

Haba_306069 Zviera na zviera Junior – moja prvá hra

Tri balančné hry so zvieratkami pre 1 až 4 deti vo veku od 2 rokov.

Autor hry: Klaus Miltenberger

Ilustrácie: Martina Leykamm

Vývoj hry: Robin Eckert & Christiane Hüpper

Dĺžka hry: cca 5 až 10 min.



Milí rodičia,

teší nás, že ste si vybrali túto hru zo série **Moje prvé hry**. Je to dobrá voľba, ktorá umožní vášmu dieťaťu vyvíjať sa v hravom prostredí. V tomto návode dostanete rad tipov, ako objavovať herný materiál s vaším dieťaťom. Tento súbor hier stimuluje rôzne schopnosti a zručnosti dieťaťa, napr. jemnú motoriku, pozorovanie, koordináciu ruka–oko a dokonca prvé pochopenie fyziky. Pri voľnej hre môže vaše dieťa skladať zvieratká na seba a vytvoriť tak jednu alebo viac pyramíd, alebo si vyskúšať hranie rol s figúrkami zvierat. Obe hry s využitím kocky zoznamujú vaše dieťa s hraním podľa pravidiel, zatiaľ čo kooperatívna hra podporuje v deťoch pocit spolupatričnosti a spoločné prežívanie. Hrajte spoločne! Rozprávajte sa s dieťaťom o vlastnostiach zvieratiek a prostredí, v ktorom žijú a podporujte tak u nich rozvoj reči, načúvanie, kreativitu a radosť z hry. Hranie je ale predovšetkým zábava a učenie pri ňom prebieha prirodzene a takmer samo.

Vaši tvorcovia hračiek pre zvedavé deti!

Dôležité: Pred prvou hrou zložte pásku a opatrne vytlačte dieliky z kartónovej dosky. Pásku a zostávajúce kartónové rámy z bezpečnostných dôvodov zlikvidujte. Pri hre ich nebudete potrebovať.

Obsah hry:



1 kocka



1 zelená lúka



1 modré jazierko



2 dieliky s brehom



8 dielikov so slniečkom
(so zvieratkami na zadnej strane)



8 zvieratiek: krab



had



gorila



krokodíl



lama



líška



tiger



pes

Voľná hra a objavovanie detailov

Počas voľnej hry bude dieťa spoznávať herný materiál. Hrajte spoločne! Pozrite sa spoločne na ilustrácie na herných prvkoch. Prezrite si pozorne všetky zvieratká. Aké zvieratká sú na obrázku? Môžete sa tiež s dieťaťom rozprávať o tom, aké zvieratká ste videli v zoo alebo v obrázkovej knižke. Ako sa nazývajú? Pokiaľ vaše dieťa nevie pomenovať zvieratko, povedzte zreteľne jeho meno a vyzvite dieťa, aby meno zopakovalo tým, že mu budete klásť vhodné otázky. Môžete napríklad povedať: „Pozrite, to je tiger. Ako sa to zvieratko volá?“

Môžete tiež povzbudiť svoje dieťa, aby sa zapojilo do svojej prvej roly hrania s drevenými figúrkami. Presuňte napríklad tigra do jazierka a predstierajte, že pije vodu alebo že sa krab hrá vo vode. Tiež môžete spoločne s dieťaťom skladať zvieratká jedno na druhé. Ktoré kombinácie sú ľahké a ktoré komplikovanejšie?

Hra č. 1: Stavba veže so zvieratkami

Prvá stohovacia hra pre malých krotiteľov zvierat.

Zvieratká by si priali, aby sa mohli dotknúť mrakov. Ale ako sa k nim hore dostať? Krab Karol má nápad! Čo ak by všetci vyliezli na seba a vytvorili vysokú vežu? Možno by potom zvieratko umiestnené na vrchole dosiahlo až k mrakom a dotklo sa ich. Zvieratká rýchlo začnú liezť jeden na druhého. Podarí sa im dostať až k mrakom? Naskočte, je najvyšší čas to zistiť!

Pred začiatkom hry

Posadte sa s deťmi okolo lúky a rozmiestnite okolo nej osem zvieratiek. Zamiešajte dieliky so slniečkom a položte ich tak, aby slniečko smerovalo hore. Jazierko, kocku a dva dieliky s brehom nie sú pre túto hru potrebné a môžete ich vrátiť do krabice.



Priebeh hry

Deti sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek. Videl dnes niekto mačku? Tento hráč môže začať a otočí jeden dielik so slniečkom.

Spýtajte sa: *Aké zvieratko je na obrázku? Nájdeš rovnaké zvieratko medzi drevenými zvieratkami?*

Vyzvite dieťa, ktoré je na rade, aby vzalo drevenú figúrku s vyobrazeným zvieratkom a položilo ju na lúku. Dieťa sa môže samo rozhodnúť, ako chce zvieratko umiestniť. Môže ho postaviť, položiť alebo dokonca postaviť hore nohami. Pokiaľ už na lúke nejaké zvieratko je, postaví nové zvieratko navrch.



Pokiaľ dieťa ešte len začína skladať menej tradičné tvary, bude pre neho spočiatku ľahšie skladať figúrky na plochu na bok. Hneď ako zvládne toto prvé stohovanie, ďalšou výzvou je postaviť figúrky vzpriamene alebo dokonca hore nohami (viď obrázok).

Potom skontrolujte, či bolo stohovanie úspešné.

Spýtajte sa: **Spadlo jedno alebo viac zvieratiek?**

• **Nie?** *Výborne! Môžeš si vziať dielik so slniečkom ako odmenu.*

Dieťa si položí dielik pred seba, stranou so slniečkom hore.

• **Áno?** *Škoda! Vráťte spadnuté zvieratká späť vedľa lúky.* Dielik so slniečkom vráťte do krabice. Zvieratká, ktoré nespadli, zostávajú na lúke.

Potom je na rade ďalší hráč, ktorý otočí jeden dielik so slniečkom.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď sú otočené všetky dieliky so slniečkom. Každý hráč si vyskladá do stĺpčeka dieliky so slniečkom, ktoré nazbieral. Hráč, ktorý má najvyšší stĺpček víťazí. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí viac hráčov spoločne.



Deti, ktoré sú o niečo staršie a už poznajú herné prvky, môžete tiež požiadať, aby pomenovali zvieratká. Spýtajte sa dieťaťa, aké zvieratko je zobrazené na dieliku. Pokiaľ si dieťa nie je úplne isté, môžete jednoduchými slovami vysvetliť niekoľko podrobností o zvierati, napríklad kde obvykle žije, čím sa živí alebo aké ďalšie zvieratká tiež žijú v rovnakom prostredí.

Hra č. 2: Farebná pyramída na vode

Zábavná stohovacia hra so zvieratkami pre skúsených zvieracích akrobatov.

Všetky zvieratká sú teraz už dosť skúsenými akrobatmi. Na lúke sa majú vlastne dosť bezpečne. Niektoré z nich si teraz chcú vyskúšať svoje zručnosti na vratkej plti na vode. Ale naskladať všetky zvieratá na plť by bolo trochu nebezpečné. Ako sa rozhodne o tom, kto smie na plť nastúpiť? Inteligentný krab Karol má ďalší dobrý nápad: „Budeme hádzať kockou!“ Všetci rýchlo súhlasia a idú na to... Dostanú sa všetky zvieratá do jednej z dvoch zvieracích pyramíd?

Pred začiatkom hry

Umiestnite lúku a jazierko podľa obrázku. Rozmiestnite okolo nich osem zvierat a dieliky so slniečkom tak, aby slniečko smerovalo nahor. Pripravte si kocku. Dva dieliky s brehom nie sú pre túto hru potrebné a môžete ich vrátiť do krabice.



Priebeh hry

Deti sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek. Ten, kto vie najhlasnejšie zaručať ako lev, hrá ako prvý a hodí kockou.

Spýtajte sa: **Čo ukazuje kocka?**

- **Zelenú farbu?** Vezmite si jedno zvieratko a položte ho na lúku. Pokiaľ je tu už iné zvieratko, postavte zvieratko na neho.
- **Modrú farbu?** Vezmite si jedno zvieratko a položte ho na plť v jazierku. Pokiaľ je tu už iné zvieratko, postavte zvieratko na neho.
- **Slniečko?** Výborne! Môžete sa rozhodnúť, či položíte zvieratko podľa vašej voľby na lúku alebo na plť v jazierku.

