



# Rhino Hero Junior



## Rhino Hero Junior

# Moja Pierwsza Gra

## Rhino Hero Junior



Kooperatywna gra dla 1-4 małych Superbohaterów w wieku od 2 lat wzwyż.

**Autorzy:** Scott Frisco & Steven Strumpf  
**Licencja:** Excel Global Development  
**Ilustracje:** Thies Schwarz  
**Redakcja:** Christiane Hüpper  
**Czas rozgrywki:** każda ok. 10 minut



### Drodzy rodzice,

Dziękujemy za zakup produktu z serii "**Moja Pierwsza Gra**".

Dokonałście świetnego wyboru oferując waszemu dziecku możliwość nauki i rozwoju poprzez zabawę.

W instrukcji znajdziecie pomysły na grę oraz swobodną zabawę z użyciem jej elementów.

Gra stymuluje następujące zdolności i umiejętności dziecka: uważność, klasyfikację, motorykę małą, koordynację oko-ręka, pojęcie statyki, liczenie w zakresie 1-6.

Podczas swobodnej zabawy dziecko może zbudować wieżę i wspiąć się na jej szczyt dwiema figurkami Superbohaterów.

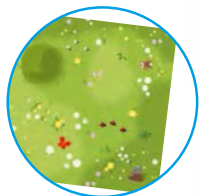
W grze opartej na klasyfikacji oraz w dwóch pozostałych wariantach dziecko uczy się przestrzegania reguł obowiązujących podczas zabawy. Dzięki temu ćwiczy się w cierpliwym oczekiwaniu na swoją kolej gry i postępowaniu według określonych dla wszystkich zasad. Gra jest kooperatywna, dzieci nie grają przeciwko sobie. Mają do osiągnięcia wspólny cel, co wzmacnia jedność w grupie i uczy współpracy.

Jedna rzecz jest gwarantowana: dobra zabawa! Nauka i rozwój idą z nią w parze! Życzymy udanej zabawy!

### Twórcy gry dla waszych dzieci

**Ważne:** przed rozpoczęciem gry delikatnie wypchnijcie z ramek kartonowe elementy. Ramki i papierowe opaski ze względów bezpieczeństwa wyrzucicie. Nie będą potrzebne do gry.

## Materiał do gry:



plansza  
ukwiecony trawnik



6 pięter, każde składający się z 2 ścianek



8 kart dach



plansza podwórko



Baby Spider Monkey



Rhino Hero Junior

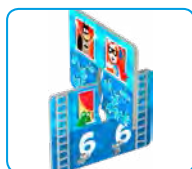


## Swobodna zabawa i odkrywanie szczegółów

Podczas swobodnej zabawy dziecko zapoznaje się z materiałem do gry. Na początku najlepiej rozłożyć wszystkie elementy na podłodze. W ten sposób dziecko będzie miało odpowiednią przestrzeń do oswojenia się ze wszystkim komponentami. Wspólnie przyjrzyjcie się zawartości pudełka. Co takiego jest do odkrycia?

Przypatrzcie się ściankom: każda z nich przedstawia dwa kolory. Łącząc dwie ścianki według zgodności kolorów utworzycie piętro. Pomóżcie dziecku w dopasowaniu dwóch takich samych elementów. Zobaczycie, że z czasem samodzielnie zacznie sobie z tym radzić. **Chcąc przenieść piętro najlepiej chwycić je w miejscu, gdzie narysowane są drabiny pożarnicze, w ten sposób ścianki się nie rozczepią.**

Przed rozpoczęciem gry złóżcie ze sobą dwie pasujące części, tak, jak widać na obrazku. Do gry gotowi, start!



Zwróćcie uwagę na kolejność ustawiania pięter podczas budowania wieży: każdy poszczególny kolor znajduje się tylko na dwóch piętrach. Na jednym piętrze znajduje się na jego górnej części, a na drugim na dolnej. Ustawiając na jednym piętrze drugie o takim samym kolorze (kolorystyczne dopasowanie górnej części z dolną) powstanie odpowiedni porządek numeryczny oraz dopasowanie wielkości.

