



Zviera na zviera [SK]

Vek: 2+ Počet hráčov: 1 - 4

Séria: Moja prvá hra Kód: 306069

Trvanie hry: 10 min

Drahí rodičia, sme radi, že ste si vybrali túto hru z rady moje prvé hry. Urobili ste dobrú voľbu a otvárate mnoho ciest pre vaše dieťa, aby sa rozvíjalo prostredníctvom hry. Budú rozvíjať rôzne zručnosti a schopnosti pri hraní, vrátane jemných motorických zručností, presné pozorovanie a koordináciu ruka-oko.

Dieťa sa učí hrať podľa pravidiel a tímovej hre! Hovorte so svojim dieťaťom o vlastnostiach zvierat a druhov na podporu jazykových zručností, počúvanie, tvorivosť a jednoduchú radosť z hrania. Učenie sa stane prirodzené a takmer samostatné, keď hráme.

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 kocku, 1 zelenú lúku, 1 jazero, 2 pobrežia, 8 dielikov so zvieratami na rubovej strane, 8 zvierat - kraba, hada, gorilu, krokodíla, lamu, líšku, tigra a psa.

Voľná hra:

Nechajte svoje dieťa zoznámiť sa s hrou, preskúmať jednotlivé dieliky. Potom hrajte spolu! Pozrite sa pozorne na všetky zvieratá. Ktoré zvieratá sú zobrazené? Môžete tiež hovoriť s vaším dieťaťom o tom, ktoré zo zvierat ste videli v zoo alebo v obrázkovej knihe. Ako sa volajú? Ak vaše dieťa ešte nepozná meno zvieratá, povedzte to jasne a povzbudzujte svoje dieťa, aby zopakovalo názov tým, že požiadate o vhodné otázky. Môžete napríklad povedať, že je to tiger. Ako sa toto zviera volalo?

Môžete tiež povzbudiť vaše dieťa, aby sa zapojilo do svojej prvej úlohy s drevenými postavami. Napríklad môžete presunúť tigra na vodu a predstierať, že je to pitná voda, alebo že krab sa hrá vo vode. Môžete tiež stohovať zvieratá spolu so svojim dieťaťom. Ktoré kombinácie sú jednoduché a ktoré sú ťažšie?

Stohovanie zvierat na lúke s dekou:

Zvieratá chcú vedieť, ako sa cítia mraky. Ako sa ich však dotknú? Krab Carl má nápad! Čo keď všetci vylezieme na seba, aby sme vytvorili vysokú vežu? Možno potom bude zviera čo bude najvyššie schopné dostať sa až k oblakom a zistiť to ako sa cítia. Zvieratá rýchlo začnú stúpať na seba. Budú to robiť do oblakov? Naskočte, je čas to zistiť!

Pred začiatkom hry:

Sadnite si do kruhu, vezmite dielik s lúkou a distribuuje okolo neho osem zvierat. Slnčné dieliky položte so slnkom smerujúcim hore. Ostatné dieliky potrebovať nebudete.

Pravidlá hry:

Hrajte v smere hodinových ručičiek, striedajte sa. Videl niekto dnes mačku? Kto videl mačku, môže začať a otočiť jeden zo slnečných dielikov.

Opýtajte sa: Ktoré zviera robí show? Môžete nájsť rovnaké zviera medzi drevenými zvieratami?

Povzbudzujte dieťa, vziať drevenú postavu zvieratka ktoré je na obrázku a umiestniť ho na lúku. Dieťa sa môže rozhodnúť, ako chce umiestniť zviera. Môžu ho položiť na lúku na ležato, alebo ak tam už zviera je, položia ďalšie zviera na chrbát zvieratá alebo dokonca na hlavu.

Opýtajte sa: Spadlo jedno alebo viac zvierat?

- Nie? FANTASTICKÉ! Môžete si vziať slnečný dielik ako odmenu. Dieťa umiestni dielik pred seba, slnkom hore.
- Áno? Aká škoda! Dajte zvieratá, ktoré padli späť okolo lúky. Dieliky so slnkom sa odložia späť do krabice. Akékoľvek zvieratá, ktoré sem nepatria zostanú v zásobe na lúke.