Buďte ale opatrní: **Spadlo počas stohovania jedno alebo viac zvieratiek?**

- **Nie?** Výborne! Ako odmenu si vezmite jeden dielik so slniečkom. Dieťa si položí dielik pred seba.
- **Áno?** Škoda! Zvieratká, ktoré spadli, znovu postavte okolo lúky alebo jazierka. Bohužiaľ si nemôžete vziať žiadny dielik so slniečkom. Zvieratká, ktoré nespadli, zostávajú v pyramíde.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď sa použili všetky dieliky so slniečkom. Teraz si každý hráč vyskladá svoje dieliky so slniečkom do stĺpčeka. Hráč, ktorý má najvyšší stĺpček víťazí. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí viac hráčov.



Deti sa cvičením učia robiť samostatne jednoduché herné pohyby. Podprite akcie jednoduchými, pokojnými vetami a nechajte deti, aby samy hádzali kockou alebo si samostatne brali dieliky. Rýchlo sa tak naučia jednoduché herné pohyby a užijú si množstvo zábavy.

Hra č. 3: Preteky kraba Karola!

Kooperatívne preteky proti krabovi.

Je krab najrýchlejšie zviera na svete? Krab Karol to tvrdí stále dokola. Ale tentoraz to ostatné zvieratká skutočne chcú vedieť. Ako to teda zistiť? Krab Karol sa stavia s ostatnými zvieratkami: „Stavím sa, že zvládnem celú cestu od slniečka až k slimákovi skôr, než sa vám podarí poskladať sa na seba! Podme to zistiť!“

Pred začiatkom hry

Pomocou guľatých dielikov so slniečkom vytvorte cestu pre kraba Karola, ako je znázornené na obrázku. Dielik s brehom s kameňom je štartovací dielik. Cieľové políčko je dielik s brehom s obrázkom slimáka. Položte kraba na štartovací dielik. Lúku a jazierko položte vedľa cesty s určitým rozstupom medzi sebou. Rozmiestnite ďalších sedem zvieratiek na lúku a jazierko. Pripravte si kocku.



Priebeh hry

Deti sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek. Kto dokáže najlepšie zakikirikať ako kohút? Toto dieťa začína a hodí kockou.

Spýtajte sa: **Čo ukazuje kocka?**

- **Zelenú farbu?** Vezmite si jedno zvieratko a položte ho na lúku. Pokiaľ je tu už iné zvieratko, postavte zvieratko na neho.
- **Modrú farbu?** Vezmite si jedno zvieratko a položte ho na plť v jazierku. Pokiaľ je tu už iné zvieratko, postavte zvieratko na neho.
- **Slniečko?** Krab Karol je na rade a posunie sa o jeden dielik so slniečkom ďalej smerom k slimákovi. Dieťa vezme kraba a postaví ho na ďalší dielik so slniečkom bližšie k slimákovi.

Pokiaľ jedno alebo viac zvieratiek pri stohovaní spadne, dieťa ich jednoducho položí späť k cestičke z dielikov so slniečkom. Potom je na rade ďalšie dieťa a hádže kockou.

Koniec hry

Pokiaľ sa deťom podarí poskladať všetky zvieratká na seba skôr, než sa krab Karol dostane k slimákovi, zvieratká i deti vyhrávajú. Pokiaľ sa však krab Karol presunie za posledný dielik so slniečkom na dielik so slimákom ako prvý, zvieratká a deti prehrávajú spoločne. *Prečo to hneď neskúsiť znovu?*

Poznámka: Hra môže byť o niečo jednoduchšia, pokiaľ hráte s menším počtom zvieratiek, alebo o niečo komplikovanejšia, pokiaľ vynecháte niektoré dieliky so slniečkom.



Kooperatívne hry sú dobré pre rozvoj detí. Každý môže v rámci skupiny prispieť svojimi zručnosťami a posilniť tak svoje sebavedomie. Pokiaľ deti spoločne vyhrajú a majú z toho radosť, povzbudzuje to ich sociálne zručnosti. To isté prirodzene platí i v prípade, pokiaľ spolu prehrávajú. Vyrovnáť sa s porážkou je dôležitá skúsenosť, ktorá sa ľahšie zvláda spoločne. A s novou hrou je, samozrejme, nová šanca!

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