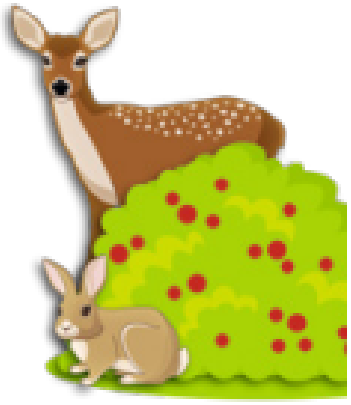
22624

RENI & HOPS

pokyny ke hře

beleduc

RENI & HOPS



Hra podporuje:

Jazykové vzdělávání: jazykový rozvoj (předložky), slovní zásoba, komunikační dovednosti.

Matematické vzdělávání: vnímání a představení prostoru, rozpoznávání poloh a vztahů

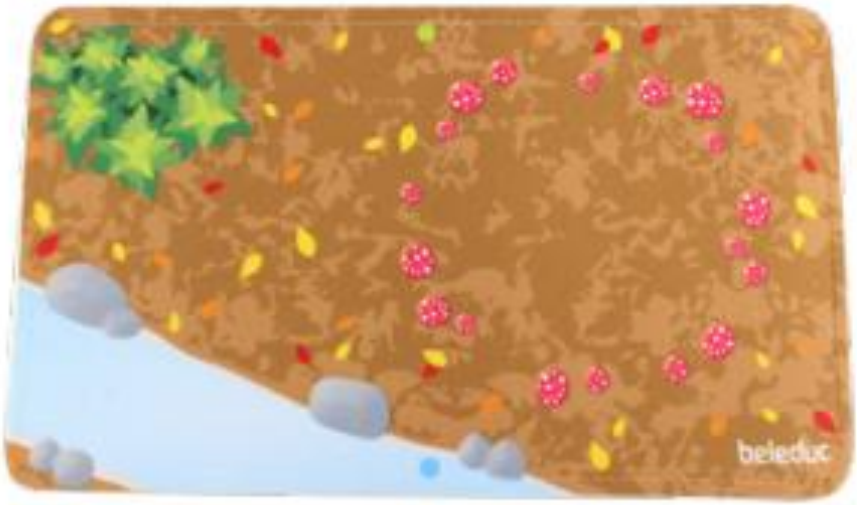
Somatická výchova: paměť, koordinace rukou a očí motorické dovednosti

Sociální výchova: dodržování pravidel ve skupině, sociální chování při hře

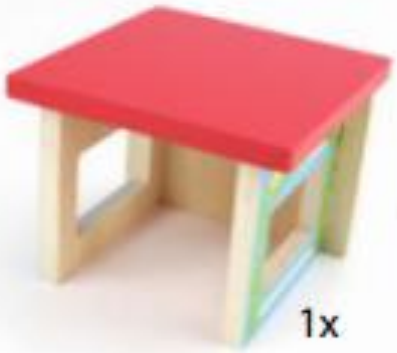
Přírodovědná výchova: zvířata v lese, lesní biotopy

beleduc

RENI & HOPS



1x



1x

13x

1x

1x

1x

1x

24x

1x

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

Informace o hře

22624 RENI & HOPS

Proboha, kdo se tam schovává?
Tato hra vyžaduje dobré pozorovací schopnosti. Dokážeš najít zvířata, která si v této lesní mýtině udělala svůj domov? Popiš úkryt jelena Reniho a králíka Hopse a vytvoř ho pomocí domečku a keře. Tato hra rozvíjí nejen prostorové vnímání, ale také jazykové dovednosti. „Reni & Hops“ je vynikající hra pro rozvoj prostorového vnímání, paměti a jazykových dovedností. Prostřednictvím her a zábavy si děti procvičují tvorbu vět a slovní zásobu. Učí se základní směry vlevo a vpravo. Především si procvičují používání předložek (slov, která označují polohu, jako například „na“, „pod“, „vedle“, „před“). Reni & Hops je proto ideální hrou pro výuku cizích jazyků nebo integraci.
Tip: Hrací karty jsou skvělé pro procvičování prostorového popisu. Před zahájením hry se s dětmi podívejte na karty a požádejte je, aby popisovaly, co vidí.

Karty pre variant hry 1: Žltá/červená

přední strana

Zadní strana: stejný motiv jako na přední straně, ale zvířata jsou pouze nakreslena obrysy.

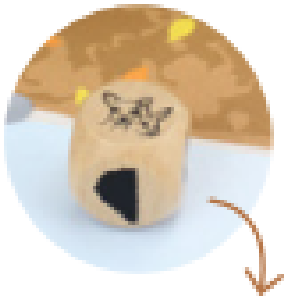
10 návrhů karet k vytvoření: žlutá = snadná, červená = obtížná.

Varianta 1 – reakční hra: pro dva až čtyři hráče

Rozložte herní desku s motivem lesní půdy na stůl. Sestavte lesní chatu a umístěte ji na určené místo v kruhu hub. Umístěte tři figurky (jelen, zajíc a keř), kostky a žetony zvířat vedle herní desky.Pět karet se žlutým rámečkem se položí lícem nahoru vedle sebe před herní desku. Zbývající karty se položí na hromádku. Všichni hráči sedí na stejné straně desky. **Modrá tečka směřuje k hráčům.**

1 Distribuce
Začíná hráč, který jako poslední šel na procházku do lesa. Tajně si vybere jednu z odkrytých karet a pomocí dílků vytvoří motiv, aniž by kartu posunul. Až skončí, zeptá se: **„Která karta to je?“**.
Ostatní hráči co nejrychleji položí prsty na správnou kartu. Karta se poté vloží do držáku karet.

2 Srovnání
Nyní přichází na řadu porovnání a ověření: uspořádal hráč dílky správně? Jsou dílky ve správné pozici? **Pokud je vše správně uspořádáno**, hráč **obdrží minci s motivem zvířete**. Pokud ne, hráči společně opraví uspořádání dílků a mince s motivy zvířat nejsou uděleny.



Pozor! Za dva motivy můžete získat dvě zvířecí šaty.

3 Hodit kostkou a kopírovat

Hráč, který jako první položí prst na správný motiv, hodí kostkou a musí přesně popsat polohu postavy (postav) zobrazené na kostce. Otázky od ostatních hráčů jsou vítány. Pokud je poloha popsána správně, hráč obdrží jeden nebo dva zvířecí pláště. Karta je poté odstraněna ze hry a nahrazena novou kartou. Další dítě může tajně vybrat motiv a znovu jej vytvořit.

Jakmile se děti seznámí s pravidly hry, můžete použít také karty s červeným okrajem. Tyto karty zobrazují pouze obrysy zvířat, což zvyšuje obtížnost hry. Děti mohou trávit více času kontrolováním svých odpovědí. V případě pochybností může pomoci žlutá strana karty.

Konec hry

Hra končí, když jedno z dětí nasbírá pět zvířecích mincí. Pokud již nejsou žádné karty k zahrání, vyhrává hráč s nejvyšším počtem zvířecích mincí.

Varianta 2 – Kooperativní hra: ve dvojicích nebo týmech

Karty pro variantu hry 2: světle modrá/zelená

Pohled zepředu

zadní pohled

8 karet pro kooperativní hru: modrá ukazuje přední pohled a zelená zadní pohled na sestavený motiv.
V této verzi si hráči vyberou jednu stranu herní podložky (zelenou nebo modrou tečku) a sednou si naproti sobě.
Pokud je hráčů více než dva, vytvoří se týmy. Pěšci, keře, domy, kostky a žetony zvířat se umístí vedle herního plánu. Osm karet se světle modrým a zeleným okrajem se zamíchá. Náhodně vybraná karta se umístí do držáku karet tak, aby **všichni viděli stranu s tečkou v barvě, která odpovídá herní podložce.**

1 Šíření hry
Modrý hráč začíná a umístí libovolnou figurku na pole, které je na obrázku. Poté může zelený hráč umístit další figurku. Takto se pokračuje, dokud nejsou všechny čtyři figurky na svém místě.

2 Srovnání
Nyní společně zkontrolujeme, zda je vše správně. Pokud ano, oba hráči obdrží jednu minci se zvířátkem. Pokud ne, hráči společně opraví téma a mince se zvířátky nebudou uděleny.

3 Hodit kostkou a kopírovat

Modrý hráč může hodit kostkou a polohu hodu nejprve popíše jeden hráč a poté druhý (zelený). Zvláště zábavné je, když děti vedou dialog a diskutují o tom, kde s kámen nachází z jejich pohledu a z pohledu soupeře, a jak se scéna liší v závislosti na úhlu pohledu. Každý hráč, který správně popíše polohu kamenů, obdrží jednu zvířecí minci za každou správně popsanou polohu. Tato verze hry je velmi vhodná pro týmovou hru. Děti se zapojují do živých rozhovorů o tom, co vidí, a učí se popisovat situace.

Mapy pro pokročilé uživatele: Pohled z ptačí perspektivy / Pohled shora: Tmavě modrá, Šedá

Pohled z ptačí perspektivy z pohledu hráče/modrého týmu

Pohľad z vtáčej perspektívy z pohľadu hráča/zeleného tímu

Pokročilí hráči mohou **hrát ještě náročnější karty se šedými a tmavě modrými** okraji. Tyto karty zobrazují scénu z ptačí perspektivy. I v tomto případě hráči postupně budují scenérii a poté popisují polohu odhozeného kousku.

Podívejte se na to shora! Pokročilá verze nabízí zcela odlišný pohled na vytvořenou scénu. Detaily odhalují správnou polohu.

Tip: Děti mohou vstát, aby si ověřily perspektivu na kartách. K tomu stačí například položit kartu vedle podložky. Velmi pokročilí hráči hrají tuto verzi výhradně vsedě a představují si perspektivu „shora“ pouze ze svého vlastního úhlu pohledu. Pohled shora ještě více ztěžuje rozpoznání jednotlivých dílků a jejich správné umístění.

Konec hry

Hra končí, když jedno z dětí nebo jeden z týmů nasbírá pět žetonů se zvířaty. Pokud již nejsou žádné karty k zahrání, vyhrává hráč nebo tým, který nasbíral nejvíce žetonů se zvířaty.

Rady pro učitele

Výchova k přírodě:
Zeptejte se dětí, jaká lesní zvířata znají a jak vypadají. Příklady mohou zahrnovat: lišku, veverku, medvěda, jezevce, vlka, sovu, datla, divočáka, mravence, brouka, pavouka, žížalu, žábu, hada. Naplánujte s dětmi procházku lesem. Můžete je požádat, aby hledaly stromy, rostliny, květiny a mech, a pak jim vysvětlit, jak se jmenují.

CHOVÁNÍ V LESE

Lesy plní mnoho důležitých funkcí. Poskytují domov mnoha zvířatům a rostlinám, jsou místem odpočinku pro lidi, zlepšují kvalitu ovzduší a zadržují vodu v půdě. O to důležitější je chovat se v lese vhodně a chránit toto přírodní prostředí. Zde je několik tipů, jak se v lese chovat:

1. V lese nezanechávejte nic kromě svých stop. V žádném případě v lese neodhazujte odpadky.
2. Respektujte zvířata, která v lese žijí. V lese buďte potichu, abyste zvířata nevystrašili.
3. Chraňte rostliny a zacházejte s nimi opatrně; nevytrhávejte je ani na ně nešlapejte.
4. Zůstaňte na stezkách, neodcházejte od své skupiny a dodržujte pravidla. Po bouřce mohou padat větve a způsobit život ohrožující zranění.

Rady pro rodiče

Les jako biotop

Les je rozmanitým prostředím pro mnoho druhů zvířat. Během dne se schovávají v hustém podrostu a vycházejí ven až za soumraku, tj. před východem nebo po západu slunce. Jeleni a zajíci jsou zvířata, která před predátory utíkají. To znamená, že mají rádi přehled o svém okolí a v případě nebezpečí utíkají. Nemají ostré drápy ani zuby, ani žádné jiné prostředky obrany.

OBJEVTE NAŠI SÉRII „ZACHRAŇME NAŠI PLANETU“.

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!

Tuto adresu si uložte pro případ, že byste měli nějaké dotazy.

UK CA CE 0-3

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

beleduc