



Köszönöm, hogy letöltötted ezt a játékot!

Kérlek, olvasd el a felhasználási feltételeket!

Ezek a játékok személyes felhasználásra készültek! Ingyenesen letölthetőek, ettől függetlenül kérek, hogy ne változtass rajtuk, és a benne levő képeket máshol ne használd fel, mivel azok jogvédettek!

Játszhattok vele otthon a gyerekekkel, de ha óvónéni, tanítónéni vagy fejlesztő pedagógus vagy, az óvodában, iskolában is korlátlanul használhatod. Ha tetszenek ezek a játékok, ismerőseidnek, barátaidnak is ajánld figyelmükbe az oldalt, hogy ők is letölthessék!

Az oldal anyagait kifejezetten tilos feltölteni más weboldalakra, megosztott felhőszolgáltatás tárhelyre, illetve emailben továbbítani.

Kereskedelmi forgalomba nem hozható!

Köszönöm, hogy engem választottál, nézz be hozzám máskor is!

Játsszunk és készüljünk együtt az iskolára!

<https://www.ceruzahegyezo.hu>

<https://www.facebook.com/ceruzahegyezo.hu>

A játékok készítéséhez használt illusztrációk forrása és azok szerzői jogainak tulajdonosa:

<https://katehadfielddesigns.com/>



óriás

törpe

kicsi

nagy

hegyes

tompa

üres

teli

törött

ép

fekete

fehér

szorgalmas

lusta

ritka

sűrű

szomorú

vidám

unalmas

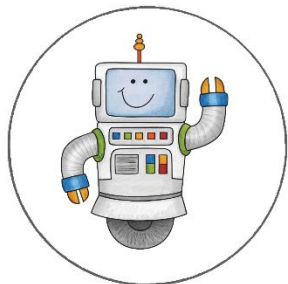
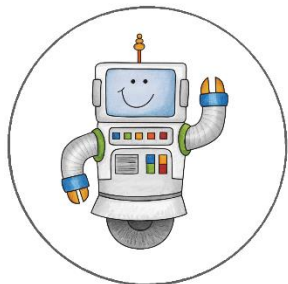
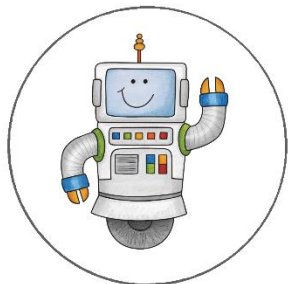
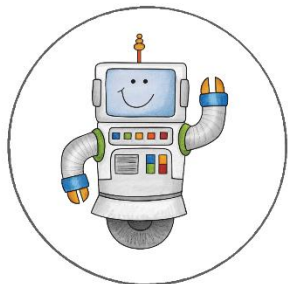
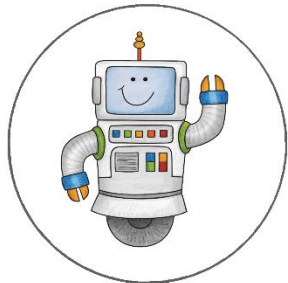
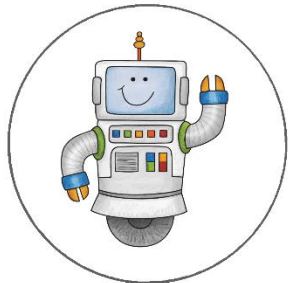
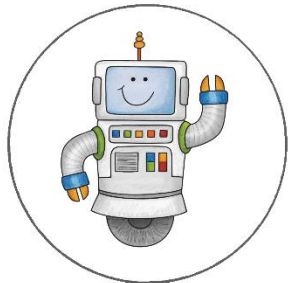
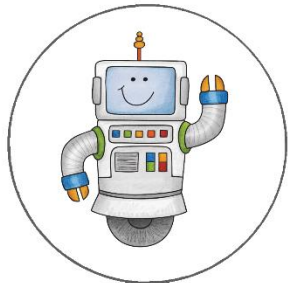
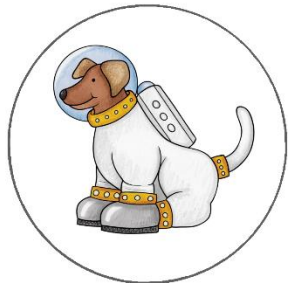
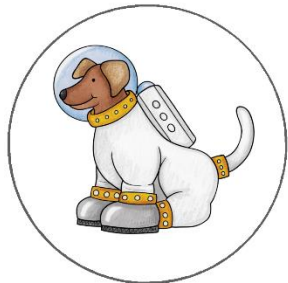
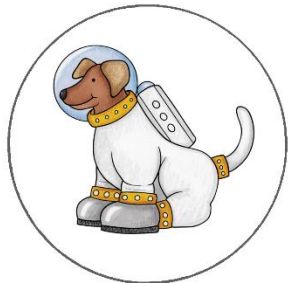
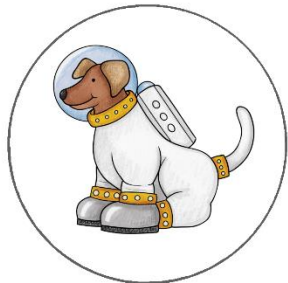
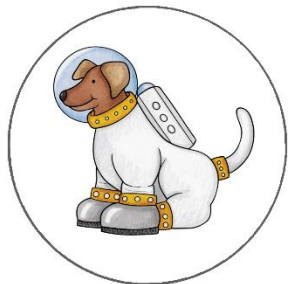
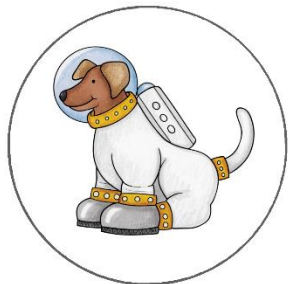
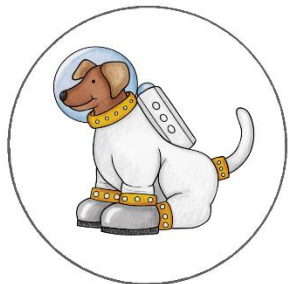
érdekes

egyenes

görbe

bátor

gyáva



Az ellentétpárok gyakorlása társasjáték

- Játékos, mert társasjátékot készítettünk a párokból...
- Izgalmas, mert sosem tudtuk, hogy ki lapul a kupak alatt...
- Vidám, mert hatalmasakat nevettünk, amikor megláttuk, hogy ki bújt el a kupak alá...
- Fejlesztő, mert igaz, hogy játszottunk, de közben tanultunk is!

A játék elkészítése:

- Kezdd el gyűjteni a Müllermilch-es (vagy hasonló nagyságú) fehér kupakokat.
- Ha összegyűlt legalább 24 darab, akkor nyomtasd ki a játékot. Az ellentétpárokat én öntapadós, 2x6-os etikett matricákra nyomtattam (**ELA021 Europe 100**-as etikett), ezt könnyebb felragasztani, de ha nincs, sima papírra is nyomtathatjátok és ragasszátok rá a kupakokra.
- A figurákat sima papírra nyomtassátok, majd ragasszátok fel különböző színű színes papírokra. Én sárga, zöld és kék színűre ragasztottam. Csak ez után vágjátok ki a körlapokat, és lehetőleg lamináljátok le, mert így sokáig lehet vele játszani.



A játékszabály

A gyerekek rakosgassák le a korongokat a színes oldalukkal felfelé, egymástól kis távolságra.

Ez után minden színes korongra tegyenek egy kupakot. A színeknek nem kell egyeznie, lehet véletlenszerűen elhelyezni a kupakokat.

Az első játékos választ egy kupakot, a játékvezető felolvassa a kupakon olvasható szót, ő pedig megmondja, hogy mi az ellentéte. Ha sikerült, felemeli a kupakot, az alatta levő korongot megfordítja, amennyiben úrhajós, robot vagy kutya van a képen, kap egy franciadraszt a cukrosüvegből, ha viszont úrlény, akkor sajnos nem jár cukor.

Következik a második játékos, ugyanez a feladata. Így folytatódik tovább a játék, amíg minden korongot meg nem fordítanak a játékosok.