

NÁVOD K:

HRA – TRIEDENIE ZVIERAT

KÓD: 542088

Pre 2 – 4 hráčov

Obsah:

4 drevené tabuľky

36 prvkov zobrazujúcich 6 druhov zvierat v 6 rôznych farbách

2 kocky

Výhody vývoja:

Rozvíjajte schopnosť rozoznávania zvierat a farieb, pohotového a rýchleho myslenia, ako aj jazykových a matematických zručností a skupinovú prácu.

Počet figúrok zvierat v sadách:

Každá sada obsahuje 6 figúrok zvieratiek. Ak sú v hre zapojení iba 2 hráči, potom použite 2, 3 alebo 4 sety. Ak hrajú 3 hráči, použite 3, 4 alebo 5 setov. Ak hrajú 4 hráči, použite 4, 5 alebo 6 setov. Čím menej sád, tým dlhšie hra trvá.

Zhoda zvierat:

Pravidlá: Každý hráč si vezme blok. Kocka so zvieratkami by mala byť umiestnená v strede hracej plochy. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek, hodia kockou a potom si vezmú ľubovoľnú figúrku zvierat'a určenej farby a umiestnia ju na príslušnom mieste na tabuľke.

Zhoda farieb:

Pravidlá: Každý hráč si vezme tabuľku. Potrebujete farebnú kocku v strede hracej plochy. Hráči sa striedajú v poradí smeru hodinových ručičiek, hráč hodí kockou a potom si zoberie ľubovoľnú figúrku zvierat'a určenej farby a umiestni ho na svoju tabuľku.

Zhoda zvierat aj farieb:

Pravidlá: Každý hráč si vezme tabuľku. Obe kocky musia byť umiestnené v strede hracieho pola. Hráči, jeden po druhom, v poradí v smere hodinových ručičiek, hodia kockou a potom si vezmú vylosovanú figúrku zvierat'a určenej farby a umiestnia ju na príslušnom mieste na ich tabuľke. Napríklad ak hráč hodí zelenú farbu a koňa, hľadá zelenú figúrku koňa a položí ho na tabuľku. Ak už hráč má zeleného koňa alebo iný účastník vzal zeleného koňa, toto je koniec jeho ťahu a ďalšia osoba hodí kockou. Vyhráva hráč, ktorý vyplní svoju tabuľku ako prvý.

Rýchly výber:

Pravidlá: Každý hráč si vezme tabuľku. Aj kocky a 36 figúrok zvierat umiestnite do stredu hracej plochy, napríklad na stole. Prvý hráč hodí oboma kockami a potom všetci hráči hľadajú nakreslenú figúrku v príslušnej farbe. Ten, kto ako prvý nájde správnu figúrku, umiestni ju na tabuľku. Ak daný účastník už takúto figúrku má na tabuľke, potom ju položí späť do stredu stola a osoba po jeho ľavici hádže kockou. Ak dané zviera už niekto vzal, hráč znova hádže kockou, kým jeden z účastníkov nemá šancu nájsť nakreslenú figúrku. Hra sa hrá, kým nezmiznú všetky čísla zo stredu. Víťazom je ten, kto ako prvý naplní svoju podložku.