

# Balančná HRA PRÍŠERKY

36.301200

Vážení rodičia,

Gratulujeme vám ku kúpe tejto stohovacej hry. Vaša investícia do nej bola správnym rozhodnutím, pretože vášmu dieťatku ponúka množstvo príležitostí hravého vzdelávania. Tieto inštrukcie vám poskytnú nápovede a herné zadania, pomocou ktorých môžete spoločne s vašim dieťatkom príšerky Mini Monsters objavovať. Týmto spôsobom sa budú rozvíjať schopnosti a zručnosti vášho dieťaťa: koncentrácia a pamäťové schopnosti, motorická zručnosť, rozoznávanie a pomenovávanie farieb, spolupráca a hra podľa jednoduchých herných pravidiel. No predovšetkým je hranie týchto hier veľká zábava! Vzdelávanie sa deje priamo pri hre, netreba naň vynakladať takmer žiadnu snahu navyše.

Želáme vám a vášmu dieťatku kopec zábavy pri hre a objavovaní!

Vaši vynálezcovia hier pre zvedavé hlavičky!

**OBSAH:** 12 Mini Monsters príšeriek, 12 kolíkov, 1 stohovací rám, 4 žetóny s príšerkami, 1 kocka, inštrukcie

## VOĽNÁ ZÁBAVNÁ HRA

Pri voľnej hre bude vaše dieťa pracovať s príšerkami, kolíkmi a stohovacím rámom. Hrajte sa s dieťatkom spoločne! Ukážte mu, ako sa príšerky stohujú a nechajte ho, aby si to tiež vyskúšalo. Stohovací rám je pomôcka, s ktorou nastohujete príšerky do tvaru vysokej pyramídy. Pokiaľ ide o napasovanie kolíkov do otvorov, malé nôžky príšeriek musia byť umiestnené na uškách dvoch ďalších príšeriek. Samozrejme, vaše dieťa môže príšerky stohovať aj akýmkoľvek iným spôsobom, ktorý sa mu páči. Manipulácia s drevenými dielikmi, stohovanie a stavanie z nich, ako aj skúšanie všetkých možností, to všetko pomôže vášmu dieťatku s rozvojom trpezlivosti a šikovnosti.

### 1. ZBIERANIE PRÍŠERIEK

Zábavná pamäťová hra pre 1 až 3 deti od 2 rokov a jedného dospelého.

#### NEŽ SA PUSTÍTE DO HRY

Položte všetky príšerky tvárou nadol na stôl a dobre ich zamiešajte. Každé dieťa si vytiahne žetón s príšerkou a položí ho pred seba tvárou nahor. Cieľom hry je stať sa prvým, kto nájde tri príšerky rovnakej farby, akú má hráčov žetón. Na obrázku vpravo na str. 14 vo farebnej brožúrke nájdete náčrt úvodného rozloženia hry pre 3 hráčov.

#### IDEME NA TO

Deti sa striedajú na ťahu v smere chodu hodinových ručičiek. Začínať môže ten, kto už niekedy videl modrú čučoriedkovú príšerku. Dieťa obráti jednu Mini Monsters príšerku.

Opýtajte sa dieťaťa: Pasuje príšerka k tvojmu žetónu?

- **Áno!** Skvelé, môžeš si príšerku položiť na svoj žetón.
- **Nie!** To nič! Dobre si príšerku zapamätaj. Potom ju opäť obráť.

Na rade je teraz ďalší hráč.

#### KONIEC HRY

V hre zvíťazí prvý hráč, ktorý nájde tri príšerky a naskladá ich na kôpku na svoj žetón!

### 2. PRÍŠERKOVÉ HÁDANIE

Kooperatívna hra s hádaním pre 1 až 2 deti od 2 rokov a jedného dospelého. Obsahuje tiež súťažnú variantu pre starších hráčov.

#### NEŽ SA PUSTÍTE DO HRY

Deti dostanú po jednej príšerke z každej farby a naaranžujú ich do radu tvárou k sebe, aby ostatní hráči nemohli ich príšerky vidieť. Štyri žetóny s príšerkami Mini Monsters sa následne položia tvárou nahor do stredu medzi deti. Cieľom hry je uhádnuť príšerky súpera a položiť ich na žetóny korešpondujúcej farby. (správne rozloženie hry je na obrázku na str.15 vo farebnej brožúrke)

## IDEME NA TO

Deti sa striedajú na ťahu. Začína ten, kto už niekedy videl oranžovú mrkvovú príšerku. Toto dieťa ukáže prstom na príšerku súpera a opýta sa napríklad takto: Hľadám žltú príšerku. Je tu?

