

✦ *LONDJI Good Night* ✦

FG028U

Věk: od 3 let

Počet hráčů: 2 - 5

Čas: 10 minut

Obsah: 18 papírových prostěradel (2), 18 oboustranných postaviček (1): ležících na zádech nebo na bříšku, 18 bavlněných pytlíků (3), 2 karty s obrázkem příšery, 12 karet představující domy

Tři možné způsoby hry: paměť, souvislosti a odvozování

Hráči si vyberou jeden ze způsobů hry a uloží malé snílky do postýlek.

Bylo nebylo...

...ve vzdálené vesnici malých snílků, 18 ospalých přátel, připravených jít spát.



Hra 1: Paměťová hra

Příprava: Připravte postýlky tak, že vložíte 18 prostěradel (2) do 18 pytlíků (3). Vložte 18 postaviček (1) ležících na zádech do každé postýlky tak, aby nebylo vidět jejich pyžámko. Zamíchejte postýlky a rozdejte je na hrací plochu (4).



Pravidla hry: Cílem je najít dvojice postaviček, které mají stejné pyžámko.

Hráči postupně vytáhnou dvě postavičky z jejich postýlek a podívají se na vzor pyžámka.

- Pokud mají odlišná pyžámka, hráč vrátí postavičky ležící na zádech do postýlek tak, jak je našel a posílá hru dalšímu hráči.
- Pokud mají stejná pyžámka, mohou konečně usnout: hráč vrátí postavičky do postýlek tak, že nyní leží na bříšku, a může pokračovat ve hře.

Když hráči získají všechny dvojice, a tudíž všechny postavičky usnuly a leží na bříšku, je čas zhasnout světlo a všichni jdou spát!

Obtížnější varianta: Jestli už víte, které pyžámko má která postavička, zkuste hrát naopak: začněte hru s postavičkami, které leží na bříšku a otočte je na záda, když najdete dvojici.

Hra 2: Rodiny

Příprava: Vložte 18 prostěradel do 18 pytlíků. Všech 18 postaviček vložte náhodně do připravených postýlek, některé položte na záda, jiné na bříško tak, aby nebylo vidět pyžamo. Zamíchejte postýlky a rozložte je na hrací plochu. Z 12 karet domů udělejte balíček, karty lícem dolů.

Pravidla hry: Cílem každého hráče je najít všechny členy rodiny během jednoho tahu.

Každý hráč si vezme kartu domu z balíčku. Hráč, který má na konci hry nejvíce kompletních domů, vyhrává hru.

Ve hře se střídáme. První hráč vytáhne postavičku z postýlky a prohlédne si ji. Ostatní hráči ji také musí vidět.

- Pokud postavička odpovídá jednomu ze členů rodiny zobrazené na kartě domu, hráč pokračuje ve hře vytažením další postavičky z postýlky.
- Pokud postavička neodpovídá žádnému ze členů rodiny, hráč ji vrátí tak, jak ji našel a posílá hru následujícímu hráči.

Hráč, který během jednoho tahu uspěje a získá členy rodiny ze své karty bez chyby, vyhrává. Nechává si svou kartu domu a bere si další z balíčku, aby mohl v příštím kole pokračovat.

Když už nejsou další karty v balíčku, hra je u konce a všichni můžou jít spát.

Hra 3: Kde je příšera, která žije pod postelí?

Příprava: Připravte postele vložení 18 prostěradel do 18 pytlíků. Každou z 18 postaviček vložte do připravených postýlek tak, aby ležely na zádech a nebyl vidět ani kousek jejich pyžama. Zamíchejte postýlky a rozložte je na hrací plochu.

Pravidla hry: Cílem je zjistit, kde se schovává příšera, která žije pod postýlkou.

Hráč zvolený za vedoucího hry má za úkol schovat příšeru a odpovídat na otázky ostatních hráčů. Nejprve všichni hráči zavřou oči a vedoucí hry schová kartu s obrázkem příšery pod jednu z postýlek.

Hráči postupně pokládají otázky vedoucímu hry, aby zkusili zjistit, kde příšera je. Hráči mohou položit pouze 5 otázek dohromady, na které vedoucí hry může odpovědět pouze „ano“ nebo „ne“. Např. „Je příšera v postýlce tučňáka?“, „Je příšera schovaná pod postýlkou postavičky, která má brýle?“

Poté, co hráči položili všech 5 otázek, musí určit postýlku, ve které se podle nich schovává příšera. Pokud to uhádli, vyhrávají.

Hráči mohou otočit postavičku na břicho, pokud si jsou jistí, že se příšera neschovává pod její postýlkou, nebo mohou hrát tak, že se budou spoléhat pouze na svou paměť.

Obtížnější varianta: Vedoucí hry schová dvě příšery do různých postýlek. Způsob otázek zůstává stejný, ale odpovědi, jak uvidíte, nejsou vždy jednoznačné. Nakonec hráči musí určit dvě postýlky, ve kterých se podle nich skrývá příšera. Aby vyhráli, musí odhalit správně obě postýlky.

Mimo hru

Máte v rukou hru, která...

- umožňuje cvičit paměť.
 - podněcuje rozvoj logických souvislostí.
 - vyžaduje drobné odvozování.
 - vyvolává emoce.
-