



# VČIELKA HANKA [SK]

Vek: 2 - 99

Počet hráčov: 1 - 4

Séria: Moje prvé hry



NÁVOD ONLINE  
Kód:1301838002

## Cieľ hry

Zbierať kvety a zmeniť ich na med nech sa naplní medový hrniec.

## Hra rozvíja

Rozpoznávanie farieb, jemná motorika, koncentrácia, rečové zručnosti.

## Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 1 včelí úľ (vložka a dno škatule), 1 včielka Hanka, 10 plieškov s kvetinami, 1 hrnček na med (= odkladacia doska), 1 kocka.

**Dôležité:** Opatrne vytláčajte predpripravené diely z dosky. Zvyšný materiál môžete vyhodit.

## Voľná hra a objavovanie detailo

Pri voľnej hre sa vaše dieťa zoznámí s herným materiálom. Hrajte spolu! Preskúmajte spoločne obrázky na úli (= krabici), medovom hmci a kvetinových plieškoch. Pred prvou hrou sa porozprávajte o Hanna Včielke, ako lieta z kvetu na kvet a zbiera sladký nektár, aby ho priniesla do úľa. Umiestnite pliešky s kvetmi hore vedľa úľa a ukážte, že rovnaké farby sú aj na kocke. Nacvičte s vaším dieťaťom správne hádzanie kocky a nechajte ho vhodit zodpovedajúci pliešok do úľa. Takto sa oboznámí s priradovaním farieb a spozná mechanizmus úľa: keď hore vhodíte kvet, dole vyjde kvapka medu.

## Hra 1: Medové pozdravy od kvetinovej lúky

### Príprava hry

Otvorte úľ a umiestnite herný materiál okolo úľa. Uistite sa, že úľ je dobre viditeľný a dostupný pre všetky deti. Kvetinové pliešky rozložte kvetinovou stranou nahor okolo úľa.

### Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú v hodení kockou a podľa výsledku sa Hanni Včielka pohybuje po kvetoch. Keď hráč hodí opýtajte sa ho čo ukazuje kocka:

- **Farba** - (Aká je to farba? Ak si dieťa nie je isté pomôžte mu.) Posunte Včielku Hanku na políčko s kvetinou rovnakej farby. Teraz vezmite pliešok a vložte ho do vrchnej diery úľa s obrázkom kvetiny nahor. Pozrite čo sa stalo, z úľa vypadol pliešok s medom. Ten vložte do medového hrnca.
- **Kvetina** - vyberte ľubovoľnú kvetinu a otočte ju na bok. Tato kvetina už nemá nektar a preto už nie je v hre.

Potom nasleduje ďalší hráč.

### Koniec hry

Hra končí, keď deti umiestnia na medový hrniec šesť medových plieškov. Ak sú všetky žetóny použité a nie je možné nazbierať šesť medových plieškov, hra končí bez dosiahnutia cieľa. Ale nezúfajte, nabudúce môže byť viac šťastia.

## Hra 2: Farebný kvetinový lov

### Príprava hry

Otvorte úľ a umiestnite herný materiál okolo úľa. Uistite sa, že úľ je dobre viditeľný a dostupný pre všetky deti. Pliešky rozložte stranou s medom nahor okolo úľa.

### Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú v hodení kockou a podľa výsledku sa Hanni Včielka pohybuje po kvetoch. Keď hráč hodí opýtajte sa ho čo ukazuje kocka:

- **Farba** - (Aká je to farba? Ak si dieťa nie je isté pomôžte mu.) Posunte Včielku Hanku na ľubovoľné políčko a otočte ho.  
Zhoduje sa farba kvetiny s farbou na kocke?
  - Áno - môžete ho zobrať a hodit do vrchnej časti úľa. Po vypadnutí medu ho môžete vložiť do medového hrnca.
  - Nie - ak dieťa pozná farbu môže obrátiť este jeden pliešok, ak nie bohuziaľ je na rade ďalší hráč.
- **Kvetina** - vyberte ľubovoľnú kvetinu a dajte ju na bok. Tato kvetina už nemá nektar a preto už nie je v hre.

Potom nasleduje ďalší hráč.

### Koniec hry:

Hra končí rovnako - úspešným uložením šiestich medových žetónov alebo ak nie je možné dosiahnuť potrebný počet kvôli minulú





# VČIELKA HANKA [CZ]

Věk: 2 - 99

Počet hráčů: 1 - 4

Séria: Moje první hry



NÁVOD ONLINE  
Kód:1301838002

## Cíl hry

Sbírejte květy a proměňte je v med, abyste naplnili hrnec medu.

## Hra rozvíjí

Rozpoznávání barev, jemná motorika, soustředění, řečové dovednosti.

## Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 1 včelí úl (vločka a dno krabice), 1 včelku Hanku, 10 plátek s květinami, 1 hrníček na med (= odkládací desku), 1 kostku.

**Důležité:** Předpřipravené díly opatrně odsuňte z desky. Zbylý materiál můžete vyhodit.

## Hra 1: Medové pozdravy od květinové louky

### Příprava hry

Otevřete úl a umístěte herní materiál kolem úlu. Ujistěte se, že úl je dobře viditelný a dostupný pro všechny děti. Květinové plátky rozložte květinovou stranou nahoru kolem úlu.

### Přůběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč. Hráči se střídají v házení kostkou a podle výsledku se včelka Hanka pohybuje po květech. Když hráč hodí, zeptejte se ho, co ukazuje kostka:

- **Barva** - (Jaká je to barva? Pokud si dítě není jisté, pomozte mu.) Přesuňte včelku Hanku na políčko s květinou stejné barvy. Nyní vezměte plátek a vhoďte ho do horního otvoru úlu s obrázkem květiny nahoru. Podívejte se, co se stalo, z úlu vypadl plátek s medem. Ten vložte do medového hrníčku.
- **Květina** - vyberte libovolnou květinu a otočte ji na bok. Tato květina už nemá nektar a proto už není ve hře.

Poté následuje další hráč.

### Konec hry

Hra končí, když děti umístí na medový hrníček šest medových plátků. Pokud jsou všechny žetony použité a není možné nasbírat šest medových plátků, hra končí bez dosažení cíle. Ale nezdoufejte, příště může být více štěstí.

## Hra 2: Lov barevných květin

### Příprava hry

Otevřete úl a umístěte herní materiál kolem úlu. Ujistěte se, že je úl snadno viditelný a přístupný všem dětem. Rozložte plísně medovou stranou nahoru kolem úlu.

### Příběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč. Hráči se střídají v házení kostkou a podle výsledku včelka Hanni přesouvá květiny. Když hráč hodí, zeptejte se ho, co kostka ukazuje:

- **Barba** - (Jakou má barvu? Pokud si dítě není jisté, pomozte mu.) Pošlete včelku Hanku k libovolnému políčku a otočte ho.
- **Odpovídá barva květiny barvě na kostce?**
  - Ano - můžete ho zvednout a hodit do horní části úlu. Až med vypadne, můžete ho dát do medníku.
  - Ne - pokud dítě zná barvu, může otočit dalšího kraba, pokud ne, je na řadě další hráč.
- **Květina** - vyberte libovolnou květinu a položte ji na bok. Tato květina již nemá nektar, a proto již není ve hře.

Poté následuje další hráč.

### Konec hry:

Hra končí stejným způsobem - úspěšným vložním šesti medových žetonů nebo v případě, že požadovaného počtu žetonů nelze dosáhnout z důvodu chybějícího

