

XXL HAPPY SUBMARINE

Upute za igru



Igra podržava:



Matematika: računanje, tečajevi, vrijednosti i količine



Somatni razvoj: koordinacija oko-ruka, fina motorika.



Prirodni odgoj: zaštita morskog okoliša, važnost koraljnih grebena
ekosustav i



XXL HAPPY SUBMARINE

Zaronite u podvodnu avanturu!

4 podmornice iz serije Green Planet Explorer



0 igri



25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Četiri istraživača životinja pomažu čistiti more i uklanjati smeće. U dubinama mora životinje se natječu u svojim podmornicama. Pomažu kornjači Wai, koja im tijekom njihove zajedničke ekspedicije priča više o zaštiti morskog okoliša i važnosti koraljnih grebena. Na morskom dnu pronalaze mnogo šarenih školjki koje na kraju igre mogu zamijeniti za jedinstvenu kutiju koja sadrži sjajnu bisernu kapu. Tko će prvi vidjeti bisernu kapu? Počinje šarena podvodna pustolovina.

Prikupljanje i razmjena žetona uči djecu brojanju i razumijevanju kvantitativnih odnosa. Također vježba njihane fine motoričke vještine i koordinaciju oko-ruka.

Priprema za utakmicu

Igrana ploča "Dno mora" postavlja se na pod. Zamjenjiva ploča postavlja se na bazu tako da je svima jasno vidljiva. Kutije (narančasta, žuta, crvena, plava) i kockice postavljaju se u središte. Narančasta kutija ostaje zatvorena do kraja igre.



Kako bi djeci bilo lakše igrati, kutije se mogu razvrstati po bojama prije početka igre.

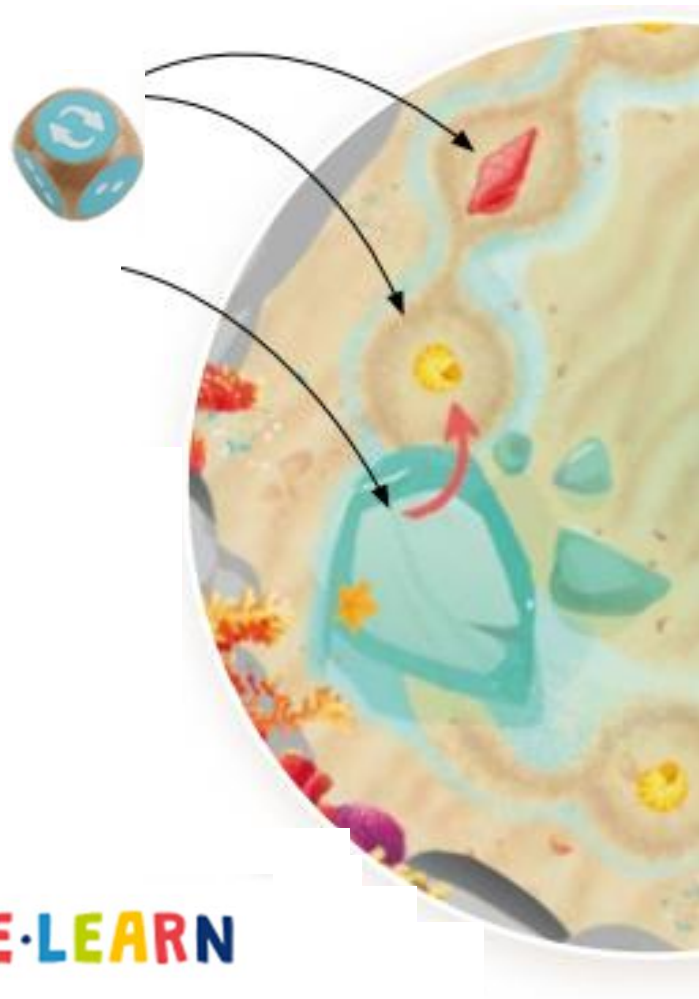
Prije početka igre četiri životinjske karte se promiješaju i svaki igrač izvuče po jednu kartu. Karta određuje koju će životinju igrač igrati. Životinje se smještaju u podmornice odgovarajuće boje i poredaju se na startnoj liniji pokraj velike stijene.



Osnovne informacije

Igrač koji je pronašao posljednju kutiju započinje igru. Prvi igrač baca kocku i pomiče svoj podmornica u smjeru strelice prema rezultatu bacanja. Sada ima sljedeće opcije:

- 1) Igrač sleti na polje označeno crvenim ili žutim kvadratom (= polje za prikupljanje). Može uzeti kutiju odgovarajuće boje iz sredine. Ako više nema kutija te boje, ovaj put ne dobiva ništa.
- 2) Ako igrač završi na jednom od dva velika zvjezdasta kamena (= polje za razmjenu), može zamijeniti kutije koje je prikupio u skladu s pravilima razmjene. Ako igrač još nije prikupio kutije potrebne za razmjenu, ne može izvršiti razmjenu u tom trenutku.
- 3) Kada igrač dobije simbol zamjene, odmah pomiče svoju figuru na sljedeći kamen označen velikim slovom (= mjesto zamjene) i smije zamijeniti svoju kutiju. Ako su sva mjesta zamjene zauzeta, pomiče se na sljedeće slobodno mjesto za prikupljanje.



Ovo je zamijenjeno:



Pažnja

Tijekom svake smjene mogu se napraviti nekoliko rezova.

Na svakom kvadratu smije stajati samo jedan igrač. Ako igrač stane na kvadrat koji je već zauzet, prelazi na sljedeći slobodan kvadrat.

Kraj igre

Prvi igrač koji zamijeni dvije plave kutije osvaja putovanje. On otvara veliku narančastu kutiju, pogleda biser i pokaže ga ostalim igračima.

Ohjeet opettajille



Umjetničko obrazovanje: prepoznavanje, razvrstavanje i imenovanje boja Neka djeca razvrstaju kutije po bojama. Mogu imenovati boje i razlike te izbrojati broj kutija.



Učenje jezika: slobodna igra i pripovijedanje Likovi su prikladni za slobodnu igru.



Napomena: Podmornice i likovi nisu prikladni za igru u vodi. Recite djeci o koraljnim grebenima. Koje životinje tamo žive? Koja je važnost koralja u ekosustavu?



In cooperation
with Hape





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



Sačuvajte ovu adresu ako imate bilo kakvih pitanja.



EN71 and ASTM tested

HR: Upozorenje! Nije prikladno za djecu mlađu od 3 godine. Mali dijelovi. Opasnost od gušenja.

