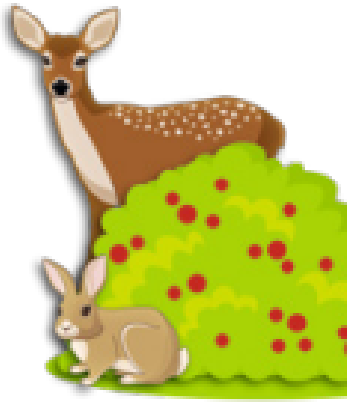
22624

RENI & HOPS

Upute za igru

beleduc

RENI & HOPS



Igra podržava:

Učenje jezika: lingvistički razvoj (predlozi), vokabular, komunikacijske vještine.Matematika: prostorna percepcija i mašta, prepoznavanje mjesta i odnosa

Somatika: pamćenje, koordinacija oko-ruka, motoričke vještine

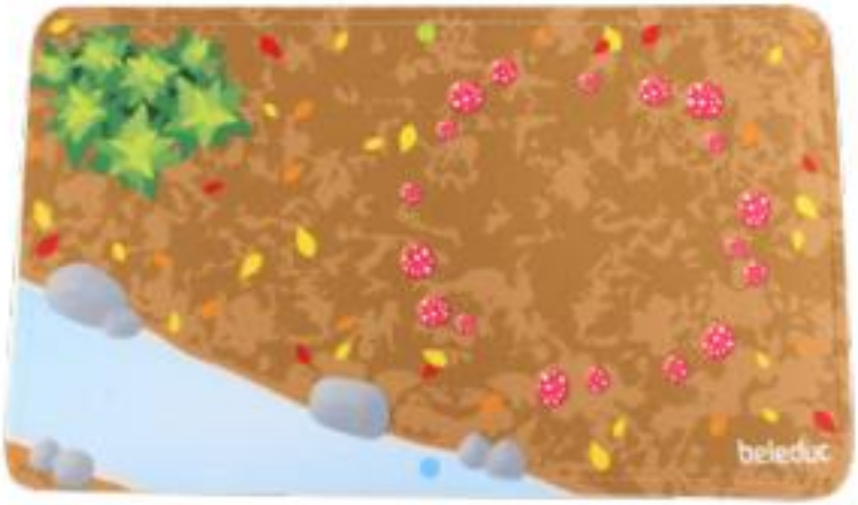
Somatsko učenje: pamćenje, koordinacija oko-ruka,motoričke vještine

Socijalno učenje: pridržavanje pravila grupe,socijalno ponašanje tijekom igre

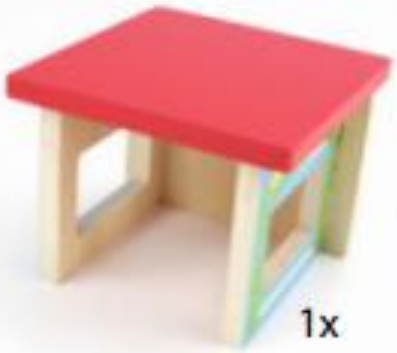
Prirodoslovno učenje: šumske životinje, šumskibiotopi

beleduc

RENI & HOPS



1x



1x

13x

1x

1x

1x

1x

24x

1x

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

0 igri

22624 RENI & HOPS

Bože, tko se to skriva?
Ova igra zahtijeva dobru sposobnost promatranja. Možete li pronaći životinje koje su ovaj dio šume učinile svojim domom? Opišite skrovišta jelene Reni i zeca Hopsija i rekreirajte ih pomoću svjetionika i grma. Ova igra razvija ne samo prostorijalnu orijentaciju nego i jezične vještine. Reni i Hops je sjajna igra koja razvija prostorijalnu orijentaciju, pamćenje i jezične vještine. Kroz igre i zabavne aktivnosti djeca vježbaju sastavljanje rečenica i vokabular. Uče osnovne izraze kao što su lijevo i desno. Iznad svega, vježbaju upotrebu prijelozâ (riječi koje označavaju položaj, kao što su "na", "ispod", "pored", "ispred"). To igru Reni i Hops čini savršenom za učenje stranog jezika ili integraciju.
Savjet: Igračke karte izvrsne su za vježbanje prostornog snalaženja. Prije početka igre pogledajte karte s djecom i zamolite ih da opišu što vide.

Karta za varijaciju igre 1: Žuto/Crveno

prva stranica

Stražnja naslovnica: ista tema kao i prednja naslovnica, ali su životinje nacrtane samo kao obrisi.

10 prijedloga za izradu kartica: žuto = lako, crveno = teško.

Opcija 1 – igra reakcije: za dva do četiri igrača

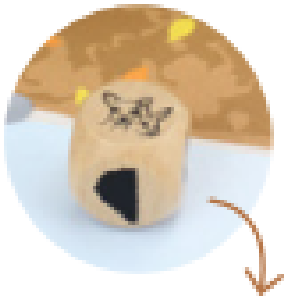
Postavite ploču igre, koja prikazuje šumu, na stol. Sastavite šumsku kolibu i postavite je na označeno mjesto u krugu gljiva. Postavite tri lika (los, zec i grm), kockice i žetone životinja pored ploče igre. Položite pet kartica s žutim okvirima licem prema gore ispred ploče za igru. Ostatak kartica stavite u hrpu. Svi igrači sjede na istoj strani stola. **Plavi točak je okrenut prema igračima.**

1 Dobivanje

Igra počinje s igračem koji je posljednji hodao šumom. On tajno odabere jednu od okrenutih kartica i stvara uzorak od komadića bez pomicanja kartice. Kada je spreman, pita: "**Koja je to kartica?**"Ostali igrači što je brže moguće stave prste na ispravnu karticu. Kartica se zatim stavlja na držač kartica.

2 Usporedba

Sada je vrijeme za usporedbu i provjeru: je li igrač ispravno postavio figure? Jesu li figure na pravom mjestu? **Ako je sve ispravno postavljeno, igrač dobiva kovanicu s likom životinje**. Ako nije, igrači zajedno ispravljaju položaj dijelova i ne dijele se kovanice s motivima životinja.



Pažnja! U zamjenu za dva uzorka dobit ćete dvije životinjske haljine.

3 Kocki i kopiraj

Igrač koji prvi stavi prst na ispravnu ikonu baca kocku i točno opisuje gdje se nalaze simboli na kocki. Pitanja drugih igrača su dobrodošla. Ako je lokacija točno opisana, igrač dobiva jednu ili dvije životinjske kartice. Kartica se uklanja iz igre i zamjenjuje novom karticom. Sljedeće dijete može tajno odabrati ikonu i opisati je.

Kad djeca shvate pravila igre, možete koristiti i kartice s crvenim rubovima. Te kartice prikazuju samo obrise životinja, što igru čini težom. Djeci će možda trebati više vremena za provjeru svojih odgovora. Ako nisu sigurni, žuta strana kartice može pomoći.

Kraj igre

Igra završava kada jedan od djece sakupi pet životinjskih kovanica. Kada ne ostanu kartice, pobjeđuje igrač s najviše životinjskih kovanica.

Opcija 2 – kooperativna igra: u parovima ili timovima

Karta za varijaciju igre 2: svijetloplava/zelena

Pogled sprijeda

s leđa

8 kartica za kooperativnu igru: plava označava prednju stranu kartice, a zelena stražnju.
U ovoj verziji igrači biraju jednu stranu ploče za igru (zelena ili plava točka) i sjede jedan nasuprot drugome.
Ako je više od dva igrača, formiraju se timovi.
Loptice, grmlje, kuće, kockice i simboli životinja postavljaju se pored ploče za igru. Osam plavo-sivih i zeleno-sivih kartica s rubovima miješa se. Nasumično odabrana kartica stavlja se u držač kartica tako da svi **mogu vidjeti stranu koja odgovara boji ploče za igru.**

1 Distribucija igara
Plavi igrač započinje i postavlja svoj odabrani igrački komad na ploču. Zatim zeleni igrač može postaviti svoj sljedeći igrački komad. Ovo se nastavlja dok sva četiri igračka komada ne budu postavljena

2 Usporedba
Sada zajedno provjeravamo je li sve ispravno. Ako jest, oba igrača dobivaju po jedan novčić za svaku životinju. Ako nije, igrači zajedno ispravljaju temu i za životinje se ne dodjeljuju novčići.

3 Kocki i kopiraj

Plavi igrač baca kocku, a lokaciju bacanja prvo opisuje jedan igrač, a zatim drugi (zeleni) igrač. Posebno je zabavno kada djeca raspravljaju i razmišljaju gdje se kamen nalazi iz njihove perspektive i perspektive protivnika te kako se pogled razlikuje ovisno o perspektivi. Svaki igrač koji točno opiše položaj kamena dobiva novčić životinje za svaku točno opisanu lokaciju. Ova je verzija igre osobito pogodna za igru u timovima. Djeca se upuštaju u živahne rasprave o onome što vide i uče opisivati situacije.

Mape za iskusne korisnike: Pogled iz ptičje perspektive/odozgo: tamnoplava, siva

Pogled odozgo iz perspektive igrača/plavog tima

Pogled iz ptičje perspektive iz perspektive igrača/zelene ekipe

Iskusni igrači mogu igrati još složenije karte s sivim i tamnoplavim obrubima. Te karte prikazuju prizor iz ptičje perspektive. I u ovom slučaju igrači grade prizor korak po korak, a zatim opisuju položaj žetona koji su bacili.

Pogledaj to odozgo! Unapređena verzija nudi potpuno drugačiji pogled na stvorenu scenu. Detalji otkrivaju točnu lokaciju.

Savjet: Djeca mogu ustati kako bi provjerila perspektivu karata. Da biste to učinili, jednostavno postavite kartu na bok. Iskusni igrači igraju ovu verziju sjedeći, zamišljajući perspektivu "odozgo" samo iz vlastitog kuta gledanja. Gledanje odozdo dodatno otežava prepoznavanje pojedinih dijelova i određivanje njihove točne lokacije.

Kraj igre

Igra završava kada jedno od djece ili timova prikupi pet životinjskih dijelova. Ako ne ostanu karte, igrač ili tim koji je prikupio najviše životinjskih dijelova pobjeđuje.

Savjeti za nastavnike

Lekcija o prirodi:
Pitajte djecu koje divlje životinje poznaju i kako izgledaju. Primjeri: lisica, vjeverica, medvjed, jazavac, vuk, sova, djetlić, divlji svinjak, mrava, bubanj, pauk, crv, žaba, zmija. Isplanirajte izlet u šumu s djecom. Možete ih zamoliti da traže drveće, biljke, cvijeće i mahovine te im objasnite njihova imena.

PONAŠANJE U ŠUMI

Šume ispunjavaju mnoge važne funkcije. One su stanište mnogih životinja i biljaka, mjesto za rekreaciju ljudi, poboljšavaju kvalitetu zraka i zadržavaju vodu u tlu. Zbog toga je još važnije ponašati se primjereno u šumama i štititi prirodno okruženje. Evo nekoliko savjeta o tome kako se ponašati u šumi:

1. U šumi ne ostavljajte ništa osim svojih otisaka. Ni u kojem slučaju nemojte bacati smeće u šumi.
2. Poštujte životinje u šumi. Budite tihi u šumi kako ne biste preplašili životinje.
3. Štitite biljke i postupajte s njima pažljivo; ne čupajte ih i ne gazite po njima.
4. Držite se staza, ne odvajajte se od svoje grupe i slijedite pravila. Nakon oluje grane mogu pasti i uzrokovati ozljede opasne po život.

Savjeti za roditelje

Šuma kao biotop

Šuma je raznoliko stanište za mnoge životinjske vrste. Tijekom dana skrivaju se u gustom raslinju i izlaze tek u sumrak, tj. prije izlaska ili nakon zalaska sunca. Jeleni i zečevi su životinje koje bježe od grabežljivaca. To znači da žele dobar pregled svoje okoline i bježe kad prijeti opasnost. Nemaju oštre kandže ili zube ili druge obrambene mehanizme.

Otkrijte našu seriju "Spasimo naš planet".

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!

Sačuvajte ovu adresu ako imate bilo kakvih pitanja.

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

beleduc