

DJ08527 Cool School – Obleč tygříka

Věk: 3 – 6 let | **Počet hráčů:** 2 – 3 | **Délka hry:** 15 min.

Obsah hry: 3 tygři, 2 sady 18 kousků oblečení, 24 karet.

Cíl hry: Oblečte svého tygra správně podle popisu.



Hra pro 2 hráče: Spolupráce

Ve hře pro 2 hráče je důležité, aby dítě pochopilo, že musí pozorně naslouchat a pamatovat si všechny informace, aby úspěšně splnilo úkol. Pokud je vedoucím hry dítě, musí pochopit, že je potřeba správně popsat, co vidí, aby pomohlo k úspěchu druhému hráči.

Příprava hry: Jednu sadu oblečení rozložte doprostřed stolu. Karty položte lícem dolů na hromádku vedle oblečení a každý hráč si položí před sebe tygra, kterého bude oblékat.

Průběh hry: Hráči se střídají v tom, kdo bude „vedoucím“, tedy tím, kdo popisuje, jak bude tygr oblečený a kdo bude „hráč“, který tygra obléká. Nejstarší hráč je nejprve vedoucím a nejmladší hráč obléká svého tygra. Vedoucí vybere jednu kartu a popíše oblečení tygra, zatímco druhý hráč zavře oči.

Příklad:

„Je chladno, Teo má na sobě modrou čepici s růžovou bambulí, zelený kabát a červené kostkované kalhoty.“
Obrázky v horní části karty vám ukazují počasí a zmenšují tak výběr oblečení, který si musíte pamatovat.



Na konci popisu hráč otevře oči a snaží se po paměti správně obléknout svého tygra.

Jakmile skončí, zavolá „oblečený!“ a zkontroluje podle karty vedoucího, zda je oblečení správné.

- Pokud je výsledek správný, hráč získává kartu.
- Pokud není výsledek správný, hráči se pokusí najít chybu a společně o ní hovoří, aby ji pochopili (špatná paměť, neúplný popis...).

Poté se vrátí oblečení doprostřed stolu, hráč se stává vedoucím a naopak. Vytáhne novou kartu...atd.

Konec hry: Hra končí, jakmile získáte 10 karet.

Hra pro 3 hráče: Paměť a rychlost

Ve hře pro 3 hráče nestačí pozorně naslouchat a mít dobrou paměť... musíte být také rychlí!

Příprava hry: Všechno oblečení (obě sady) rozložte doprostřed stolu. Karty položte lícem dolů na hromádku. Každý hráč si vezme tygra, kterého bude oblékat.

Průběh hry:

Hráči se střídají v tom, kdo bude „vedoucím“, ostatní dva hráči hrají proti sobě. Otočí se nebo zavrou oči. Vedoucí vybere kartu a nahlas ji popíše.

Na konci popisu hráči otevrou oči. Musí co nejrychleji vzít oblečení, které odpovídá právě popsanému oblečení a obléknout svého tygra.

Nejrychlejší hráč zavolá „oblečený!“ a zkontroluje, zda je oblečení správné.

- Pokud ano, hráč získává kartu a položí si ji před sebe.
- Pokud ne, hráč nezískává kartu a vrátí ji zpět na hromádku.
- Pokud hráč kartu nezíská kvůli chybě v popisu, vedoucí musí za trest vrátit jednu z karet, kterou již vyhrál (pokud nějakou má).

Oblečení vraťte doprostřed stolu a další hráč se stává vedoucím a vybírá novou kartu atd.

Konec hry: Hra končí ve chvíli, kdy v balíčku již nejsou žádné karty: vítězí hráč, který získal nejvíce karet.

Upozornění: Obsahuje malé dílky.

Autor hry: Babayaga

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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