Na każdym z pięter przedstawiony jest numer i odpowiadająca mu ilość niebieskich ptaszek. Wspólnie z dziećmi policzcie je na głos, następnie wskaźcie i nazwijcie numer znajdujący się obok nich. To pomoże dzieciom w kojarzeniu ilości z numerami.



# Gra nr 1: Raz, dwa, trzy... Superbohaterem jesteś Ty!

Gra oparta na klasyfikacji kolorów

## Przed rozpoczęciem gry

Usiądźcie z dziećmi dookoła planszy zwróconej stroną z ukwieconym trawnikiem do góry. Dookoła planszy rozłóżcie piętra (już złożone) oraz karty dach, w taki sposób, aby numery były widoczne.

Na środku planszy ustawcie figurki Rhino Hero Junior i Baby Spider Monkey. W tym wariacie dwie karty dach z Baby Spider Monkey nie będą potrzebne, schowajcie je z powrotem do pudełka.



## Rozpoczynamy grę

Wytlumaczcie dzieciom, że będą układać karty jedna obok drugiej, tak, aby stykały się ze sobą takimi samymi kolorami. Pierwsza z kart dach powinna zostać ułożona tak, aby znajdowała się przy samej planszy. Dzieci grają jedno po drugim w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy z graczy.

**Zadajcie pytanie:** *Którą kartę dach należy teraz ułożyć?*

W pierwszej rundzie dziecko wybiera dowolną kartę dach i układa ją przy samej planszy. W kolejnych ruchach pozostałe karty będą dokładane do tych, na których w danym momencie stoi Rhino Hero Junior. Na początku gry figurka Rhino Hero Junior znajduje się na planszy. W toku gry sukcesywnie przesuwa się w kierunku ostatniej poprawnie ułożonej karty dach. Baby Spider Monkey jest niecierpliwa i zawsze wyprzedza o krok Rhino Hero Juniora. Zawsze czeka na niego na nowej karcie. W momencie, kiedy dziecko wyłoży nową kartę, nadzorujący grę dorosły powinien szybko ustawić na niej figurkę małpki. Zanim ustawicie na niej również Rhino Hero Juniora wspólnie sprawdźcie, czy została wybrana odpowiednia karta.

**Zadajcie pytanie:** *Czy ułożona karta pasuje kolorystycznie do poprzedniej?*

- **Tak!** Fantastycznie! Karta pozostaje na swoim miejscu. Teraz przybywa na nią również Rhino Hero Junior. Dziecko, które wyłożyło kartę ustawia na niej figurkę Rhino. Wypowiedzcie na głos numer znajdujący się na karcie.
- **Nie?** Szkoda, ale nie martw się. Niecierpliwa Baby Spider Monkey wraca na kartę do Rhino Hero Juniora. Niepasującą kartę odłóżcie z powrotem na swoje miejsce.



Za każdym razem, kiedy Rhino Hero Junior przemieszcza się na nową kartę dach, wypowiedzcie na głos numer, który się na niej znajduje. Poproście dzieci, aby go powtórzyły. Nazywajcie numery i wskazujcie na symbole, które je przedstawiają. W ten sposób krok po kroku dzieci intuicyjnie nauczą się porządku numerycznego, tym samym liczenia w zakresie 1-6.



Kolej gry przechodzi na następne dziecko, które wybiera jedną z kart dach. W ten sposób tworzy się sekwencja numerów w zakresie 1-6 w porządku rosnącym.

Po tym, jak wszystkie karty dach zostały ułożone w odpowiednim porządku, należy odnaleźć pasujące do nich piętra. Rozpocznijcie od karty na której znajdują się Rhino Hero Junior i Baby Spider Monkey (tej z numerem 6).

**Zadajcie pytanie:** *Do którego z pięter pasuje ta karta?*

Dziecko wybiera jedno z pięter i ustawia przy karcie dach. Tym razem również przesuniecie niecierpliwą Baby Spider Monkey o jedną kartę do przodu w kierunku planszy. Wspólnie sprawdźcie, czy wybrane piętro jest prawidłowe.



**Zadajcie pytanie:** *Czy wybrane piętro ma takie same kolory, jak karta dach?*

- **Tak!** Fantastycznie! Piętro pozostaje na swoim miejscu, a Rhino Hero Junior dołącza do Baby Spider Monkey na karcie.
- **Nie?** Szkoda, ale nic się nie stało. Baby Spider Monkey wraca do Rhino Hero Juniora. Piętro odstawcie z powrotem na swoje miejsce.



Na każdym z pięter znajduje się inna liczba niebieskich ptaszeków. Policzcie je na głos razem z dziećmi. Wskażcie i nazwijcie numer znajdujący się obok nich. To uczy dzieci kojarzenia ilości z odpowiadającym jej numerem.



Kolej gry przechodzi na następne dziecko, które wybiera jedno z pięter.

**Gra kończy się** w momencie, kiedy zostało ustawione poprawnie ostatnie piętro, a figurki Rhino Hero Juniora i Baby Spider Monkey wróciły na planszę. Brawo! Tym sposobem dzieci wspólnie zwyciężają rozgrywkę.



Teraz, jak już wszystkie piętra zostały ustawione w jednej linii można kontynuować kolejną grę. Poproście dzieci, żeby usiadły obok siebie naprzeciwko ustawionych w szeregu pięter. Wy usiądźcie po drugiej stronie. Następnie ukryjcie jedną z figurek za wybranym piętrem. Zadawajcie dzieciom różnie sformułowane pytania: "Według was figurka znajduje się za największym piętrem?", "Za najmniejszym?", "Za piętrem o numerze 1,2,3...?" Można również dawać dzieciom wskazówki, np. "Rhino Hero Junior ukrywa się za piętrem o kolorach zielony/żółty"



## Gra nr 2: Hop, hop do góry, aż po same chmury...

Ekscytująca gra polegająca na układaniu wieży, z wariantem wyrotnym.

### Przed rozpoczęciem gry

Usiądźcie razem z dziećmi dookoła planszy. Plansza powinna być zwrócona stroną z podwórkiem do góry. Ustawcie na środku podwórka Rhino Hero Juniora, dookoła planszy złożone piętra.

Baby Spider Monkey nie potrafi jeszcze się wspinać i razem z dwiema kartami dach z jej podobizną pozostaje w pudełku.

Z pozostałych kart dach utworzcie talię. Karty powinny być zwrócone stroną ilustrującą dach do góry.



Dzieci usiłują wspólnymi siłami wybudować wieżę, ustawiając piętra jedno na drugim od największego do najmniejszego. Dodatkowo umieszczają Rhino Hero Juniora na dachu, w taki sposób, aby wieża się nie przewróciła.

### Rozpoczynamy grę

Dzieci grają jedno po drugim, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy z graczy.

**Zadajcie pytanie:** *Które piętro należy teraz ustawić?*

Dziecko wybiera jedno z pięter i ustawia na środku planszy. Kolejne piętra ustawia się jedno na drugim.

Teraz wspólnie sprawdźcie, czy zostało ustawione odpowiednie piętro.

**Zadajcie pytanie:** *Czy wybrane piętro jest największe?*

- **Tak!** Super! Dziecko pobiera z talii jedną kartę dach i układa ją na ustawionym piętrze.
- **Nie?** Szkoda...gracz odkłada piętro z powrotem na miejsce.





*Jeśli dziecko nie jest pewne, czy ułożyło odpowiednie piętro, może zweryfikować to na podstawie koloru. Ustawiając piętra zwróćcie uwagę na dopasowanie kolorystyczne. Kolor górnej części piętra znajdującego się pod jest taki sam, jak kolor dolnej części piętra nad nim. Jeśli te dwa kolory są takie same oznacza to, że poprawnie ułożyliście piętro.*

Grę kontynuuje następne dziecko, które wybiera jedno z pięter.

**Gra kończy się** w momencie gdy...

... zostanie ułożone ostatnie piętro wieży, a na nim ostatnia karta dach. Dziecko, które ułożyło ostatnią kartę dach bierze figurkę Rhino Hero Juniora i ustawia ją na samym szczycie wieży.

...wieża się przewraca. Och, jaka szkoda...ale nic się nie stało. Można przecież spróbować jeszcze raz. Dopiero się uczyicie i następnym razem na pewno wam pójdzie lepiej.

### **Wariant wyrotny**

Utrudnicie grę, jeśli będziecie losować z talii karty dach i układać odpowiadające im piętra niezależnie od ich wielkości. Wtedy wieża będzie mniej stabilna. Dzieci będą musiały uważać, żeby się nie przewróciła, kiedy będą ustawiać kolejne piętra.



## Gra nr 3: Budujemy drapacz chmur!

Ekscytująca gra konstrukcyjna ćwicząca pamięć.

### **Przed rozpoczęciem gry**

Usiądźcie razem z dziećmi dookoła planszy. Plansza powinna być zwrócona stroną z podwórkiem do góry. Rozłóżcie 8 kart (stroną z dachem do góry). Stwórzcie z nich 2 rzędy po 4 karty, jeden w niewielkiej odległości od drugiego. Ustawcie figurki Rhino Hero Juniora oraz Baby Spider Monkey na środku podwórka. Piętra ustawcie dookoła planszy.



Tym razem dzieci będą musiały wykazać się dobrą pamięcią i umiejętnością budowania: wspólnymi siłami będą miały za zadanie zbudować wieżę układając piętra od największego do najmniejszego, a na samym szczycie ustawić figurkę Super Rhino Juniora. Uwaga! Wieża nie może się przewrócić.

## Rozpoczynamy grę

Dzieci grają jedno po drugim. Zaczyna najstarszy z graczy i odkrywa dowolną kartę dach.

**Zadajcie pytanie:** *Co znajduje się na karcie dach, którą odkryłeś?*

- **Kolejne piętro?** (= dolny kolor karty jest taki sam, jak górny kolor ostatniego ustawionego piętra, a numer rosnący. Na początku gry to będzie nr 1). Wspaniale! Ustaw kolejne pasujące piętro na wieżę (na początku gry pierwsze piętro należy ustawić pośrodku planszy) i ulóż na nim kartę zwróconą stroną z dachem do góry. Na ułożonej karcie ustaw figurkę Rhino Hero Juniora.



- **Niepasujące piętro?** (= dolny kolor karty nie jest taki sam, jak górny kolor ostatniego ustawionego piętra, a numer nie est rosnący). Co za pech! Odłóż kartę na swoje miejsce tak, aby była zakryta.



- **Baby Spider Monkey?**

Baby Spider Monkey chce wspiąć się na sam szczyt! Ustaw Baby Spider Monkey na aktualnie najwyższej położonej karcie dach, czyli na samym szczycie wieży. W momencie, kiedy na podwórku nie ma jeszcze żadnego ustawionego piętra Baby Spider Monkey pozostaje na swoim miejscu. Odłóż kartę na swoje miejsce, tak, aby była zakryta.



Kolej gry przechodzi na następnę dziecko, które odkrywa jedną dowolną kartę dach.



*Poza klasyfikacją pięter według rozmiarów i kolorów oraz porządkiem numerycznym, w tej grze dzieci uczą się zapamiętywania położenia kart z Baby Spider Monkey. Dodatkowo ćwiczą umiejętność budowania wieży oraz koordynację oko-ręka.*

**Gra kończy się** w momencie, kiedy...

...zostanie ułożone ostatnie piętro oraz karta dach, a Rhino Hero Junior znajdzie się na szczycie wieżowca. Dzieci wspólnie zwyciężają!

...wieża przewróci się. Co za pech! Nie martwcie się. Zawsze można spróbować jeszcze raz. Dopiero uczycie się grać w Rhino Hero Junior, następnym razem na pewno pójdzie wam lepiej!