



Captain Smart – Hodiny (CPTS_64691)

Věk: od 5 let

Počet hráčů: 2–4 hráči

Délka hry: 20–40 min.

Kolik je hodin? Tato zábavná rodinná hra pomáhá pochopit abstraktní pojem času a seznamuje děti s digitálním a analogovým zobrazením času. Procvičte si postřeh, koncentraci, paměť a koordinaci ruka-oko!

Obsah hry

- 1 oboustranné hodiny s ručičkami – na jedné straně od 1:00 do 12:00, na druhé straně od 13:00 do 24:00 (ručičky je možné upevnit na obě strany)
- 4 oboustranné herní desky
 - zadní strana – 4 desky, na každé 6 analogových ciferníků
 - přední strana – 2 desky s ilustrací „V hodinářské dílně“ a 2 desky s ilustrací „Denní rozvrh Julie a Franka“, na každé desce je 6 časů
- 36 žetonů s analogovými hodinami

Příprava hry

Nejprve se podívejte na desky s denním rozvrhem Julie a Franka. Co dělají sourozenci ráno a co večer? Co dělají společně a co dělají každý zvlášť ve školce a ve škole? Co dělají jako první a co později? Pokuste se nastavit časy jejich činností na ručičkových hodinách.

Varianta 1 – Závod s časem (pro 2–4 hráče)

Pro hru potřebujete přední strany herních desek (strany s ilustracemi), 12 modrých žetonů a 12 zelených žetonů.

Každý hráč si vezme jednu herní desku a položí ji před sebe. Všechny žetony rozmístíte doprostřed stolu přední stranou nahoru (hodiny jsou viditelné). Každý hráč musí co nejdříve najít všechny žetony se stejnými časy, jaké jsou vyobrazené na jeho desce a položit je na správná místa. Vítězí nejrychlejší hráč.

Varianta 2 – Sběratel hodin (pro 2–4 hráče)

Pro hru potřebujete přední strany herních desek (strany s ilustracemi), 12 modrých žetonů a 12 zelených žetonů.

Každý hráč si vezme jednu herní desku a položí ji před sebe. Všechny žetony rozmístíte doprostřed stolu zadní stranou nahoru (logo Captain Smart směřuje nahoru). Začíná hrát nejmladší hráč – otočí jeden žeton, nahlas řekne čas, který je na něm zobrazený a ukáže ho ostatním hráčům. Pokud žeton odpovídá hodinám na jeho herní desce, položí ho na správné místo na ilustraci a může hrát ještě jednou. Pokud se neshoduje, vrátí ho na stejné místo zadní stranou nahoru a na řadě je další hráč. Vyplatí se pamatovat si, kde leží žetony, které otáčejí ostatní hráči a které jsou na naší desce. Vítězí hráč, který jako první přiřadí žetony ke všem hodinám na své herní desce.

Varianta 3 – Mistr paměti (pro 2–4 hráče)

Pro hru potřebujete zadní strany herních desek (pouze strany s ciferníky), 12 modrých žetonů a 12 zelených žetonů.

Každý hráč si vezme jednu herní desku a položí ji před sebe. Všechny žetony rozmístíte doprostřed stolu zadní stranou nahoru. Hráči jeden po druhém otáčejí jeden žeton, aniž by ho ukazovali ostatním hráčům. Pokud se žeton shoduje s jejich herní deskou, umístí ho na správný ciferník. Pokud ne, vrátí ho zpět, zadní stranou nahoru. Vítězí hráč, který jako první nasbírá všechny své hodiny.



Varianta 4 – Nastavujeme hodiny (pro 2 a více hráčů)

Pro hru potřebujete 12 modrých žetonů, 12 zelených žetonů a hodiny.

Všechny žetony položte doprostřed stolu zadní stranou nahoru. Nejmladší hráč vytáhne jeden žeton a řekne nahlas čas, který je na něm uveden, jedním z možných způsobů (např. 7:20 nebo 19:20), aniž by žeton ukázal ostatním hráčům. Úkolem dalšího hráče je nastavit tento čas na velkých hodinách. Poté hráči zkontrolují, zda nastavený čas odpovídá žetonu. Pokud hráč splnil úkol správně, vezme si žeton, pokud ne – žeton si vezme ten hráč, který žeton vytáhl. Vítězí hráč, který nasbírá nejvíce žetonů. Pokud hrají více než 4 hráči, může se hrát se všemi 36 žetony (některé časy se budou opakovat).

Varianta 5 – Neviditelný strážce času (pro 1 hráče nebo pro 1 tým)

Pro hru potřebujete přední strany herních desek (strany s ilustracemi), 12 modrých žetonů a 12 zelených žetonů.

Hráč (nebo tým) si vybere 2 herní desky. Další 2 ilustrace jsou pro pomyslného protihráče – „neviditelného strážce“. Hráč (nebo tým) rozloží všechny žetony doprostřed stolu zadními stranami nahoru. Poté si hráč vytáhne žeton. Pokud odpovídá některému času na jeho desce, vezme si ho. Pokud ne, předá žeton „strážci“. Poté hráč stejným způsobem otáčí další žetony, dokud on nebo protihráč nenasbírá 6 žetonů. Pokud hraje tým, hráči se v otáčení žetonů střídají.

Více inspirace naleznete na www.CaptainSmart.eu

Redakce: **Hubert Bobrowski, Renata Kicka**

Ilustrace a grafický design: **Katarzyna Urbaniak, Marcin Minor**

Grafický design krabice: **Anna Wielbut**

Adaptace designu krabice: **Anna Hegman**

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha