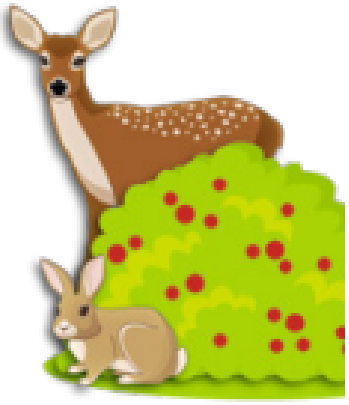
22624

# RENI & HOPS

instrukcja gry

beleduc

# RENI & HOPS



## Gra sprzyja:

**Edukacja językowa:** rozwój językowy (przyimki), słownictwo, umiejętności komunikacyjne.

**Edukacja matematyczna:** postrzeganie i przedstawianie przestrzeni, rozpoznawanie pozycji i relacji

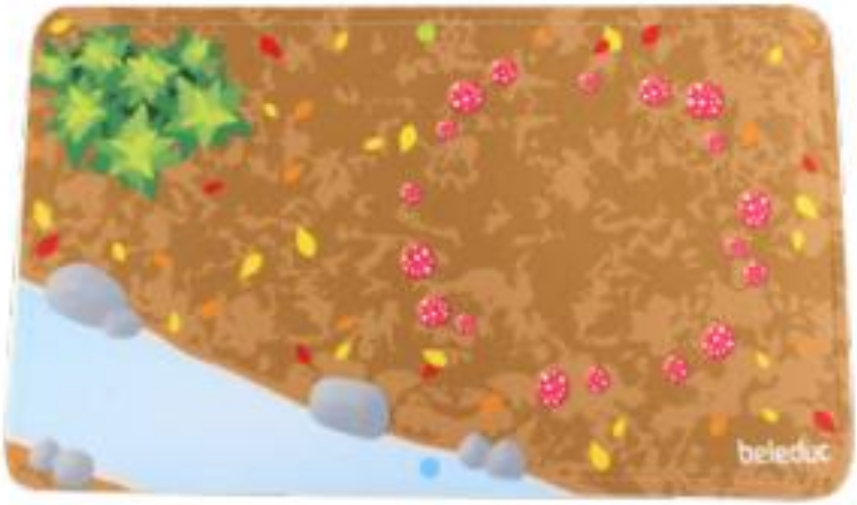
**Edukacja somatyczna:** pamięć, koordynacja wzrokowo-ruchowa, zdolności motoryczne

**Edukacja społeczna:** przestrzeganie zasad w grupie, zachowania społeczne podczas zabawy

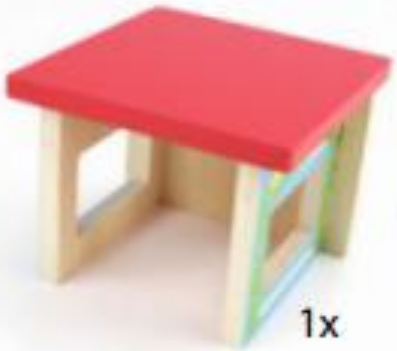
**Edukacja przyrodnicza:** zwierzęta w lesie, siedlisko leśne

beleduc

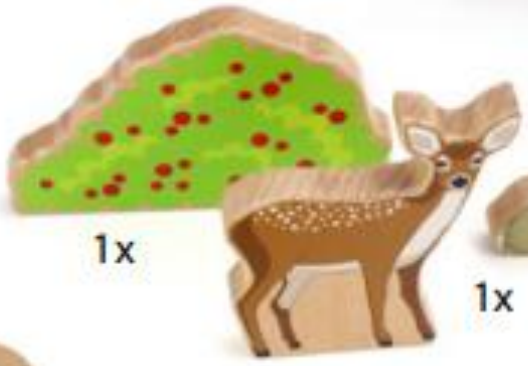
# RENI & HOPS




1x



1x



1x

1x

1x

13x

1x

24x

1x

Game Info
www.beleduc.de/reni-und-hops

## Informacje o grze

# 22624 RENI & HOPS

**„Ojej, kto się tam chowa?”**

W tej grze potrzebna jest dobra zdolność obserwacji. Czy potrafisz znaleźć zwierzęta, które rozgościły się na tej polanie w lesie? Opisz kryjówkę sarny Reni i królika Hops i odtwórz ją za pomocą domku i krzaka. W ten sposób rozwijana jest nie tylko percepcja przestrzenna, ale także umiejętności językowe. „Reni & Hops” to doskonała gra rozwijająca percepcję przestrzenną, zdolność zapamiętywania i rozwój językowy. Poprzez zabawę i grę trenuje się zdolność formułowania zdań i słownictwo. Uczy się podstawowych kierunków lewo i prawo. W szczególności ćwiczy się używanie przyimków (słów określających położenie, takich jak „na”, „pod”, „obok”, „przed”). „Reni & Hops” jest zatem idealna do nauki języków obcych lub integracji

**Wskazówka: Karty do gry nadają się do ćwiczenia opisywania przestrzeni. Przed rozpoczęciem gry przejrzyj karty z dziećmi i poproś je, aby opowiedziały, co na nich widzą!**

## Karty dla wariantu gry 1: Żółta/czerwona

przód

Tył: motyw taki sam jak na przedniej stronie, ale zwierzęta mają tylko kontury.

10 wzorów kart do odtworzenia: żółty = łatwy, czerwony = trudny.

## Wariant 1 – gra reakcyjna: dla dwóch do czterech graczy

Rozłóż matę do gry z motywem leśnej gleby na stole. Złóż domek w lesie i umieść go w przeznaczonym do tego miejscu w kręgu grzybów. Trzy figurki: sarna, zając i krzak, kostkę oraz żetony zwierząt należy położyć obok maty do gry.

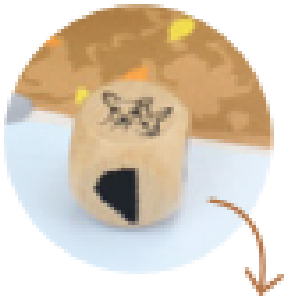
Pięć kart z żółtą ramką kładzie się odkryte obok siebie przed matą do gry. Pozostałe karty układa się w stos. Wszyscy gracze siedzą po tej samej stronie maty. **Niebieska kropka jest skierowana w stronę graczy.**

### 1 Rozłożenie

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni odbył spacer po lesie. W tajemnicy wybiera jedną z odkrytych kart i odtwarza motyw za pomocą pionków, nie przesuwając karty. Gdy skończy, pyta: **„Która to karta?”**. Pozostali gracze jak najszybciej kładą palec na właściwej karcie. Następnie karta jest umieszczana w uchwycie na karty.

### 2 Porównanie

Teraz następuje porównanie i sprawdzenie: czy gracz prawidłowo ułożył figurki? Czy figurki są ustawione we właściwej pozycji? **Jeśli wszystko jest prawidłowo ułożone, gracz otrzymuje monetę z motywem zwierzęcym.** Jeśli nie, gracze wspólnie poprawiają układ figurek i nie przyznaje się żadnej monety z motywem zwierzęcym.



**Uwaga! Za dwa motywy można zdobyć dwa talary zwierzęce.**

**3 Rzucanie kostką i opisywanie**
Gracz, który jako pierwszy położył palec na właściwym motywie, rzuca kostką i musi dokładnie opisać pozycję pionka/pionków pokazanego na kostce. Pytania innych graczy są mile widziane. Jeśli pozycja została poprawnie opisana, gracz otrzymuje jeden lub dwa talary zwierzęce. Następnie karta jest usuwana z gry i zastępowana nową kartą. Następne dziecko może potajemnie wybrać motyw i odtworzyć go.

Gdy dzieci zapoznają się z zasadami gry, można również użyć kart z czerwonymi obramowaniami. Na tych kartach widoczne są jedynie kontury zwierząt, co zwiększa poziom trudności. Dzieci mogą poświęcić więcej czasu na samodzielną kontrolę. W razie wątpliwości pomocna może być żółta strona rewersu karty.

**Zakończenie gry**
Gra kończy się, gdy jedno z dzieci zbierze pięć talarów zwierzęcych. Jeśli nie ma już kart do gry, wygrywa gracz z największą liczbą talarów zwierzęcych.

## Wariant 2 – Gra kooperacyjna: w parach lub w zespołach

Karty do wariantu gry 2: jasnoniebieski/zielony

Widok z przodu

widok z tyłu

8 kart do gry kooperacyjnej: kolor niebieski pokazuje widok z przodu, a kolor zielony widok z tyłu złożonego motywu.

**W tej wersji gracze wybierają po jednej stronie maty do gry (zielony lub niebieski punkt) i siadają naprzeciwko siebie.** Jeśli gra więcej niż dwóch graczy, tworzy się drużyny. Pionki, krzak, domek, kostka i żetony zwierząt umieszcza się obok planszy. Osiem kart z jasnoniebieską i zieloną ramką tasuje się. Losowo wybraną kartę umieszcza się w uchwycie na karty i ustawia tak, aby **każdy widzi stronę z kropką w kolorze pasującym do maty do gry.**

### 1 Rozłożenie gry

Gracz niebieski rozpoczyna i umieszcza wybraną przez siebie figurę w pokazanej pozycji. Gracz zielony może umieścić kolejną figurę. Tak postępuje się dalej, aż wszystkie cztery figury znajdą się na swoich miejscach.

### 2 Porównanie

Teraz wspólnie sprawdzamy, czy wszystko się zgadza. Jeśli tak, obaj gracze otrzymują po jednym talarze zwierzęcym. Jeśli nie, gracze wspólnie poprawiają motyw i nie przyznaje się żadnego talara zwierzęcego.

## 3 Rzucanie kostką i opisywanie

Gracz niebieski może rzucić kostką, a pozycję wyrzuconej figurki opisuje najpierw jeden gracz, a następnie drugi (zielony). Szczególnie fajnie jest, gdy dzie wchodzą w dialog i rozmawiają o tym, gdzie znajduje się figurka z ich perspektywy i z perspektywy przeciwnika oraz jak różnie wygląda scena w zależności od punktu widzenia. Każdy gracz, który poprawnie opisał pozycję pionka/pionków, otrzymuje po jednym talarze zwierzęcym za każdą poprawnie opisaną pozycję. Ta wersja gry bardzo dobrze nadaje się do gry zespołowej. W ten sposób dzieci angażują się w ożywioną rozmowę na temat tego, co widzą, i uczą się opisywać sytuacje.

**Mapy dla zaawansowanych: Widok z lotu ptaka / Widok z góry: Ciemnoniebieski, Szary**

Widok z lotu ptaka z perspektywy gracza/drużyny niebieskiej

Widok z lotu ptaka z perspektywy gracza/drużyny zielonej

Zaawansowani gracze mogą **również grać trudniejszymi kartami z szarym i ciemnoniebieskim** obramowaniem. Karty te przedstawiają motyw z lotu ptaka. Również w tym przypadku gracze na zmianę budują scenerię, a następnie opisują pozycję wyrzuconej figurki.

**Spójrzcie na to z góry! Wersja dla zaawansowanych oferuje zupełnie inne spojrzenie na zbudowaną scenę. Szczegóły zdradzają właściwą pozycję.**

Wskazówka: Dzieci mogą wstać, aby sprawdzić perspektywę na kartach. W tym celu kartę można np. położyć obok maty. Bardzo zaawansowani gracze grają w tę wersję całkowicie w pozycji siedzącej i wyobrażają sobie perspektywę „z góry” tylko z własnego punktu widzenia. Widok z góry sprawia, że rozpoznanie poszczególnych pionków i ich prawidłowe umieszczenie jest jeszcze trudniejsze.

**Zakończenie gry**

Gra kończy się, gdy jedno z dzieci lub jedna z drużyn zbierze pięć żetonów zwierząt. Jeśli nie ma już kart do rozegrania, wygrywa gracz lub drużyna, która zebrała najwięcej żetonów zwierząt.

# PORADY DLA WYCHOWAWCÓW

**Edukacja przyrodnicza:**
Zapytaj dzieci, jakie zwierzęta leśne znają i jak one wyglądają. Przykłady mogą obejmować: lis, wiewiórka, niedźwiedź, borsuk, wilk, sowa, dzięcioł, dzik, mrówka, chrząszcz, pająk, dżdżownica, żaba, wąż.
Zaplanuj spacer po lesie z dziećmi. Możesz poprosić dzieci, aby poszukały drzew, roślin, kwiatów i mchu, a następnie wyjaśnić im, jak się nazywają.

## ZACHOWANIE W LESIE

Lasy pełnią wiele ważnych funkcji. Stanowią one podstawę życia dla wielu zwierząt i roślin, są miejscem rekreacji dla ludzi, poprawiają jakość powietrza i magazynują wodę w swoich glebach. Dlatego tym ważniejsze jest, aby zachowywać się w lesie w odpowiedni sposób i chronić to środowisko naturalne. Oto kilka wskazówek, jak należy zachowywać się w lesie:

1. Nie pozostawiaj w lesie nic poza śladami stóp. W żadnym wypadku nie należy wyrzucać śmieci w lesie.
2. Szanuj zwierzęta żyjące w lesie. W lesie należy zachowywać się cicho, aby nie płoszyć zwierząt.
3. Chroń rośliny i obchodź się z nimi ostrożnie, nie wyrywając ich ani nie depcząc.
4. Pozostań na ścieżkach, nie oddalaj się od swojej grupy i przestrzegaj zasad. Po burzy gałęzie mogą spaść i spowodować obrażenia zagrażające życiu.

# PORADY DLA RODZICÓW

## Las jako siedlisko

Las jest różnorodnym siedliskiem dla wielu W ciągu dnia chowają się w gęstym poszyciu i wychodzą dopiero o zmierzchu, czyli przed wschodem lub po zachodzie słońca. Sarny i zające są zwierzętami uciekającymi przed drapieżnikami. Oznacza to, że lubią mieć przegląd otoczenia i uciekają w razie niebezpieczeństwa. Nie mają ostrych pazurów ani zębów, ani innych środków, którymi mogłyby się bronić.

## ODKRYJ NASZĄ SERIĘ „SAVE OUR PLANET".

Save our Planet

SCAN ME!

PLAY·EXPERIENCE·LEARN

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 2025

beleduc plus
ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL
DOWNLOAD HERE!

Proszę zachować adres do ewentualnych pytań.

PL: Ostrzeżenie! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia

beleduc