

Průběh hry

Kdo se dnes vzbudil jako první může začít a otočí jakýkoliv dílek.

Zeptejte se dítěte: Co vidíš na obrázku?

Postýlku, polštář, přikrývku nebo plyšovou hračku?

Polož odpovídající předmět k figurce zvířátka stejné barvy. Dílek vrať do krabice.



Nočník, hrneček, zubní kartáček nebo knížku?



Malá zvířátka musí znovu čůrat, mají žízeň, zapoměla si vyčistit zuby nebo chtějí pohádku na dobrou noc. Bohužel si nemůžeš vzít žádný předmět. Polož dílek vedle hrací kartičky tak, jak je vidět na obrázku.



Důležité: Pokládejte nočníky, hrnečky, zubní kartáčky a knížky nad a pod stejný symbol na hrací kartičce. Díky tomu dobře uvidíte, zda jste otočili všech osm dílků.

Nyní je na řadě další dítě.

Každá figurka zvířátka má svou barvu. Jakmile jste našli odpovídající barvu postýlky, polštáře, přikrývky a plyšové hračky, zvířátko můžete uložit do postýlky. Připravte si postýlku a dejte do ní zvířátko, přikryjte ho a dejte mu hračku na mazlení.

Příklad:



Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy:

králíček, medvěd a kočička jsou v postýlce a spí dříve, než byly otočeny všechny dílky s nočníkem, hrnečkem, zubním kartáčkem a knížkou. Úžasné! Všechna zvířátka usnula a všichni jste díky společnému úsilí zvítězili.

nebo

všech 8 dílků s nočníkem, hrnečkem, zubním kartáčkem a knížkou je otočeno dříve, než všechna zvířátka usnula. Škoda, bohužel jste prohráli. Zkuste to znovu!



Ptejte se dítěte, co dělá každý večer předtím, než jde do postele a v jakém pořadí činnosti dělá, např. nejprve večeří, poté si vyčistí zuby, nakonec si oblékne pyžamo... Tyto pravidelné večerní rituály jsou důležité, protože dávají dítěti řád a pocit bezpečí. A čím dříve se tyto činnosti udělají, tím více času zbývá na jiné aktivity před usnutím, jako např. poslouchání pohádky na dobrou noc.

Hra č. 2: Pexeso na dobrou noc

První paměťová hra pro 2 – 3 děti.

Kdo dostane své zvířátko do postýlky jako první?

Před začátkem hry

Odeberte po jednom dílku s nočníkem, hrnečkem, zubním kartáčkem a knížkou. Zbývajících 16 dílků zamíchejte a položte obrázkem dolů doprostřed stolu. Každý si vezme figurku zvířátka a položí si ji před sebe. Pokud nějaké zvířátko zbývá, vraťte ho do krabice společně s jeho postýlkou, polštářem, přikrývkou a plyšovou hračkou. Hrací kartičku nepotřebujete a můžete ji také vrátit do krabice. Připravte si zbylý herní materiál.

Průběh hry

Který z hráčů má nejsladší sny? Ten může začít a otočit první dílek.

Zeptejte se dítěte: Co vidíš na obrázku?

- **Postýlku, polštář, přikrývku nebo plyšovou hračku své barvy?** *Polož odovídající předmět vedle svého zvířátka. Otočený dílek vrať zpět do krabice.*
- **Postýlku, polštář, přikrývku nebo plyšovou hračku jiné barvy?** *Bohužel si nemůžeš vzít žádný předmět. Dílek znovu otoč.*
- **Nočník, hrníček, zubní kartáček nebo knížku?** *Bohužel si nemůžeš vzít žádný předmět. Dílek znovu otoč.*

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy dítě našlo všechny čtyři své předměty. Dej zvířátko do postýlky a vyprávěj mu pohádku. Zvítězil jsi, tvé zvířátko může usnout jako první.

Po dni plném nových dojmů pomůže dětem dříve usnout příjemná atmosféra v dětském pokoji (např. tlumené osvětlení nebo hrací skříňka hrající známé melodie). Pravidelné rituály před spaním, jako je zpívání ukolébavek, společné mazlení nebo čtení příběhů před spaním činí z ukládání dětí do postele příjemný zážitek pro všechny zúčastněné. A nejen to, také podporují rozvoj řeči a posilují pocit blízkosti a bezpečí mezi rodiči a dítětem.



Hra č. 3: Uspávací loto

Zábavná přiřazovací hra pro 1 – 3 děti.

Tato hra se hraje podle stejných pravidel jako **hra č. 1 (Ustelte postýlky pro zvířátka)**. Každý hráč si vezme figurku zvířátka a položí si ji před sebe. Pokud nějaké figurky zbyly, také si je připravte. Jakmile otočíte dílek s postýlkou, polštářkem, přikrývkou nebo plyšovou hračkou, musíte ho položit vedle figurky odpovídající barvy, a to i v případě, že není vaše. Dítě, které nasbírá své čtyři předměty jako první se stává vítězem a může si dát své zvířátko do postýlky jako první. Pokud hrají 1 nebo 2 hráči, vítězem se může stát i zvířátko, které nepatří žádnému z hráčů.

Trochu starším dětem, které již hru znají, můžete klást otázky týkající se ilustrací na dílcích nebo se ptát na jejich vlastní zkušenosti. Například: Víš, kde zvířátka ve skutečnosti spí? Ne v postýlce, ale kočka spí v pelišku a medvěd ve velké jeskyni. A králíček se přitulil k celé své rodině králíků v doupěti.



Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

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

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