

Haba_306568 Pavúčia sieť

Inteligentná prevliekacia hra pre 2 až 4 hráčov vo veku od 3 rokov.

Autor hry: Thade Precht

Ilustrácie: Gabriela Silveira

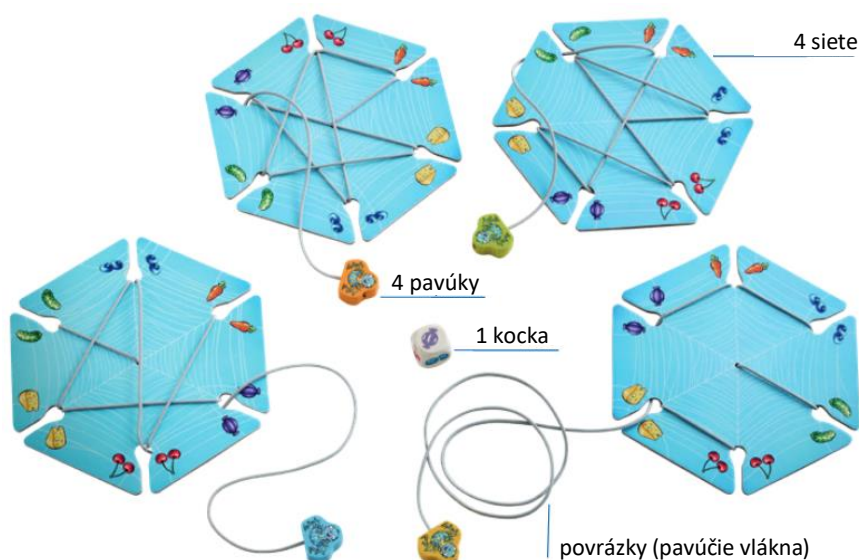
Vývoj hry: Kristin Dittmann

Dĺžka hry: cca 10 min.

Pavúčica Walli a jej priatelia dnes spriadajú zvlášť veľké a krásne pavučiny. Tešia sa na množstvo šťavnatého hmyzu. Ale čo to je? Pavučiny zachytili niekoľko maškrt, ale žiadny hmyz! A komu by to napadlo? Chutia dokonca lepšie než hmyz. Pomôžte Walli a jej priateľom doliezť k maškrtám. Ale pozor – pavúčie vlákno je kratšie a kratšie, až nakoniec pavúk proste nemôže ísť ďalej.

Hru vyhráva hráč, ktorého pavúk dokáže liezť po svojej pavučine čo najdlhšie.

Obsah hry



Pred prvou hrou



1. Vezmite si povrázok a na jednom konci uviažte uzol. Dospelý vám s tým môže pomôcť. Teraz prevlečte druhý koniec povrázku širšou dierkou v jednom z pavúkov a zatiahnite za povrázok tak, aby uzol zmizol v pavúkovi.



2. Potom prevlečte otvorený koniec povrázku (bez pavúka) malým otvorom v pavučine. **Poznámka:** Uistite sa, že obrázky maškrt sú na rovnakej strane ako pavúk. Potom na otvorenom konci povrázku tiež uviažte uzol.

Urobte to isté s ďalšími tromi pavúkmi.

Skontrolujte, že všetky povrázky sú rovnako dlhé.

Vaše pavúky teraz visia na pavúčom vlákne svojej pavučiny.

Príprava hry

Každé dieťa si vezme pavučinu s pavúkom a úplne odvinie povrázok z pavučiny. Žiadne ďalšie pavučiny ani pavúky nie sú potrebné a môžete ich vrátiť do škatule. Držte svoju pavučinu tak, aby bol uzol na spodnej strane a aby ste videli stranu s maškrtami. Položte kocku doprostred stola.

Priebeh hry

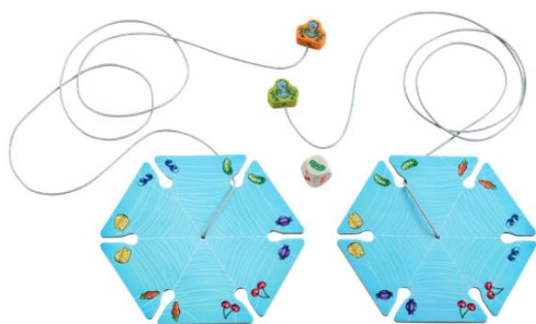
Kto naposledy zachránil pavúka? Môžeš hádzať kockou ako prvý.

Kocka teraz ukazuje jednu zo šiestich maškrt, ktoré tiež nájdete v šiestich rohoch vašej pavučiny (syr, mrkva, čerešne, čučoriedky, cukrík a uhorka).



Potom čo hodíte kockou, všetci hráči vyslovia nahlas názov maškrt, ktorý padol na kocke. Obrázok platí pre **všetkých** hráčov súčasne. Každý hráč teraz prevlieka svoje pavúcie vlákno otvorom v pavučine, kde je zobrazená maškrtka hodená kockou.

Dbajte na to, aby sa pavúcie vlákno nezamotávalo a nebolo navinuté príliš pevne alebo príliš voľne.



Príklad:

Kocka ukazuje uhorku.

Všetci deti vedú svoje pavúcie vlákna otvorom s uhorkou.

Poznámka:

- Po prvom kole hry je potrebné viesť povrázok z miesta, kde práve je, k ďalšej maškrtke hodenej na kocke. Niekedy to znamená, že je povrázok na zadnej strane pavučiny. To je v poriadku. Pavučinu neprevracajte a pri navíjaní ju držte stranou s maškrtami smerom hore.
- Pri navíjaní držte povrázok nakrátko a tesne pri pavučine. Na začiatku je to jednoduchšie, než ho prevliekať otvormi a držať pritom pavúka.

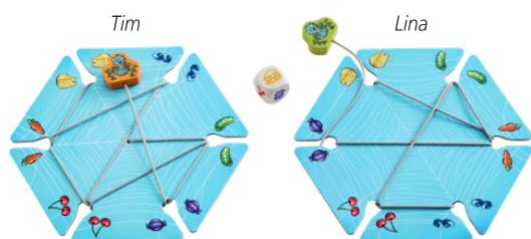
Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Teraz je na rade ďalší hráč a hádže kockou.

Poznámka:

Padla na kocke rovnaká maškrtka, ktorou ste práve viedli povrázok? Môžete sa rozhodnúť, za akou maškrtou sa teraz vydáte. Povedzte nahlas, akú maškrtu ste si vybrali. Každý hráč teraz navíja svoj povrázok k tejto maškrtke.

Koniec hry

Hneď ako jedno z detí už nemôže prevliecť svojho pavúka požadovaným otvorom s maškrtou, ktorá padla na kocke, pre tohto hráča hra končí. Hráč, ktorý zostane hrať ako posledný, sa stáva víťazom hry. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč, ktorého zostávajúce pavúcie vlákno je najdlhšie.



Príklad:

Tim už nemôže viesť svojho pavúka smerom k syru, ktorý padol na kocke. Bohužiaľ, prehral.

Linino pavúcie vlákno je ešte dostatočne dlhé, a tak Lina víťazí.

Milé deti a rodičia, na stránke www.haba.de/Ersatzteile sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

Upozornenie: Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

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