

Utcák, terek, alaprajzok

Tervezőjáték
Alap szett

Téri tájékozódási képességekben nem vagyunk egyformák. Vannak, akiknek minden új tér kihívás, másoknak inkább izgalom. Hogy mi mennyire vagyunk jók a térben, azt a legjobb játékokon keresztül megismerni.

Játéktér kialakítása

Az egy alap szettel összeállítható játéktér minimum 1, maximum 16 db alaplapból áll. Az alaplapokat a csomópontoknál, ahol sarkosan összeérnek az alaplapok, alaplap-rögzítővel és körbe képeretekkel tudjuk stabilan egymáshoz rögzíteni. A játékteret szükség szerint menetközben is lehet bővíteni.

Ügyeljünk arra, hogy a játékteret emelés előtt, az összes csomópontnál alaplap-rögzítővel, vagy játékelemmel rögzítsük.

A játékteret, a kereten kialakított karika segítségével a falon is elhelyezhetjük.

Látványos dekoráció lehet, akár a folyamatában lévő játék vagy egy önálló falikép formájában.

Játékelemek javasolt felhasználása

- Egyenes elem: külső térben járdák, akadályok, szintkülönbségek, belső térben falak, válaszfalak jelölésére.
- Lezáró: a fal folytatásaként, nyílászárók (ablakok, ajtók) jelölésére.
- Sarok elem: derékszögű falak, építmények sarkainak kialakításához.
- Hármás elosztó: folyamatosan épített fő és válaszfalak, akadályok kialakításához.
- Négyes elosztó: négy irányból épített falak találkozási pontja.
- Emelő: az emelők segítségével a tárgyak, síkok magasságát tudjuk megemelni.

Az **alap-szethez megvásárolható** „kockák, emelők” **kiegészítővel** változatosabbá tehetjük a játékot. A kiegészítő tartalmaz különböző magasságú négyzeteket és kockákat, valamint a hozzájuk tartozó emelőket. A játékelemekkel külső térben szimbolikus játszótereket, tereptárgyakat, a belső térben bútorokat, berendezési tárgyakat, mindkét esetben járófelületeket tudunk kialakítani.

Külső terek

Feladat:

- gondold végig és tervezd meg, hogy egy megszokott útvonalon – mondjuk az otthonodtól az iskoláig -, hány kereszteződésen kell áthaladnod, milyen épített terekkel, tereptárgyakkal találkozol az út során. A járdákon, ahol közlekedsz, vannak-e kiépített gyalogátkelők? A tereken, amiket útba ejtesz, vannak-e tereptárgyak, padok esetleg szökőkút, vagy bármi, ami akadályozza a egyenes irányú mozgásodat, amiket ki kell kerülnöd, hogy akadálytalanul tudjál továbbhaladni a célod eléréséig.
- A fent leírtaknak megfelelően csoportosítsd magad előtt a felhasználni kívánt játékelemeket.
- A játéktéren jelöld ki a kiindulási-és a célpontot, amit szeretnél a játékelemekből kialakítani.
- Gondold végig, hogy a tereptárgyak kialakításához milyen formájú és hány darab elemre lesz szükséged.
- A játékelemeket rögzítés nélkül helyezd el a játéktéren, így pontosan fogod látni, hogy a tervezett tereptárgyak kivitelezéséhez elegendő játékelem áll -e rendelkezésedre.
- A tereptárgyak végső elhelyezését, a játéktérhez való rögzítését a magadhoz legközelebb lévő oldalon kell kezdeni és így haladj az elérni kívánt cél felé.

Figyelem! A játékelemek formáját és darabszámát figyelembe véve kell a tereptárgyakat kialakítanod ahhoz, hogy menet közben ne okozzon csalódást, ha elfogy valamelyik játékelem.

Belső terek

Alaprajzok:

- A tervezésnél a külső terek címszó alatt található ajánlások a mérvadóak.
- Készítsd el otthonod alaprajzát. Gondold végig a helységek elhelyezkedését, méreteit, egymáshoz való viszonyát. Kezdd a bemutatást az előszobától kiindulva: mely helyiségek vannak az előszobához képest jobbra, balra, előtte, mögötte. Gondolatban és a játéktéren járd végig a helyiségeket. (*Téri orientáció, memória*)
- Alaprajzon mutasd be egy kevésbé ismert épület, épületrészlet helyiségeinek elrendezését, például iskolád, barátod lakása, egy bolt, ahová rendszeresen jársz, stb. (*memória, arányérzék*)

Berendezések:

- Készítsd el lakásod, szobád berendezési tárgyait először a valóságnak megfelelően. Mekkora és hol helyezkedik el az ágyad, hol az asztalod, szekrényed? A szobád méretéhez arányítsd a tárgyakat és kezd lehetőleg a legnagyobbal, mondjuk az ágyaddal. Az ágyad méretéhez képest tervezd meg és alakítsd ki az asztalod és az egyéb bútorokat, tárgyakat.
- A tárgyak kialakításánál nem a formai hűségre kell törekedni, hiszen a geometrikus játékelemekből úgysem tudod ugyanazokat, ugyanúgy felépíteni, hanem csak egy stilizált, arányos formát tudunk létrehozni. A lényeg a berendezésen, a méreteken van, nem a formai hűségen.
- Ha már sikerült a saját szobádat, kedvenc helyiségedet berendezned, folytathatod a „munkát” a következő, számodra kedvenc helyiséggel.
- Egyszerre egy helyiség berendezéseit készítsd el. A „bútorok” tervezésénél bármelyik játékelemet használhatod, célszerű viszont a „tárgyakat” az alaprajzoknál magasabbra építeni.
- Miután a lakásod összes helyiségét berendezted a „valóságnak” megfelelően és ráérezted a játék logikájára, célszerűségére, elkezdheted gyakorolni a játék lényegét, a tervezést, a belsőépítészeti alapvető elemeit.
- Tervezd meg álmaid szobáját! A kiválóított játékelemekből rakd össze a bútorok stilizált megfelelőit. Helyezd el őket a játéktéren a tervezett helyükre, de még ne rögzítsd azokat, hogy szükség esetén könnyen tudjál rajtuk módosítani.

Az alap-szettek további játékelemeket tartalmazó kiegészítőkkal tudod bővíteni. Kiegészítők; Alaplapok és alaplaprögzítők. Keretek. Színes játékelemek. Klasszikus társasjátékok játéktereinek a kialakításához (Dáma, Malom, Ki nevet a végén). Kockák és emelők.

Térlátás, térérzékelés

A játék fejleszti a térlátást, a síkbeli és térbeli alakzatok megkülönböztetését és a reprodukáló képesség kialakulását. Segíti a téri irányok, arányok megfigyelését, az előtt, mögött, mellett, stb. fogalmak megértését.

Gyártó: Robert's Toy Kft. Maglód
Forgalmazó: Alko-Soft Nonprofit Bt. <https://www.alkosoft.hu/>

