



Captain Smart – Hodiny (CPTS_64691)

Vek: od 5 rokov

Počet hráčov: 2 – 4 hráči

Dĺžka hry: 20 – 40 min.

Koľko je hodín? Táto zábavná rodinná hra pomáha pochopiť abstraktný pojem času a zoznamuje deti s digitálnym a analógovým zobrazením času. Precvičte si postreh, koncentráciu, pamäť a koordináciu ruka-oko!

Obsah hry

- 1 obojstranné hodiny s ručičkami – na jednej strane od 1:00 do 12:00, na druhej strane od 13:00 do 24:00 (ručičky je možné upevniť na obe strany)
- 4 obojstranné herné dosky
 - zadná strana – 4 dosky, na každej 6 analógových ciferníkov
 - predná strana – 2 dosky s ilustráciou „V hodinárskej dielni“ a 2 dosky s ilustráciou „Denný rozvrh Julie a Franka“, na každej doske je 6 časov
- 36 žetónov s analógovými hodinami

Príprava hry

Najprv sa pozrite na dosky s denným rozvrhom Julie a Franka. Čo robia súrodenci ráno a čo večer? Čo robia spoločne a čo robia každý zvlášť v škôlke a v škole? Čo robia ako prví a čo neskôr? Pokúste sa nastaviť časy ich činností na ručičkových hodinách.

Variant 1 – Preteky s časom (pre 2 – 4 hráčov)

Pre hru potrebujete predné strany herných dosiek (strany s ilustráciami), 12 modrých žetónov a 12 zelených žetónov.

Každý hráč si vezme jednu hernú dosku a položí ju pred seba. Všetky žetóny rozmiestnite doprostred stolu prednou stranou nahor (hodiny sú viditeľné). Každý hráč musí čo najskôr nájsť všetky žetóny s rovnakými časmi, aké sú vyobrazené na jeho doske a položiť ich na správne miesta. Víťazí najrýchlejší hráč.

Variant 2 – Zberateľ hodín (pre 2 – 4 hráčov)

Pre hru potrebujete predné strany herných dosiek (strany s ilustráciami), 12 modrých žetónov a 12 zelených žetónov.

Každý hráč si vezme jednu hernú dosku a položí ju pred seba. Všetky žetóny rozmiestnite doprostred stola zadnou stranou nahor (logo Captain Smart smeruje nahor). Začína hrať najmladší hráč – otočí jeden žetón, nahlas povie čas, ktorý je na ňom zobrazený a ukáže ho ostatným hráčom. Pokiaľ žetón zodpovedá hodinám na jeho hernej doske, položí ho na správne miesto na ilustrácii a môže hrať ešte raz. Pokiaľ sa nezhoduje, vráti ho na rovnaké miesto zadnou stranou nahor a na rade je ďalší hráč. Vyplatí sa pamätať si, kde ležia žetóny, ktoré otáčajú ostatní hráči a ktoré sú na našej doske. Víťazí hráč, ktorý ako prvý priradí žetóny ku všetkým hodinám na svojej hernej doske.

Variant 3 – Majster pamäti (pre 2 – 4 hráčov)

Pre hru potrebujete zadné strany herných dosiek (iba strany s ciferníkmi), 12 modrých žetónov a 12 zelených žetónov.

Každý hráč si vezme jednu hernú dosku a položí ju pred seba. Všetky žetóny rozmiestnite doprostred stola zadnou stranou nahor. Hráči jeden po druhom otáčajú jeden žetón bez toho, aby ho ukazovali ostatným hráčom. Pokiaľ sa žetón zhoduje s ich hernou doskou, umiestnia ho na správny ciferník. Pokiaľ nie, vráti ho späť, zadnou stranou nahor. Víťazí hráč, ktorý ako prvý nazbiera všetky svoje hodiny.



Variet 4 – Nastavujeme hodiny (pre 2 a viac hráčov)

Pre hru potrebujete 12 modrých žetónov, 12 zelených žetónov a hodiny.

Všetky žetóny položte doprostred stola zadnou stranou nahor. Najmladší hráč vytiahne jeden žetón a povie nahlas čas, ktorý je na ňom uvedený, jedným z možných spôsobov (napr. 7:20 alebo 19:20), bez toho, aby žetón ukázal ostatným hráčom. Úlohou ďalšieho hráča je nastaviť tento čas na veľkých hodinách. Potom hráči skontrolujú, či nastavený čas zodpovedá žetónu. Pokiaľ hráč splnil úlohu správne, vezme si žetón, pokiaľ nie – žetón si vezme ten hráč, ktorý žetón vytiahol. Víťazí hráč, ktorý nazbiera najviac žetónov. Pokiaľ hrajú viac než 4 hráči, môže sa hrať so všetkými 36 žetónmi (niektoré časy sa budú opakovať).

Variet 5 – Neviditeľný strážca času (pre 1 hráča alebo pre 1 tím)

Pre hru potrebujete predné strany herných dosiek (strany s ilustráciami), 12 modrých žetónov a 12 zelených žetónov.

Hráč (alebo tím) si vyberie 2 herné dosky. Ďalšie 2 ilustrácie sú pre pomyselného protihráča – „neviditeľného strážcu“. Hráč (alebo tím) rozloží všetky žetóny doprostred stola zadnými stranami nahor. Potom si hráč vytiahne žetón. Pokiaľ zodpovedá niektorému času na jeho doske, vezme si ho. Pokiaľ nie, odovzdá žetón „strážcovi“. Potom hráč rovnakým spôsobom otáča ďalšie žetóny, dokiaľ on alebo protihráč nenazbiera 6 žetónov. Pokiaľ hrá tím, hráči sa v otáčaní žetónov striedajú.

Viac inšpirácie nájdete na www.CaptainSmart.eu

Redakcia: **Hubert Bobrowski, Renata Kicka**

Ilustrácia a grafický dizajn: **Katarzyna Urbaniak, Marcin Minor**

Grafický dizajn škatule: **Anna Wielbut**

Adaptácia dizajnu škatule: **Anna Hegman**

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha