

# Első társasom

## Rhino Hero Junior

HABA-305912

Kooperatív párosító-építgető játék 1- 4 kicsi hősnek 2 éves kortól

**Játéktervezők** Scott Frisco & Steven Strumpf

**Jogok:** Excel Global Development

**Illusztrátor:** Thies Schwarz

**Játék fejlesztő:** Christiane Hüpper

**Játékidő:** kb.10 perc játékonként



### Kedves Szülők!

Köszönjük, hogy a My Very First Games sorozat játékát választotta.

Őn jól választott. Ez a játék számos lehetőséget kínál gyermekének a játékos fejlesztésre. A játékszabály számos tippet és javaslatot tartalmaz a játéktartozékok megismeréséhez és azokkal való játékhoz. A játékos feladatok különböző készségeket fejlesztenek, mint a megfigyelés és párosítás, finommotorikus készségek, szem-kéz koordináció, a gravitáció megértése és az alapvető számolási készségek.

A kötetlen játék során gyermeke egy vagy több tornyot egymásra rakhat, és a két hősfigurával felmászhat az egyes emeletekre.

A párosító játékban és a két építgető játékban gyermeke megismerhető az első, könnyen érthető szabályokon alapuló játékokkal.

A szabályokon alapuló játék játékosan arra ösztönzi gyermeket, hogy várja ki a sorát, és kövesse a játékszabályokat, még akkor is, ha más eredményt szeretne.

A gyerekek egymással együttműködve játszanak, együtt egy közös célért, ami erősíti és fejleszti a gyerekek csapatmunka-tudatát.

De végső soron e játék célja a szórakozás!

A játék során viszont szinte észrevétlenül tanulnak a gyerekek.

Jó szórakozást!

**Fontos:** Az első játék előtt óvatosan nyomja ki a kartonokból a lapkákat.

Kérjük ezután azonnal dobja ki a felesleges kartonokat, nehogy az apró hulladékanyagok gyermeke kezébe kerüljenek!

## A játék tartalma



virágos rét  
(kétoldalú játéktábla  
1/2 oldal)



6 emelet, egyenként 2 fallal



8 tetőkártya



Kis Pókmajom

Rhino Hero Junior

építési terület (kétoldalú játéktábla 2/2 oldal)

## A részletek felfedezése kötetlen játékkal

A kötetlen játék során gyermeke megismerkedhet a játék tartozékaival. A legjobb, ha a darabokat először a földre rakja ki, ahol elegendő hely van, hogy gyermeke megnézegetse azokat. Fedezzék fel együtt a játéktartozékokat. Mi micsoda?

Először nézzék meg a falakat, ugyanis mindegyiknek két színe van. Két azonos színkombinációjú falat összeállítva egy új emeletet lehet építeni.

Segítsen gyermekének összeállítani az összeillő darabokból a különböző emeleteket. Látni fogja, hogy hamarosan egyedül is menni fog neki. Az emeleteket ezután a létránál fogva érdemes megfogni, mivel így kevésbé csúsznak szét.



A játék kezdete előtt a falak lapjait a megfelelő színű párukkal állítsák össze, ahogy a lenti ábrán láthatók.



Mutassa meg gyermekének a toronyépítés rendszerét: minden szín pontosan két emeleten jelenik meg. Az egyik emeleten a felső, a másikon az alsó területen található. Ha ez a két emelet azonos színű fele egymásra van tornyozva, akkor automatikusan szám és méret szerint is sorban lesznek.

Minden emeleten van egy szám, és ugyanannyi kék madár. Számoljanak együtt hangosan! Ezután mutassa meg gyermekének, majd nevezze meg a megfelelő számot. Ez segít a gyermeknek játékosan összekapcsolni a madarak mennyiségét a megfelelő számmal.



# 1. Játék: 1, 2, 3... Jönnek a hősök!

Színes párosító játék.

## A játék előtt

Üljön le a gyerekekkel egy körben. Helyezze a játéktáblát a kör közepére a virágos rét oldalával felfelé. Rakja a különböző emeleteket (már az összerakott állapotban) keverve a tábla köré a tetőkártyákkal együtt úgy, hogy a számok jól láthatóak legyenek. Helyezze Rhino Hero Juniort és Kis Pókmajmot a táblára. Az a két tetőkártya, amin Kis pókmajom látható, nem fog kelleni ehhez a játékhoz, ezért tegye vissza a dobozba.



## A játék menete

Magyarázza el a gyerekeknek, hogy ebben a játékban a tetőkártyákat egymás mellé kell helyezniük úgy, hogy az azonos színű felükkel csatlakozzanak egymáshoz. Az első tetőkártyának közvetlenül a virágos játékmezőhöz kell csatlakoznia.

A játék az óramutató járásának megfelelően halad. A legfiatalabb játékos kezd.

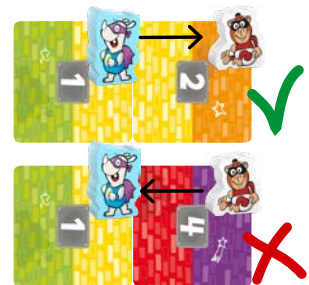
### Kérdezze a gyereket: *Melyik tetőkártyát kellene most elhelyezni?*

A kezdőjátékos válasszon egy tetőkártyát, és helyezze le úgy, hogy érintse a virágos mezőt, aztán a későbbiekben úgy, hogy azt a tetőkártyát érintse, amin Rhino Hero Junior áll. A játék kezdetén ez a játéktábla, később ez mindig az utoljára helyesen lehelyezett tetőkártya lesz. Kis Pókmajom mindig előre szalad – a felügyelő felnőtt mindig helyezze őt arra a kártyára, amit a gyermek épp lerakott. Most mindenki nézze meg, hogy a helyes kártya lett-e lehelyezve.

### Kérdezze a gyereket: *A kártya, amelyen Rhino Hero Junior áll, ahhoz a kártyához tartozik, mint amelyiken a Kis Pókmajom áll?*

#### *Egyforma színek érintkeznek egymással?*

- **Igen!** Szuper, a tető kártya maradhat, ahol van. Rhino Hero Junior készen áll, hogy elinduljon. Az a gyerek, aki soron van, lépjen vele a most lerakott tetőkártyára, Kis Pókmajom mellé. A gyerekek ezután együtt mondják ki hangosan az új tetőkártyán látható számot.
- **Nem?** Ez most nem jött össze, de ne aggódj. Kis Pókmajom álljon vissza a korábbi kártyára, hogy bevárja Rhino Hero Juniort, a helytelenül lehelyezett tetőkártya kerüljön vissza a korábbi helyére.



Minden egyes alkalommal, amikor Rhino Hero Junior megérkezik egy új kártyára, mondja ki a kártyán található számot, majd kérje meg a gyerekeket, hogy ismételjék meg. A számok aktív megnevezésével, miközben a szimbólumaikat és a megfelelő sorrendet nézik, a gyerekek intuitívan megértik a számozási rendszert. A játék előrehaladtával a gyerekek megtanulják a megjelenített számok sorrendjét, és játékos módon gyakorolják a számolás alapjait is.



Ezután a következő gyereken a sor, hogy tetőkártyát válasszon és lehelyezze azt. Fokozatosan, a számokat 1-től 6-ig növekvő sorrendben helyezték le.

Amikor az összes tető kártya bekerült a sorba, a következő lépés ezeknek a párosítása lesz a hozzájuk tartozó emeletekhez. Kezdjük azzal a tetőkártyával, amin Rhino Hero Junior és Kis Pókmajom állnak (a 6-os számú tetőkártya).

**Kérdezze a gyereket: Melyik emelet illik össze ezzel a tetőkártyával?**

A soron következő gyerek válasszon egyet a már előre összeillesztett emeletek közül és helyezze a tetőkártya mellé. Kis Pókmajom megint előresiet és elindul a játéktábla felé, átgörgetve a következő tetőkártyára. Most mindenki nézze meg, hogy a helyes emelet lett-e kiválasztva.



**Kérdezze a gyereket: A kiválasztott emelet színei megegyeznek a tetőkártyán látható színekkel?**

- **Igen!** Szuper, az emelet maradhat, ahol van. Rhino Hero Junior tovább léphet, hogy csatlakozzon Kis Pókmajom-hoz.
- **Nem?** Semmi baj. Kis Pókmajom visszajön a korábbi kártyára, hogy bevárja Rhino Hero Juniort, és a helytelenül lehelyezett emelet visszakerül a korábbi helyére.



Minden emeleten, az összes negyedrészen láthatóak bizonyos számú kék madarak. Számolja meg hangosan a gyerekekkel együtt. Ezután mutassa meg nekik a megfelelő számot. Ez segít a gyerekeknek játékosan társítani a mennyiségeket a megfelelő számokhoz.



Ezután a következő gyerek jön, hogy kiválassza a megfelelő emeletet.

## A játék véget ér,

amikor az utolsó emeletet is lehelyezték és Rhino Hero Junior a Kis Pókmajommal együtt megérkezik a játéktáblára. Szép volt! A gyerekek megnyerték a játékot a csapatmunkának köszönhetően.



Most, hogy az összes emelet szépen sorrendbe van lehelyezve, lehetőség nyílik egy új játékra. Kérje meg a gyerekeket, hogy üljenek a sorban kirakott emeletek egyik oldalára. Rejtse el az egyik figurát az egyik emeletnél úgy, hogy a gyerekek ne lássák. Kérdezze meg a gyerekeket, hogy merre bujkál a figura. Tegyen fel a kérdéseket különböző módokon, mint például: Ki gondolja azt, hogy a legnagyobb emeleten bujkál? Talán a legkisebb emeleten van? Talán az 1, 2 vagy 3-as emeleten kéne keresni? Adhat segítséget is, pl. „Rhino Hero Junior a zöld/sárga emeleten bújt el.

## 2. Játék: Építsd magasra-de ne vidd túlzásba!

Építő-rakosgató játék kis kiegészítésekkel.

### A játék előtt

Üljön le a gyerekekkel egy körben. Helyezze a táblát az építkezős oldalával felfelé középre. Helyezze Rhino Hero Juniort a tábla közepére és a már összerakott emeleteket a tábla köré. Kis Pókmajom még nem mer magasra mászni, így ő a dobozban marad a két tetőkártyával együtt, amin Kis Pókmajom látható. A maradék tetőkártyát rakja egy kupacba, a tetőt ábrázoló oldalukkal felfelé.



A gyerekek feladata egy felhőkarcoló építése, kezdve a legnagyobb emelettel alul, és befejezve a legkisebb emelettel a tetején. Rá tudják helyezni Rhino Hero Juniort a legtetejére anélkül, hogy az épület összedőlné?

### A játék menete

A játék az óramutató járásának megfelelően halad. A legfiatalabb játékos kezd.

**Kérdezze a gyermeket: *Melyik emelet következik?***

A kezdőjátékos vegyen el egy emeletet és helyezze az építési területre, hogy elkezdődjön a játék. A következő játékosok, amikor sorra következnek, erre fogják az emeleteket ráhelyezni.

Mindenki nézze meg, hogy a helyes emelet lett-e kiválasztva.

**Kérdezze a gyermeket: *A lehelyezett emelet a legnagyobb azok közül, amelyek eddig még nem lettek felhasználva?***

- **Igen!** Szuper! Vedd el a legfelső tetőkártyát és helyezd az emelet tetejére, a tetőt mutató oldalával felfelé.
- **Nem?** Nem baj, majd legközelebb sikerül, ne aggódj. Vedd el a lerakott emeletet, és helyezd vissza a korábbi helyére.





Ha nem vagy biztos benne, hogy a jó emelet lett helyezve, leellenőrizheted a színe alapján. Az emelet felső téglái színének egyeznie kell a felette lévő emelet alsó tégláinak színével. Ha a színek egyeznek, az emelet jó helyen van.

Ezután a következő gyerek jön a körben.

## A játék vége

...Ha az utolsó szint és az utolsó tetőkártya óvatosan el lett helyezve az építmény tetején, vagy a torony összedőlt.

Ha befejeztétek a torony építését, az a játékos, aki az utolsó tetőkártyát elhelyezte, vegye el Rhino Hero Juniort és rakja a torony tetejére.

...Ha a torony összedőlt.

Milyen kár! De ne aggódjatok, csak kezdjétek újra. Mindannyian sokat tanultatok, a következő alkalommal már biztos jobban fog sikerülni.

### Variáció

Ha több kihívásra van szükségetek a játékban, először mindig a tető kártyát vegyétek el a kupacból és párosítsátok a hozzá tartozó emelettel és rakjátok le, nem törődve azzal, hogy milyen sorrendben kerülnek egymás alá a különböző méretű emeletek. Ettől a torony instabilabbá válik, és a gyerekeknek még óvatosabbnak kell lenniük, ahogy az emeleteket egymás fölé építik.



## 3. Játék: Hősök edzésben

Hősies építgetős memóriajáték.

### A játék előtt

Üljön le a gyerekekkel egy körben. Helyezze a játéktáblát az építkezési oldalával felfelé, középre. Fektesse a 8 tetőkártyát a tetőt mutató oldalával felfelé egymás mellé két négyes sorba. Helyezze Rhino Hero Juniort és Kis Pókmajmot az építkezési területére és a 6 emeletet pedig körbe a tábla köré.



Ez alkalommal a gyerekeknek egyaránt kell a memóriájukat és az építgető képességeiket használni, hogy felépítsék a tornyot a legnagyobb emelettől a legkisebbig. Ezután rá kell helyezniük Rhino Hero Juniort a legmagasabb tetőre, anélkül, hogy a torony összedőlne.

## A játék menete

A játék az óramutató járásának megfelelően halad. A legidősebb gyerek kezdi a játékot azzal, hogy felfordít egy tetszőleges tetőkártyát.

**Kérdezze a gyermeket: *Mit látsz a kártyán, amit felfordítottál?***

- **A következő emeletet a sorban?** (Az alsó emelet felső színe egyezik a felső emelet alsó színével, és a soron következő szám van rajta. A játék legelején ez az 1-es számmal jelölt emelet lesz.) Nagyszerű! Helyezd a megegyező színű emeletet a torony tetejére (vagy az építkezésre a játék legelején) és rakd rá a tetőkártyát a tetőt mutató oldalával felfelé. Helyezd Rhino Hero Juniort a most lerakott tetőkártyára.
- **Másik emeletet?** (Az alsó emelet felső színe nem egyezik a felső emelet alsó színével és nem a soron következő szám látható rajta). Hősies próbálkozás volt, de most nem sikerült. Helyezd vissza a tetőkártyát a helyére, a tetőt mutató oldalával felfelé.
- **Kis Pókmajmot?** Nézd, mi történik! Most már Kis Pókmajom is beszállt a játékba. Helyezd Kis Pókmajmot a torony tetejére. Ha jelenleg még nincs emelet tetőkártyával a tetején az építkezésen, Kis Pókmajom a helyén marad. Helyezd vissza a tetőkártyát a helyére, a tetőt mutató oldalával felfelé.



Ezután a következő játékos jön a sorban, és fordít fel egy tetszőleges kártyát.



*Amellett, hogy helyesen azonosítja a következő emelet méretét és a számok helyes sorrendjét, ebben a játékban a gyerekek megtanulják megjegyezni a Kis Pókmajmot ábrázoló kártyák helyét, valamint gyakorolják a toronyépítést és fejlesztik a szem-kéz koordinációs képességüket.*

## A játék vége.

...Ha az utolsó emelet és az utolsó tetőkártya is a helyére került és Rhino Hero Junior a torony legtetején áll. Ha a torony elkészült, a játékosok közösen megnyerték a játékot.

...Ha a torony összedől. Semmi baj! Kezdjétek újra. Mindenki tanult az előző játékból és következő alkalommal biztosan jobban fog sikerülni.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft. - HABA játék  
www.dione.hu, www.haba.hu  
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com  
Facebook: @HABAjatek