Potom je na rade ďalší hráč ktorý otočí slnečný dielik.

Hra končí, keď boli všetky slnečné dieliky prevrátené. Každý hráč stohuje slnečné dieliky, ktoré zbieral. Hráč s najvyšším stohom vyhráva.

Hra 2: Farebné stohovanie

Zvieratá sú teraz dosť skúsení akrobati. Niektorí z nich si teraz chcú vyskúšať svoje zručnosti na plti v jazere. Stohovanie všetkých zvierat na rafte je náročné, ako sa rozhodnú, kto je vybraný? Krab Carl - je inteligentný - a má ďalší dobrý nápad! Všetci rýchlo súhlasia a dohodnú sa ... postavíš všetky zvieratá do dvoch veží? Jednu na lúke a druhú na plti...

Pred začiatkom hry:

Uložte vedľa seba dielik s lúkou a dielik s jazerom. Rozložte osem zvierat a slnečné dieliky okolo nich so slnkom smerujúcim hore. Držte kocku. Dva pobrežné dieliky nie sú potrebné pre túto hru a môžu byť vrátené do krabice.

Podme na to:

Hráme v smere hodinových ručičiek. Kto môže zarevať ako lev? Tento hráč začína hru.

Opýtajte sa:

Čo padlo na kocke, ukáž?

- Zelená? Vezmite si jedno zo zvierat a umiestnite ho na lúku. Ak tam je už iné zviera, postavte ho na neho.
- Modrá? Vezmite si jedno zo zvierat a umiestnite ho na plť v jazere. Ak tam je už iné zviera, postavte ho naň.
- Slnko? Super! Môžete sa rozhodnúť, či chcete dať zviera podľa vlastného výberu na lúčku alebo na dielik s plťou v jazere.

Ale buďte opatrní; Počas vášho stohovania padlo jedno alebo viac zvierat?

- Nie? FANTASTICKÉ! Ako odmenu si môžete vziať jeden slnečný dielik. Dieťa si umiestni dieliky pred sebou.
- Áno? Aká škoda! Dajte zvieratá, ktoré padli znova okolo lúky alebo vody. Bohužiaľ nemôžete si vziať slnečné dieliky do zásoby.

Koniec hry:

Hra končí, keď boli uplatnené všetky slnečné dieliky. Každý hráč stohuje svoje slnečné dieliky. Hráč s najvyšším stohom vyhráva.

Hra 3: Závod kraba Carla

Pred začatím:

Poukladajte okrúhle slnečné dieliky na vytvorenie cesty pre kraba Carla od lúky po jazero. Dielik s kameňom je východiskový dielik. Posledný dielik chodníka je dielik pobrežia so slimákom. Umiestnite kraba na štartovací dielik. Lúka a jazero sú umiestnené vedľa cesty s určitým priestorom medzi nimi. Poukladajte ostatných sedem zvierat okolo lúky a vody. A hádžte kockou.

Podme začať hrať:

Hráme v smere hodinových ručičiek. Kto z vás môže kikirikať ako kohút čo najdlhšie? Toto dieťa začína hru hodením kocky.

Opýtajte sa: Čo ukazuje kocka?

- Zelená? Vezmite si jedno zo zvierat a umiestnite ho do lúky. Ak tam je už iné zviera, tak ho dajte naň.
- Modrá? Vezmite si jedno zo zvierat a umiestnite ho na plť v jazere. Ak tam je už iné zviera, postavte ho naň.
- Slnko? Krab Carl je na ceste a prehladáva jednu slnečnú dlaždicu ďalej smerom k pobrežiu. Dieťa berie kraba a umiestni ho na ďalšiu slnečnú dlažbu bližšie k pobrežiu.

Ak spadne jedno alebo viac zvierat, dieťa ich jednoducho umiestni v blízkosti slnečných dielikov. Potom je na rade ďalšie dieťa.

Koniec hry:

Dieťaťu sa podarí postaviť všetky zvieratá skôr ako krab Carl príde k pobrežiu, zvieratá a deti vyhrajú. Ak je krab Carl už na poslednom slnečnom dieliku pred pobrežím, ale zvieratá nie sú postavené na sebe tak deti prehrali a vyhral krab. Skúsite to znova?

