. Това винаги им харесва много. Някои намират най-лудите места за криене, докато други бързо издават своите места заради не добре скрита лапа или ухо.

Този път ще търсим **котката Крюмел**, първо отива при **купата със сеното** защото си мисли че **гъсеницата Спринтер** винаги се крие там. Но кого намира? **Кики, зайчето** чиято муцунка наднича от сеното. Намерих те! – извиква Крюмел. После Крюмел скача върху гърба на **жирафа Грюбхен**. И естествено там намираме **Пол – плъха**. Тогава Крюмел започва да се смее, Кики, Пол и Грюбхен също едва се сдържат. **Шнауф, драконът** отново е решил да се скрие в **кучешката колиба**, което не е много добра идея – той просто е много по-голям и дупето му стърчи навън.

Шнауф – можеш да излизаш, смее се Кики, тогава се чува наведнъж тихо цамбуркане. Този шум идва откъм **ваната**, която е зад купата със сеното. Тя (котката) се промъква до там и намира във водата **октопода Клокс** който се плацика. Какво по-любимо място е кофата с вода, която е зад **автобуса**, но този път там се е загнездила **Зайелхен – змията**. Изведнъж **вятърната мелница** се завърта – там също се е скрил някой. Обаче кой?

Крюмел се промъква и намира **Тапс – хипопотама!** Той диша тежко защото едва е минал през вратата, за да се скрие вътре, обаче сега не може да излезе навън. Шнауф хваща Тапс за задните крака и го дръпва силно – Плоп и хипопотама отново е свободен.

След това Крюмел поглежда в **пералната** която е винаги добро скривалище. Крюмел не се очудва когато намира вътре **Алфойс – маймуната** и **папагала Айнерлайн**, които винаги имат някоя история за разказване. Зад пералната клечи **жабока – Фрите**. Той държи **мобилен телефон** на ухото си и си говори с **прасенцето – Зули**, което му маха от **платноходката**. Все още липсват **патицата Емили, пеперудата Блюндхен и овцата Поли** – и естествено гъсеницата.

Къде ли може да са се скрили четиримата? На Крюмел му хрумва идеята и отваря куфара – ето ги, седят дружно един до друг. Браво Крюмел, намери всички животни.

Кой иска да е следващият?

Гатанки:

Започва с буквата Д, може да лети и бълва огън – Що е то? – дракончето Шнауф.

Започва с буквата А, има ауспукх и много места за сядане - Що е то? – автобус.

Започва с буквата М, носи очила и е хитър - Що е то? – маймуната Алфонс.

Започва с буквата Т, с него може да се телефонира- Що е то? – телефон.

Започва с буквата П, има шапчица и извита опашчица - Що е то? – прасенцето Зули.

Започва с буквата В, голяма е и нейните крила се въртят - Що е то? – вятърна мелница.

Започва с буквата Г, малка е и има много крака - Що е то? – гъсеницата Спринтер.

Започва с буквата П, малък е и не обича котки - Що е то? – плъхчето Пол.

Започва с буквата П, може да лети и да говори - Що е то? – папагала Айнерплей.

Започва с буквата Н, има рог в името си, но не е с рог - Що е то? – носорога Тапс.

Започва с буквата К, има козина, мърка и мяука - Що е то? – котката Крюмел.

Започва с буквата П, може да плува, но ѝ трябва вятър - Що е то? – платноходка.

Започва с буквата З, тънка е дълга е и се извива - Що е то? – змията Зайхен.
Започва с буквата Ж, обича да скача и квака - Що е то? – жабата Фритци.
Започва с буквата С, храна е за кравата и за коня - Що е то? – сено.
Започва с буквата О, дава ни вълна и блее - Що е то? – овцата Поли
Започва с буквата П, трябва ѝ ток за да работи и прави дрехите ни чисти - Що е то? – пералня.
Започва с буквата П, има четири пъстри крила - Що е то? – пеперудата Блюндхен.
Започва с буквата К, често го носим и ходи по пътешествия - Що е то? – куфар.
Започва с буквата О, обича да показва и има много ръце - Що е то? – октопод.
Започва с буквата З, обича да скача и да яде моркови - Що е то? – заека Кики
Започва с буквата К, от дърво е и в нея живее куче - Що е то? – кучешка колибка
Започва с буквата Ж, голям е и има много дълъг врат - Що е то? – жирафа Грюпхен.
Започва с буквата В, стой в банята и може да бъде напълнено с вода - Що е то? – вана
Започва с буквата П, може да плува, да лети и да кряка - Що е то? – патицата Емили.

Той е голям и има червени крила, казва се Шнауф - дракон.
Той е голям. Пътува. Има кормило. – автобус.
Той е розово, грухти, казва се Зули – прасенце.
Той има ъгли, опакова се, използват го всички които отиват на почивка – куфар
Тя е малка, обича сирене, казва се Пол – мишката.
Той е голям, колкото длан, звъни, носим го – мобилен телефон.
Той е хлъзгав, обича вода, казва се Клекс – октопода.
Тя е мъничка, има много крачета, казва се Спринтер – гъсеницата
Тя е тежка, включва се, пере – пералня
Той е голям, има кафяви петна, казва се Грюпхен – жирафа
Тя е животно, кряка, казва се Емилия – патицата.
Тя има вълна, блее и се казва Поли – овцата
Тя е голяма, пълним я с вода и стои в банята – ваната
Тя е насекомо, лека е, казва се Блюндхен – пеперудата
Тя е животно, квака и се казва Фритци – жабата.
Тя е къща, пази, често стои на двора при животните – кучешка колиба.
Тя е дълга, може да помирише нещо с език – Казва се Зелхен – змия
Тя е голяма, плува, има платна – платноходока
Тя е животно, непослушно е, казва се Алфонс – маймуна.
Тя е сграда, има перки, трябва ѝ вятър – вятърна мелница.
Тя е животно, има лапички, казва се Крюмел – котката
То е храна, конете го обичат и е сушена храна – сено.
Той е дебел, може да тича и да плува, казва се Тапс – носорог е.
Той е птица, може да говори, казва се Айнерлай – папагал.
То е светло кафяво, има островърха шапка, казва се Кики – зайче.

Сега в играта влиза цвета.

Кой е бял и носи шикозна шапка. – патицата Емили.
Кой е светлосин със сиви краища. – мобилният телефон
Кой е тъмнокафяв с папионка. – маймуната Алфонс.
Кой е червено кафяв с крила – драконът Шнауф.
Кой е кафяв с бяло платно – платноходката.
Кой е зелен с жълта шапка – жабока Фртици.
Кой е жълт със сиви гуми – автобуса.
Кой има кафяви петна и розови наушници. – жирафа Грюпхен.
Кой е зелен, със сиво кафява вила – купата със сено.
Кой е сиво син с червен пуловер – котката Крюмел.
Кой е светлокафяв – със зелен покрив. – кучешката колиба.

Кой е кафяв със шарени лепенки – куфарът.
Кой е розов със синя шапка – октопода Клетц
Кой е сив със светло сини панталони – мишката Пол
Кой е светлокафяв със жълт покрив – вятърната мелница
Кой е виолетов с пантофи – носорог Тапс.
Кой е шарен с тъмна шапка – папагала Айнерлай
Кой е светло зелен с лента на челото – гъсеницата Спринтер
Кой е бял с червено жълт шал. – овцата Поли
Кой е жълт с розово оцветени крила – пеперудата Блюмхен.
Кой е бял със сиво червени колела. – ваната
Кой е зелен с червено син чорап – змията Зайлхен.
Кой е светлорозов със шапка на матрос – прасенцото Зули.
Кой е бял със сив люк – пералнята.
Кой е бял със синя островърха шапка – зайчето Кики

Гатанки за движение за деца от 3 години

Прочете бавно гатанката. Децата трябва да слушат внимателно и да отговорят едва когато е прочетено. Отговорът не се чете.

Има четири крака и се сядва около него – маса
То е кръгло, подскача и се търкаля – топка
Има мека козина и остри нокти – котка
Често казва му, и ни дава мляко – крава
То е червено или зелено и има малки семки – ябълка
Има две колела и трябва да му въртиш педалите – колело
С това можеш да построиш чудесна кула – тухли
То е предназначено за спане през нощта – легло
Те са много вкусни с домашен сос – макарони или спагети.
Той съхранява всичко което ти трябва за обличане – шкаф
Той има нужда от чести разходки през деня – куче
С това цялото семейство отива където си поиска – кола
Тя разказва истории без думи и букви – книжка с картинки
Тя има зелени листа за ядене – салата
Той пътува бързо по релси – влак
Той има трохи и често го ядем на закуска – хлебче
Тя е една хубава играчка и прилича на малко момиченце – кукла
Той има четири крака и облегалка и на него може да се седи – стол
Той има грива и цвили радостно – кон
Той вози много хора из града на големи разстояние – автобус.

- Тази инструкция е предоставена на бълг.език от ИЛИНОР
- ИЛИНОР е официален партньор на НАВА Germany за България
- www.haba.ilinor.bg