

Nr art. 22708 Ciężkie hipcie



uczenie się rozróżniania ciężarów



komunikacja (klasyfikacja ciężarów)



umiejętności motoryczne (podnoszenie i ustawianie pionków)



współpraca

Zawartość opakowania:

- 1 plansza tekturowa do gry
- 6 hipopotamów (2 x lekkie, 2 x średnio ciężkie, 2 x ciężkie)
- 1 kostka liczbowa i z symbolami

Wiek: 4+

Ilość graczy: 1-4

Czas gry: 15-20 minut

Autorzy: Richard Ulrich i Nils Ulrich

Firma beleduc stworzyła grę „Ciężkie hipcie” we współpracy z autorami Richardem i Nilsem Ulrich. Wydawnictwo oraz autorzy chcą za pomocą gry pokazać, że wiele zadań rozwiązać można szybciej i lepiej we współpracy z innymi, a przede wszystkim sprawi nam to więcej radości. Szanse na zwycięstwo w naszej grze są tym większe im bardziej intensywna jest współpraca i wymiana obserwacji i spostrzeżeń pomiędzy graczami. „Ciężkie hipcie” to pierwsza gra obydwu autorów wydana przez firmę beleduc.

Skrócona instrukcja obsługi:

Gracze przesuwają jeden po drugim hipopotamy po planszy gry. Przy każdym ruchu gracze informują, czy wybrany hipopotam jest lekki, średnio ciężki czy też ciężki. Celem gry jest ustawienie sześciu hipopotamów w parach o odpowiednim ciężarze na polu docelowym mety nad jeziorkiem. Szanse na zwycięstwo w grze są tym większe im bardziej intensywna jest współpraca i wymiana obserwacji i spostrzeżeń pomiędzy graczami.

Przygotowanie do gry:

Zalecamy, aby przed rozpoczęciem gry dzieci zapoznały się z trzema różnymi ciężarami hipopotamów. Niech dzieci wezmą figurki do rąk, podnoszą je, przekładają, tak aby wyczuły różnice ciężarów pomiędzy hipopotamami lekkimi, średnio ciężkimi i ciężkimi. Dzięki symbolom umieszczonym pod stopami hipopotamów dzieci mogą sprawdzić, czy prawidłowo zgadły, "wyczuły" ciężar pionka. W grze biorą udział zawsze dwa hhipie o takim samym ciężarze.


		
lekkie hipopotamy	średnio ciężkie hipopotamy	ciężkie hipopotamy

Po zapoznaniu się wszystkich dzieci z ciężarami pionków możemy zaczynać grę. Plansza do gry ustawiany jest w dobrze widocznym miejscu dla wszystkich graczy, najlepiej pośrodku stołu. Sześć hipopotamów należy wymieszać ze sobą i ustawić je na oznaczonych polach startowych bez patrzenia na ich stopy. Przygotować również kostkę do gry.

	Ułożyć planszę do gry pośrodku stołu. Wskazówka: Różne kolory pól planszy nie mają nic wspólnego z ciężarem hipopotamów.
	Ustaw hipopotamy na dowolnych polach startowych.
	Przygotuj kostkę do gry.

Przebieg gry:


Kolejność graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba, która jako ostatnia była w zoo, rozpoczyna grę i rzuci kostką. Jeśli żadne z dzieci jeszcze nigdy nie było w zoo, to grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kostką można wyrzucić trzy różne pola:

1, 2, 3	Gracz przesuwa dowolnego hipopotama w kierunku jeziora o ilość pól wyrzuconą na kostce.
	Gracz może wymienić dwa dowolne hipopotamy.
1+1	Gracz może przesunąć dwa dowolne hipopotamy w kierunku jeziora o jedno pole.

Podczas każdej kolejki gracz podnosi jednego lub kilka hipopotamów. Gracz musi oszacować ciężar podnoszonego zwierzątka i poinformować innych graczy, do której klasy ciężaru (lekkiej, średnio ciężkiej lub ciężkiej) przypisuje podniesionego aktualnie hipopotama. Teraz kolej na następnego gracza.

Podczas przesuwania zwierzątka obowiązują dodatkowe zasady:

1. **Obłożenie pól planszy:** nigdy na jednym polu nie mogą się znajdować dwa hipopotamy razem. Drugi hipopotam musi zatrzymać się na polu zaraz za polem, na którym stoi już wcześniej zwierzątko.
2. **Przeskakiwanie:** przeskakiwanie hipopotamów jest dozwolone.
3. **Kierunek ruchu:** kierunek ruchu hipopotamów może być zmieniony dowolnie. Odgrywa on znaczną rolę przede wszystkim przed polami docelowymi w górnym zakresie planszy gry. Hipopotamy mogą powędrować na inne pole docelowe, jeśli gracze nie mogą znaleźć kompromisu.
4. **Pola mety:**

	<p>Pola docelowe mety podzielone są na trzy różne klasy ciężaru (lekkie, średnio ciężkie i ciężkie). Pola są odpowiednio opisane.</p>
---	---

Jeśli gracz w trakcie swojej kolejki chce ustawić swojego hipopotama na polu mety, to najpierw informuje o tym swoich współgraczy. Decydujące jest pole mety, na którym gracz chce ustawić swojego hipopotama (leżak = lekki, kamień = średnio ciężki, mostek = ciężki). Jeśli inni gracze zgadzają się, to zwierzątko może być ustawione na polu mety. Zwierzątka ustawiane są w parach - albo na leżak, albo na kamień albo na mostek.

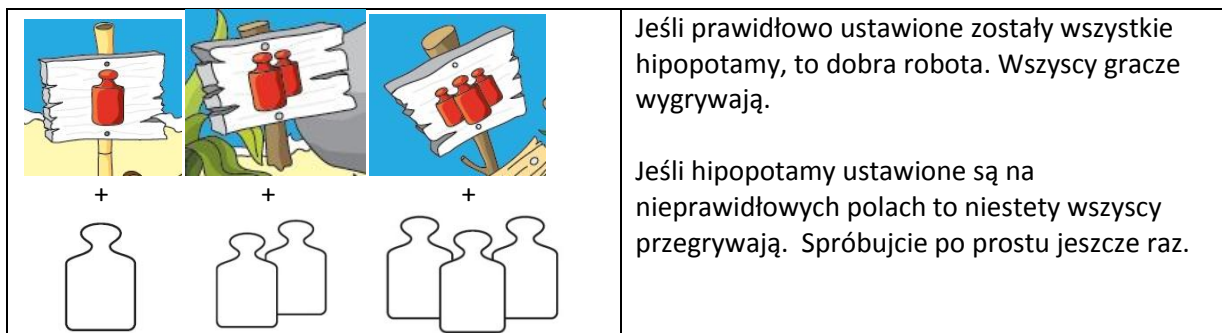
Gracz nie musi wyrzucić dokładnej liczby oczek, aby osiągnąć swoje pole docelowe. Nadliczbowe punkty wyrzucone kostką nie są uwzględniane. Po wstawieniu hipopotama na pole docelowe nie można go już stamtąd zdjąć.

Uwaga! Po dojściu wszystkich hipopotamów do mety można je skontrolować.

Koniec gry:

Gra kończy się po ustawieniu wszystkich hipopotamów na polach mety, a tym samym doprowadzeniu ich do jeziorka. Teraz należy obrócić hipopotamy i porównać symbol na ich stopach z opisem pola docelowego.

 <p>leżak = pole docelowe lekkie</p>	 <p>kamień = pole docelowe średnio ciężkie</p>	 <p>mostek = pole docelowe ciężkie</p>
---	---	---



Wariant dla zaawansowanych (w wieku: 5 lat):

Starsze dzieci mogą grać przy wykorzystaniu klepsydry/ minutnika (10 minutowego). Gra wg opisanych powyżej zasad. Chodzi o to, aby wszystkie hipopotamy w parach osiągnęły cel zanim upłynie czas ustawiony na minutniku. Jeśli wszystkie zwierzęta zostaną ustawione zanim upłynie nastawiony czas, to wygrywają wszystkie dzieci. Jeśli się nie uda, wszyscy gracze są przegrani. Poza tym wariant ten pozwala na granie w większej grupie dzieci.

Wskazówki praktyczne dla opiekunów:

Gra ta jest znakomitym wprowadzeniem do zajęć na temat „ciężarów“. Pozwól dzieciom porównywać ciężary przedmiotów w ich bezpośrednim otoczeniu, takich jak produktów spożywczych, zabawek czy innych przedmiotów codziennego użytku. Zbuduj z dziećmi wagę i zapoznaj je z zasadą jej funkcjonowania. Dzieci chętnie bawią się również w małych kucharzy i piekarzy. Upiecz wspólnie z dziećmi ciasto i pozwól im odmierzać ilości potrzebnych do ciasta produktów i składników na wadze cyfrowej. Przygotuj np. przepis na ciasto w formie pisemnej z wszystkimi składnikami i wykorzystaj wagę cyfrową, aby dać dzieciom możliwość samodzielnego odmierzania różnych koniecznych ilości.

Wskazówki dla rodziców:

„Ciężkie hipcie“ to świetna gra dla całej rodziny. Hipopotamy zachwycą dzieci i małe i duże. Może wybercie się na wspólną wycieczkę do zoo? Poobserwuj wspólnie z dziećmi zachowanie hipopotamów i przekaz im więcej informacji dotyczących ich życia. Weź dziecko na zakupy do marketu, gdzie pokażesz mu jak działa waga do ważenia owoców i warzyw. Porównaj z dzieckiem ciężar różnych gatunków owoców. Ważenie produktów można pokazać dziecku również na targu.

Opis na opakowaniu:

Gra zespołowa

Gracze przesuwają jeden po drugim hipopotamy po planszy gry. Przy każdym ruchu gracze informują, czy wybrany hipopotam jest lekki, średnio ciężki czy też ciężki. Celem gry jest ustawienie sześciu hipopotamów w parach o odpowiednim ciężarze na polu docelowym mety nad jeziorkiem. Szanse na zwycięstwo w grze są tym większe im bardziej intensywna jest współpraca i wymiana obserwacji i spostrzeżeń pomiędzy graczami.