Poznámka: Hra je trochu jednoduchšia, ak budete hrať s menej zvieratami alebo o niečo ťažšia, ak vynecháte niektoré slnečné dieliky.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



Zvíře na zvíře [CZ]

Věk: 2+ Počet hráčů: 1 - 4

Série: Moje první hra Kód: 306069

Trvání hry: 10 min

Drazí rodiče, jsme rádi, že jste si vybrali tuto hru z řady moje první hry. Udělali jste dobrou volbu a otevíráte mnoho cest pro vaše dítě, aby se rozvíjelo prostřednictvím hry. Budou rozvíjet různé dovednosti a schopnosti při hraní, včetně jemných motorických dovedností, přesné pozorování a koordinaci ruka-oko.

Dítě se učí hrát podle pravidel a týmové hře! Mluvte se svým dítětem o vlastnostech zvířat a druhů na podporu jazykových dovedností, poslechu, tvořivosti a jednoduchou radost z hraní. Učení se stane přirozeným a téměř samostatným, když hrajeme.

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 kostku, 1 zelenou louku, 1 jezero, 2 pobřeží, 8 dílků se zvířaty na rubové straně, 8 zvířat - kraba, hada, gorilu, krokodýla, lamu, lišku, tygra a psa.

Volná hra:

Nechte své dítě seznámit se s hrou, prozkoumat jednotlivé dílky. Potom hrajte spolu! Podívejte se pozorně na všechna zvířata. Která zvířata jsou zobrazena? Můžete také mluvit s vaším dítětem o tom, které ze zvířat uvidíte v zoo nebo v obrázkové knize. Jak se jmenují? Pokud vaše dítě ještě nezná jméno zvířete, řekněte to jasně a povzbuzujte své dítě, aby zopakovalo název tím, že položíte vhodné otázky. Můžete například říci, že je to tygr. Jak se toto zvíře jmenovalo?

Můžete také povzbudit vaše dítě, aby se zapojilo do své první role s dřevěnými postavami. Například můžete přesunout tygra na vodu a předstírat, že je to pitná voda nebo že krab si hraje ve vodě. Můžete také stohovat zvířata spolu se svým dítětem. Které kombinace jsou jednoduché a které jsou těžší?

Stohování zvířat na louce s dekou:

Zvířata chtějí vědět, jak se cítí mraky. Jak se jich však dotknout? Krab Carl má nápad! Co když všichni vylezeme na sebe, abychom vytvořili vysokou věž? Možná pak bude zvíře co bude nejvyšší schopné dostat se až k oblakům a zjistit to, jak se cítí. Zvířata rychle začnou stoupat na sebe. Budou to dělat do oblak? Naskočte, je čas to zjistit!

Před začátkem hry:

Usedněte do kruhu, vezměte dílek s loukou a distribuujte kolem něj osm zvířat. Sluneční dílky položte se sluncem směřujícím nahoru. Ostatní dílky potřebovat nebudete.

Pravidla hry:

Hrajte ve směru hodinových ručiček, střidejte se. Viděl někdo dnes kočku? Kdo viděl kočku, může začít a otočit jeden ze slunečních dílků.

Zeptejte se: Které zvíře dělá show? Můžete najít stejné zvíře mezi dřevěnými zvířaty?

Povzbuzujte dítě, vzít dřevěnou postavu zvířátka které je na obrázku a umístit jej na louku. Dítě se může rozhodnout, jak chce umístit zvíře. Mohou ho položit na louku naležato, nebo pokud tam již zvíře je, položí další zvíře na záda zvířete nebo dokonce na hlavu.

Zeptejte se: Spadlo jedno nebo více zvířat?

- Ne? FANTASTICKÉ! Můžete si vzít sluneční dílek jako odměnu. Dítě umístí dílky před sebe, sluncem nahoru.
- Ano? Jaká škoda! Dejte zvířata, které spadly zpět okolo louky. Dílky se sluncem se odloží zpět do krabice. Jakákoliv zvířata, která sem nepatří zůstanou v zásobě na louce.

