



CZ

Habermass-hra 5661A /4983N

moje první hra

Rybolov



HABA®

Moje první hra

Rybolov

První rybolovná hra pro 1 - 4 děti ve věku od 2let.

Autor & Design: Kristin Mückel

Délka hry: 5 - 10 minut

Vážení rodiče:

Tato hra děti seznámí s jejich první hrou s pravidly a tím, jak takovou hru hrát. Dítě se učí hrát určitou roli a to mu pomáhá lépe pochopit pravidla. Tato hra vyžaduje koordinaci zraku s rukou a posiluje umění koncentrace. Hrajte si s vaším dítětem! Promluvte si s ním o životě v moři, o jeho obyvatelích a jejich barvách. Zvýšíte tím jejich jazykové, sluchové a tvůrčí dovednosti.

Ve volné hře mohou děti experimentovat s rybářským prutem, lovit v moři jeho obyvatele a hrát si s nimi.

Spoustu legrace při hraní!

Vám přeji

Vaši vynálezci zvědavých hraček.

obsah

- 1 prut s červem
 - 6 mořských živočichů
 - 1 moře (spodní část krabice na hru)
 - 4 panely (s pěti hračkami na vylomení)
 - 1 kostka se symboly
- Návod ke hře



Myšlenka hry

Obyvatelé moře šťastně plavou sem a tam a hrají si se spoustou zajímavých věcí. Po hodu kostkou mají děti za úkol vylovit z moře živočicha odpovídající barvy, která padla na kostce. Jsou-li úspěšní, mohou si do svého panelu vložit hračku odpovídající barvy.

Kdo bude nejlepším rybářem a jako první zaplní svůj panel všemi pěti hračkami?

Příprava hry

Dno herní krabice je moře, kde se koná rybolov. Položte ji doprostřed stolu a umístěte do ní všech šest mořských živočichů lícem nahoru. Každý hráč si vezme jeden sběrný panel a opatrně z něho vylomí pět hraček a položí je před sebe vedle sběrného panelu.

Připravte si kostku a rybářský prut.

Jak hrát

Ten z vás, který nejraději jí ryby, začne hru a hodí kostkou.

Co padlo na kostce?

- **barva?**

Doufejte ve své rybářské štěstí!

Použijte prut a pokuste se z moře vylovit živočicha odpovídající barvy.

- **Podařilo se?**

Dobrý úlovek! Vezměte si hračku odpovídající barvy a vložte ji do svého panelu. Odpovídající hračku také můžete vidět namalovanou na mořském živočichovi.

Pokud již tuto hračku ve svém panelu máte, je vaše hra u konce a na řadě je další hráč.

- **Nepodařilo se?**

To se stává, že ne všechny úlovky jsou dobré úlovky!

Nyní si žádnou hračku do svého panelu vložit nemůžete.

- **třpytivá rybka?**

Hurá! Šance chytit nejroztomilejší třpytivou rybku!

Vezmi prut a snaž se chytit třpytivou rybku.



- **Podařilo se?**

Šťastný rybář si může do svého panelu vložit jakoukoliv hračku.

- **Nepodařilo se?**

Na tvůj prut se chytla špatná rybka? Nedá se nic dělat, žádnou hračku si do svého panelu přidat nemůžeš.

Potom vraťte chyceného živočicha zpět do moře opět lícem vzhůru.

Nyní je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček aby hodil kostkou a předvedl své rybářské umění.

Konec hry

Hráč, který jako první vloží do svého panelu všechny hračky je nejlepším rybářem a vítězí v této hře.

Varianta: Rychlý úlovek!

Hra je kratší, pokud budete hrát základní hru následujícím způsobem:

Pokud vám na kostce padne barva a vy již hračku této barvy ve svém panelu máte, budete-li v lovu úspěšní, můžete si do svého panelu vložit jakoukoliv jinou hračku.

Varianta pro jednoho hráče

Sólová varianta se hraje stejně jako základní hra, jen s následujícími změnami:

- Hrajete pouze s jedním panelem a jednou sadou hraček.
- Každého mořského živočicha, kterého jste chytili, si položte před sebe.

- Dejte si ale pozor, padne-li vám na kostce barva živočicha, kterého jste už ulovili nebo ulovíte špatného živočicha, budete si do svého panelu muset vložit jednu hračku.
- Pokud jste z moře vylovili všechny živočichy a váš panel ještě není plný, vyhráli jste. Když ale váš panel zaplníte, prohráli jste.