

MOJE PRVNÍ HRY

ZAČÍNÁME SI HRÁT



Děkujeme, že jste si vybrali dětský soubor her „Moje první hry“, a věříme, že Vám přinese hodně radosti a splní účel, pro který jste jej pořídili, tedy zábavnou formou učit děti.

Předškolní věk je období, kdy je vhodné naše ratolesti seznámit s jednoduššími společenskými a stolními hrami. Ty v nich podněcují zájem o učení a poznávání. Děti se navíc naučí nejen radovat z vítězství, ale také přijímat prohru.

Připravili jsme pro Vás návod, podle kterého snadno použijete jednotlivé komponenty a zahrajete si základní hry. Vzhledem k jednoduchosti herních prvků snadno naleznete i další kombinace a domyslíte si s dětmi svá pravidla. I v tom je tento soubor krásný a užitečný.

Přejeme pěknou zábavu

EFKO

• Hra SLUNÍČKA

Hra je pro 2 - 4 hráče od tří let. Hraje se s barevnými tvary, použít můžete i figurky z jiných společenských her nebo jakékoli drobné předměty (knoflíky, fazole).

Hra SLUNÍČKA učí děti prvním počtům a rozvíjí rychlost myšlení.

Vezměte si hrací plán s beruškami, kostku s tečkami a barevné tvary = žetony (vhodnější jsou menší tvary - kolečka, trojúhelníky, nezáleží na barvě ani na tvaru). Hráči se domluví, s kolika žetony budou hrát a vezmou si každý stejný počet. Hra je tím delší, s čím více žetony se hraje (ideální počet je 6). Začíná hráč, kterému na kostce padne větší číslo.

První hráč hodí kostkou a umístí svůj žeton na berušku s odpovídajícím počtem teček. Pokračuje další hráč a dále se hráči střídají.

Pokud je beruška již obsazená jakýmkoliv žetonem, hráč si žeton vezme a další již neumísťuje (na jedné berušce může ležet pouze jeden nebo žádný žeton). Pokračuje další hráč. Pokud hráč hodí na kostce 6, odloží žeton na obláček se šesti tečkami. Na obláček se žetony neodebírají, ale zůstávají na hromádce.

Kdo se první zbaví všech žetonů, vyhrává.



• Hra TVARY

Hra je určena pro 2 až 4 hráče.

Hra TVARY učí rozpoznávat jednoduché geometrické tvary a barvy, rozvíjí jemnou motoriku dítěte a koncentraci.

Potřebujete největší hrací plán se čtyřmi obrázky složenými z bílých barevně orámovaných tvarů (na druhé straně jsou Berušky), barevné tvary a barevnou kostku. Každý hráč si vybere svůj obrázek a poté si z hromádky barevných tvarů vybere ty, které má na svém obrázku vyznačené (stejný tvar i barva). Začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou, vybere tvar ze své hromádky tvarů s barvou shodnou na kostce a položí ho na svůj obrázek na hracím plánu na příslušný tvar orámovaný stejnou barvou. Poté hází další hráč. Pokud padne na kostce barva, která je již z hromádky vybraná, hráč vyčká do dalšího kola. Pokud na kostce padne duhová, může do obrázku položit kterýkoliv barevný tvar ze své hromádky. Pokud padne na kostce černo-bílá, hráč jedno kolo nehraje. Každý hráč hází v jednom kole pouze jednou.

Vyhrává, kdo první poskládá celý svůj obrázek.

Další možnosti (hráči si před začátkem hry nevyberou z hromádky potřebné tvary):

Jednodušší varianta: Dítě po hodu kostkou požádá o danou barvu, která mu padne. Dostane ji jen při správném pojmenování. **Dítě se tak učí pojmenovat základní barvy.**

Složitější varianta: Dítě po hodu kostkou požádá o barvu, která mu padne a tvar, který potřebuje. Požadovaný tvar dostane jen při správném pojmenování. **Dítě se tak učí pojmenovat základní barvy a tvary.**

• DOPLNĚNÍ ŘADY TVARŮ

Hra pro rodiče a jedno dítě od 3 let.

Hra přispívá k rozvoji logického myšlení a postřehu, děti se při hraní učí základní barvy a geometrické tvary.

Z barevných tvarů sestavte opakující se řadu, např. žluté kolečko - žlutý trojúhelník - žluté kolečko - žlutý trojúhelník. Úkolem dítěte je doplnit logicky navazující barvy.

Příklad: kolečko, trojúhelník, kolečko, trojúhelník... následuje kolečko

Hra se dá mírnými úpravami přizpůsobit věku dítěte. Menší děti mohou doplňovat pouze jednobarevnou řadu, pro starší děti je možné kombinovat v řadě různé barvy a tvary. Náročnost hry zvýšíte prodloužením řady tím, že přidáte více různých tvarů a barev. Dítě může také v závislosti na věku před doplněním do řady tvar a jeho barvu pojmenovat.

Jinou variantou hry pro starší děti může být rozpoznání dílku, který do řady nepatří. Sestavte delší opakující se řadu tvarů, přičemž její logickou návaznost narušíte jedním nebo více dílky, které se do řady nehodí. Úkolem dítěte je poznat, který dílek je v řadě navíc.

• ŽÍŽALKY

Hra je pro 2 – 4 hráče.

Žížalky učí trpělivosti a rozpoznání základních barev.

Nejdříve složte z puzzle hrací plán s obrázkem růžové žížalky (z druhé strany je obrázek mašinek). Hráči hrají s kolečky ze sady tvarů (dále jen žetony) a hrají s libovolným množstvím. Čím více žetonů, tím je hra delší. Každý si vybere svoji barvu. Hraje se barevnou kostkou. Začíná nejmladší hráč.

Hra začíná mimo hrací plán. Začínající hráč musí hodit na kostce žlutou (barvu), aby mohl nasadit první žeton do hry. Každý má tři pokusy na hod žluté barvy a nasazuje se na první žluté kolečko na (ocásku) konci žížalky.

Ve směru hodinových ručiček pak pokračuje další hráč. V dalších kolech se posouvá po žízalce podle barvy, kterou na kostce hodí. Například, pokud hodí červenou, posouvá se na nejbližší červené políčko na žízalce směrem k její hlavě.

Pokud hodí duhovou, posune se na žízalce na duhové políčko. Duhová políčka přiblíží hráče rychleji k cíli. Když na kostce padne černo-bílá, jedno kolo stojí.

Pokud se některý z hráčů dostane na políčko, které je již obsazené, posílá protihráče zpět na start (tedy na žluté políčko).

Kdo se první dostane se všemi hracími žetony na poslední duhové políčko u hlavičky žížalky, vyhrává.

• SKLÁDAČKA

Hra je zaměřená na rozvoj logického uvažování, podněcování dětské představivosti a schopnost komunikace. Přispívá tak k rozvoji slovní zásoby a stylizace. V neposlední řadě skládačka rozvíjí manuální zručnost.

Hráč si vybere kartičky shodného tématu (4 + 1 začáteční). Buď zvířátka s rubovou stranou rodiny, nebo kostičky s rubem jídla, či obrázkové počty s rubem počasí-den-noc. Kartičky jsou barevně rozděleny, pro snadnější určení, které druhy k sobě patří.

Úkolem je seskládat logickou řadu. U zvířátek se skládají kartičky od nejmenšího zvířátka po největší, u kostiček je cílem postupné stavění hradu. A u počtů musí hráč poskládat obrázky podle počtu obrázků na jedné kartičce - od jednoho domečku, dvou mochromůrek, až po čtyři balony.

Začáteční dílek pomáhá navést, jak se má skládačka skládat.

Na druhé straně kartiček hráč najde shodná témata, například co patří mezi jídlo, kdo patří do rodiny a počasí se dnem a nocí. Obrázky jsou určené pro hru dále.

• SKLÁDAČKA – vyprávěj příběh

Hra pro 2-4 hráče:

Z obrázků ze skládačky skládejte příběh. Dejte si karty do neprůhledného pytlíčku nebo si zakryjte oči a vytáhněte si 3 obrázky. Obrázky si libovolně otočte (rub nebo líc) a poskládejte příběh.

Příklad: vylosujete si obrázky (dítě - jídlo - kostičky) a sestavíte příběh, který může znít následovně – „malý Petřík nejprve snědl snídaní, a pak si hrál s kostkami“.

Příběh můžete i rozvíjet. Další hráč si vylosuje další kartičku – např. mráček.

Příklad: s obrázky (dítě - jídlo - kostičky - mráček) utvořte příběh, který může znít takto – „malý Petřík nejprve snědl snídaní, a pak si hrál s kostkami, když venku přšelo“.

PUZZLE

Pro jednoho hráče, skládání puzzle rozvíjí prostorové a logické myšlení, jemnou motoriku, postřeh a poznávání barev.

Jednotlivé dílky skládejte do sebe podle shodných barev a dílků. Výsledný celek pak musí vytvořit jednotný obrázek. Z jedné strany puzzle se složí jednoduché obrázky - dětské pískoviště, pesek a kočička, mašinka. Z druhé strany pak abeceda, číselná stupnice a herní plán pro hru Žížalky. Čísla na číselné stupnici skládejte podle provázku, abecedu pak vždy zleva doprava. Na konci abecedy je 13 základních čísel od 0 do 12.

TIP: Při skládání je výhodné si udělat systém v třídění dílků. Například na jednu hromádku dát všechny krajové dílky atd.

• PEXESO

Pexeso patří mezi zástupce paměťových her, které rozvíjí krátkodobou i dlouhodobou paměť.

Hra je určena pro dva a více hráčů. Principem hry je vyhledávání stejných obrázkových dvojic.

Kartičky se rozloží obrázkem dolů. Hráč, který je na řadě, otočí dvě libovolné kartičky, a to tak, aby i všichni spoluhráči viděli obrázky a umístění kartiček na hrací ploše. Je nutné zapamatovat si nejen obrázky samotné, ale také místo na kterém kartičky leží. Nejsou-li začínajícím hráčem otočeny kartičky, které tvoří dvojici, obrátí je zpět na stejné místo. V případě, že se mu podaří otočit shodnou dvojici, ponechá si je, a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud se mu vyhledávání daří. Stejným způsobem pokračuje další hráč. Hra končí, když je hrací plocha prázdná. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce dvojic.

• ZAČÍNÁME S PEXESEM

Vyberte několik obrázků z pexesa, a vyrovnejte je do řady pod sebou. Nechte dítě, aby v hromádce našlo shodné obrázky a vytvořilo pár.

• TRÉNINK PAMĚTI

Rozdělte obrázky na dvě poloviny. Vyberte několik obrázků, které ukážete svému dítěti. Pak obrázky složte a nechte dítě, ať ze svojí hromádky najde stejné obrázky.

Pexeso je také rozděleno do čtyř tematických skupin rozdělených podle barev. Zvířátka - růžová, jídlo - zelená, hračky - modrá, oblečení - žlutá. Dítě tak může určovat, které obrázky tvoří skupinu.

• HLEDÁNÍ OBRÁZKŮ V PUZZLE

Hra pro rodiče a jedno dítě. Hra podporuje pozornost a vnímavost, přispívá k poznání jednoduchých motivů.

Dítě nejprve složí velké puzzle s motivem pískoviště. Poté postupně prochází kartičky pexesa. Úkolem je pojmenovat předmět na každé z nich a najít jej na kresbě na puzzle.

Některé obrázky z kartiček pexesa se na obrázku puzzle nevyskytují.

Varianta pro 2 děti:

Hráči zamíchají pexeso a složí je do balíčku rubem nahoru. Mladší hráč si vezme vrchní kartičku z balíčku a snaží se najít obrázek z kartičky na obrázku v puzzle. Pokud obrázek najde ve stanoveném limitu, získává bod a kartičku si může nechat (limit si stanovte na začátku hry). V opačném případě kartičku odhazuje. Hráči se postupně střídají v odeírání kartiček, až doberou celý balíček. Kdo má na konci více kartiček, vítězí.



13-11-13