Pak je řadě další hráč který otočí sluneční dílek.

Hra končí, když byly všechny sluneční dílky převrácené. Každý hráč stohuje sluneční dílky, které sbíral. Hráč s nejvyšším stohem vyhrává.

Hra 2: Barevné stohování

Zvířata jsou nyní dost zkušená akrobati. Někteří z nich si nyní chtějí vyzkoušet své dovednosti na voru v jezeře. Stohování všech zvířat na raftu je náročné, jak se rozhodnou, kdo je vybrán? Krab Carl - je inteligentní - a má další dobrý nápad! Všichni rychle souhlasí a dohodnou se ... postavíš všechna zvířata do dvou věží? Jednu na louce a druhou na voru ...

Před začátkem hry:

Uložte vedle sebe dílek s loukou a dílek s jezerem. Rozložte osm zvířat a sluneční dílky kolem nich se sluncem směřujícím nahoru. Držte kostku. Dva pobřežní dílky nejsou potřebné pro tuto hru a mohou být vráceny do krabice.

Pojďme na to:

Hrajeme ve směru hodinových ručiček. Kdo může zařvat jako lev? Tento hráč začíná hru.

Zeptejte se:

Co padlo na kostce, ukaž?

- Zelená? Vezměte si jedno ze zvířat a umístěte ho na louku. Pokud tam je už jiné zvíře, postav ho na něj.
- Modrá? Vezměte si jedno ze zvířat a umístěte ho na vor v jezeře. Pokud tam je už jiné zvíře, postavte ho na něj.
- Slunce? Super! Můžete se rozhodnout, zda chcete dát zvíře dle vlastního výběru na palouk nebo na dílek s vorem v jezeře.

Ale buď opatrný; Během vašeho stohování padlo jedno nebo více zvířat?

- Ne? FANTASTICKÉ! Jako odměnu si můžete vzít jeden sluneční dílek. Dítě si umístí dílky před sebou.
- Ano? Jaká škoda! Dejte zvířata, které padly znova kolem louky nebo vody. Bohužel nemůžete si vzít sluneční dílky do zásoby.

Konec hry:

Hra končí, když byly uplatněny všechny sluneční dílky. Každý hráč stohuje své sluneční dílky. Hráč s nejvyšším stohem vyhrává.

Hra 3: Závod kraba Carla

Před zahájením:

Poklademe kulaté sluneční dílky na vytvoření cesty pro kraba Carla od louky po jezero. Dílek s kamenem je výchozí dílek. Poslední dílek chodníku je dílek pobřeží se slimákem. Umístěte kraba na startovací dílek. Louka a jezero jsou umístěny vedle silnice s určitým prostorem mezi nimi. Poklademe ostatních sedm zvířat kolem louky a vody. A házejte kostkou.

Pojďme začít hrát:

Hrajeme ve směru hodinových ručiček. Kdo z vás může kikirikát jako kohout co nejdéle? Toto dítě začíná hru hozením kostky.

Zeptejte se: Co ukazuje kostka?

- Zelená? Vezměte si jedno ze zvířat a umístěte ho na louku. Pokud tam je už jiné zvíře, tak ho dejte na něj.
- Modrá? Vezměte si jedno ze zvířat a umístěte ho na vor v jezeře. Pokud tam je už jiné zvíře, postavte ho na něj.
- Slunce? Krab Carl je na cestě a prohledává jednu sluneční dlaždičku dále směrem k pobřeží. Dítě bere kraba a umístí ho na další sluneční dlažbu blíže k pobřeží.

Pokud spadne jedno nebo více zvířat, dítě je jednoduše umístí v blízkosti slunečních dílků. Pak je na řadě další dítě.

Konec hry:

Dítě se podaří postavit všechna zvířata dříve než Carl krab přijde k pobřeží, zvířata a děti vyhraji. Pokud Krab Carl je už na posledním slunečním dílku před pobřežím, ale zvířata nejsou postavena na sobě, tak děti prohráli a vyhrál krab. Zkusíte to znovu?

Poznámka: Hra je trochu jednodušší, pokud budete hrát s méně zvířaty nebo o něco těžší, pokud vynecháte některé sluneční dílky.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu