

## HRA PRO NEJMENŠÍ – ZACHRAŇME ZVÍŘÁTKA



Skupina ohrožených živočichů, které zneklidňují bizarní klimatické změny, ztratila cestu domů a uprchla z planisféry! Tito roztomilí zvířecí kamarádi pocházejí z celého světa a nyní se vyděšeně skrývají a čekají na záchranu a návrat do svého přirozeného prostředí! Spolupracujte jako tým a hledejte ukrytá zvířata a přiveďte je zpět domů pomocí informací z identifikačních karet a sledováním cest zobrazených na planisféře. Aby se cítili v bezpečí, vybralo si každé z nich speciální místo, kde se může schovat, a to hned vedle místa, kde se právě nacházíte: už jste se podívali pod stůl? Jeden z nich by se mohl skrývat právě tam!

### PŘIPRAVME HRU!

- 1) Nejstarší hráč (nebo kterýkoli jiný hráč) bude muset převzít péči o všechna ohrožená zvířata: jeho povinností bude vést ostatní hráče a schovávat zvířata, která mají být zachráněna, zatímco ostatní hráči budou připravovat materiály pro hru.
- 2) Vystřihovánky zvířat mohou být ukryty buď v místnosti, kde se nachází skupina, nebo dokonce v samostatné místnosti: záleží na rozhodnutí vedoucího hry. Vedoucí je také tím, kdo musí rozhodnout, jak obtížné bude hledání, aby bylo vhodné pro všechny hráče: například u mladších hráčů doporučujeme nastavit hledání na snadno přístupných a dobře viditelných místech, aby děti mohly snáze komunikovat s okolím.

**DŮLEŽITÉ!** Vedoucí musí vést všechny hráče po celou dobu hry. To platí i pro osobu, která má na starosti točení: ostatní hráči musí jít za tímto hráčem, kdykoli se potřebují posunout po planisféře!

Stojan na karty v barvě pokrývající obrázek níže!



3) Identifikační karty mohou být vloženy kdekoli kolem planisféry, ale všechny karty musí mít domeček obrácený nahoru! Pomocí stojánků s kartami a prostřednictvím hry na přiřazování barev budete muset najít odpovídající barvy na identifikačních kartách a ujistit se, že jsou všechny zvířecí domečky v bezpečí!

### JDE SE HRÁT!

1) HLEDÁNÍ ZVÍŘAT V MÍSTNOSTI. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, vedoucí musí dát souhlas a říct všem, kterou oblast má prozkoumat (například „všechna zvířata jsou v malé ložnici!“), aby mladší hráči mohli zvířata snadněji najít. Vůdce musí dohlížet na hledání, pomáhat hráčům tím, že jim dává vodítka nebo rady, jak se mu líbí, a pozdravit je pokaždé, když dorazí s některým zvířecím kamarádem, kterého našli v místnosti.

Během hry mohou být hráči dokonce požádáni, aby hledali zvířata v celém domě: tímto způsobem bude k dispozici větší množství prostorů (a úkrytů), díky čemuž bude hra zábavnější a navede hráče na vzdělávací cestu, jak hra postupuje (ve skutečnosti, jak děti rostou, si více uvědomují své okolí a prostředí: jak se jejich schopnosti prostorové orientace zlepšují, vedoucí může zvýšit úroveň obtížnosti hledání).

2) VÝBĚR OBČANSKÉHO PRŮKAZU A OBLASTI. Když jeden z hráčů najde skryté zvíře, musí o tom informovat vůdce, který musí hráče vzít do planisféry, aby mezi všemi kartami hledal správnou identifikační kartu, tedy tu, která se vztahuje k jeho zvířeti. umístěné kolem planisféry. Lze použít několik strategií:

- hráč může jeden po druhém jemně zvedat malé domečky na průkazech totožnosti
- a hledat je;
- hráč může hrát hru přidružením obrázků, jako je pexeso: „kam byla vložena karta mého zvířete, když jsme stavěli planisféru?“;
- hráč může najít správnou kartu tak, že jednoduše rozpozná stopy zvířecího kamaráda, který má být zachráněn, pokud si to pamatuje!

3) POHYB A POUŽÍVÁNÍ KOTLEČE: Jakmile hráč ví, kudy se má vydat, bude muset umístit zvíře na startovní pole a jít tam, kde má vůdce otočit točem; tímto způsobem hráč přesně zjistí, o kolik polí má postoupit. Hráč se bude muset posunout vpřed podle zadaného počtu polí, ale šipka se může také zastavit v jednom z následujících segmentů:



IKONA „ZMĚNIT“: hráč si musí vybrat jiného hráče ze skupiny a oba si musí vyměnit zvířata a místa. Například výměnou lva za tučňáka si hráči vymění i zpáteční cestu domů, takže se změní i směr na planisféru!



IKONA 'MLUVIT': s pomocí vůdce musí hráč upoutat pozornost skupiny, aby stručně popsal zachraňované zvíře a odpověděl na jednoduché otázky jako: 'Jaká je barva?' 'Co je to za zvíře?' A... jak jsi to nazval?!... a vysvětlovat, kam je jejich společná cesta na planisféře zavede. Po překročení posledního čtverce zvíře dorazilo domů. Hráč umístí zvíře na planisféru, kde jsou jeho stopy, a pak bude muset hned vyrazit hledat po celé místnosti dalšího zvířecího kamaráda,

kterého má zachránit! Pro každé nalezené zvíře platí stejná pravidla popsaná výše.

Nezapomeňte sledovat identifikační karty, které jsou stále připojeny k planisféře, abyste mohli spočítat, kolik ohrožených zvířat je ještě třeba hledat a zachránit!

Hra končí, když všechna zvířata dorazila domů v pořádku a zdravá, a proto byla všechna umístěna na planisféru, každé na své místo, kde jsou jeho stopy! Kdykoli je zvíře zachráněno a umístěno na planisféru, hráč musí odložit identifikační kartu zvířete. Proč? Protože hráč, který zachrání nejvíce zvířat na konci hry, a kdo bude mít odloženo nejvíce průkazů totožnosti, získá titul NEJLEPŠÍ ZELENÝ HRÁČ!

