

## Haba\_392764 Prostorová hra – pohyblivý les

**Počet hráčů:** 1–4

**Věk:** od 4 let

**Koncept hry a design:** Luise Starke

### Tato hra pomáhá rozvíjet:

- Prostorové vnímání
- Prostorové myšlení a jednání
- Koordinace oko-ruka
- Obratnost
- Vnímání tvaru a barev
- Logické myšlení
- Koncentrace

V pohyblivém lese se toho hodně děje! Na stromech rostou barevná jablka, všude skotačí legrační lesní zvířátka – před, za, vedle, pod a na stromech. Ježek, sova, liška, veverka a ptáček vás zvou k zábavné hře. Ale pozor – hra vyžaduje soustředění a obratnost, protože zvířata mohou v pohyblivém lese snadno spadnout ze stromů.

Ve třech vzrušujících herních variantách mohou hráči znovu a znovu stavět nový vratký les, ať už sami nebo ve spolupráci s ostatními hráči, nebo soutěžit proti sobě. 15 předloh ve třech úrovních obtížnosti podporuje nejen rozpoznávání dvourozměrných obrázků a jejich přenos do trojrozměrného prostoru, ale také umístění objektů v tomto prostoru. Hravou formou se tak trénuje logické a prostorové myšlení, vnímání tvarů a barev a koordinace ruka-oko.

Základní deska má odnímatelnou vratkou čočku. Pokud je základní deska umístěna na stole bez této čočky, nezkušení hráči si snáze poradí se všemi variantami hry. Pro pokročilejší hráče zůstává hra s využitím vratké čočky zajímavá a náročná po dlouhou dobu.

### Obsah hry

1 základní deska, 1 vratká čočka, 4 kmeny stromů (malé), 4 kmeny stromů (střední), 2 kmeny stromů (velké), 12 úhlů, 3 jablka, 1 ježek, 1 sova, 1 liška, 1 veverka, 1 ptáček, 1 látkový sáček, 15 karet s předlohou, pravidla hry

### Hra č. 1: Základní hra: „Kdo kde stojí?“

**Počet hráčů:** 1–2, vedoucí hry pro variantu s mluveným doprovodem

**Herní materiál:** Základní deska (s možností vratké čočky), karty s předlohami, všechny dřevěné dílky

**Délka hry:** cca 15 min.

**Cílem hry:** Postavit les tak, jak je zobrazeno na kartě s předlohou.

### Příprava hry

Na začátku, když hráč s hrou začíná, je nejlepší, když položí desku pevně na stůl bez vratké čočky. Obtížnost můžete později zvýšit vložením vratké čočky pod desku.

### Karty se předlohami:

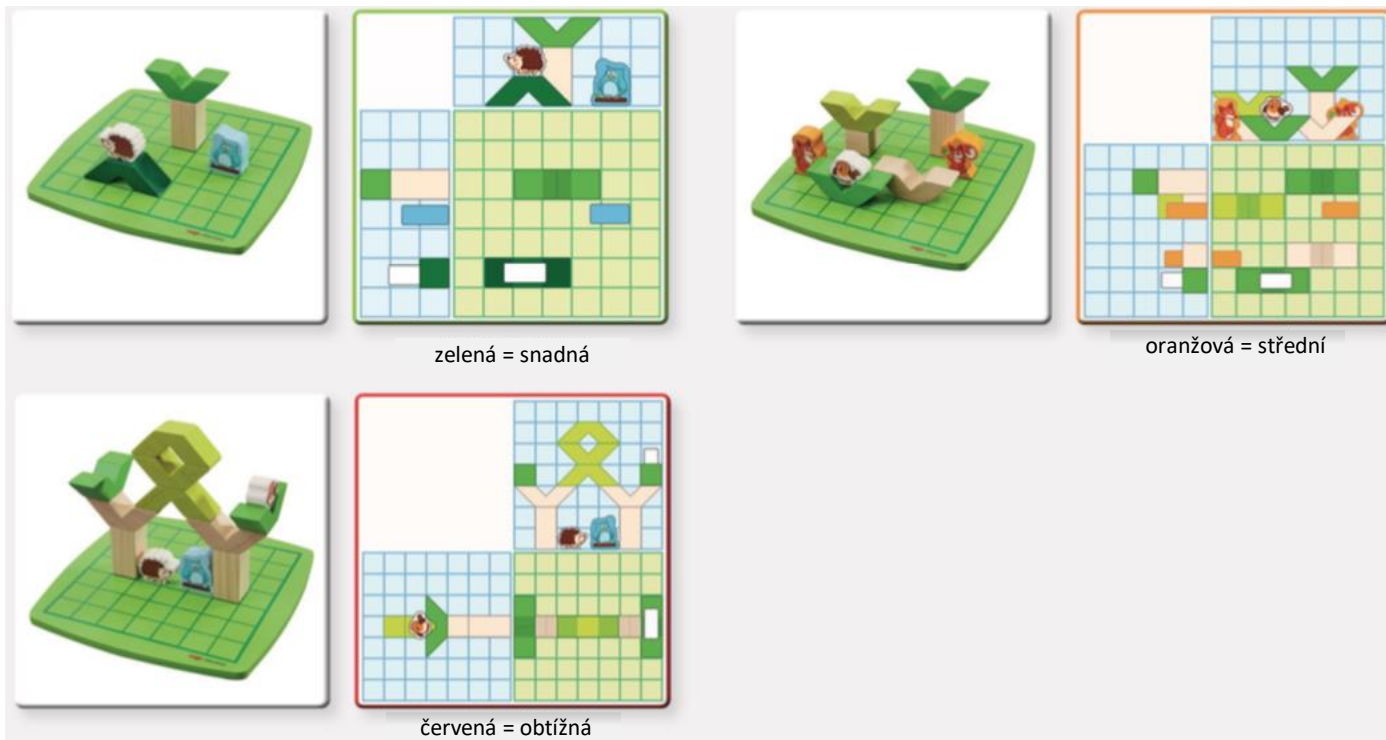
Karty s předlohami mají tři úrovně obtížnosti: zelená = snadná, oranžová = střední, červená = obtížná. Přední strana karty je strana s úkolem. Ten ukazuje nastavení lesa ve třech dvourozměrných pohledech: zepředu, ze strany a shora.

Všechny pohledy jsou posazeny na stejnou mřížku, jakou má hrací deska, takže hráči mohou lépe rozpoznat velikost dřevěných dílků. Zadní strana karty s předlohou ukazuje obrázek trojrozměrného nastavení pro kontrolu řešení.

**Pozor:** Pokud hrajete s kolísavou deskou, u obtížných předloh musí hráči nejprve zjistit, jaký dílek musí být umístěn jako první, aby hrací deska zůstala vyvážená. Někdy to znamená položení dvou dílků na herní desku současně.

[agatinsvet.cz](http://agatinsvet.cz) - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



## Průběh hry

Roztřídíte karty s předlohami podle barvy. Každou hromádku zamíchejte a položte na stůl stranou s úkolem nahoru. Nejprve si hráč vybere kartu z jedné z hromádek a pečlivě si ji prohlédne.

## Co karta ukazuje?

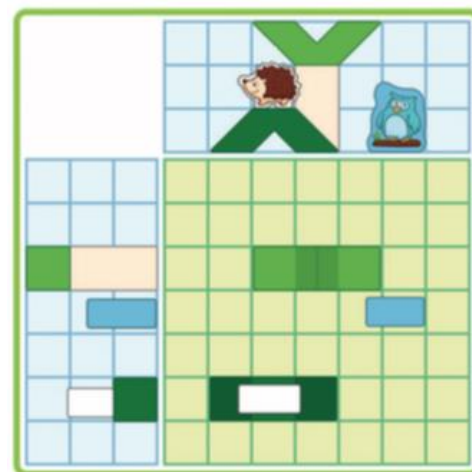
Velikost na mřížce a barva pomáhají hráči zjistit, které dílky jsou potřeba. Pokud si nejste zcela jisti, který dílek je zobrazen, podívejte se na něj v každém ze tří pohledů.

**Příklad:** Vždy si pečlivě prohlédněte karty! V pohledu ze strany a shora nelze přesně říci, zda je zobrazen pták nebo ježek. Ale při pohledu zepředu je to jasné: je to ježek.

**Tip:** Někdy je užitečné nejprve vybrat všechny zobrazené dílky a nepoužité dílky vrátit zpět do krabice, než je začnete pokládat na desku.

## Kde stojí dřevěné dílky?

Nejlepší způsob, jak určit přesnou polohu dílku, je spočítat vodorovná a svislá políčka mřížky od okraje desky. V příkladu je z levého dolního rohu ježek umístěn tři políčka zleva a dva zdola. Pořadí dílků je také důležité: nejprve musí být zelený úhel umístěn jako keř a na něm ježek. Pohled zepředu také ukazuje směr dřevěných dílků. Na vzorové kartě je tvar V tmavě zeleného keře obrácený dolů, zatímco světle zelená koruna stromu směřuje otvorem nahoru.



## Varianta pro dva hráče:

Bez vratkové desky hráči spolupracují: každý hráč střídavě umístí dílek do lesa. Hráči společně staví obrázek zobrazený na předloze. S vratkou deskou se hra pro dva promění ve vzrušující soutěž: každý hráč si vybere jeden nebo dva dílky podle předlohy. Poté se hráči střídají v umístění svých dílků na desku. Někdy to znamená položit na hrací desku dva dílky současně, aby byla zachována rovnováha. Kdo umístí své dílky na desku, aniž by něco spadlo nebo se převrátilo?

**Varianta s mluveným doprovodem:**

S vedoucím hry mohou hráči hrát variantu hry s mluveným doprovodem. Kdykoli hráč položí jeden nebo více dílků, pojmenuje předmět a popíše jeho polohu vzhledem k desce nebo k jiným již umístěným dřevěným dílkům, např. s následujícími předložkami/příslovci místa: před/za, nad/pod, vedle/mezi, uvnitř/vně/uprostřed, vlevo/vpravo ...

**Příklad:** Ježek sedí na vrcholu keře; sova je na pravé straně desky.

**Hra č. 2: Volná stavba**

**Počet hráčů:** 2–4

**Herní materiál:** Základní deska (*s možností použití vratké desky*), všechny dřevěné dílky, látkový sáček

**Délka hry:** cca 15 min.

**Cílem hry:** Kdo položí do pohyblivého lesa co nejvíce dílků, aniž by cokoliv spadlo nebo se převrátilo?

**Příprava hry**

Všechny dřevěné dílky (*kmeny stromů, zelené úhly, jablka a zvířata*) vložte do látkového sáčku. Desku položte na vratkou čochku.

**Průběh hry**

Hráči se střídají ve hře po směru hodinových ručiček. Začínající hráč vytáhne ze sáčku dřevěný dílek, aniž by se na něj díval a položí jej kamkoli na desku. Poté je na řadě další hráč.

Dílky mohou být umístěny kamkoliv a v libovolném směru; mohou být dokonce naskládány na sebe.

Když umístíte dílek do lesa, žádný z vašich dílků ani z dílků ostatních hráčů se nesmí převrátit nebo spadnout. Pokud se dílek převrátí nebo spadne, poslední hráč, který byl na tahu vypadává ze hry. Pokud hrají více než dva hráči, dílky, které se převrátily nebo spadly, se odstraní z herní plochy. Poté je na řadě další hráč.

Vyhrává hráč, který jako poslední zůstane ve hře.

**Hra č. 3: V pohyblivém lese něco chybí**

**Počet hráčů:** 2

**Herní materiál:** Základní deska (*s možností vratké čochky*), karty s předlohami, všechny dřevěné dílky

**Délka hry:** cca 15 min.

**Cíl hry:** Kdo najde, pojmenuje a opraví chyby v lese, aniž by les spadl?

**Příprava hry**

Desku s vratkou čochkou položte na stůl se všemi dřevěnými dílky vedle ní. Karty s předlohami roztřídte podle barev a vyberte si hromádku, se kterou budete hrát.

**Průběh hry**

Nejprve se hráči dohodnou, kolik chyb - např. pět – se v pohyblivém lese může vyskytovat. Začínající hráč si vybere kartu s předlohou. Druhý hráč se mezitím otočí, aby neviděl předlohu a stavbu.

Začínající hráč sestaví dílky podle předlohy s počtem předem dohodnutých chyb. Chybami může být například vynechání částí lesa nebo dílků, přidání nesprávných dílků nebo umístění dílků na nesprávné místo nebo ve špatném směru.

Když hráč dokončí sestavování lesa, druhý hráč se může znovu otočit a pečlivě si prohlédne stavbu a kartu s úkolem. Nesmí se však dívat na zadní stranu karty zobrazující řešení. Pokud najde chybu, musí ji pojmenovat a opravit.

Hráč může chyby popsat takto, například: "Sova je na stromě, ale měla by být vedle stromu."

Hra končí, když jsou všechny chyby nalezeny a opraveny. Hráči se pak vymění a začínající hráč se otočí, zatímco druhý hráč si vybere kartu s předlohou a sestavuje les.