

Haba_1305173001 Moja prvá zoo – 10 edukatívnych hier

Autor hry: Hagen Baumann

Ilustrácie: Aleš Vrtal

Redakcia: Markus Singer

Milí rodičia,

teší nás, že ste si vybrali hru z kolekcie vzdelávacích hier. Týchto desať rozmanitých hier, ktoré sa všetky týkajú témy zoolologickej záhrady, umožnia vašmu dieťaťu rozvíjať sa v rôznych oblastiach. Nájdete tu hry, ktoré sa zameriavajú na pochopenie počtu a množstva, hmat, rozpoznávanie farieb a tvarov, prvé počítanie, sústredenie a pamäť. Učenie prebieha počas hry prirodzene a takmer samo.

Dúfame, že si pri hraní užijete s vaším dieťaťom veľa zábavy!

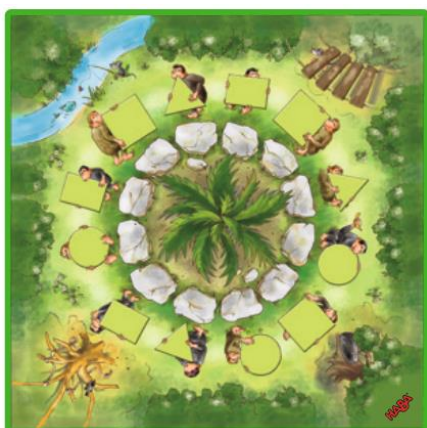
Vaši tvorcovia hračiek pre deti

Obsah hry

1 nosorožec, 1 zebra, 1 plameniak, 1 tuleň, 1 žirafa, 1 tukan, 1 had, 1 korytnačka, 1 ošetrovateľ Tim, 2 žirafie kocky, 1 látkové vrečko, pravidlá hry.

Herné dosky:

„Opičiareň“



„Chameleón“



„Palmy“

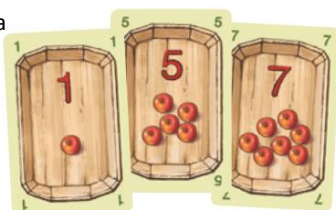


„Preteky v zoo“



30 kariet s debnami s ovocím

predná strana



zadná strana



22 žiráf s číslom a bez čísla

zadná strana



predná strana: žirafa bez čísla



predná strana: žirafa s číslom



12 geometrických tvarov – 3x štvorec, obdĺžnik, trojuholník a koliesko

strana s tvarmi



strana s hračkami



Dieliky s chameleómom

predná strana



zadná strana



10 častí rebríku s korytnačkami

rôznych veľkostí (1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 zvieracia minca

predná strana



zadná strana



12 kokosových orechov



8 kartónových dielikov so zvieratami

predná strana



zadná strana



Pred začiatkom hry starostlivo vyberte z dosiek nasledujúce dieliky:

22 žiráf, 11 dielikov s chameleómom, 10 dielikov korytnačieho rebríku, 3 kolieska, 3 obdĺžniky, 3 štvorce, 3 trojuholníky, 12 kokosových orechov, 1 mincu so zvieratám, 8 kartónových dielikov so zvieratami



1. Dotýkanie sa zvierat

Hmatová pamäťová hra so zvieratkami pre 2 – 4 deti od 3 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: hmat, prvé počítanie od 0 do 5, pamäť

Materiál: Ošetrovateľ Tim, 8 kartónových dielikov so zvieratami, 1 žirafia kocka, 12 kokosových orechov, všetky drevené figúrky zvierat, látkové vrečko.

Príprava hry

Rozložte 8 dielikov so zvieratami na stôl do kruhu, obrázkom nahor. Postavte ošetrovateľa Tima mimo kruh, vedľa ľubovoľného dielika so zvieratkom. Do stredu kruhu položte 12 kokosových orechov. 8 drevených zvieratiek vložte do vrečka a pripravte si kocku.

Priebeh hry

V kroví niečo šušťí! Je to nosorožec, plameniak alebo žirafa? Ošetrovateľ Tim natiahne ruku do krovia a snaží sa hmatom zistiť, kto sa tam skrýva. Pomôžete mu?

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto si naposledy pohladil nejaké zviera, môže začať a hodiť kockou. Nahlas spočítaj škvrnky, ktoré ukazuje kocka a posuň Tima o zodpovedajúci počet políčok v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ nie sú na kocke žiadne škvrnky, Tim zostáva na mieste. Podívaj sa na zviera, vedľa ktorého Tim teraz stojí. Vezmi si vrečko a pokús sa nájsť rovnaké zviera iba hmatom (žiadne nakukovanie). Vytiahni ho a polož na dielik so zvieratkom, aby ste ho mohli skontrolovať.

Zhoduje sa drevené zviera s obrázkom?

• Áno?

Výborne! Za odmenu dostaneš kokosový orech zo stredu kruhu.

• Nie?

Smola! Tentoraz nedostaneš žiadnu odmenu.

Vlož drevené zvieraťko späť do vrečka. Pokús si zapamätať zviera na dieliku a potom ho otoč obrázkom dole.

Dôležité

Tim sa môže zastaviť vedľa dieliku so zvieratkom, ktorý je otočený obrázkom dole. Musíš si zapamätať zviera na tomto dieliku a pokúsiť sa hmatom nájsť zodpovedajúcu figúrku vo vrečku. Vytiahni ju a potom dielik so zvieratkom otoč a skontroluj. Pokiaľ je to správne zviera, získavaš tentoraz **dva** kokosové orechy! Vlož figúrku späť do vrečka. Dielik so zvieratkom zostáva obrázkom nahor. Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí v chvíli, keď sú rozdane všetky kokosové orechy. Postavte z kokosových orechov malú vežu. Hráč s najvyššou vežou víťazí. V prípade remízy víťazí viac hráčov.

Tip:

Hra bude jednoduchšia, pokiaľ neotáčate dieliky so zvieratami.

Hra bude náročnejšia, pokiaľ si hráči musia na začiatku hry zapamätať všetky dieliky so zvieratami a pred začiatkom hry sa všetky dieliky otočia obrázkom dole. Na konci každého kola sa dielik so zvieratkom opäť otočí obrázkom dole.

2. 1, 2, 3 – Počítanie žiráf

Vzrušujúca hra s kockou pre 2 – 4 deti od 3 rokov so štyrmi stupňami náročnosti.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Prvé počítanie, čísla a množstvo od 0 do 5, čítanie a pomenovávanie čísel

Materiál: 6 žiráf bez čísel, 1 žirafia kocka.

Príprava hry

Roztriedte žirafy s 0 až 5 škvrnami a položte ich obrázkom nahor doprostred stola. Pripravte si žirafiu kocku.

Priebeh hry

Leo a Susie sú ohromení: vo výbehu žije toľko rôznych žiráf a každá má iný počet škvŕn. Alebo nie?



Dokážeš spočítať škvrný a zistiť, koľko má ktorá žirafa škvŕn?

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto má na svojom svetri najmenej škvŕn, začína a hádže kockou. Nahlas spočítaj počet škvŕn na kocke. Vyber žirafu, ktorá má rovnaký počet škvŕn, a polož si ju pred seba. Potom spoločne skontrolujte.

Zhoduje sa počet škvŕn na kocke s počtom škvŕn na žirafe?

• **Áno?**

Výborne! Môžeš si žirafu nechať.

• **Nie?**

Počítal si zle. Počítaj znovu a potom polož žirafu späť doprostred stola.

Počas hry môže byť žirafa, ktorú hľadáš, u iného hráča. Od tohto hráča si ju môžeš vziať. Pokiaľ si však počítal zle, musíš mu ju vrátiť.

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Pokiaľ už neleží uprostred stolu žiadna žirafa, víťazí hráč, ktorý má najviac žiráf.

Varianty hry

Stupeň náročnosti 2:

Hra bude o trochu náročnejšia, pokiaľ namiesto žiráf bez čísel použijete žirafy s číslami 0 až 5.

Tento variant tiež rozvíja schopnosť počítania a čítania 0 do 5.

Stupeň náročnosti 3:

Hra bude náročnejšia, pokiaľ použijete obe kocky a všetkých 11 žiráf bez čísel.

Tento variant tiež rozvíja schopnosť počítania a čítania čísel od 0 do 10.

Stupeň náročnosti 4:

Hra bude ešte náročnejšia, pokiaľ namiesto žiráf bez čísel použijete všetky žirafy s číslami a obe kocky.

Tento variant tiež rozvíja schopnosť počítania a čítania čísel od 0 do 10.

3. Preteky v zoo

Farebné preteky pre 2 – 4 deti od 3 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Rozpoznávanie a pomenovávanie farieb (červená, žltá, zelená, modrá), presné pozorovanie

Materiál: Herná doska „Preteky v zoo, 2 až 4 ľubovoľné figúrky zvierat, 4 dieliky s chameleónom v červenej, žltej, zelenej a modrej farbe, látkové vrečko.

Príprava hry

Položte hernú dosku doprostred stola a vložte štyri dieliky s chameleónom do vrečka. Každý hráč si vezme jednu ľubovoľnú figúrku zvieratka a položí ju na štartovacie políčko.

Priebeh hry

Zvieratká sa opäť zišli na obľúbených pretekoch v zoológickej záhrade a vy sa môžete pripojiť. Šípky vám ukazujú cestu a rôznofarebné chameleóny vám napovedia, na ktoré šípky si máte dať pozor.

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto sa dokáže najdlhšie otáčať v kruhu, začína a vezme si vrečko. Vytiahni jedného chameleóna a pomenuj jeho farbu. Teraz spočítaj šípky rovnakej farby na políčku, na ktorom stojí tvoje zvieratko.

Koľko šípok si napočítal?

• **Jednu alebo dve šípky?**

Posuň zvieratko o daný počet políčok v smere, akým ukazuje šípka. Pokiaľ šípka ukazuje dozadu, musíš, bohužiaľ, zvieratko tiež posunúť dozadu. Počítajú sa všetky políčka vrátane obsadených. Na jednom políčku môže stáť niekoľko zvierat.

• **Žiadnu šípku?**

Smola! Tvoje zvieratko chvíľu odpočíva.

Potom vlož chameleóna späť do vrečka, vrečko pretrep a odovzdaj ho ďalšiemu hráčovi, ktorý je teraz na rade.

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

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Koniec hry

Hra končí, hneď ako hráč raz obehne celú hernú plochu a dôjde späť na štartovacie políčko, čím víťazí.

Tip:

Môžete hrať aj niekoľko kôl hry. Dohodnite sa na počte kokosových orechov, ktoré chcete nazbierať. Pokiaľ sa presuniete na políčko s kameňom alebo za neho, získate kokosový orech. Víťazí hráč, ktorý ako prvý nazbiera dohodnutý počet kokosov.

4. To je ale opičiareň!

Hmatová hra s tvarmi pre 2 – 4 deti od 3 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Rozpoznávanie a porovnávanie geometrických tvarov, hľadanie tvarov hmatom, prvé počítanie do 5

Materiál: Herná doska „Opičiareň“, ošetrovateľ Tim, 1 žirafia kocka, 12 kokosových orechov, 12 geometrických tvarov, vrečko.

Príprava hry

Položte hernú dosku doprostred stola a 12 kokosových orechov na palmu uprostred stola. Vložte opičie hračky (geometrické tvary) do vrečka. Postavte ošetrovateľa Tima na ľubovoľné políčko. Pripravte si kocku.

Priebeh hry

Opice sú našťavané a robia rozruch! Kde sú ich hračky? Geometrické tvary vedľa každej opice označujú tvar hračky, ktorú chce daná opica mať. Na nájdenie hračiek vo vnútri vrečka je potrebný dobrý hmat. Hračky môžete nájsť iba po hmate. Žiadne nakukovanie! Pokiaľ nájdete správnu hračku pre správnu opičku, za odmenu vám dá kokosový orech.

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto vydá najlepšie opičie zvuky, je prvým hráčom a hádže kockou. Hlasito spočítaj škrvny na kocke a posuň ošetrovateľa Tima o tento počet políčok v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ sa na kocke neobjaví žiadna škrvna, zostane Tim na svojom mieste. Dobré si prezri tvar na mieste, kde Tim teraz stojí.

Je tento tvar prázdny?

• Áno?

Vezmi vrečko a pokús sa nahmatať opičiu hračku v rovnakom tvare. Potom ju vytiahni a polož na tvar vedľa opičky, aby si zistil, či si hľadal správne. Pokiaľ sa hračka presne zhoduje s tvarom, môžeš si vziať za odmenu kokosový orech z palmy. Hračku nechaj položenú na tvare. Pokiaľ sa hračka nezhoduje s tvarom, vráť ju späť do vrečka.

• Nie?

Táto opička už svoju hračku našla. Bohužiaľ, nedostaneš kokosový orech a tvoj ťah končí.

Teraz je na rade ďalší hráč a hádže kockou.

Koniec hry

Hra končí, hneď ako uprostred stola už nie sú žiadne kokosové orechy. Poskladajte kokosy na seba. Hráč s najvyššou hromádkou víťazí! V prípade remízy víťazí viac hráčov.

Tip: Hra bude jednoduchšia, pokiaľ namiesto do vrečka položíte geometrické tvary zelenou stranou nahor okolo hernej dosky. Teraz je potrebné nájsť zodpovedajúci tvar pozorným pozorovaním a nie hmatom.

5. Žirafie dvojčatá

Farebné preteky pre 2 – 4 deti od 3 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Prvé porozumenie číslam, čísla a množstvá od 0 do 10, priradzovanie množstva k číslam, pamäť

Materiál: 22 žiráf s číslami a bez čísel.

Príprava hry

Prezrite si predné strany dielikov so žirafami a roztriedte ich na dve hromádky: jednu pre žirafy s číslami a druhú pre žirafy bez čísel. Žirafy bez čísel zamiešajte a položte ich do radu obrázkom dole. Potom zamiešajte žirafy s číslami a rozložte ich obrázkom dole do druhého radu pod nečíslované žirafy.

Priebeh hry

Vo výbehu žiráf je rozruch! Žirafy sa prezliekli a organizujú zábavný sprievod zvierat. Kto vo farebnom zmätku objaví najviac žirafích dvojčiat, je pozvaný na večierok!

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto dokáže najdlhšie natiahnuť krk ako žirafa, začína a otočí žirafu z horného radu. Pozorne si žirafu prezri. Môže mať až 10 škvŕn a môže mať tiež malý doplnok, napríklad farebnú ponožku alebo veľkú náušnicu. Spočítaj nahlas škvŕny a pokús sa nájsť žirafu s rovnakým číslom. Otoč žirafu v spodnom rade a porovnaj ju. Pokiaľ si nie ste istí a chcete si overiť svoju odpoveď, pozrite sa, či majú obe žirafy rovnaký doplnok.

Zhoduje sa množstvo škvŕn na hornej žirafe s číslom na spodnej žirafe?

• Áno?

Našiel si dvojčatá! Vezmi si dvojicu. Môžeš ihneď otočiť ďalšie dve žirafy.

• Nie?

Všetci sa snažia zapamätať si žirafy, ktoré sú otočené obrázkom nahor. Potom otoč obe žirafy späť tak, aby obrázky smerovali dole.

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Našli sa všetky žirafie dvojčatá? Teraz každý hráč položí svoje žirafy na hromádku. Hráč s najvyššou hromádkou víťazí. V prípade remízy víťazí viac hráčov.

Tip: Hra bude náročnejšia, pokiaľ pred začiatkom hry žirafy neroztriedite podľa čísla a množstva, ale všetky žirafy zamiešate a rozložíte ich na stôl obrázkom dole.

6. Farebný lov chameleónov

Farebná pamäťová hra pre 2 – 4 bystré deti od 3 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Rozpoznávanie a pomenovávanie farieb, pamäť

Materiál: Herná doska „Chameleóny“, nosorožec, korytnačka, zvieracie mince, 9 kokosových orechov, 11 dielikov s chameleónmi.

Príprava hry

Položte hernú dosku doprostred stola. Zamiešajte dieliky s chameleónmi a položte ich obrázkom dole na zodpovedajúce políčka kríkov uprostred hernej dosky. Položte nosorožca a korytnačku vždy na políčko s dúhovým chameleónom. Pripravte si deväť kokosových orechov a zvieraciu mincu.

Priebeh hry

Chameleóny opäť hrajú svoju obľúbenú hru: na schovávačku! Spoločne s múdrou korytnačkou a rýchlym nosorožcom hľadajte farebných chameleónov v kríkoch. Kto ich objaví najviac?

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto je najfarebnejšie oblečený, hrá ako prvý a berie si zvieraciu mincu. Hoď mincu tak, že ju pustíš približne z výšky svojho nosu na stôl. Posuň zobrazené zviera – buď nosorožca, alebo korytnačku – o jedno políčko ďalej po hracej ploche v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ na danom políčku už nejaké zviera stojí, políčko preskoč.

Vedľa ktorého chameleóna teraz zviera stojí? Nahlas pomenuj jeho farbu.

Pokiaľ zviera stojí vedľa dúhového chameleóna, vyber si farbu a oznám ju ostatným hráčom. Teraz otoč ľubovoľný dielik na jednom z kríkov a pokús sa nájsť chameleóna v rovnakej farbe.

Majú oba chameleóny rovnakú farbu?

• Áno?

Našiel si ho! Za odmenu si vezmi kokosový orech. Potom otoč dielik späť.

• Nie?

Nevadí? Skús si zapamätať farbu chameleóna, ktorého si otočil. Potom dielik otoč späť. Pokiaľ sa na minci objavil nosorožec, máš druhý pokus a môžeš otočiť druhý dielik.

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nazbiera tri kokosové orechy. Tento hráč sa stáva víťazom hry.

7. Nenásytníci

Lahodná kartová hra pre 2 – 4 deti od 4 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Porovnávanie a rozlišovanie čísel a množstva od 0 do 10

Materiál: 10 kariet s debnami s ovocím, nosorožec, korytnačka, zvieracie mince.

Príprava hry

Najprv zamiešajte karty. Každý hráč dostane tri karty a položí si ich pred seba obrázkom hore. Zostávajúce karty položte obrázkom dole na hromádku. Vezmite vrchnú kartu z hromádky a položte ju doprostred stola ako prvú kartu hromádky jedla. Postavte nosorožca a korytnačku na obe strany karty tak, aby stáli proti sebe.

Priebeh hry

Nosorožec Fred pozval korytnačku Wilberta na hostinu. Zatiaľ čo nenásytný Fred najradšej zhltnie debny s čo najväčším množstvom jablák, korytnačka zje radšej menšie porcie. Komu sa podarí ako prvému priradiť všetky debny?

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý naposledy zjedol jablko, a snaží sa položiť jednu zo svojich kariet na hromádku jedla.

Dôležité: Pozorne si prezri kartu na hromádke jedla. Je na nej uvedené číslo a zodpovedajúce množstvo jablák. Na karte, ktorú položíš navrch, musí byť buď viac, alebo menej jablák, alebo *menšie* či *väčšie* číslo. Zvieracia minca určí, či je potrebné položiť „väčšiu“ alebo „menšiu“ kartu. Zhod' zvieraciu mincu približne z výšky svojho nosu.

Ktoré zviera sa na minci ukázalo?

• Nosorožec Fred?

Polož kartu, na ktorej je *viac* jablák alebo *vyššie* číslo na hromádku s jedlom.

• Korytnačka Wilbert?

Polož kartu, na ktorej je *menej* jablák alebo *nižšie* číslo na hromádku s jedlom.

Pokiaľ nemáš vhodnú kartu, musíš otočiť novú kartu z doberacieho balíčka. Pokiaľ je to vhodná karta, môžeš ju okamžite odložiť.

Pokiaľ nie, polož ju obrázkom hore pred seba k ostatným kartám.

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď niektorý z hráčov odložil všetky svoje karty a tým víťazí.

Tip:

Je možné hrať niekoľko kol. Dohodnite sa na počte kokosových orechov, ktoré chcete nazbierať.

Hneď ako hráč umiestni všetky svoje karty, vyhráva kolo a získava kokosový orech. Potom začína nové kolo. Víťazí ten, kto ako prvý nazbiera dohodnutý počet kokosov.

8. Žirafí detektívi

Vzrušujúca hra s kockami pre 2 – 4 deti od 4 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Čísla a množstvá od 0 do 10, porovnávanie množstva, pamäť

Materiál: 11 žiráf bez čísel, 2 žirafie kocky, 12 kokosových orechov.

Príprava hry

Zamiešajte 11 kariet bez čísel a rozložte ich obrázkom dole doprostred stola. Pripravte si žirafie kocky a kokosové orechy.

Priebeh hry

Psst! Potichu sa približujeme, pretože žirafy sa zasa hrajú na zlodejov. Všetky sa schovali. Ale len jedna z nich je zlodejka a kocky vám prezradia, ktorá to je. Kto je najlepší žirafí detektív a nájde zviera so správnym počtom bodov?

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

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Vytiahnite krk vysoko, rovnako ako žirafa. Začína najvyšší hráč a hodí oboma kockami. Nahlas spočítaj počet škvŕn na oboch kockách a spočítaj ich. Pokús sa nájsť žirafu, ktorá ukazuje rovnaký počet škvŕn, ako je súčet na kockách. Otoč jednu žirafu a porovnaj ju.

Zodpovedá počet škvŕn na kocke počtu škvŕn na žirafe?

• Áno?

Chytil si zlodeja! Za odmenu získaš kokosový orech.

• Nie?

Minul si ho! Skús si zapamätať počet škvŕn na žirafe.

Otoč žirafu späť. Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď hráči získali všetky kokosové orechy. Poskladajte si svoje kokosy na hromádku. Hráč s najvyššou hromádkou víťazí. V prípade remízy víťazí viac hráčov.

Tip:

Hra bude jednoduchšia, pokiaľ budete hrať iba s jednou kockou a so žirafami bez čísel 0 – 5.

Hra bude náročnejšia, pokiaľ budete hrať s žirafami s číslami namiesto žiráf bez čísel.

9. Chaos čísel

Kartová hra o číselných radoch pre 2 – 4 deti od 4 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Učenie čísel a množstva od 0 do 10, číselné rady, porovnávanie a rozlišovanie množstva

Materiál: 30 kariet s debnami s ovocím, tukan, zebra, žirafa.

Príprava hry

Položte zvieratá na stôl do radu, približne na šírku karty od seba. Najprv tukana, potom zebra a nakoniec žirafu. Zamiešajte karty. Každý hráč dostane tri karty a vezme si ich obrázkom dole do ruky. Teraz položte tri karty do radu pod zebra. Zvyšné karty položte do balíčka obrázkom dole.

Priebeh hry

Taký zmätok! Nosorožec Fred pri desiate pomiešal všetky debny s ovocím. Tukan, zebra a žirafa chcú neporiadok upokojiť. Malý tukan hľadá debny s malými číslami a veľká žirafa tie s veľkými číslami. Pomôžeš im zoradiť debny v správnom poradí?

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto dnes zjedol najviac ovocia, hrá prvý a snaží sa položiť jednu zo svojich kariet.

Podívaj sa pozorne na svoje karty a karty na stole. Všetky ukazujú počet a zodpovedajúce množstvo jablák. Vyber si jeden rad a polož do neho jednu vhodnú z kariet z ruky.

Pokiaľ tvoja karta ukazuje...

- ... o jedno jablko viac než posledná karta v rade na strane žirafy, polož svoju kartu na stranu žirafy.
- ... o jedno jablko menej než posledná karta v rade na strane tukana, polož svoju kartu na stranu tukana.

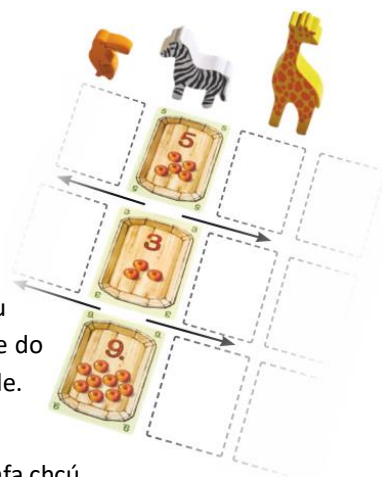
Pokiaľ nemáš vhodnú kartu, vezmi si vrchnú kartu z balíčka. Pokiaľ sa hodí, môžeš ju položiť tam, kam patrí. V opačnom prípade si ponechaj kartu v ruke.

