



Cieľ hry

Hra rozvíja

Porozovacie schopnosti, jemnú motoriku, koordináciu očí a rúk, porozumenie gravitácii a základné počítanie

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 6 kartonových poschodí, každé s 2 stenami, hraciu dosku s kvetinovou lúkou, 8 strešných kartonových kariet, hrací plán staveniska, drevené figúrky bábätka pavúcej opičky a hrdinu Nosorožca Junior.



Volná hra

Pri voľnej hre sa vaše dieťa môže oboznámiť s hernými komponentmi a s tým, ako fungujú. Ako prvé si rozložte materiály na podlahu, kde bude mať dostatok miesta na to, aby sa so všetkým zoznámilo. Spoločne si prezrite herné materiály. Najskôr sa pozrite na steny, z ktorých každá má dve farby. Dve steny s rovnakou kombináciou farieb možno spojiť tak, aby vytvorili nové poschodie veže. Pomôžte dieťaťu spojiť zodpovedajúce časti poschodí k sebe. Kedykoľvek sa pohybujete s postavčkou po poschodiach, najlepšie je držať sa pri vonkajších požiarnych schodoch. Steny sa tak ľahko nerozdelia. Pred hraním jednotlivých hier rozmiestnite navzájom zodpovedajúce steny budovy, tak ako je to znázornené. Teraz sa hra môže začať.

Pravidlá hry

Hra 1

Jeden, dva, tri ... Tu sú hrdinovia! Rozoznávanie farieb.

Posaďte sa s deťmi do kruhu okolo hracej dosky. Umiestnite ju rozkvitnutou lúkou nahor. Rozložte poschodia (už pospájané) okolo hracej dosky a strešné karty tak, aby boli viditeľné čísla. Na hernú plochu umiestnite hrdinu Nosorožca Junior a bábätko pavúcej opičky. Dve strešné karty zobrazujúce bábätko nie sú pre túto verziu hry potrebné a je možné ich vrátiť do krabice. Vysvetlite deťom, že budú ukladať strešné karty vedľa seba tak, aby tehly jednej farby boli vedľa tehál rovnakej farby. Strešná karta bude umiestnená tak, aby sa dotýkala kvetinovej lúky. Teraz môžeme začať!

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč. Pri prvom ťahu vezme hráč ľubovoľnú strešnú kartu a položí ju tak, aby sa dotýkala kvetinovej lúky, potom v druhom ťahu položí ďalšiu kartu vedľa strešnej karty a postaví tam postavčku Rhino Hero Junior. Potom do hry vtrhne bábätko opičky a postaví sa na strešnú kartu, ktorá bola umiestnená vedľa karty s nosorožcom.

Opýtajte sa hráča: Má karta, na ktorej stojí Nosorožec Junior, zhodnú farbu s kartou, na ktorej stojí bábätko opičky? Dotýkajú sa zhodné farby?

- Áno! Super, strešná karta zostane tam, kde je. Nosorožec hrdina je teraz pripravený vyraziť. Dieťa, ktoré je na rade, ho umiestni na strešnú kartu, ktorú umiestnilo, vedľa bábätka opičky. Hráči teraz všetci zvolajú spoločne číslo uvedené na novej strešnej karte.
- Nie? Aká škoda, ale nebojte sa. Nedočkavé bábätko opičky sa presunie späť, aby sa pripojilo k Nosorožcovi Juniorovi neskôr, a nesprávne umiestnená strešná karta sa vráti na miesto, kde bola predtým.

Zakaždým, keď Nosorožec Junior príde na novú strešnú kartu, pomenujte číslo a požiadajte deti, aby to zopakovali. Aktívnym pomenovaním čísel deti intuitívne porozumejú základom matematiky. Teraz je na rade ďalší hráč, ktorý si vyberie strešnú kartu, ktorú má položiť, postupne umiestňujte čísla vzostupne od 1 do 6. Hneď ako sú všetky strešné karty v rade, je potrebné spárovať ich so správnymi poschodiami. Začnite strešnou kartou, na ktorej stoja nosorožec a bábätko opičky (t.j. tá s číslom 6)

Opýtajte sa dieťaťa: Ku ktorému poschodiu patrí daná strešná karta? Dieťa, ktoré je na rade, vezme jedno z poskladaných poschodí a umiestni ho vedľa strešnej karty. Bábätko opičky sa opäť ponáhľa a posúva sa o jednu kartu na strechu k hracej doske. Všetci hráči teraz spoločne kontrolujú, či bolo zvolené správne poschodie. Opýtajte sa dieťaťa: Zhodujú sa farby poschodia s touto strešnou kartou?

- Áno! Super, podlaha môže zostať tam, kde je. Nosorožec sa posúva vyššie a pridáva sa k hre opičky.
- Nie? Uh-oh, je to v poriadku. Opička sa vracia späť a pripojí sa k nosorožcovi a nesprávne umiestnené poschodie sa vráti na miesto.

Poschodie zobrazuje niekoľko modrých vtákov, spolu s deťmi ich spočítajte nahlas a pomenujte zobrazenú číslicu, toto pomôže deťom, aby si hravo spojili množstvá so zodpovedajúcim číslom. Potom je na rade ďalšie dieťa, aby si zvolilo zodpovedajúce poschodie.

Hra končí, keď je posledné poschodie na svojom mieste, a nosorožec s opičkou dorazia späť na hraciu plochu. Výborne! Deti vyhrali hru vďaka tímovej práci.

Teraz, keď sú všetky podlahy tak pekne zarovnané, existuje príležitosť na ďalšiu hru. Požiadajte deti, aby si sadli spolu na jednu z dlhých strán radu poschodí. Sadnete si na druhú stranu. Schovajte jednu z figúrok za podlahu, aby ju deti nevideli. Opýtajte sa detí, kde sa figúrka skrýva. Sformulujte otázku rôznymi spôsobmi, napr. „Kto si myslíte, že je za najväčším poschodím?“, „Za najmenším poschodím?“, „Za podlahou s 1, 2 alebo 3?“. Môžete tiež uviesť tipy, ako napr. „Rhino Hero Junior sa skrýva za zeleno-žltou podlahou“

Hra 2

Stohovacia hra

Pred začatím hry sa posadíte s deťmi do kruhu okolo hracej dosky. Umiestnite ju tak, aby každý mohol vidieť miesto stavby. Umiestnite Hrdinu nosorožca Junior na stavbu a vopred zostavené podlahy okolo herného plánu. Figúrku pavúčia opička nepotrebuje a preto zostane v krabici s dvoma strešnými kartami, ktoré ukazujú Baby Spider Monkey. Zvyšné strešné karty pripravte na hromadu.

Úlohou detí je postaviť čo najvyšiu budovu. počinajúc najväčším poschodím v spodnej časti a končiac najmenšími v hornej časti.

Teraz môžeme začať!

Hra sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč.

Opýtajte sa hráča: Na ktoré poschodie treba pokračovať ďalej? Prvý hráč umiestni prvé podlažie na stavenisko. Ďalší hráč si počas svojho ťahu vyberie podlažie, ktorým sa dostane na vrchol. Každý sa pozerá, či ide o správnu podlahu.

Spýtajte sa hráčov: Bola práve umiestnená podlaha najväčšou z toho, čo sa ešte nepoužívalo?

- Áno! Vynikajúce! Vezmite hornú strešnú kartu a položte ju na podlahu strešnou stranou nahor
- Nie? Aká škoda. Odstráňte posledné poschodie a vráťte ho na miesto, kde bolo nájdené.

Ak si nie ste istí, či je práve naskladaná podlaha správna, môžete skontrolovať jej farby. Horné tehly každého poschodia zobrazia farbu spodných tehál ďalšieho poschodia.

Ak sa tieto dve farby zhodujú, podlaha je správna. Potom je na rade ďalšie dieťa, ktoré si vyberie podlahu

Hra končí, keď posledné poschodie a posledná strešná karta boli opatrne umiestnené na vežu, alebo ak sa zrútila veža. Ak ste dokončili vežu, hráč, ktorý umiestnil poslednú strešnú kartu, zdvihne Nosorožca Juniora a postaví ho na vrchol veže, alebo ak sa veža zrútila. Aká škoda! Ale nebojte sa, začnite odznova. Všetci ste sa veľa naučili a nabudúce pravdepodobne budete mať dobrý pocit. Ak chcete z hry urobiť väčšiu výzvu, nechajte hráčov vziať strešnú kartu z vrcholu hromady a naskladať zodpovedajúcu podlahu vedľa, bez ohľadu na to, či je väčšia alebo menšia ako tá dole. Vďaka tomu bude veža menej stabilná a deti musia byť oveľa opatrnejšie, keď ukladajú podlahy na seba.

Hra 3

Hrdinovia vo výcviku

Sadnite si s deťmi do kruhu okolo hracej dosky. Umiestnite ju tak, aby každý mohol vidieť miesto stavby. Rozložte 8 strešných kariet strešnou stranou nahor do dvoch radov po štyri. Umiestnite nosorožca Junior a dieťa pavúčej opičky na stavenisko a na 6 poschodí okolo hracej dosky.

Tentokrát musia deti pri budovaní využiť svoje schopnosti pamäti a svoje stohovacie schopnosti veže od najväčšieho po najmenšie poschodie spolu. Potom budú musieť umiestniť nosorožca juniora na najvyššej streche bez zrútenia veže.

Teraz môžeme začať!

Hra sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najstarší hráč, otočí ľubovoľnú strešnú kartu, ktorá sa mu páči. Opýtajte sa dieťaťa: Čo vidíte na karte teraz, keď ste ju otočili?

- Ďalšie poschodie v poradí? (tj. spodná farba sa zhoduje s hornou farbou aktuálneho najvyššieho poschodia a na ňom je zobrazené ďalšie číslo. Na začiatku hry to budú poschodia s číslom 1) Skvelé! Zložte zodpovedajúcu podlahu na vrch veže (alebo na stavenisko na začiatku hry) a na ňu položte strešnú kartu strešnou stranou nahor. Postavte hrdinu nosorožca na teraz umiestnenú strešnú kartu
- Iné poschodie? (tj. spodná farba sa nezhoduje s hornou farbou aktuálneho najvyššieho poschodia a v poradí je iné číslo ako nasledujúca) Hrdinské úsilie, ale nič to! Vráťte strešnú kartu na miesto, kde bola, strešnou stranou nahor.
- Dieťa pavúčej opičky? Ó, drahá! Teraz je prenasledované. Vezmite baby opičku a položte na strešnú kartu, ktorá je momentálne na vrchu. Ak na stavbe ešte nie je podlaha so strešnou kartou, zostane Baby opička tam, kde je. Vráťte strešnú kartu na miesto, kde bola, strešnou stranou nahor.
- Nasledujúci hráč teraz otočí strešnú kartu podľa vlastného výberu.

Okrem správnej identifikácie ďalšieho poschodia podľa veľkosti a správneho poradia čísel sa deti v tejto hre naučia pamätať aj polohu kariet s malej pavúčej opičky, ako aj precvičovanie stohovania veží a schopností koordinácie očí a rúk. Hra končí, keď posledné poschodie a posledná karta strechy zapadli na svoje miesto a Nosorožec hrdina Junior je na vrchole výškovej budovy, alebo ak sa zrútila veža. Ak bola veža dokončená, hráči spolu zvíťazili vďaka spoločnému úsiliu alebo ak sa veža zrútila, je to v poriadku! Stačí začať odznova. Každý sa poučil a nabudúce sa určite bude mať lepšie.





Cíl hry

Hra rozvíjí

Pozorovací schopnosti, jemná motorika, koordinace očí a rukou, chápání gravitace a základní počty

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 6 kartonových pater, každé se 2 stěnami, hrací desku s květinovou loukou, 8 karet střech, herní plán staveníště, dřevěné figurky pavoučího mláděte a hrdiny nosorožce Juniora.



Volná hra

Během volné hry se vaše dítě může seznámit s herními prvky a jejich fungováním. Nejprve rozložte materiály na podlahu, kde bude mít dostatek prostoru, aby se mohlo se vším seznámit. Společně si prohlédněte herní materiály. Nejprve si prohlédněte stěny, z nichž každá má dvě barvy. Dvě stěny se stejnou barevnou kombinací lze spojit a vytvořit tak nové patro věže. Pomozte dítěti spojit dohromady odpovídající části pater. Při každém pohybu postavíčky po patrech se nejlépe držte venkovních požárních schodů. Stěny se tak snadno nerozpojí. Před každou hrou rozmístíte odpovídající stěny budovy podle obrázku. Nyní může hra začít.

Pravidla hry

Hra 1

Jedna, dva, tři ... Tady jsou hrdinové! Rozpoznávání barev.

Posaďte se s dětmi do kruhu kolem hrací desky. Umístěte ji květovanou loukou směrem nahoru. Rozmístěte patra (již spojená) kolem herní desky a kartičky střech tak, aby byla vidět čísla. Umístěte hrdinu, nosorožce Juniora a malou pavoučí opičku na herní desku. Dvě karty střech s vyobrazením mláděte nejsou pro tuto verzi hry potřeba a můžete je vrátit do krabice. Vysvětlete dětem, že budou umisťovat karty střech vedle sebe tak, aby cihly jedné barvy byly vedle cihel stejné barvy. Kartu střechy umístí tak, aby se dotýkala květinové louky. Nyní můžeme začít!

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč. V prvním tahu si vezme libovolnou kartu střechy a položí ji tak, aby se dotýkala květinové louky, ve druhém tahu položí vedle karty střechy další kartu a umístí na ni figurku nosorožčího hrdiny juniora. Poté do hry vstoupí malá opička a postaví se na kartu střechy, která byla umístěna vedle karty Nosorožčí hrdina.

Zeptejte se hráče: Má karta s mladým nosorožcem stejnou barvu jako karta s malou opičkou? Dotýkají se stejné barvy?

- Ano! Skvěle, karta se střechou zůstává na svém místě. Hrdina Nosorožec je nyní připraven vyrazit. Dítě, které je na řadě, ho umístí na kartu střechy, kterou položilo, vedle malé opičky. Všichni hráči nyní společně zavolají číslo uvedené na nové kartě střechy.
- Ne? To je škoda, ale nebojte se. Dychtivá malá opička se později přesune zpět k nosorožci juniorovi a špatně umístěná karta střechy se vrátí na místo, kde byla předtím.

Pokaždé, když Rhino Junior přijde s novou kartou střechy, pojmenujte číslo a požádejte děti, aby ho zopakovaly. Aktivním pojmenováváním čísel děti intuitivně pochopí základní matematiku. Nyní je řada na dalším hráči, aby si vybral kartu střechy, kterou položí, a postupně na ni umístil čísla ve vzestupném pořadí od 1 do 6. Jakmile jsou všechny karty střech v řadě, je třeba je spárovat se správnými patry. Začněte s kartou střechy, na které je nosorožec a malá opička (tj. s číslem 6).

Zeptejte se dítěte: Do kterého patra patří střešní karta? Dítě, které je na řadě, vezme jedno ze složených pater a položí ho vedle karty střechy. Opičí dítě opět pospíchá a posune jednu kartu střechy směrem k hracímu plánu. Všichni hráči nyní společně zkontrolují, zda bylo vybráno správné patro. Zeptejte se dítěte: Odpovídají barvy podlahy této kartě střechy?

- Ano! Skvělé, podlaha může zůstat tam, kde je. Nosorožec se posune výš a zapojí se do hry na opice.
- Ne? Uh-oh, to je v pořádku. Opice se vrátí zpět a připojí se k nosorožci a chybně umístěná podlaha se vrátí na své místo.

Na podlaze je zobrazeno několik modrých ptáků, spočítejte je s dětmi nahlas a pojmenujte zobrazené číslo, což dětem pomůže hravou formou spojit množství s odpovídajícím číslem. Poté je na řadě další dítě, které si vybere odpovídající patro.

Hra končí, jakmile je na místě poslední patro a nosorožec a opice dorazí zpět na hrací plochu. Dobrá práce! Děti vyhrály hru díky týmové spolupráci.

Nyní, když jsou všechna patra tak pěkně srovnaná, je tu příležitost k další hře. Požádejte děti, aby si společně sedly na jednu z dlouhých stran řady podlah. Vy se posaďte na druhou stranu. Schovejte jeden z dílků za podlahu tak, aby ho děti neviděly. Zeptejte se dětí, kde se figurka skrývá. Otázku formulujte různými způsoby, například: "Kdo si myslíte, že je za největším patrem?", "Za nejmenším patrem?", "Za patrem s číslem 1, 2 nebo 3?". Můžete také dávat nápovědy, například: "Nosorožčí hrdina junior se skrývá za zeleným a žlutým patrem."

Hra 2

Stohovací hra

Před zahájením hry se s dětmi posadte do kruhu kolem hrací desky. Umístěte je tak, aby všichni viděli na staveniště. Umístěte juniorského nosorožčího hrdinu na budovu a předem sestavenou podlahu kolem herního plánu. Figurku pavoučího opičáka nepotřebujete, takže zůstane v krabici se dvěma kartami střechy, na kterých je zobrazen Baby Spider Monkey. Připravte si zbývající karty střech na hromádku.

Úkolem dětí je postavit co nejvyšší budovu. Začněte největším patrem dole a skončete nejmenším nahoře.

Nyní můžeme začít!

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč.

Zeptejte se hráče. První hráč umístí prvé patro na staveniště. Další hráč si během svého tahu vybere patro, které dosáhne vrcholu. Všichni se podívají, zda je to správné patro.

Zeptejte se hráčů: Byla právě položená podlahu tou největší, která ještě nebyla použita?

- Ano! Výborně! Vezměte horní kartu střechy a položte ji na podlahu střechou nahoru.
- Ne? To je škoda. Odstraňte poslední podlahu a vraťte ji na místo, kde byla nalezena.

Pokud si nejste jisti, zda je právě položená podlahu správná, můžete zkontrolovat její barvy. Na horních cihlách každého patra se zobrazí barva spodních cihel dalšího patra. Pokud se obě barvy shodují, je podlahu správná. Pak je na řadě další dítě, aby si vybralo patro.

Hra končí, jakmile je na věž pečlivě umístěna poslední karta patra a poslední karta střechy, nebo pokud se věž zřítíla. Pokud jste věž dokončili, hráč, který umístil poslední kartu střechy, zvedne Rhino Juniora a umístí ho na vrchol věže, nebo pokud se věž zřítíla. Jaká škoda! Ale nebojte se, začnete znovu. Všichni jste se toho hodně naučili a příště se budete pravděpodobně cítit dobře... Pokud chcete hru učinit náročnější, nechte hráče vzít si kartu střechy z vrcholu hromádky a položit vedle ní odpovídající patro bez ohledu na to, zda je větší nebo menší než to pod ním. Tím se věž stane méně stabilní a děti musí být při skládání pater na sebe mnohem opatrnější.

Hra 3

Hrdinové ve výcviku

Posadte se s dětmi do kruhu kolem hrací desky. Umístěte ji tak, aby všichni viděli na staveniště. Vložte 8 karet střech střechou nahoru do dvou řad po čtyřech. Umístěte nosorožce Juniora a malou pavoučí opičku na staveniště a na 6 pater kolem hrací desky.

Tentokrát musí děti využít své paměťové schopnosti a dovednosti při skládání věží, aby společně stavěly od největšího po nejmenší patro. Poté budou muset umístit nosorožce juniora na nejvyšší střechu, aniž by se věž zřítíla.

Nyní se můžeme pustit do práce!

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hru začíná nejstarší hráč, který otočí libovolnou kartu střechy. Zeptejte se dítěte: Co vidíš na kartě teď, když jsi ji otočil?

- Další patro v pořadí? (tj. spodní barva odpovídá barvě horního patra aktuálního horního patra a zobrazí se na něm další číslo. Na začátku hry to budou patra s číslem 1) Skvělé! Umístěte odpovídající podlaží na vrchol věže (nebo na staveniště na začátku hry) a na něj položte kartu střechy, střechou nahoru. Umístěte hrdinu nosorožce na nyní umístěnou kartu střechy.
- Další patro? (tj. spodní barva se neshoduje s barvou aktuálního horního patra a má jiné pořadové číslo než další) Hrdinská snaha, ale nevádi! Vraťte kartu střechy na místo, kde byla, stranou se střechou nahoru.
- Dítě pavoučí opičky? Ach, bože! Teď ho někdo pronásleduje. Vezměte opičí dítě a položte ho na kartu střechy, která je momentálně nahoře. Pokud na budově ještě není patro s kartou střechy, zůstane opičí mládě tam, kde je. Vraťte kartu střechy na místo, kde byla, stranou se střechou nahoru.
- Další hráč nyní otočí kartu střechy podle svého výběru.

Kromě správného určení dalšího patra podle velikosti a správného pořadí čísel se děti při této hře naučí také zapamatovat si umístění kartiček s malou pavoučí opičkou a také

procvičí si skládání věží a koordinaci očí a rukou. Hra končí, když poslední karta patra a poslední karta střechy zapadnou na své místo a Rhino Hero Junior je na vrcholu výškové budovy, nebo když se věž zřítí. Pokud byla věž dokončena, hráči díky společnému úsilí společně zvítězili nebo pokud se věž zřítíla, je to v pořádku! Stačí začít znovu. Všichni se poučili a příště si určitě povedou lépe.