Súper sa pozrie.

- **Áno!** Vezmi si príšerku a polož ju na žetón príslušnej farby.
- **Nie!** To nič. Príšerka, ktorej si sa dotkol, ostáva na svojom mieste.

Na rade je teraz ďalší hráč. Príklad nájdete na obrázku na str.16 vo farebnej brožúrke.

## KONIEC HRY

Keď sú už všetky príšerky položené na žetónoch, všetky deti spoločne víťazia.

**Tip od sovičky:** Menšie deti, ktoré ešte farby veľmi nepoznajú, môžu hrať len pomocou svojich prstov - stačí, ak ukážu najprv na žetón, ku ktorému hľadajú príšerku, a potom na drevenú príšerku súpera, ktorá by k nemu mala patriť.

## VARIÁCIE

Hru môžu hrať aj traja hráči, ktorí sa budú otázky pýtať na striedačku v smere chodu hodinových ručičiek.

Staršie deti môžu hrať aj jedno proti druhému. Kto je prvý bez príšeriek, ten v hre prehráva. Ak sú hráči traja, v hre zvíťazí ten, kto má na konci hry najviac príšeriek.

# 3. PRÍŠERKOVÉ ZASTRKÁVANIE

Kooperatívna hra o zručnosti pre 1 až 3 deti od 2 rokov a jedného dospelého.

## NEŽ SA PUSTÍTE DO HRY

Položte stohovací rám do stredu stola a nechajte deti nastohovať desať ľubovoľných príšeriek na voľné miesto tak, aby vyformovali pyramídu. Malé nôžky príšerky vždy musia stáť na uškách dvoch ďalších príšeriek. Takýmto spôsobom vytvoríte medzi príšerkami šesťhranné otvory. Kolíky položte pred pyramídu. Pripravte si kocku.

Cieľom hry je zasunúť všetky kolíky do otvorov bez toho, aby pyramída spadla. Na okrajoch je možné zasunúť kolíky aj medzi dve príšerky a jedno z detí môže kolík položiť aj na vrchnú príšerku. (príklady nájdete na obrázkoch na str.16-17 vo farebnej brožúrke)

## IDEME NA TO

Deti sa striedajú na ťahu v smere chodu hodinových ručičiek. Prvý hádže kockou ten, kto už niekedy videl žltú tekvicovú príšerku.

Opýtajte sa dieťaťka: Čo ukazuje kocka?

- **Žltá, oranžová, modrá, zelená farba**

Vyber si kolík tejto farby a opatrne ho vsuň do otvoru medzi príšerkami. Nesmieš pyramídu držať. Dávaj si pozor, aby nespadla.

Ak už sú všetky kolíky danej farby zasunuté, dieťa stráca ťah a podá kocku ďalej. Nabudúce bude mať iste viac šťastia.

- **Šedá farba**

Bohužiaľ, prichádzaš o svoj ťah. Posuň kocku ďalšiemu hráčovi.

- **Hviezda**

Vyber si ktorýkoľvek kolíček a opatrne ho vsuň do otvoru. Dávaj si pozor, aby pyramída nespadla.

Teraz je na rade ďalší hráč.

## KONIEC HRY

Hra sa končí v okamihu, keď deti zasunuli všetky kolíky do príšerkovej pyramídy, alebo keď pyramída spadla. Ak spadla, všetky deti spoločne prehrali.

## VARIÁCIA PRE STARŠIE DETI

Príšerky sú nastohované tak, aby sa ich farby horizontálne aj vertikálne striedali. Platia pravidlá základnej hry, ale s jednou zmenou: Farba kolíka teraz musí pasovať s farbou príšerky, ktorá je pri otvore. Napríklad, nie je dovolené zasunúť žltý kolík do otvoru medzi modrou a zelenou príšerkou.

# 4. PRÍŠERKOVÁ STRKANICA

Smiešna súťaž s kockou na pozornosť pre 1 až 3 deti od 3 rokov a jedného dospelého.

## NEŽ SA PUSTÍTE DO HRY

Usporiadajte príšerky tvárou nahor do kruhu v strede stola, a to v poradí Zelená - Oranžová - Modrá - Žltá. Každé dieťa si vyti-ahne žetón s príšerkou otočený tvárou nadol a položí ho tvárou nahor pred seba. Potom dostane kolíky v rovnakej farbe.

- Ak hrajú 2 alebo 3 deti, každé z nich dostane 3 kolíky.
- Ak hrajú 4 deti, každé z nich dostane 2 kolíky.

Teraz položte kolíky na príslušné príšerky. Pripravte si kocku a ukážte deťom, v akom smere sa hra hrá. Deti môžu kolíky posúvať len v smere chodu hodinových ručičiek. Pohybovať nimi spať nie je dovolené. Príklad rozloženia hry pre 3 hráčov je na str. 19 vo farebnej brožúrke.

## IDEME NA TO

Deti sa striedajú v smere chodu hodinových ručičiek. Prvý môže kockou hádzať ten, kto už niekedy videl zelenú špenátovú príšerku.

Opýtajte sa dieťaťa: Čo ukazuje kocka?

### • Žltá, oranžová, modrá, zelená farba

Vyber si jeden zo svojich kolíkov a pohni ním vpred. Hľadaj najbližšiu príšerku vo farbe, ktorá padla na kocke. Ak už na tejto príšerke je kolík inej farby, môžeš ho vystrčiť preč. Ak sú tu dva kolíky inej farby, oba ich môžeš vystrčiť. Ak je tu už kolík tvojej vlastnej farby, postav svoj druhý kolík vedľa neho.

### • Šedá farba

Vyber si jeden zo svojich kolíkov, presuň ho na príšerku akejkoľvek farby a vystrč odtiaľ kolík svojho súpera.

### • Hviezda

Ak jeden z tvojich kolíkov stojí vonku, vedľa kruhu, môžeš ho postaviť na ľubovoľnú voľnú príšerku. Pri umiestňovaní kolíka nesmieš vystrčiť žiadny ďalší kolík. Teraz je tvoj kolík opäť v hre.

Ak má dieťa v hre už všetky kolíky, môže hádzať kockou druhý raz. Potom je na rade ďalší hráč.

## KONIEC HRY

Ak boli všetky kolíky niektorého hráča z kruhu vystrčené, hra sa ihneď končí. Ostatné deti si porátajú svoje kolíky stojace na príšerkovom kruhu. V hre víťazí dieťa, ktoré má na kruhu umiestnených najviac kolíkov. V prípade remízy je víťazov viac.

## 5. PRÍŠERKOVÁ KRÁDEŽ

Zábavná hra na sústredenie pre 2 až 3 deti od 4 rokov a jedného dospelého.

## NEŽ SA PUSTÍTE DO HRY

Vytriedte príšerky, žetóny a kolíčky 3 farieb (pre 3 hráčov) alebo 4 farieb (pre 4 hráčov).

Každé dieťa najskôr dostane žetón a príslušné kolíky. Položte príšerky na stôl tvárou nadol a zamiešajte ich. Potom každé dieťa dostane tri príšerky a položí ich do radu pred svoj žetón tvárou k sebe. Každé z detí si teraz skontroluje, koľko príšeriek vo farbe svojho žetónu už má pred sebou a položí príslušný počet kolíkov vedľa svojho radu príšeriek.

Cieľom hry je nazbierať tri príšerky vo svojej farbe. Ak sa podarí dieťaťu nejakou náhodou získať tri príslušné príšerky hneď na začiatku, príšerky treba opäť zamiešať a rozdať. (príklad rozloženia hry nájdete na str.20 vo farebnej brožúrke)

## IDEME NA TO

Deti sa striedajú na ťahu v smere chodu hodinových ručičiek. Môžu ale príšerky tiež od ktoréhokoľvek zo svojich súperov kradnúť. Začína ten, kto už niekedy videl mnohofarebnú príšerku. Dieťa si vyberie ktorúkoľvek príšerku z radu jedného zo svojich súperov, položí ju na stôl tvárou nadol a potiahne ju k sebe. Potom príšerku zdvihne a položí ju do radu vedľa svojich ostatných príšeriek. Teraz si vyberie príšerku, ktorú nepotrebuje. Tvárou nadol ju položí pred seba a potlačí ju späť k svojmu súperovi.

Ak sa počet príšeriek požadovanej farby v hráčovom rade zmenil, pridá jeden kolíček. Aj súper si skontroluje, či sa počet požadovaných príšeriek v jeho rade nezmenil.

Teraz je na rade ďalší hráč.

## KONIEC HRY

Vyhrá prvé dieťa, ktorému sa podarí získať tri príšerky svojej farby.

Milé deti, vážení rodičia,

Na stránke [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) môžete zistiť, či by bolo možné objednať si dielik z hry či hračky, ktorý vám chýba.

HABA - Kreatívne hry pre zvedavé deti

Deti sú objaviteľmi sveta!

Sprevádzame ich na ich ceste hrami a hračkami, ktoré stimulujú a cibria nové schopnosti, ale predovšetkým je s nimi kopec zábavy! HABA ponúka všetko, čo dokáže rozšíriť očka vášho dieťaťa!