

Pršalo už hodiny! Aj zem začína byť rozmočená. To je dôvod, prečo Noe pozýva všetky zvieratá, aby sa uchýlili pod strechu archy a vyplávali. Každé zviera si môže priniesť jeden kufor so svojimi najdôležitejšími vecami. Ale je to šialené, kufre ležia všade okolo! Je ťažké nájsť ten pravý. Pomôžte Noemovi dostať zvieratá a ich kufre do archy skôr, ako sa úplne namočia.

Hra rozvíja:

- Tímová spolupráca
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Hra obsahuje 1 archu (pozostáva z dna krabice, 4 priečok, 3 lepenkových častí), 10 dielikov s okrúhlym chodníkom, 15 dielikov kufra, 10 zvierat (slon, ťava, koň, krava, ovca, prasiatko, liška, mačka, myš, ježko), 1 drevený Noe a pravidlá hry.

Opatrne oddel'te lepenkové kúsky, okraje lepenky už nie sú potrebné, vyhoďte ich.

Položte prázdnu krabicu do stredu stola. Vezmite štyri rozdeľovače a vytvorenú mriežku vložte do základne škatule.

Tip: Na konci hry môžete nechať priečky v dolnej časti krabice, vložte všetky herné materiály do priehradiek a na vrch položte tabuľky a návod.

Dajte loď dokopy. Môže vám s tým pomôcť dospelý. Umiestnite palubu archy (dosku s výrezmi) na mriežku v dolnej časti boxu. Zložte strechu do stredu a vložte ju do výrezov, aby ste vytvorili strechu. Nastupovaciu rampu umiestnite na krátku stranu krabice oproti streche.

Začnite od spodnej časti rampy, položte dieliky chodníka vodnou stranou nadol a vytvorte tak cestičku. Náhodne umiestnite zvieratá na každý dielik cesty. Položte Noeha vedľa jedného dielika chodníka. Teraz zamiešajte dieliky s kufrom (tak, aby strana so zvieratkom alebo vodnými škvrnami smerovala nadol) a položte ich kufrovou stranou hore vedľa archy.

Pravidlá hry:

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Najskôr ide hráč, ktorý bol naposledy na lodi alebo člne. V svojom ťahu môžete Noeha nechať tam, kde je, alebo ho o jeden dielik posunúť vpred alebo vzad po chodníku. Potom hľadajte kufor, ktorý patrí zvieraťu, vedľa ktorého stojí Noe. Otočte jeden dielik kufra.

Čo ukazuje dielik pod kufrom?

- Zviera, vedľa ktorého stojí Noeh? Fantastické! Našli ste správny kufor. Vezmite zviera a choďte ním po rampe do archy. Na palubu tiež umiestnite zodpovedajúci kufor. Ak sú za zvieraťom, ktoré nastupovalo, ďalšie zvieratá, vyberte posledné zviera z radu a umiestnite ho na dielik chodníka, ktorý je teraz prázdny.

Poznámka: V rade zvierat by nikdy nemali byť medzery!

- Iné zviera? Škoda! Toto nie je kufor, ktorý ste hľadali. Dielik kufra otočte nazad.
- Vodné škvrny? Ach nie! Našli ste premočený kufor. Spočítajte si, koľko vodných škvŕn je na kufri, a potom otočte dieliky chodníka na vodnú stranu. Začnite s posledným „suchým“ dielikom chodníka. Je v poriadku, ak sú na chodníkoch zvieratá, aj tak dieliky otočte a zvieratá si len namočia nohy.

Teraz prevráťte mokry kufor, aby bol opäť skrytý. Mal by zostať na rovnakom mieste a stále je súčasťou hry. Uistite sa, že si každý pamätá, kde to je. Teraz je váš ťah na konci a na rad prichádza ďalší hráč.

Záver hry:

Hra končí, keď:

- sa vám podarilo bezpečne dostať všetky zvieratá a (väčšinou) ich usušiť na arche skôr, ako boli všetky dieliky cesty otočené a všetko zaplavené. Gratulujeme, všetci vyhrávate spoločne!
- všetky dieliky cesty sú obrátené a všetko je zaplavené, zatiaľ čo na dielikoch cesty sú stále zvieratá. Všetci, bohužiaľ, prehráte spolu. Preto to hneď neskúsite odznova?

Poznámka pre mladšie deti: Môžete si tiež zahrať s menej premočenými dielikmi kufra, aby ste si uľahčili hru. Jednoducho vyberte toľko namočených kufrov, koľko chcete.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

Pršelo už hodiny! I zem začíná být rozmáčená. To je důvod, proč Noe zve všechna zvířata, aby se uchýlili pod střechu archy a vypluli. Každé zvíře si může přinést jeden kufr se svými nejdůležitějšími věcmi. Ale je to šílené, kufry leží všude kolem! Je těžké najít ten pravý. Pomozte Noemovi dostat zvířata a jejich kufry do archy dříve, než se zcela namočí.

Hra rozvíjí:

- Týmová spolupráce
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Hra obsahuje 1 archu (sestavá ze dna krabice, 4 příček, 3 lepenkových částí), 10 dílků s kulatým chodníkem, 15 dílků kufru, 10 zvířat (slon, velbloud, kůň, kráva, ovce, prasátko, liška, kočka, myš, ježek), 1 dřevěný Noe a pravidla hry.

Opatrně oddělte lepenkové kousky, okraje lepenky již nejsou potřebné, vyhoďte je.

Položte prázdnou krabici do středu stolu. Vezměte čtyři rozdělovače a vytvořenou mřížku vložte do základny krabice.

Tip: Na konci hry můžete nechat příčky v dolní části krabice, vložte všechny herní materiály do přihrádek a na vrch položte tabulky a návod.

Dejte loď dohromady. Může vám s tím pomoci dospělý. Umístěte palubu archy (desku s výřezy) na mřížku v dolní části boxu. Složte střechu do středu a vložte ji do výřezů, abyste vytvořili střechu. Schůdků rampu umístěte na krátkou stranu krabice oproti střeše.

Začněte od spodní části rampy, položte dílky chodníku vodní stranou dolů a vytvořte tak cestičku. Náhodně umístěte zvířata na každý dílek cesty.

Položte Noaha vedle jednoho dílku chodníku. Nyní zamíchejte dílky s kufrem (tak, aby strana se zvířátkem nebo vodními skvrnami směřovala dolů) a položte je kufrovou stranou nahoru vedle archy.

Pravidla hry:

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Nejdříve jde hráč, který byl naposledy na lodi nebo člunu. V svém tahu můžete Noeho nechat tam, kde je, nebo jej o jeden dílek posunout vpřed nebo vzad po chodníku. Pak hledejte kufr, který patří zvířeti, vedle kterého stojí Noe. Otočte jeden dílek kufru.

Co ukazuje dílek pod kufrem?

- Zvíře, vedle kterého stojí Noah? Fantastické! Našli jste správný kufr. Vezměte zvíře a jděte ním po rampě do archy. Na palubu také umístěte odpovídající kufr. Pokud jsou za zvířetem, které nastupovalo, další zvířata, vyberte poslední zvíře z řady a umístěte ho na dílek chodníku, který je nyní prázdný.

Poznámka: V řadě zvířat by nikdy neměly být mezery!

- Jiné zvíře? Škoda! Toto není kufr, který jste hledali. Dílek kufru otočte zpět.
- Vodní skvrny? Ach ne! Našli jste promočený kufr. Spočítejte si, kolik vodních skvrn je na kufru, a potom otočte dílky chodníku na vodní stranu. Začněte s posledním "suchým" dílkem chodníku. Je v pořádku, pokud jsou na chodnicích zvířata, i tak dílky otočte a zvířata si jen namočí nohy.

Nyní převraťte mokré kufr, aby byl opět skrytý. Měl by zůstat na stejném místě a stále je součástí hry. Ujistěte se, že si každý pamatuje, kde to je. Nyní je váš tah na konci a na řadu přichází další hráč.

Závěr hry:

Hra končí, když:

- se vám podařilo bezpečně dostat všechna zvířata a (většinou) je usušit na arše dřívě, než byly všechny dílky cesty otočené a vše zaplaveny. Gratulujeme, všichni vyhráváte společně!
- všechny dílky cesty jsou obrácené a vše je zaplavené, zatímco na dílcích cesty jsou stále zvířata. Všichni bohužel prohrávejte spolu. Proč to hned nezkusíte znovu?

Poznámka pro mladší děti: Můžete si také zahrát s méně promočená dílky kufru, abyste si usnadnili hru. Jednoduše vyberte tolik namočených kufrů, kolik chcete.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem?

Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.