



Drodzy rodzice,

Wasze pociechy są fanami sportu i ruchu czy wolą spędzać czas leniuchując na kanapie? Każde z dzieci w sposób naturalny różni się pod tym względem i jest to zupełnie normalne. Istotne jest to, żeby Waszym pociechom nie zabrakło odpowiedniej dawki codziennej aktywności fizycznej. Niech staną do walki z Potworem Leniuszkiem! To przez niego szukamy wymówek i rezygnujemy z ruchu: brzydka pogoda, zbyt dużo obowiązków, pranie do zrobienia. Dzieci, które od najmłodszych lat walczą z leniwym potworem wyrabiają w sobie zdrowy nawyk ruchu i z biegiem lat są w stanie go utrzymać.

Gry z serii Active Kids poprzez zabawę stymulują naturalną potrzebę ruchu u dzieci. Te krótkie gry z prostymi zasadami szybko i z łatwością staną się częścią codziennej rutyny Waszych pociech.

Zagwarantowana dobra zabawa i dużo śmiechu, nawet dla Potworka Leniuszka!

Twórcy gier Active Games HABA



WYŚCIGI PSÓW



POLSKI

Gra ruchowa dla 2- 4 osób od 4 do 99 roku życia.

Autorzy: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Ilustracje: Michael Menzel
Czas gry: około 15 minut

Mila, Fin, Jona i Pepe to najlepsi przyjaciele. Czas spędzają na wspólnej zabawie, biegając po całej okolicy. Ich ulubioną zabawą jest walek z przysmakami, tocząca się po podłodze zabawka wyrzuca smakołyki. Komu uda się łączyć wystarczającą ilość psich przysmaków, aby wygrać wyścigi psów? Gotowi? Hau- Hau! Start!

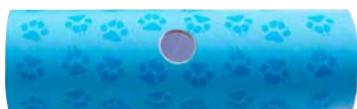
Zawartość:



36 psich przysmaków
(drewniane krążki w 3
kolorach)



psia strefa
(=dno pudełka z 4 ściankami i 2 tablicami)



psia zabawka (tekturowy walek)

Przed pierwszą rozgrywką:

Przygotujcie pudełko bazę do gry. Połączcie ze sobą 4 ścianki jak na obrazku. Włóżcie konstrukcję do dolnej części pudełka.

Po zakończonej zabawie możecie zostawić połączone ścianki w pudełku. Nie musicie ich rozmontowywać, żeby schować elementy gry.

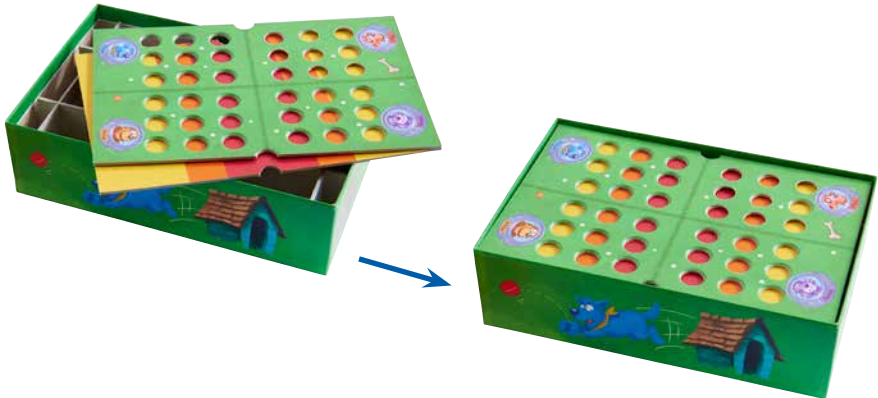


Powypychajcie ostrożnie kolorowe krążki z tablic, nie będą już potrzebne, można je wyrzucić. Nie wyrzucajcie tablic! Są potrzebne do stworzenia psiego trawnika.

Przygotowanie:

Psie wyścigi to zabawna gra ruchowa, do której potrzebujecie wolnej przestrzeni od 2 do 4 metrów. Najlepiej zagrać w nią na płaskiej powierzchni na ziemi, po której walek będzie mógł swobodnie się toczyć.

Przygotujcie do gry psie przekąski oraz walek. Tablice ułóżcie w pudełku na konstrukcji ze ścianek według następującego porządku: najpierw tablica z kolorowymi paskami, a na niej ta z dziurkami. Psi trawnik gotowy!



Każdy z graczy wybiera jedną psią miskę na planszy. Otwory w strefie obok miski należy wypełnić przekąskami o poszczególnych kolorach zbieranymi przez uczestników podczas gry. Pudełko z psim trawnikiem ustawcie poza strefą gry. Przekąski włóżcie do wieczka pudełka.

Rozgrywka

Psie wyścigi składają się z wielu rund. Przed każdą rundą włożcie do wałka przez środkowy otwór po 2 przekąski z każdego koloru. Wszyscy gracze klęczą w rzędzie na ziemi, a wałek znajduje się przed nimi.

Teraz czas na toczenie wałka! Wszyscy gracze wołają "Hau- Hau!". Na 3 szczęknięcie najstarszy z graczy toczy wałek z całej siły przed siebie. W drugiej rundzie toczy wałek drugi w kolejności najstarszy z graczy itd. W momencie, kiedy osoba dorosła będzie prowadziła grę, może, ale nie musi brać na siebie całkowitego obowiązku toczenia wałka.



Jak toczyć wałek: Połóż obie ręce na wałku. Jedną po lewej stronie od dziurki, drugą po prawej i pchnij go z całej siły przed siebie.

Po pchnięciu wałka wszyscy gracze wspólnie za nim podążają na czworaka. Zbierają przekąski, które wypadają z niego na lewo i prawo. Runda kończy się w momencie, kiedy wałek się zatrzyma i wszystkie przekąski, które z niego wypadły zostaną wybierane. Każdy z graczy układa na psim trawniku zgodnie z kolorami zebrane przekąski. Jeśli jeden z graczy zebrał więcej przekąsek z danego koloru, niż ma odpowiadających otworów na planszy wkłada je z powrotem do wałka dodając je do kolejnej rundy.

Pamiętaj: może się zdarzyć, że podczas rundy z wałka nie wypadną żadne przekąski. Pozostaw je w nim do kolejnej rundy.



Najstarszy z graczy toczy wałek z powrotem na linię startową, przekąski, które wypadną po drodze wracają z powrotem do wałka.

Kolejna runda rozpoczyna się tak samo jak poprzednia, włożcie do wałka przez środkowy otwór po 2 przekąski z każdego koloru. Wszyscy gracze klęczą w rzędzie na ziemi, a wałek znajduje się przed nimi. Zabrakło Wam przekąsek z rezerwy? Toczcie wałek z przekąskami, które są już w środku.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy wypełni wszystkie swoje otwory wokół miski przekąskami o odpowiednich kolorach. Zostaje zwycięzcą Psich Wyścigów! Jeżeli więcej niż jedna osoba skończyła grę w tym samym momencie ogłoszony zostaje remis.