

XXL HAPPY SUBMARINE

pokyny ke hře



Hra podporuje:



Matematické vzdělávání: počítání, učení se o výměnných vztazích, hodnotách a množstvích



Somatic development: oko-ruka koordinace, jemná motorika.



Přírodovědné vzdělávání: ochrana mořského prostředí, význam korálových útesů pro ekosystém



beleduc

25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Čtyři výzkumníci zvířat pomáhají čistit oceán a odstraňovat odpadky. V hlubinách moře zvířata závodí ve svých ponorkách. Pomáhají želvě Wai, která jim během společné expedice vypráví více o ochraně moří a významu korálových útesů. Na dně moře najdou mnoho barevných mušlí, které mohou na konci hry vyměnit za jedinečnou mušli s lesklou perlou. Kdo bude první, kdo si perlu prohlédne? Začíná barevné podmořské dobrodružství.

Sbírání a výměna mušlí učí děti počítat a rozumět kvantitativním poměrům. Trénuje také jejich jemnou motoriku a koordinaci rukou a očí.

Příprava na hru

Hrací podložka „Mořské dno“ se rozloží na podlahu. Vyměnitelná deska se postaví na stojan tak, aby byla dobře viditelná pro všechny. Mušle (oranžová, žlutá, červená, modrá) a kostky se umístí do středu. Oranžová mušle zůstává uzavřená až do konce hry.

Aby se dětem lépe hrálo, lze mušle před začátkem hry roztřídit podle barev.

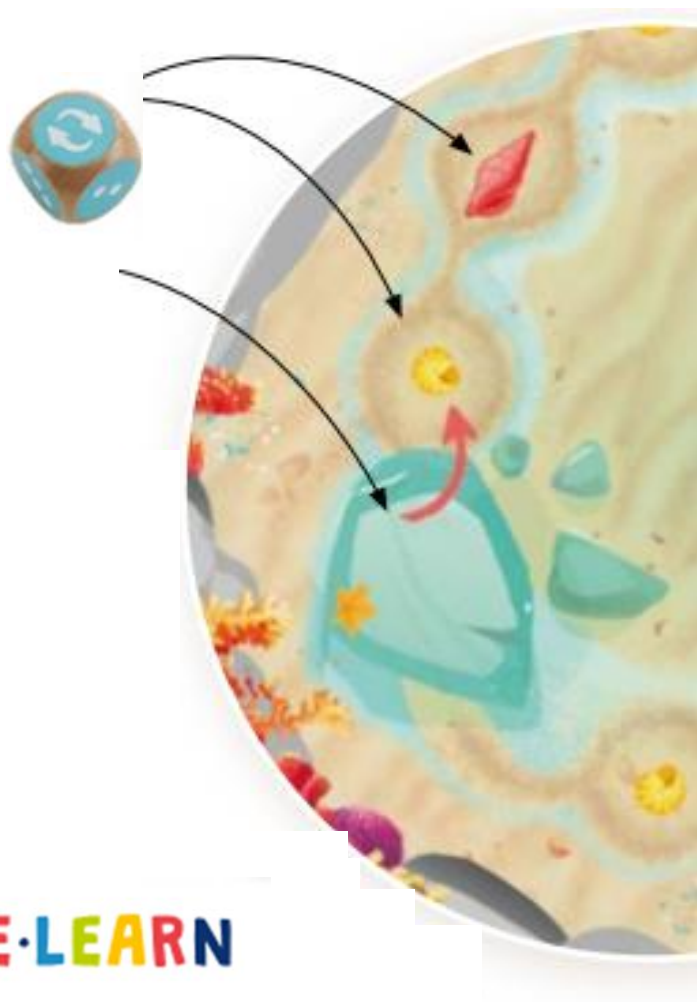


Před začátkem hry se zamíchají čtyři karty se zvířaty a každý hráč si jednu kartu vytáhne. Karta určuje, za které zvíře bude hráč hrát. Zvířata zaujmou svá místa v ponorkách odpovídajících barev a seřadí se na startu vedle velké skály.

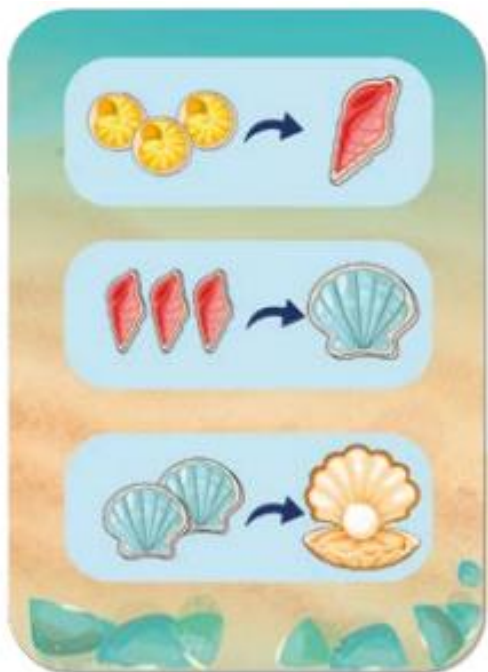
Základní

Hru může zahájit hráč, který objevil mušle jako poslední. První hráč hodí kostkou a posune svou ponorku ve směru šipky odpovídajícího hodu. Nyní má následující možnosti:

- 1) Hráč přistane na políčku s červenou nebo žlutou mušlí (= sběrné políčko). Může si vzít mušle odpovídající barvy ze středu. Pokud už mušle této barvy nejsou, tentokrát nic nedostane.
- 2) Pokud hráč přistane na jednom ze dvou velkých kamenů ve tvaru hvězdy (=výměnné pole), může vyměnit mušle, které nasbíral, v souladu s pravidly výměny. Pokud hráč ještě nesbíral mušle potřebné pro výměnu, nemůže v tomto okamžiku výměnu provést.
- 3) Pokud hráč hodí symbol výměny, okamžitě přesune svou figurku k dalšímu velkému kameni s hvězdou (= místo výměny) a může vyměnit své mušle. Pokud jsou všechna místa výměny obsazena, přesune se k dalšímu dostupnému místu sběru.



Toto je nahrazeno:



Pozor

Během každé výměny lze provést několik akcí.

Na každém políčku může stát pouze jeden hráč. Pokud hráč přistane na políčku, které je již obsazené, přesune se na další volné políčko.

Konec hry

První hráč, který vymění dvě modré mušle, vyhrává expedici. Může otevřít velkou oranžovou mušli, podívat se na perlu a poté ji ukázat ostatním hráčům.

Pokyny pro učitele



Umělecká výchova: rozpoznávání, třídění a pojmenovávání barev Nechte děti roztřídit mušle podle barev. Děti mohou pojmenovat barvy a rozdíly a spočítat druhy mušlí.



Jazyková výchova: volná hra a vyprávění příběhů Figurky jsou vhodné pro volnou hru.



Poznámka: ponorky a figurky nejsou vhodné pro hraní ve vodě. Promluvte si s dětmi o korálových útesech. Jaká zvířata tam žijí? Jaký význam mají korály pro ekosystém?



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



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



EN71 and ASTM tested

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