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nemá žiadnu kartu v ruke. Tento hráč víťazí.

Tip: Hráči si, samozrejme, môžu tiež položiť svoje karty pred seba obrázkom nahor.



10. 2 + 5 = kokosový orech

Vzrušujúca tipovacia hra na tému sčítania pre 2 – 4 deti od 4 rokov.

Hra rozvíja tieto zručnosti: Pochopenie čísel od 0 do 10, úvod do sčítania, odhad dĺžky

Materiál: Herná doska „Palmy“, korytnačka, 1 žirafia kocka, 12 kokosových orechov, 10 častí rebríka s korytnačkami.

Príprava hry

Položte hernú dosku doprostred stola a postavte korytnačku pod palmu č. 8. Kokosové orechy náhodne rozmiestnite do korún paliem, max. 2 kokosové orechy na jeden strom. Dieliky rebríka položte vedľa hernej dosky tak, aby ich každý hráč dobre videl. Pripravte si žirafiu kocku.

Priebeh hry

Korytnačky sú bezradné. Ako sa môžu dostať k lahodným kokosovým orechom na vrcholoch paliem? Spoločne vytvoria vratký rebrík, ktorý je ale stále príliš krátky. Pomôžeš im postaviť dostatočne vysoký rebrík?

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto naposledy jedol kokos, hrá prvý a hodí kockou. Spočítaj škvŕny na kocke a posuň korytnačku o tento počet políčok doprava alebo doľava.

Dôležité: Vždy musíš presunúť korytnačku o plný počet škvŕn. Pokiaľ to nie je možné v jednom smere, musíš ju presunúť druhým smerom. Pokiaľ sa na kocke neobjaví žiadna škvŕna, korytnačka zostane tam, kde je. Pokiaľ je korytnačka pod palmou s číslom dve a kocka ukazuje 5 škvŕn, korytnačka tiež zostane tam, kde je. Pokiaľ sú na palme, pod ktorou je korytnačka kokosové orechy, môžeš skúsiť jeden zobrať. Pokiaľ už na strome nezostali žiadne kokosové orechy, máš, bohužiaľ, smolu a na rade je ďalší hráč.

Zber kokosových orechov:

Podívaj sa na palmu, pod ktorou je teraz korytnačka. Palma sa skladá zo zelenej koruny (sú tam lahodné kokosy) a kmene stromu. Kmeň začína pri značke na zemi a končí pri značke pod korunou. Teraz skús umiestniť rebrík skladajúci sa aspoň z dvoch častí tak, aby si dosiahol na kokosové orechy.

Vezmi jednu časť rebríka a polož ju na kmeň palmy tak, aby bol spodným okrajom zarovnaný so spodnou značkou. Teraz pripájaj ďalšie časti rebríka na už umiestnené časti, dokiaľ nedosiahne ku korune palmy.

Toto skladanie rebríka opakuj, dokiaľ...

- ... rebrík dosahuje presne k hornej značke koruny stromu.
Zásah! Pokiaľ sa tvoj rebrík skladá aspoň z dvoch častí, dostaneš ako odmenu kokosový orech z tohto stromu. Pokiaľ má rebrík iba jednu časť, nedostávaš žiadnu odmenu.
- ... rebrík presahuje hornú značku koruny stromu.
Ach nie, príliš vysoko! Nabudúce skús rebrík skrátiť.

Vráť časti rebríka vedľa hernej dosky.

Teraz je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nazbieral tri kokosové orechy a tým víťazí v hre.

Tip:

Hra bude náročnejšia, pokiaľ položíte časti rebríka obrázkom dole. Hráči potom musia uhádnuť výšku častí rebríka a už nemôžu počítať korytnačky.



Správne!



Zle!

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: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové