

Haba_1305173001 Moje první zoo – 10 edukativních her

Autor hry: Hagen Baumann

Ilustrace: Aleš Vrtal

Redakce: Markus Singer

Milí rodiče,

těší nás, že jste si vybrali hru z kolekce vzdělávacích her. Těchto deset rozmanitých her, které se všechny týkají tématu zoologické zahrady, umožní vašemu dítěti rozvíjet se v různých oblastech. Najdete zde hry, které se zaměřují na pochopení počtu a množství, hmat, rozpoznávání barev a tvarů, první počítání, soustředění a paměť. Učení probíhá během hry přirozeně a téměř samo.

Doufáme, že si při hraní užijete s vaším dítětem spoustu zábavy!

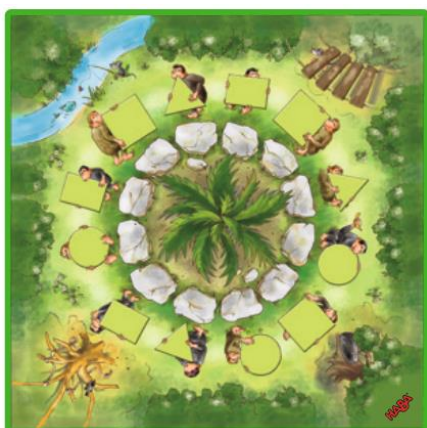
Vaši tvůrci hraček pro děti

Obsah hry

1 nosorožec, 1 zebra, 1 plameňák, 1 tuleň, 1 žirafa, 1 tukan, 1 had, 1 želva, 1 ošetřovatel Tim, 2 žirafí kostky, 1 látkový sáček, pravidla hry.

Herní desky:

„Opičárna“



„Chameleon“



„Palmy“

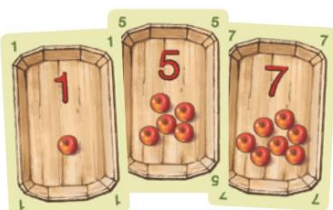


„Závod v zoo“



30 karet s bednami s ovocem

přední strana



zadní strana



22 žiraf s číslem a bez čísla

zadní strana



přední strana: žirafa bez čísla



přední strana: žirafa s číslem



12 geometrických tvarů – 3x čtverce, obdélník, trojúhelník a kolečko

strana s tvary



strana s hračkami



Dílky s chameleonem

přední strana



zadní strana



10 částí žebříku se želvami

různých velikostí (1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 zvířecí mince

přední strana



zadní strana



12 kokosových ořechů



8 kartonových dílků se zvířaty

přední strana



zadní strana



Před začátkem hry pečlivě vyjměte z desek následující dílky:

22 žiraf, 11 dílků s chameleonem, 10 dílků želvího žebříku, 3 kolečka, 3 obdélníky, 3 čtverce, 3 trojúhelníky, 12 kokosových ořechů, 1 minci se zvířetem, 8 kartonových dílků se zvířaty



1. Dotýkání se zvířat

Hmatová paměťová hra se zvířátky pro 2–4 děti od 3 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Hmat, první počítání od 0 do 5, paměť

Materiál: Ošetřovatel Tim, 8 kartonových dílků se zvířaty, 1 žirafí kostka, 12 kokosových ořechů, všechny dřevěné figurky zvířat, látkový sáček.

Příprava hry

Rozložte 8 dílků se zvířaty na stůl do kruhu, obrázkem nahoru. Postavte ošetřovatele Tima mimo kruh, vedle libovolného dílku se zvířetem. Do středu kruhu položte 12 kokosových ořechů. 8 dřevěných zvířátek vložte do sáčku a připravte si kostku.

Průběh hry

V křoví něco šustí! Je to nosorožec, plameňák nebo žirafa? Ošetřovatel Tim natáhne ruku do křoví a snaží se hmatem zjistit, kdo se tam skrývá. Pomůžete mu?

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo si naposledy pohladil nějaké zvíře, může začít a hodit kostkou. Nahlas spočítej skvrny, které ukazuje kostka a posuň Tima o odpovídající počet políček ve směru hodinových ručiček. Pokud nejsou na kostce žádné skvrny, Tim zůstává na místě. Podívej se na zvíře, vedle kterého Tim nyní stojí. Vezmi si sáček a pokus se najít stejné zvíře pouze hmatem (žádné nakukování). Vytáhni jej a polož na dílek se zvířetem, abyste ho mohli zkontrolovat.

Shoduje se dřevěné zvíře s obrázkem?

• Ano?

Výborně! Za odměnu dostaneš kokosový ořech ze středu kruhu.

• Ne?

Smůla! Tentokrát nedostaneš žádnou odměnu.

Vlož dřevěné zvířátko zpět do sáčku. Pokus si zapamatovat zvíře na dílku a pak ho otoč obrázkem dolů.

Důležité

Tim se může zastavit vedle dílku se zvířetem, který je otočený obrázkem dolů. Musíš si zapamatovat zvíře na tomto dílku a pokusit se hmatem nalézt odpovídající figurku v sáčku. Vytáhni ji a pak dílek se zvířetem otoč a zkontroluj. Pokud je to správné zvíře, získáváš tentokrát **dva** kokosové ořechy! Vlož figurku zpět do sáčku. Dílek se zvířetem zůstává obrázkem nahoru.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jsou rozdány všechny kokosové ořechy. Postavte z kokosových ořechů malou věž. Hráč s nejvyšší věží vítězí. V případě remízy vítězí více hráčů.

Tip:

Hra bude jednodušší, pokud neotáčíte dílky se zvířaty.

Hru bude obtížnější, pokud si hráči musí na začátku hry zapamatovat všechny dílky se zvířaty a před začátkem hry se všechny dílky otočí obrázkem dolů. Na konci každého kola se dílek se zvířetem opět otočí obrázkem dolů.

2. 1, 2, 3 – Počítání žiraf

Vzrušující hra s kostkou pro 2–4 děti od 3 let se čtyřmi stupni obtížnosti.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: První počítání, čísla a množství od 0 do 5, čtení a pojmenovávání čísel

Materiál: 6 žiraf bez čísel, 1 žirafí kostka.

Příprava hry

Roztřídte žirafy s 0 až 5 skvrnami a položte je obrázkem nahoru doprostřed stolu. Připravte si žirafí kostku.

Průběh hry

Leo a Susie jsou ohromeni: ve výběhu žije tolik různých žiraf a každá má jiný počet skvrn. Nebo ne?

Dokážeš spočítat skvrny a zjistit, kolik má která žirafa skvrn?

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo má na svém svetru nejméně skvrn, začíná a hází kostkou. Nahlas spočítej počet skvrn na kostce. Vyber žirafu, která má stejný počet skvrn, a polož si ji před sebe. Poté společně zkontrolujte.

Shoduje se počet skvrn na kostce s počtem skvrn na žirafě?

- **Ano?**

Výborně! Můžeš si žirafu nechat.

- **Ne?**

Počítal jsi špatně. Počítej znovu a pak polož žirafu zpět doprostřed stolu.

Během hry může být žirafa, kterou hledáš, u jiného hráče. Od tohoto hráče si ji můžeš vzít. Pokud si však počítal špatně, musíš mu ji vrátit.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Pokud již neleží uprostřed stolu žádná žirafa, vítězí hráč, který má nejvíce žiraf.

Varianty hry

Stupeň obtížnosti 2:

Hra bude o trochu obtížnější, pokud místo žiraf bez čísel použijete žirafy s čísly 0 až 5.

Tato varianta také rozvíjí schopnost počítání a čtení 0 do 5.

Stupeň obtížnosti 3:

Hra bude obtížnější, pokud použijete obě kostky a všech 11 žiraf bez čísel.

Tato varianta také rozvíjí schopnost počítání a čtení čísel od 0 do 10.

Stupeň obtížnosti 4:

Hra bude ještě obtížnější, pokud místo žiraf bez čísel použijete všechny žirafy s čísly a obě kostky.

Tato varianta také rozvíjí schopnost počítání a čtení čísel od 0 do 10.

3. Závod v zoo

Barevný závod pro 2–4 děti od 3 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Rozpoznávání a pojmenovávání barev (červená, žlutá, zelená, modrá), přesné pozorování

Materiál: Herní deska „Závod v zoo, 2 až 4 libovolné figurky zvířat, 4 dílky s chameleonem v červené, žluté, zelené a modré barvě, látkový sáček.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu a vložte čtyři dílky s chameleonem do sáčku. Každý hráč si vezme jednu libovolnou figurku zvířete a položí ji na startovní políčko.

Průběh hry

Zvířátka se opět sešla na oblíbeném závodě v zoologické zahradě a vy se můžete připojit. Šipky vám ukazují cestu a různobarevní chameleoni vám napoví, na které šipky si máte dát pozor.

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo se dokáže nejdéle otáčet v kruhu, začíná a vezme si sáček. Vytáhni jednoho chameleona a pojmenuj jeho barvu. Nyní spočítej šipky stejné barvy na políčku, na kterém stojí tvoje zvířátko.

Kolik šipek jsi napočítal?

- **Jednu nebo dvě šipky?**

Posuň zvířátko o daný počet políček ve směru, jakým ukazuje šipka. Pokud šipka ukazuje dozadu, musíš bohužel zvířátko také posunout dozadu. Počítají se všechna políčka včetně obsazených. Na jednom políčku může stát několik zvířat.

- **Žádnou šipku?**

Smůla! Tvoje zvířátko chvíli odpočívá.

Poté vlož chameleona zpět do sáčku, sáček protřepej a předej ho dalšímu hráči, který je nyní na řadě.

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Konec hry

Hra končí, jakmile hráč jednou oběhne celou herní plochu a dojde zpět na startovní políčko, čímž vítězí.

Tip:

Můžete hrát i několik kol hry. Dohodněte se na počtu kokosových ořechů, které chcete nasbírat. Pokud se přesunete na políčko s kamenem nebo za něj, získáte kokosový ořech. Vítězí hráč, který jako první nasbírá dohodnutý počet kokosů.

4. To je ale opičárna!

Hmatová hra s tvary pro 2–4 děti od 3 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Rozpoznávání a porovnávání geometrických tvarů, hledání tvarů hmatem, první počítání od 0 do 5

Materiál: Herní deska „Opičárna“, ošetřovatel Tim, 1 žirafí kostka, 12 kokosových ořechů, 12 geometrických tvarů, látkový sáček.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu a 12 kokosových ořechů na palmu uprostřed stolu. Vložte opičí hračky (geometrické tvary) do sáčku. Postavte ošetřovatele Tima na libovolné políčko. Připravte si kostku.

Průběh hry

Opice jsou našťavané a dělají povyk! Kde jsou jejich hračky? Geometrické tvary vedle každé opice označují tvar hračky, kterou chce daná opice mít. K nalezení hraček uvnitř sáčku je zapotřebí dobrý hmat. Hračky můžete nalézt pouze po hmatu. Žádné nakukování! Pokud najdete správnou hračku pro správnou opičku, za odměnu vám dá kokosový ořech.

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo vydá nejlepší opičí zvuky, je prvním hráčem a hází kostkou. Hlasitě spočítej skvrny na kostce a posuň ošetřovatele Tima o tento počet políček ve směru hodinových ručiček. Pokud se na kostce neobjeví žádná skvrna, zůstane Tim na svém místě. Dobře si prohlédni tvar na místě, kde Tim nyní stojí.

Je tento tvar prázdný?

• Ano?

Vezmi sáček a pokus se nahmatat opičí hračku ve stejném tvaru. Poté ji vytáhni a polož na tvar vedle opičky, abys zjistil, zda jsi hledal správně. Pokud se hračka přesně shoduje s tvarem, můžeš si vzít za odměnu kokosový ořech z palmy. Hračku nech položenou na tvaru. Pokud se hračka neshoduje s tvarem, vrať ji zpět do sáčku.

• Ne?

Tato opička již svoji hračku našla. Bohužel nedostaneš kokosový ořech a tvůj tah končí.

Nyní je na řadě další hráč a hází kostkou.

Konec hry

Hra končí, jakmile uprostřed stolu již nejsou žádné kokosové ořechy. Poskládejte kokosy na sebe. Hráč s nejvyšší hromádkou vítězí! V případě remízy vítězí více hráčů.

Tip: Hra bude jednodušší, pokud místo do sáčku položíte geometrické tvary zelenou stranou nahoru kolem herní desky. Nyní je třeba najít odpovídající tvar pozorným pozorováním a ne hmatem.

5. Žirafí dvojčata

Barevný závod pro 2–4 děti od 3 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: První porozumění číslům, čísla a množství od 0 do 10, přiřazování množství k číslům, paměť

Materiál: 22 žiraf s čísly a bez čísel.

Příprava hry

Prohlédněte si přední strany dílků s žirafami a rozřídte je na dvě hromádky: jednu pro žirafy s čísly a druhou pro žirafy bez čísel. Žirafy bez čísel zamíchejte a položte je do řady obrázkem dolů. Poté zamíchejte žirafy s čísly a rozložte je obrázkem dolů do druhé řady pod nečíslované žirafy.

Průběh hry

Ve výběhu žiraf je rozruch! Žirafy se převlékly a pořádají zábavný průvod zvířat. Kdo v barevném zmatku objeví nejvíce žirafích dvojčat, je pozván na večírek!

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo dokáže nejdéle natáhnout krk jako žirafa, začíná a otočí žirafu z horní řady. Pozorně si žirafu prohlédni. Může mít až 10 skvrn a může mít také malý doplněk, například barevnou ponožku nebo velkou náušnici.

Spočítej nahlas skvrny a pokus se najít žirafu se stejným číslem. Otoč žirafu ve spodní řadě a porovnej ji. Pokud si nejste jisti a chcete si ověřit svou odpověď, podívejte se, zda mají obě žirafy stejný doplněk.

Shoduje se množství skvrn na horní žirafě s číslem na spodní žirafě?

• Ano?

Našel jsi dvojčata! Vezmi si dvojici. Můžeš ihned otočit další dvě žirafy.

• Ne?

Všichni se snaží zapamatovat si žirafy, které jsou otočeny obrázkem nahoru. Poté otoč obě žirafy zpět tak, aby obrázky směřovaly dolů.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Našla se všechna žirafí dvojčata? Nyní každý hráč položí své žirafy na hromádku. Hráč s nejvyšší hromádkou vítězí. V případě remízy vítězí více hráčů.

Tip: Hra bude obtížnější, pokud před začátkem hry žirafy neroztřídíte podle čísla a množství, ale všechny žirafy zamícháte a rozložíte je na stůl obrázkem dolů.

6. Barevný lov chameleonů

Barevná paměťová hra pro 2–4 bystré děti od 3 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Rozpoznávání a pojmenovávání barev, paměť

Materiál: Herní deska „Chameleoni“, nosorožec, želva, zvířecí mince, 9 kokosových ořechů, 11 dílků s chameleony.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu. Zamíchejte dílky s chameleony a položte je obrázkem dolů na odpovídající políčka keřů uprostřed herní desky. Položte nosorožce a želvu vždy na políčko s duhovým chameleonem. Připravte si devět kokosových ořechů a zvířecí minci.

Průběh hry

Chameleoni opět hrají svou oblíbenou hru: na schovávanou! Společně s moudrou želvou a rychlým nosorožcem hledejte barevné chameleony v keřích. Kdo jich objeví nejvíce?

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo je nejbarevněji oblečený, hraje jako první a bere si zvířecí minci. Hod' minci tak, že ji upustíš přibližně z výšky svého nosu na stůl. Posuň zobrazené zvíře – buď nosorožce, nebo želvu – o jedno políčko dále po hrací ploše ve směru hodinových ručiček. Pokud na daném políčku již nějaké zvíře stojí, políčko přeskoč.

Vedle kterého chameleona teď zvíře stojí? Nahlas pojmenuj jeho barvu.

Pokud zvíře stojí vedle duhového chameleona, vyber si barvu a oznam ji ostatním hráčům. Nyní otoč libovolný dílek na jednom z keřů a pokus se najít chameleona ve stejné barvě.

Mají oba chameleoni stejnou barvu?

• Ano?

Našel jsi ho! Za odměnu si vezmi kokosový ořech. Pak otoč dílek zpět.

• Ne?

Nevadí? Zkus si zapamatovat barvu chameleona, kterého jsi otočil. Pak dílek otoč zpět. Pokud se na minci objevil nosorožec, máš druhý pokus a můžeš otočit druhý dílek.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra kočí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nasbíral tři kokosové ořechy. Tento hráč se stává vítězem hry.

7. Nenasytové

Lahodná karetní hra pro 2–4 děti od 4 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Porovnávání a rozlišování čísel a množství od 0 do 10

Materiál: 10 karet s bednami s ovocem, nosorožec, želva, zvířecí mince.

Příprava hry

Nejprve zamíchejte karty. Každý hráč dostane tři karty a položí si je před sebe obrázkem nahoru. Zbylé karty položte obrázkem dolů na hromádku. Vezměte vrchní kartu z hromádky a položte ji doprostřed stolu jako první kartu hromádky jídla. Postavte nosorožce a želvu na obě strany karty tak, aby stáli proti sobě.

Průběh hry

Nosorožec Fred pozval želvu Wilberta na hostinu. Zatímco nenasytný Fred nejraději zhltně bedny s co největším množstvím jablek, želva sní raději menší porce. Komu se podaří jako prvnímu přiřadit všechny bedny?

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který naposledy snědl jablko, a snaží se položit jednu ze svých karet na hromádku jídla.

Důležité: Pozorně si prohlédni kartu na hromádce jídla. Je na ní uvedeno číslo a odpovídající množství jablek. Na kartě, kterou položíš navrch, musí být buď více, nebo méně jablek, nebo *menší* či *větší* číslo. Zvířecí mince určí, zda je potřeba položit „větší“ nebo „menší“ kartu. Upusť zvířecí minci přibližně z výšky svého nosu.

Které zvíře se na minci ukázalo?

• Nosorožec Fred?

Polož kartu, na které je *více* jablek nebo *vyšší* číslo na hromádku s jídlem.

• Želva Wilbert?

Polož kartu, na které je *méně* jablek nebo *nižší* číslo na hromádku s jídlem.

Pokud nemáš vhodnou kartu, musíš otočit novou kartu z dobíracího balíčku. Pokud je to vhodná karta, můžeš ji okamžitě odložit. Pokud ne, polož ji obrázkem nahoru před sebe k ostatním kartám.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů odložil všechny své karty a tím vítězí.

Tip:

Je možné hrát několik kol. Dohodněte se na počtu kokosových ořechů, které chcete nasbírat.

Jakmile hráč umístí všechny své karty, vyhrává kolo a získává kokosový ořech. Poté začíná nové kolo. Vítězí ten, kdo jako první nasbírá dohodnutý počet kokosů.

8. Žirafí detektivové

Vzrušující hra s kostkami pro 2–4 děti od 4 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Čísla a množství od 0 do 10, porovnávání množství, paměť

Materiál: 11 žiraf bez čísel, 2 žirafí kostky, 12 kokosových ořechů.

Příprava hry

Zamíchejte 11 karet bez čísel a rozložte je obrázkem dolů doprostřed stolu. Připravte si žirafí kostky a kokosové ořechy.

Průběh hry

Psst! Potichu se plížíme, protože žirafy si zase hrají na zloděje. Všechny se schovaly. Ale jen jedna z nich je zlodějka a kostky vám prozradí, která to je. Kdo je nejlepší žirafí detektiv a najde zvíře se správným počtem bodů?

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Vytáhněte krk vysoko, stejně jako žirafa. Začíná nejvyšší hráč a hodí oběma kostkami. Nahlas spočítej počet skvrn na obou kostkách a sečti je. Pokus se najít žirafu, která ukazuje stejný počet skvrn, jako je součet na kostkách. Otoč jednu žirafu a porovnejte ji.

Odovídá počet skvrn na kostce počtu skvrn na žirafě?

• Ano?

Chytil jsi zloděje! Za odměnu získáš kokosový ořech.

• Ne?

Minul jsi ho! Zkus si zapamatovat počet skvrn na žirafě.

Otoč žirafu zpět. Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy hráči získali všechny kokosové ořechy. Poskládejte si své kokosy na hromádku. Hráč s nejvyšší hromádkou vítězí. V případě remízy vítězí více hráčů.

Tip:

Hra bude jednodušší, pokud budete hrát pouze s jednou kostkou a s žirafami bez čísel 0-5.

Hra bude obtížnější, pokud budete hrát s žirafami s čísly místo žiraf bez čísel.

9. Chaos čísel

Karetní hra o číselných řadách pro 2–4 děti od 4 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Učení čísel a množství od 0 do 10, číselné řady, porovnávání a rozlišování množství

Materiál: 30 karet s bednami s ovocem, tukan, zebra, žirafa.

Příprava hry

Položte zvířata na stůl do řady, přibližně na šířku karty od sebe. Nejprve tukana, pak zebra a nakonec žirafu. Zamíchejte karty. Každý hráč dostane tři karty a vezme si je obrázkem dolů do ruky. Nyní položte tři karty do řady pod zebra. Zbylé karty položte do balíčku obrázkem dolů.

Průběh hry

Takový zmatek! Nosorožec Fred při svačině pomíchal všechny bedny s ovocem. Tukan, zebra a žirafa chtějí nepořádek uklidit. Malý tukan hledá bedny s malými čísly a velká žirafa ty s velkými čísly. Pomůžteš jim seřadit bedny ve správném pořadí?

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo dnes snědl nejvíce ovoce, hraje první a snaží se položit jednu ze svých karet.

Podívej se pozorně na své karty a karty na stole. Všechny ukazují počet a odpovídající množství jablek. Vyber si jednu řadu a polož do ní jednu vhodnou z karet z ruky.

Pokud tvoje karta ukazuje...

- ... o jedno jablko více než poslední karta v řadě na straně žirafy, polož svou kartu na stranu žirafy.
- ... o jedno jablko méně než poslední karta v řadě na straně tukana, polož svou kartu na stranu tukana.

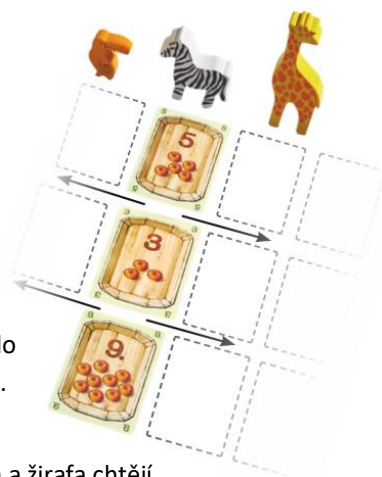
Pokud nemáš vhodnou kartu, vezmi si vrchní kartu z balíčku. Pokud se hodí, můžeš ji položit tam, kam patří. V opačném případě si ponech kartu v ruce.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nemá žádnou kartu v ruce. Tento hráč vítězí.

Tip: Hráči si samozřejmě mohou také položit své karty před sebe obrázkem nahoru.



10. 2 + 5 = kokosový ořech

Vzrušující tipovací hra na téma sčítání pro 2–4 děti od 4 let.

Hra rozvíjí tyto dovednosti: Pochopení čísel od 0 do 10, úvod do sčítání, odhad délky

Materiál: Herní deska „Palmy“, želva, 1 žirafí kostka, 12 kokosových ořechů, 10 částí žebříku se želvami.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu a postavte želvu pod palmu č. 8. Kokosové ořechy náhodně rozmístěte do korun palm, max. 2 kokosové ořechy na jeden strom. Dílky žebříku položte vedle herní desky tak, aby je každý hráč dobře viděl. Připravte si žirafí kostku.

Průběh hry

Želvy jsou bezradné. Jak se mohou dostat k lahodným kokosovým ořechům na vrcholcích palm? Společně vytvoří vratký žebřík, který je ale stále příliš krátký. Pomůžte jim postavit dostatečně vysoký žebřík?

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Kdo naposledy jedl kokos, hraje první a hodí kostkou. Spočítej skvrny na kostce a posuň želvu o tento počet políček doprava nebo doleva.

Důležité: Vždy musíš přesunout želvu o plný počet skvrn. Pokud to není možné v jednom směru, musíš ji přesunout druhým směrem. Pokud se na kostce neobjeví žádná skvrna, želva zůstane tam, kde je. Pokud je želva pod palmou s číslem dvě a kostka ukazuje 5 skvrn, želva také zůstane tam, kde je. Pokud jsou na palmě, pod kterou je želva kokosové ořechy, můžeš zkusit jeden sebrat. Pokud už na stromě nezástaly žádné kokosové ořechy, máš bohužel smůlu a na řadě je další hráč.

Skližeň kokosových ořechů:

Podívej se na palmu, pod kterou je nyní želva. Palma se skládá ze zelené koruny (jsou tam lahodné kokosy) a kmene stromu. Kmen začíná u značky na zemi a končí u značky pod korunou. Nyní zkus umístit žebřík skládající se alespoň ze dvou částí tak, abys dosáhl na kokosové ořechy.

Vezmi jednu část žebříku a polož ji na kmen palmy tak, aby byl spodním okrajem zarovnaný se spodní značkou. Nyní připojuj další části žebříku na již umístěné části, dokud nedosáhne ke koruně palmy.

Toto skládání žebříku opakuji, dokud...

- ... žebřík dosahuje přesně k horní značce koruny stromu.
Zásah! Pokud se tvůj žebřík skládá alespoň ze dvou částí, dostaneš jako odměnu kokosový ořech z tohoto stromu. Pokud má žebřík pouze jednu část, nedostáváš žádnou odměnu.
- ... žebřík přesahuje horní značku koruny stromu.
Ach ne, příliš vysoko! Příště zkus žebřík zkrátit.

Vrať části žebříku vedle herní desky.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nasbíral tři kokosové ořechy a tím vítězí ve hře.

Tip:

Hra bude obtížnější, pokud položíte části žebříku obrázkem dolů. Hráči pak musí uhodnout výšku částí žebříku a už nemůžou počítat želvy.



Správně!



Špatně!

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

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové