



PANTOMÍMA [SK]

Vek: 6 - 12 Počet hráčov: 4 - 8

Séria: Hry na rýchlosť

Kód: J02751

Trvanie hry: 30 min

Cieľom hry je, aby jeden tím ako prvý uhádol 10 kariet, ktoré napodobňujú spoluhráči. Víťaz je potom majster napodobňovania. Spoločnou snahou o víťazstvo sa rozvíja tímová spolupráca.

Spoločenská hra pre deti na napodobňovanie, je zameraná na rozvoj pozornosti a koncentrácie. Spoločenská hra Pantomíma Janod na zdokonalenie tímovej spolupráce, dedukcie a gestikulácie pre deti od 6 rokov.

Hra zo série Hry na rýchlosť (Speed games).

Hra rozvíja:

- Pozornosť
- Koncentráciu
- Deduktívne uvažovanie a motorické zručnosti
- Gestikuláciu
- Tímovú spoluprácu

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje hraciu plochu, 120 kariet, 4 drevené figúrky a presýpacie hodiny
Rozmer hracej plochy je 23 x 23 cm, rozmer hracích kariet je 7 x 10,5 cm.

Ako prvé položte hraciu plochu do stredu stola, figúrku umiestnite na štartovacie miesto (biela časť hracej plochy – ľavý dolný roh). Rozdeľte karty do piatich kôpok podľa farby a umiestnite ich vedľa hracej plochy, obrázkami smerom nadol.

Pravidlá hry:

Na začiatku hry rozdeľte hráčov do dvoch tímov.

- Tím č.1 - hrá pantomímu – napodobňuje podľa karty.
- Tím č.2 - háda, čo napodobňujú protihráči.

Najmladší hráč vyberá tímovú figúrku.

Vyhodte figúrky do vzduchu. Tím, ktorého figúrky dopadnú najbližšie ku hracej doske bez dotyku, začína ako prvý.

- Tím č.1 si vyberie hráča, ktorý bude ako prvý robiť pantomímu a vydávať zvuky, tento hráč otočí šípkou na hracej ploche. Ak šípka zastaví na žltom políčku, hráč musí napodobniť zvieratá, ktoré mu vyberú spoluhráči (karty so žltou zadnou stranou).
- Tím č.2 otočí presýpacie hodiny. Na začiatku hry môžete využiť dvojitý hrací čas tým, že dvakrát prehodíte časovač presýpacích hodín.
- Keď Tím č.1 rozpozná kartu (uhádne), ktorú začal mím napodobňovať, hráč otočí ďalšiu kartu atď. až, kým neuplynie čas. Avšak, hráč môže preskočiť kartu (jednu kartu za každú hru), ak sa mu zdá, že je príliš ťažké napodobniť ju.
- Tím č.2 povie STOP! Po uplynutí stanoveného času.
- Hráč z Tímu č.1 spočíta karty, ktoré ostatní hráči úspešne uhádli a umiestni ich pod kopy kariet.
- Hráč z Tímu č.1 na hracej ploche posunie figúrku o rovnaký počet dielikov ako je počet uhádnutých kariet.
- Tím č.2 potom vyberie hráča, ktorý bude za nich robiť pantomímu – napodobňovať a vydávať zvuky ako druhý. Potom to bude tretí tímový pokus na hranie, ..atď.

Poznámka !!

Hráči neodhalia kartu alebo karty, ktoré ich tím nebol schopný uhádnuť.

Skúsení hráči sa môžu rozhodnúť hrať výlučne pantomímu bez pridávania zvukov.

Záver hry:

Hra končí vtedy, keď jeden z tímov dosiahne číslo 10, teda uhádne 10 kariet .

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



PANTOMIMA [CZ]

Věk: 6 - 12 Počet hráčů: 4 - 8

Série: Hry na rychlost

Kód: J02751

Trvání hry: 30 min

Cílem hry je, aby jeden tým jako první uhodl 10 karet, které napodobují spoluhráči. Vítěz je pak mistr napodobování. Společnou snahou o vítězství se rozvíjí týmová spolupráce.

Společenská hra pro děti na napodobování, je zaměřena na rozvoj pozornosti a koncentrace. Společenská hra Pantomima Janod na zdokonalení týmové spolupráce, dedukce a gestikulace pro děti od 6 let.

Hra ze série Hry na rychlost (Speed games).

Hra rozvíjí:

- Pozornost
- Koncentraci
- Deduktivní uvažování a motorické dovednosti
- Gestikulaci
- Týmovou spolupráci

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje hrací plochu, 120 karet. 4 dřevěné figurky a přesýpací hodiny
Rozměr hrací plochy je 23 x 23 cm, rozměr hracích karet je 7 x 10,5 cm.

Jako první položte hrací plochu do středu stolu, figurku umístěte na startovací místo (bílá část hrací plochy - levý dolní roh). Rozdělte karty do pěti hromádek podle barvy a umístěte je vedle hrací plochy, obrázky směrem dolů.

Pravidla hry:

Na začátku hry rozdělte hráčů do dvou týmů.

- Tým č.1 - hraje pantomimu - napodobuje podle karty.
- Tým č.2 - hádá, co napodobují protihráči.

Nejmladší hráč vybírá týmovou figurku.

Vyhoďte figurky do vzduchu. Tým, jehož figurky dopadnou nejbliže ke hrací desce bez dotyku, začíná jako první.

- Tým č.1 si vybere hráče, který bude jako první dělat pantomimu a vydávat zvuky, tento hráč otočí šipkou na hrací ploše. Pokud šipka zastaví na žlutém políčku, hráč musí napodobit zvířata, která mu vyberou spoluhráči (karty se žlutou zadní stranou).
- Tým č.2 otočí přesýpací hodiny. Na začátku hry můžete využít dvojitý hrací čas tím, že dvakrát přehodíte časovač přesýpacích hodin.
- Když Tým č.1 rozpozná kartu (uhodne), kterou začal mim napodobovat, hráč otočí další kartu atd. až, dokud neuplyne čas. Nicméně, hráč může přeskočit kartu (jednu kartu za každou hru), pokud se mu zdá, že je příliš obtížné napodobit ji.
- Tým č.2 řekne STOP! Po uplynutí stanoveného času.
- Hráč z Týmu č.1 spočítá karty, které ostatní hráči úspěšně uhodli a umístí je pod kopu karet.
- Hráč z Týmu č.1 na hrací ploše posune figurku o stejný počet dílků jako je počet uhádnutých karet.
- Tým č.2 pak vybere hráče, který bude za ně dělat pantomimu - napodobovat a vydávat zvuky jako druhý. Pak to bude třetí týmový pokus na hraní, ..atd.

Poznámka!

Hráči neodhalí kartu nebo karty, které jejich tým nebyl schopen uhodnout.

Zkušení hráči se mohou rozhodnout hrát výlučně pantomimu bez přidávání zvuků.

Závěr hry:

Hra končí tehdy, když jeden z týmů dosáhne číslo 10, tedy uhodne 10 karet.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.