

A játék segít a kicsiknek, hogy megértsék egyes dolgok és szerszámok rendeltetését, elemezzék tevékenységeik lehetőségeit és valószínű végeredményüket, szociális tapasztalatokat szerezzenek és fejlesszék beszédképességüket.

Játék közben a gyerekek, tapasztalataik és megfigyeléseik alapján, kitalálnak történeteket a kertben, a farmon, a könyvtárban, a műhelyben vagy máshol végzett munkákról, és a képek elemzése során megtanulják mely szerszámok használatosak mely tevékenységre, és milyen végeredményeket tudnak elérni, ha használják azokat. Tehát a kis „dolgozók” megtanulják elemezni, összegezni és rendszerezni az információkat.

Minden játékos választ egy olyan „munka” képet, amelyet kedvel, és kitalál egy történetet, összegyűjtve a szerszámokat (ásó, fogó, toll, stb.) a bal oldali üres mezőkre, és a tevékenységek végeredményeit (termesztett paradicsomok, fészkelő doboz, süti, stb.) a jobb oldalra.



Ha a gyerekek csoportokban játszanak, a játékosok kiválasztják a játék mezőit, és a kezdőjátékos elvesz egy puzzle darabot, leírva a képen látható dolgot, például:

„ez egy fémből és fából készült szerszám,
amivel áshatsz, stb.”



„ez egy piros zöldség,
nyersen is megeheted, stb.”



A játékos, aki kitalálta, megkapja a puzzle darabot és elhelyezi az üres mezőre. Addig játszanak, amíg minden üres mezőt lefedtek. Ezek a szerzők által javasolt szabályok, de nem kötelezőek.

A játék teret ad, hogy a gyerekek, a szülők és a tanárok kifejezzék határtalan fantáziájukat. Bátorítsuk a gyerekeket, hogy kitalálják saját szabályaikat! Javasoljuk saját ötleteinket (kényszer nélkül) és játszunk együtt!