

Chytrý medvěd učí počítat

Medvědí kolekce vzdělávacích her pro 2 až 5 hráčů ve věku od 4 do 8 let.
S navlékacím počítadlem Chytrého medvěda a třemi extra velkými kostkami.

Autor: Anja Dreier-Brückner
Ilustrace: Anja Dreier-Brückner
Délka hry: Zhruba 10 - 15 minut na jednu hru



“Počítání je hloupost” říká malý medvěd a tváří se uraženě. “Jedna, dvě, tři, čtyři! Počítání je zábava, tak proč se čuřit!”, ujišťuje velký medvěd.
“Jestlipak víš, že jsem to já, kdo už po dlouhou dobu učí počítat všechny medvědy?” Plný obdivu se malý medvídek dívá na velkého medvěda.
“Opravdu? To je skvělé! Tak to mi můžeš říct všechno o číslech a počítání!”, říká malý medvěd a radostí skáče do vzduchu.

Obsah

- 1 navlékací počítadlo Chytrého medvěda
 - 1 kostka s čísly
 - 1 kostka s prsty
 - 1 kostka s tečkami
 - 40 karet
- Návod ke hraní

Vážení rodiče:

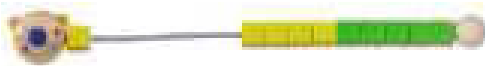
Ještě než začnete hrát, projděte si se svými dětmi obsah balení hry a herní materiál.

Navlékací počítadlo

Na jednom konci navlékací šňůrky je Chytrý medvěd, na druhém konci dřevěná kulička a mezi nimi je na šňůrce navlečeno pět žlutých a pět zelených korálek. Hráči mohou žlutými a zelenými korálky, které představují čísla 1 až 10, pohybovat po šňůrce a procvičovat tak počítání.

Například:

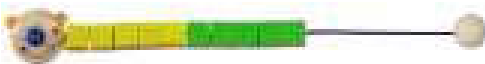
Jeden korálek, přiléhající k hlavě Chytrého medvěda, představuje číslo "jedna" (navlékací počítadlo "1").



Tři korálky, přiléhající k hlavě Chytrého medvěda, představují číslo "tři" (navlékací počítadlo "3").



Všechny korálky, přiléhající k hlavě Chytrého medvěda, představují číslo "10" (navlékací počítadlo "10").



Kostky

Tři extra velké kostky. Každá z nich na jedné straně zobrazuje symbol Chytrého medvěda, na ostatních pěti stranách kostek jsou vyobrazeny pomocí různých symbolů hodnoty číslic 1 - 5.

Tři uvedené příklady znázorňují číslo 5:



Kostka s čísly



Kostka s tečkami



Kostka s prsty

Karty

K dispozici jsou 4 sady karet, po deseti kartách v každé sadě, které se symboly shodují s kostkami a navlékacím počítadlem. Sady ukazují čísla od 1 do 10 v různých podobách: jako čísla, tečky a prsty, nebo jako navlékací počítadlo.

Pomocí rozdílných symbolů se děti se světem čísel seznámí různými způsoby: prsty, tečky a korálky na navlékacím počítadle lze spočítat a výsledek poté převést na konkrétní číslo.

Níže uvedené příklady znázorňují na kartách číslo 7.



Karta s číslem



Karta s tečkami



Karta s korálky
navlékacího počítadla



Karta s prsty

Jakmile seznámíte své děti s herním materiálem, seznamte je s pravidly hry a jednotlivými variantami hry. Poté se společně rozhodněte, která varianta bude nejvhodnější pro vaše děti a pro úroveň jejich znalostí.

Tip: Pro výběr varianty hry a herního materiálu zkuste uplatnit zásady, které jsme brali do úvahy i my, když jsme tvořili pořadí návodů pro jednotlivé varianty her:

- od jednoduché k obtížné
- od známé k nové
- od jednoduchého sčítání k aritmetice

Přejeme vám i vašim dětem spoustu zábavy!

Vaši vynálezci hraček pro zvědavou mysl, HABA.

Hra 1: Pexeso Chytrého medvěda

Kdo najde nejvíce párů karet, které ukazují stejnou hodnotu čísla (například čtyři prsty a čtyři tečky)? Hra pro libovolný počet Chytrých medvědů

Potřebný herní materiál:

Všechny karty

Příprava ke hře

Karty jsou zamíchány a umístěny na stůl, lícem dolů, v osmi řadách po pěti kartách.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejstarší hráč a snaží se nalézt odpovídající dvojici karet.

Otočte jednu po druhé dvě karty a nahlas oznamte, jaké číslo je na nich zobrazeno.

- **Obě karty ukazují odpovídající dvojici čísel?**

Výborně! Obě karty si vezměte a otočte dvě další karty.

- **Otočené karty neukazují odpovídající dvojici čísel:**

Škoda! Až si všichni karty prohlédnou, otočte je zpět lícem dolů. Nyní je na řadě další hráč, aby on otočil dvě karty.

Konec hry

Hra končí, jakmile byly otočeny a sebrány všechny karty. Nyní si každý hráč ze sebraných karet utvoří sloupeček: kdo má sloupeček největší, vyhrál. V případě, že má stejně vysoký sloupeček více hráčů, vyhrávají tito hráči společně

Varianta pro mladší děti

- Vyberte pouze dvě sady po deseti kartách a hrajte pexeso pouze s nimi.
- Hrajte pouze s kartami o určitém rozsahu čísel: například s kartami, představujícími čísla od jedné do pěti.

Hra 2: Duel Chytrých medvědů

Kdo bude mít jako první všechny korálky na své straně, vyhrává hru. Vzrušující přetahování číselným lanem pro dva Chytré medvědy.

Potřebný herní materiál:

Navlékací počítadlo a libovolná kostka

Příprava ke hře

Přichystejte navlékací počítadlo doprostřed stolu, hlavou k jednomu a ocasem

k druhému hráči. Deset korálků srovnejte na střed navlékacího počítadla a připravte si kostku.



Jak hrát

Hraje se na kola. Začíná mladší hráč a hodí kostkou.

Na kostce padlo:

- **Číslo.**
Skvělé! Odpočítejte počet korálků, odpovídající hozenému číslu a přisuňte si je na svou stranu navlékacího počítadla.

Důležitá přesunovací pravidla:

- ⇒ Nejprve přesunujte korálky ze středu navlékacího počítadla na svoji stranu.
- ⇒ Pokud už ve středu navlékacího počítadla nezůstaly žádné korálky, přesuňte je na svoji stranu korálky od vašeho soupeře.

- **Chytrý medvěd:**

Chytrý medvěd je počítáním už poněkud unaven a odpočívá. Nemůžete si tedy k sobě přesunout žádné korálky.

Poté je na řadě druhý hráč, aby hodil kostkou.

Konec hry

Hra končí, jakmile má jeden z hráčů všech deset korálků na své straně. Tento hráč tedy vyhraje tuto přetahovanou Chytrých medvědů.

Pozor: V posledním kole má hráč dovoleno přetáhnout na svoji stranu méně korálků, než je počet, uvedený na kostce.

Hra 3: Od jedné do deseti

Najdeš ve správném pořadí čísla od 1 do 10 před tím, než Chytrý medvěd napočítá do deseti? Kooperativní hra pro libovolný počet hráčů.

Potřebný herní materiál:

Navlékací počítadlo a jedna sada karet

Příprava ke hře

Umístěte navlékací počítadlo doprostřed stolu. V této hře hrajete všichni proti Chytrému medvědovi.

Přesuňte všech deset korálků na stranu s dřevěnou kuličkou. Zamíchejte deset karet sady a položte je všechny lícem dolů, jednu vedle druhé.

Ujistěte se, že karty neleží přes sebe.

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná největší hráč a snaží se otočit kartu s co nejmenším číslem. Na začátku je tedy vždy potřeba najít kartu s číslem "jedna".

Jakou kartu jste obrátili?

- **Kartu, kterou jste hledali?**

Výborně! Řekněte číslo na kartě. Tato karta pak zůstává až do konce hry lícem nahoru. Nyní otočte další kartu.

Na této kartě by mělo být další číslo v pořadí. Tedy, po kartě s číslem "jedna" se pokuste obrátit kartu s číslem "dva" a tak dále.

- **Jiná karta?**

Škoda! Řekněte číslo na kartě. Hráči si zapamatují číslo a vy otočte kartu opět lícem dolů.

Pak přesuňte jeden korálek na navlékacím počítadle směrem k Chytrému medvědovi. Poté nahlas spočítejte, kolik korálků už je na straně Chytrého medvěda. Nyní je na řadě další hráč, aby otočil další kartu.

Konec hry

Hra končí, jakmile ...

- ... jsou otočeny všechny karty a alespoň jeden korálek na navlékacím počítadle zůstal na vaší straně. Dohromady vyhráváte hru a můžete při této příležitosti uspořádat velkolepou párty.
- ... se desátý korálek přesune na stranu Chytrého medvěda. Chytrý medvěd právě napočítal do deseti. V tomto případě jste hru prohráli. Ale nesmutněte, můžete to zkusit znovu a Chytrého medvěda porazit.

Game 4: Chytrý medvěd a počítání

Kdo to umí s čísly a před kým budou jako před prvním tři karty? Napínává hra počítání, sčítání a odečítání pro dva až pět chytrých medvědů.

Potřebný herní materiál:

Navlékací počítadlo, jedna sada karet a jakákoliv kostka

Příprava ke hře

Připravte navlékací počítadlo doprostřed stolu a pět žlutých korálků přesuňte na stranu k Chytrému medvědovi, pět zelených korálků na stranu k dřevěné kuličce.

Deset karet rozložte na střed stolu lícem nahoru.

Připravte si kostku

Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč a hodí kostkou.

Co na kostce padlo?:

- **Číslo.**
Oznamte číslo a poté přesuňte příslušný počet korálků ze strany Chytrého medvěda k dřevěné kuličce, nebo naopak.
- **Chytrý medvěd**
Vyberte číslo od jedné do pěti a řekněte ho nahlas. Poté přesuňte příslušný počet korálků ze strany Chytrého medvěda k dřevěné kuličce, nebo naopak.

Důležitá pravidla Chytrého medvěda

- ⇒ Pokud na jedné straně nezbývá dost korálků k přesunutí, musíte je přesunout z druhé strany.
- ⇒ Při přesunování korálků počítejte vždy nahlas.

Navlékací počítadlo nyní ukazuje na straně Chytrého medvěda nové číslo. Oznamte toto číslo. Vezměte si odpovídající kartu a to buď ze středu stolu, nebo od jiného hráče a položte ji před sebe, lícem nahoru. Pokud je karta s odpovídajícím číslem již před vámi, směla.

Konec hry

Hra končí, jakmile jsou před některým z hráčů tři karty. Tento hráč potom vyhrává tuto číselnou medvědí soutěž.