



Rhino junior [SK]

Vek: 2+

Počet hráčov: 1 - 4

Séria: Moja prvá hra Kód: 306193

Trvanie hry: 10 min

Pri spoločnom hraní tejto kooperatívnej hry budete rozvíjať celý rad schopností a zručností. Napríklad pozorovacie schopnosti, jemnú motoriku, koordináciu očí a rúk, porozumenie gravitácii a základné počítanie.

Hra rozvíja:

- Zručnosť a pozorovanie
- Jemnú motoriku, základné počítanie

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 6 poschodí, každé s 2 stenami, hernú dosku s kvetinovou lúkou, 8 strešných kariet, hrací plán staveniska, bábätko pavúčej opičky a hrdina Nosorožca Junior.

Pred prvou hrou odstráňte obal a herné dieliky opatrne vytlačte z kartónových obalov. Obaly nie sú pre hru potrebné, môžete ich vyhodiť.

Voľná hra

Pri voľnej hre sa vaše dieťa môže oboznámiť s hernými komponentmi a s tým, ako fungujú. Najskôr rozložte materiály na podlahu, kde bude mať dostatok miesta na to, aby sa so všetkým zoznámilo. Spoločne sa pozrite na herné materiály. Čo je vidieť? Najskôr sa pozrite na steny, z ktorých každá má dve farby. Dve steny s rovnakou kombináciou farieb možno spojiť tak, aby vytvorili nové poschodie veže. Pomôžte dieťaťu spojiť zodpovedajúce časti poschodí k sebe. Uvidíte, že sa postupne zlepši v tom, že to bude robiť neskôr samé. Kedykoľvek sa pohybujete s postavičkou po poschodiach, najlepšie je držať sa pri vonkajších požiarnych schodoch. Steny sa tak ľahko nerozdelia.

Pred hraním jednotlivých hier rozmiestnite navzájom zodpovedajúce steny budovy, tak ako je to znázornené. Teraz sa hra môže začať. Pomôžte dieťaťu vysvetliť systém ako sa stavajú poschodia. Každá farba sa nachádza iba na dvoch poschodiach nad sebou. Na jednom poschodí je v hornej časti steny a v ďalšom poschodí nad ním je v dolnej časti. Ak sú podlahy položené na sebe tak, aby sa farby navzájom stretli, automaticky aj číslo, deťom to pomôže hravo spárovať množstvo so správnymi číslicami.

Pravidlá hry:

Hra 1

Jeden, dva, tri ... Tu sú hrdinovia! Rozoznávanie farieb.

Posaďte sa s deťmi do kruhu okolo hracej plochy. Umiestnite ju rozkvitnutou lúkou nahor. Rozložte poschodia (už pospájané) okolo hernej dosky a strešné karty tak, aby boli viditeľné čísla. Na hernú plochu umiestnite hrdinu Nosorožca Junior a bábätko pavúčej opičky. Dve strešné karty zobrazujúce bábätko nie sú pre túto verziu hry potrebné a je možné ich vrátiť do krabice. Teraz môžeme začať! Vysvetlite deťom, že budú ukladať strešné karty vedľa seba tak, aby tehly jednej farby boli vedľa tehál rovnakej farby. Strešná karta bude umiestnená tak, aby sa dotýkala kvetinovej lúky. Hra ide v smere hodinových ručičiek. Najmladšie dieťa ide ako prvé. Pri prvom ťahu vezme dieťa ľubovoľnú strešnú kartu a položí ju tak, aby sa dotýkala kvetinovej lúky, potom v druhom ťahu položí ďalšiu kartu vedľa strešnej karty a postaví tam postavičku Rhino Hero Junior. Potom do hry vtrhne bábätko opičky a postaví sa na strešnú kartu, ktorá bola umiestnená vedľa karty s nosorožcom. Opýtajte sa dieťaťa: Má karta, na ktorej stojí Nosorožec Junior, zhodnú farbu s kartou, na ktorej stojí bábätko opičky? Dotýkajú sa zhodné farby?

- Áno! Super, strešná karta zostane tam, kde je. Nosorožec hrdina je teraz pripravený vyraziť. Dieťa, ktoré je na rade, ho umiestni na strešnú kartu, ktorú umiestnilo, vedľa bábätka opičky. Hráči teraz všetci zvolajú spoločne číslo uvedené na novej strešnej karte.
- Nie? Aká škoda, ale nebojte sa. Nedočkavé bábätko opičky sa presunie späť, aby sa pripojilo k Nosorožcovi Juniorovi neskôr, a nesprávne umiestnená strešná karta sa vráti na miesto, kde bola predtým.

Zakaždým, keď Nosorožec Junior príde na novú strešnú kartu, pomenujte číslo a požiadať deti, aby to zopakovali. Aktívnym pomenovaním čísel deti intuitívne porozumejú základom matematiky.

Teraz je na rade ďalšie dieťa, ktoré si vyberie strešnú kartu, ktorú má položiť, postupne umiestňujte čísla vzostupne od 1 do 6. Hneď ako sú všetky strešné karty v rade, je teraz potrebné spárovať ich so správnymi poschodiami. Začnite strešnou kartou, na ktorej stojí nosorožec a bábätko opičky (t.j. tá s číslom 6).

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.

Opýtajte sa dieťaťa: Ku ktorému poschodiu patrí daná strešná karta? Dieťa, ktoré je na rade, vezme jedno z poskladaných poschodí a umiestni ho vedľa strešnej karty. Bábätko opičky sa opäť ponáhľa a posúva sa o jednu kartu na streche k hernej doske. Všetci hráči teraz spoločne kontrolujú, či bolo zvolené správne poschodie. Opýtajte sa dieťaťa: Zhodujú sa farby poschodia s touto strešnou kartou?

- Áno! Super, podlaha môže zostať tam, kde je. Nosorožec sa posúva vyššie a pridáva sa k hre opičky.
- Nie? Uh-oh, je to v poriadku. Opička sa vracia späť a pripojí sa k nosorožcovi a nesprávne umiestnené poschodie sa vráti na miesto.

Poschodie zobrazuje niekoľko modrých vtákov, spolu s deťmi ich spočítajte nahlas a pomenujte zobrazenú číslicu, toto pomôže deťom, aby si hravo spojili množstvá so zodpovedajúcim číslom. Potom je na rade ďalšie dieťa, aby si zvolilo zodpovedajúce poschodie.

Hra končí, keď je posledné poschodie na svojom mieste, a nosorožec s opičkou dorazia späť na hraciu plochu. Výborne! Deti vyhrali hru vďaka tímovej práci.

Teraz, keď sú všetky podlahy tak pekne zarovnané, existuje príležitosť na ďalšiu hru. Požiadajte deti, aby si sadli spolu na jednu z dlhých strán radu poschodí. Sadnete si na druhú stranu. Schovajte jednu z figúrok za podlahu, aby ju deti nevideli. Opýtajte sa detí, kde sa figúrka skrýva. Sformulujte otázku rôznymi spôsobmi, napr. „Kto si myslíte, že je za najväčším poschodím?“, „Za najmenším poschodím?“, „Za podlahou s 1, 2 alebo 3?“. Môžete tiež uviesť tipy, ako napr. „Rhino Hero Junior sa skrýva za zeleno-žltou podlahou“

Hra 2

Stohovacia hra

Pred začatím hry sa posadte s deťmi do kruhu okolo hracej plochy. Umiestnite ho tak, aby každý mohol vidieť miesto stavby. Umiestnite Hrdinu nosorožca Junior na stavbu a vopred zostavené podlahy okolo herného plánu. Dieťa pavúčia opička si ešte netrúfne a zostane v krabici s dvoma strešnými kartami, ktoré ukazujú Baby Spider Monkey. Zvyšné strešné karty pripravte na hromadu s bočnou stranou strechy hore.

Úlohou detí je postaviť výškovú budovu, počínajúc najväčším poschodím v spodnej časti a končiac najmenšími v hornej časti. Môžu umiestniť hrdinu nosorožca Juniora na najvyššiu strechu bez toho, aby padla veža?

Teraz môžeme začať! Hra ide v smere hodinových ručičiek. Najmladšie dieťa ide ako prvé.

Opýtajte sa dieťaťa: Na ktoré poschodie treba pokračovať ďalej?

Prvý hráč sa vydá na jedno z poschodí a umiestni ho na stavenisko, aby dostal hru pod cestu. Ďalší hráč si počas svojho ťahu vyberie podlažie, ktorým sa dostane na vrchol.

Každý sa pozerá, či ide o správnu podlahu.

Spýtajte sa dieťaťa: Bola práve umiestnená podlaha najväčšou z toho, čo sa ešte nepoužívalo?

- Áno! Vynikajúce! Vezmite hornú strešnú kartu a položte ju na podlahu strešnou stranou nahor
- Nie? Aká škoda, ale nestresujte sa. Odstráňte posledné poschodie a vráťte ho na miesto, kde bolo nájdené.

Ak si nie ste istí, či je práve naskladaná podlaha správna, môžete skontrolovať jej farby. Horné tehly každého poschodia zobrazia farbu spodných tehál ďalšieho poschodia. Ak sa tieto dve farby zhodujú, podlaha je správna.

Potom je na rade ďalšie dieťa, ktoré si vyberie podlahu

Hra končí, keď posledné poschodie a posledná strešná karta boli opatrne umiestnené na vežu, alebo ak sa zrútila veža. Ak ste dokončili vežu, hráč, ktorý umiestnil poslednú strešnú kartu, zdvihne hrdinského Nosorožca Juniora a postaví ho na vrchol veže.... alebo ak sa veža zrútila. Aká škoda! Ale nebojte sa, začnite odznova. Všetci ste sa veľa naučili a nabudúce pravdepodobne budete mať dobrý pocit..

Ak chcete z hry urobiť väčšiu výzvu, nechajte hráčov vziať strešnú kartu z vrcholu hromady a naskladať zodpovedajúcu podlahu vedľa, bez ohľadu na to, či je väčšia alebo menšia ako tá dole. Vďaka tomu bude veža menej stabilná a deti musia byť oveľa opatrnejšie, keď ukladajú podlahy na seba.

Hra 3

Hrdinovia vo výcviku

Sadnite si s deťmi do kruhu okolo hernej dosky. Umiestnite ho tak, aby každý mohol vidieť miesto stavby. Rozložte 8 strešných kariet strešnou stranou nahor do dvoch radov po štyroch. Umiestnite Hrdinu nosorožca Junior a dieťa pavúčej opičky na stavenisko a na 6 poschodí okolo hracej dosky.

Tentokrát musia deti pri budovaní využiť svoje schopnosti pamäti a svoje stohovacie schopnosti veže od najväčšieho po najmenšie poschodie spolu. Potom budú musieť umiestniť nosorožca juniora na najvyššej streche bez zrútenia veže.

Teraz môžeme začať!

Hra ide v smere hodinových ručičiek. Najstaršie dieťa ide najskôr otočením ľubovoľnej strešnej karty, ktorá sa mu páči.

Opýtajte sa dieťaťa: Čo vidíte na karte teraz, keď ste ju otočili?

- Ďalšie poschodie v poradí? (tj. spodná farba sa zhoduje s hornou farbou aktuálneho najvyššieho poschodia a na ňom je zobrazené ďalšie číslo. Na začiatku hry to budú poschodia s číslom 1) Skvelé! Zložte zodpovedajúcu podlahu na vrch veže (alebo na stavenisko na začiatku hry) a na ňu položte strešnú kartu strešnou stranou nahor. Postavte hrdinu nosorožca na teraz umiestnenú strešnú kartu.

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.

- Iné poschodie? (tj. spodná farba sa nezhoduje s hornou farbou aktuálneho najvyššieho poschodia a v poradí je iné číslo ako nasledujúca) Hrdinské úsilie, ale nič to! Vráťte strešnú kartu na miesto, kde bola, strešnou stranou nahor.
- Dieťa pavúčej opičky? Ó, drahá! Teraz je prenasledované. Vezmite baby opičku a položte na strešnú kartu, ktorá je momentálne na vrchu. Ak na stavbe ešte nie je podlaha so strešnou kartou, zostane Baby opička tam, kde je. Vráťte strešnú kartu na miesto, kde bola, strešnou stranou nahor.
- Nasledujúci hráč teraz otočí strešnú kartu podľa vlastného výberu.

Okrem správnej identifikácie ďalšieho poschodia podľa veľkosti a správneho poradia čísel sa deti v tejto hre naučia pamätať aj polohu kariet s malej pavúčej opičky, ako aj precvičovanie stohovania veží a schopností koordinácie očí a rúk.

Hra končí, keď posledné poschodie a posledná karta strechy zapadli na svoje miesto a Nosorožec hrdina Junior je na vrchole výškovej budovy, alebo ak sa zrúti veža. Ak bola veža dokončená, hráči spolu zvíťazili vďaka spoločnému úsiliu alebo ak sa veža zrútila, je to v poriadku! Stačí začať odznova. Každý sa poučil a nabudúce sa určite bude mať lepšie.

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.



Rhino junior [CZ]

Věk: 2+ Počet hráčů: 1-4

Série: Moje první hra Kód: 306193

Trvání hry: 10 min

Při společném hraní této kooperativní hry budete rozvíjet celou řadu dovedností. Například pozorovací schopnosti, jemnou motoriku, koordinaci očí a rukou, porozumění gravitaci a základní počítání.

Hra rozvíjí:

- Zručnost a pozorování
- Jemnou motoriku, základní počítání

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 6 pater, každé se 2 stěnami, herní desku s květinovou loukou, 8 střešních karet, hrací plán staveniště, miminko pavoučí opičky a hrdina Nosorožce Junior.

Před první hrou odstraňte obal a herní dílky opatrně vytlačte z kartónových obalů. Obaly nejsou pro hru potřebné, můžete je vyhodit.

Volná hra

Při volné hře se vaše dítě může seznámit s herními komponenty a s tím, jak fungují. Nejprve rozložte materiály na podlahu, kde bude mít dostatek místa na to, aby se se vším seznámilo. Společně se podívejte na herní materiály. Co je vidět? Nejprve se podívejte na stěny, z nichž každá má dvě barvy. Dvě stěny se stejnou kombinací barev lze spojit tak, aby vytvořily nové patro věže. Pomozte dítěti spojit odpovídající části pater k sobě. Uvidíte, že se postupně zlepšuje v tom, že to bude dělat později samo. Kdykoli se pohybuje s postavičkou po patrech, nejlepší je držet se u vnějších požárních schodů. Stěny se tak snadno nerozdělí.

Před hraním jednotlivých her rozmístíte navzájem odpovídající stěny budovy, jak je znázorněno. Nyní může hra začít. Pomozte dítěti vysvětlit systém jak se staví patra. Každá barva se nachází pouze ve dvou patrech nad sebou. Na jednom patře je v horní části stěny a v dalším patře nad ním je v dolní části. Pokud jsou podlahy položeny na sobě tak, aby se barvy navzájem setkaly, automaticky i číslo, dětem to pomůže hravě spárovat množství se správnými číslicemi

Pravidla hry:

Hra 1

Jeden, dva, tři... Tady jsou hrdinové! Rozeznávání barev.

Posaďte se s dětmi do kruhu kolem hrací plochy. Umístěte ji rozkvetlou loukou nahoru. Rozložte patra (již pospojované) kolem herní desky a střešní karty tak, aby byla viditelná čísla. Na herní plochu umístěte hrdinu Nosorožce Junior a miminko pavoučí opičky. Dvě střešní karty zobrazující miminko nejsou pro tuto verzi hry potřebné a lze je vrátit do krabice. Nyní můžeme začít! Vysvětlete dětem, že budou ukládat střešní karty vedle sebe tak, aby cihly jedné barvy byly vedle cihel stejné barvy. Střešní karta bude umístěna tak, aby se dotýkala květinové louky. Hra jede ve směru hodinových ručiček. Nejmladší dítě jde jako první. Při prvním tahu vezme dítě libovolnou střešní kartu a položí ji tak, aby se dotýkala květinové louky, poté ve druhém tahu položí další kartu vedle střešní karty a postaví tam postavičku Rhino Hero Junior. Potom do hry vtrhne miminko opičky a postaví se na střešní kartu, která byla umístěna vedle karty s nosorožcem. Zeptejte se dítěte: Má karta, na které stojí Nosorožec Junior, shodnou barvu s kartou, na které stojí miminko opičky? Dotýkají se shodné barvy?

- Ano! Super, střešní karta zůstane tam, kde je. Nosorožec hrdina je nyní připraven vyrazit. Dítě, které je na řadě, jej umístí na střešní kartu, kterou umístilo, vedle miminka opičky. Hráči nyní všichni svolají společně číslo uvedené na nové střešní kartě.
- Ne? Jaká škoda, ale nebojte se. Nedočkávané miminko opičky se přesune zpět, aby se připojilo k Nosorožci Juniorovi později, a nesprávně umístěná střešní karta se vrátí na místo, kde byla dříve.

Pokaždé, když Nosorožec Junior přijde na novou střešní kartu, pojmenujte číslo a požádejte děti, aby to zopakovaly. Aktivním pojmenováním čísel děti intuitivně porozumí základům matematiky.

Nyní je na řadě další dítě, které si vybere střešní kartu, kterou má položit, postupně umísťujte čísla vzestupně od 1 do 6. Jakmile jsou všechny střešní karty v řadě, je nyní třeba spárovat je se správnými patry. Začněte střešní kartou, na které stojí nosorožec a miminko opičky (tj. ta s číslem 6).

Zeptejte se dítěte: Ke kterému podlaží patří daná střešní karta? Dítě, které je na řadě, vezme jedno z poskládaných pater a umístí jej vedle střešní karty. Miminko opičky opět spěchá a posouvá se o jednu kartu na střeše k herní desce. Všichni hráči nyní společně kontrolují, zda bylo zvoleno správné patro.

Zeptejte se dítěte: Shodují se barvy patra s touto střešní kartou?

- Ano! Super, podlaha může zůstat tam, kde je. Nosorožec se posouvá výše a přidává se ke hře opičky.
- Ne? Uh-oh, je to v pořádku. Opička se vrací zpět a připojí se k nosorožci a nesprávně umístěné patro se vrátí na místo.

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.

Patro zobrazuje několik modrých ptáků, spolu s dětmi je spočítejte nahlas a pojmenujte zobrazenou číslici, toto pomůže dětem, aby si hravě spojily množství s odpovídajícím číslem. Potom je na řadě další dítě, aby si zvolilo odpovídající patro.

Hra končí, když je poslední patro na svém místě, a nosorožec s opičkou dorazí zpět na hrací plochu. Výborně! Děti vyhráli hru díky týmové práci.

Nyní, když jsou všechny podlahy tak pěkně zarovnané, existuje příležitost k další hře. Požádejte děti, aby si sedly spolu na jednu z dlouhých stran řady pater. Sedněte si na druhou stranu. Schovajte jednu z figurek za podlahu, aby ji děti neviděly. Zeptejte se dětí, kde se figurka skrývá. Zformulujte otázku různými způsoby, například. „Kdo si myslíte, že je za největším patrem?“, „Za nejmenším patrem?“, „Za podlahou s 1, 2 nebo 3?“. Můžete také uvést tipy, jako například. „Rhino Hero Junior se skrývá za zeleno-žlutou podlahou“

Hra 2

Stohovací hra

Před zahájením hry se posaďte s dětmi do kruhu kolem hrací plochy. Umístěte je tak, aby každý mohl vidět místo stavby. Umístěte Hrdinu nosorožce Junior na stavbu a předem sestavené podlahy kolem herního plánu. Dítě pavoučí opička si ještě netroufne a zůstane v krabici se dvěma střešními kartami, které ukazují Baby Spider Monkey. Zbývající střešní karty připravte na hromadu s boční stranou střechy nahoře.

Úkolem dětí je postavit výškovou budovu, počínaje největším patrem ve spodní části a konče nejmenšími v horní části. Mohou umístit hrdinu nosorožce Juniora na nejvyšší střechu, aniž by padla věž?

Nyní můžeme začít! Hra jde ve směru hodinových ručiček. Nejmladší dítě jde jako první.

Zeptejte se dítěte: Na které patro je třeba pokračovat dál?

První hráč se vydá na jedno z pater a umístí je na staveniště, aby dostal hru pod cestu. Další hráč si během svého tahu vybere podlaží, kterým se dostane na vrchol.

Každý se dívá, zda se jedná o správnou podlahu.

Zeptejte se dítěte: Byla právě umístěna podlaha největší z toho, co se ještě nepoužívalo?

- Ano! Vynikající! Vezměte horní střešní kartu a položte ji na podlahu střešní stranou nahoru
- Ne? Jaká škoda, ale nestresujte se. Odstraňte poslední patro a vraťte je na místo, kde bylo nalezeno.

Pokud si nejste jisti, zda je právě naskládaná podlaha správná, můžete zkontrolovat její barvy. Horní cihly každého patra zobrazí barvu spodních cihel dalšího patra. Pokud se tyto dvě barvy shodují, podlaha je správná.

Potom je na řadě další dítě, které si vybere podlahu.

Hra končí, když poslední patro a poslední střešní karta byly opatrně umístěny na věž, nebo pokud se zřítila věž. Pokud jste dokončili věž, hráč, který umístil poslední střešní kartu, zvedne hrdinského Nosorožce Juniora a postaví ho na vrchol věže nebo pokud se věž zhroutil. Jaká škoda! Ale nebojte se, začnete znovu. Všichni jste se hodně naučili a příště pravděpodobně budete mít dobrý pocit.

Chcete-li ze hry učinit větší výzvu, nechte hráče vzít střešní kartu z vrcholu hromady a naskládat odpovídající podlahu vedle, bez ohledu na to, zda je větší nebo menší než ta dole. Díky tomu bude věž méně stabilní a děti musí být mnohem opatrnější, když ukládají podlahy na sebe.

Hra 3

Hrdinové ve výcviku

Sedněte si s dětmi do kruhu kolem herní desky. Umístěte je tak, aby každý mohl vidět místo stavby. Rozložte 8 střešních karet střešní stranou nahoru do dvou řad po čtyřech. Umístěte Hrdinu nosorožce Juniora a dítě pavoučí opičky na staveniště a v 6 patře kolem hrací desky.

Tentokrát musí děti při budování využít svých schopností paměti a svých stohovacích schopností věže od největšího po nejmenší patro spolu. Potom budou muset umístit nosorožce juniora na nejvyšší střeše bez zhroutení věže.

Nyní můžeme začít!

Hra jde ve směru hodinových ručiček. Nejstarší dítě jde nejprve otočením libovolné střešní karty, která se mu líbí.

Zeptejte se dítěte: Co vidíte na kartě teď, když jste ji otočili?

- Další patro v pořadí? (tj. spodní barva se shoduje s horní barvou aktuálního nejvyššího patra a na něm je zobrazeno další číslo. Na začátku hry to budou patra s číslem 1) Skvělé! Sundejte odpovídající podlahu na vrchol věže (nebo na staveniště na začátku hry) a na ni položte střešní kartu střešní stranou nahoru. Postavte hrdinu nosorožce na nyní umístěnou střešní kartu.
- Jiné patro? (tj. spodní barva se neshoduje s horní barvou aktuálního nejvyššího patra a v pořadí je jiné číslo než následující) Hrdinské úsilí, ale nic to! Vraťte střešní kartu na místo, kde byla, střešní stranou vzhůru.
- Dítě pavoučí opičky? Ó, drahá! Nyní je pronásledováno. Vezměte baby opičku a položte na střešní kartu, která je momentálně na vrchu. Pokud na stavbě ještě není podlaha se střešní kartou, zůstane Baby opička tam, kde je. Vraťte střešní kartu na místo, kde byla, střešní stranou vzhůru.
- Následující hráč teď otočí střešní kartu podle vlastního výběru.

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.

Kromě správné identifikace dalšího patra podle velikosti a správného pořadí čísel se děti v této hře naučí pamatovat i polohu karet s malé pavoučí opičky, jakož i procvičování stohování věží a schopností koordinace očí a rukou.

Hra končí, když poslední patro a poslední karta střechy zapadly na své místo a Nosorožec hrdina Junior je na vrcholu výškové budovy, nebo-li se zhroutí věž. Pokud byla věž dokončena, hráči spolu zvítězili díky společnému úsilí nebo pokud se věž zhroutila, je to v pořádku! Stačí začít znovu. Každý se poučil a příště se určitě bude mít lépe.

*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.*