

# AMY'S FARM

pokyny ke hře

**XL SOUND  
GAME** 



# Hra podporuje:



Somatický vývoj: pozorné naslouchání (akustické vnímání a sluchová paměť), jemná motorika při pohybu figurky.



Jazykové vzdělávání: komunikace, rozpoznávání a pojmenování zvířat a jejich zvuků.



Sociální vzdělávání: dodržování pravidel platných ve skupině, sociální chování během hry.



**beleduc**

# AMY'S FARM

Poslouchejte pozorně a najděte zvířata



10 balíčků krmiva



Vlajka se zvířecími motivy



stodola



Postava Amy

krychle



herní podložka

8 keřů, dvakrát stejný zvuk



Dřevěná hračka s hudební funkcí

**Jsou potřeba 2 baterie AAA, které nejsou součástí balení!**

## Informace o hře



# 25587 AMY'S FARM

Dnes se na Amyině farmě stala zábavná věc! Zvířata si udělala legraci a schovala se v křoví na farmě. Když chce Amy nakrmit svá zvířata, uvědomí si, že potřebuje pomoc, aby je všechny našla. Abyste postupně objevili všechna zvířata, je důležité pozorně poslouchat. Zvuky prozrazují, které zvíře se schovává v kterém keři: kráva bučí, ovce bečí, prase chrochtá a kůň řehtá. Hra vybízí děti, aby pozorně poslouchaly. Stimuluje pozorné naslouchání, vnímání zvuků a je velmi zábavná.

## Příprava hry

Před první hrou vložte baterie do herního plánu (dvířka na spodní straně). Zamíchejte malé keříčky a umístěte je do šestiúhelníkových políček na herním plánu. Teprve poté přepněte vypínač na zadní straně do polohy „ON“. Stodola se nachází vlevo od herního plánu a kostka je po ruce vedle ní. Vlajku vložte do otvoru uprostřed. Vedle herního plánu umístěte ohradu, kde bude naskládáno krmivo pro zvířata. Farmářka Amy se nachází poblíž stodoly a čeká tam na začátek hry. Zvířata z Amyiny farmy se schovala a jsou vyobrazena na stodole a vlajce jako připomínka. Před začátkem hry si povídejte o zvířatech. Jaké zvuky vydávají? Napodobování zvuků zvířat je obzvláště zábavné!

## RYCHLÉ SPUŠTĚNÍ:

Vložte baterie (2x AAA)

1) Promíchejte a rozložte keře

2) Zapněte vypínač (ON) a začněte



Každé zvíře se dvakrát schová v křoví.

Amyina rada: „Po každé hře vypněte tabuli a zamíchejte keře. Tak budou zvířata pokaždé schovaná na jiném místě.“



## Průběh hry

Nejstarší hráč může začít a hodit kostkou. Hráč posune Amy o počet kroků uvedený na kostce a zastaví se na políčku vedle keře. Nyní musí hráč uhádnout, jaké zvíře se tam skrývá.

Může napodobit zvuk zvířete (kráva, ovce, prase, kůň) nebo ho pojmenovat. Je lepší se před začátkem hry rozhodnout, jak se bude hrát. Nyní může zvednout keř a pozorně poslouchat.

Pokud uhádl zvíře, vrátí keř na místo a může znovu hodit kostkou. Amy pokračuje v chůzi, uhádne další schované zvíře, zvedne keř a pozorně poslouchá. Pokud Amy uhádne všechna zvířata až do konce hracího plánu, hráč dostane jako odměnu balík sena a položí si ho před sebe.

Na konci mohou zůstat nějaké body z kostky. Amy se vrátí na start u stodoly a je na řadě další hráč. Pokud hráč uhodl špatně, vrátí keř na jeho místo a jeho tah končí. Amy se vrátí na start u stodoly. Tam začne svůj tah další hráč.

### Tip

Zapamatujte si, které zvíře jste slyšeli u kterého keře! Až se později vrátíte ke stejnému keři, budete už vědět, kdo se tam schovává.



## PŘÍKLAD

1 Hod' kostkou a přesuň farmářku Amy ve směru označeném šipkou.

2 Hádej, kdo se schovává v křovi



3 Zvedni keř a pozorně poslouchej.

4 Správná odpověď: pokračujte v házení kostkou a hádání, dokud neuděláte chybu nebo nedosáhnete cíle a nezískáte balík. Nesprávná odpověď: Amy se vrátí na start. Další hráč může začít své kolo.

### Tip

Zapamatujte si, které zvíře jste slyšeli u kterého keře! Až se později vrátíte ke stejnému keři, budete už vědět, kdo se tam schovává.

**Informace:** Každý hráč potřebuje alespoň tři hody kostkou (4-4-1), aby se dostal k krmivu pro zvířata. V závislosti na štěstí s kostkou je však možné postupovat i menšími kroky, a tedy pomaleji.

### Konec hry

Hra končí, jakmile jeden z hráčů nasbírá tři balíky sena. Nyní se všechna zvířata vrátila a Amy jim může začít dávat jídlo. Tip: Pro menší děti je možné snížit počet balíčků sena.



# RADY PRO VÝCHOVNÉ PRACOVNÍKY



Umělecká výchova: vytváření zvířat z farmy Vytvořte společně s dětmi zábavná zvířata z farmy! Z prázdných rolí toaletního papíru nebo kuchyňských utěrek a akrylových fixů nebo jiných barev můžete vytvořit figurky zvířat, jako jsou ovce, prasata, kohouti a mnoho dalších.



Somatic training: stimulace reakcí a motorických schopností hraním binga Hrajeme bingo! Bingo z Amyiny farmy zobrazuje obrázky zvířat a rostlin z její farmy. Hraním se stimulují reakce a motorické schopnosti dětí. Na našem webu najdete bezplatnou šablonu pro bingo: stačí naskenovat QR kód.

## Obsah:

- Návod
- Ilustrované pohlednice a květinové pohlednice k vystřížení
- 8 bingo karet



beleduc



beleduc Lernspielwaren  
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:  
0049 37360 162 29 Mail:  
info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2026



### Důležité informace

- Nabíjecí baterie nesmí být dobíjeny.
- Vybitá baterie musí být vyjmuta z hračky.
- Svorky baterie nesmí být zkratovány.
- Nemíchejte různé typy baterií ani nové a použité baterie.
- Baterie musí být vloženy se správnou polaritou.
- Nepoužívejte dobíjecí baterie.



Uložte si tuto adresu pro případ, že byste měli nějaké dotazy.

CS: Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Malé části. Nebezpečí udušení.

