



Kapitan Smart – Ura (CPTS_64691)

Starost: od 5 let

Število igralcev: 2–4 igralci

Trajanje igre: 20–40 min.

Koliko je ura? Ta zabavna družinska igra pomaga razumeti abstraktni pojem časa ter otrokom predstavi digitalne in analogne prikazovalnike časa. Urite sposobnost opazovanja, koncentracijo, spomin in koordinacijo roka-oko!

Vsebina igre

- 1 obojestranska ura s kazalci – na eni strani od 1.00 do 12.00, na drugi strani od 13.00 do 24.00 (kazalce je mogoče pritrditi na obe strani)
- 4 dvostranske igralne deske
 - zadnja stran – 4 deske, vsaka s 6 analognimi številčnicami
 - sprednja stran – 2 deski z ilustracijo "V urarski delavnici" in 2 deski z ilustracijo "Julijin in Frankov dnevni urnik", vsaka deska prikazuje ima 6 časov
- 36 žetonov z analogno uro

Priprava igre

Najprej si oglejte Julijino in Frankovo desko z dnevnim urnikom. Kaj počneta sorojenca zjutraj in kaj zvečer? Kaj počneta skupaj in kaj ločeno v vrtcu in šoli? Kaj počneta najprej in kaj pozneje? Poskusite določiti čas njihovih dejavnosti na urnih kazalcih.

Varianta 1 – Tekma s časom (za 2–4 igralce)

Za igro potrebujete sprednji strani igralnih desk (strani z ilustracijami), 12 modrih in 12 zelenih žetonov.

Vsak igralec vzame eno igralno desko in jo položi predse. Vse žetone postavite na sredino mize s sprednjo stranjo navzgor (vidna je ura). Vsak igralec mora čim prej poiskati vse žetone z enakimi časi, ki so prikazani na njegovi igralni deski, in jih postaviti na prava mesta. Zmaga najhitrejši igralec.

Varianta 2 – Zbiralec ur (za 2–4 igralce)

Za igro potrebujete sprednji strani igralnih desk (strani z ilustracijami), 12 modrih in 12 zelenih žetonov.

Vsak igralec vzame eno igralno desko in jo položi predse. Vse žetone položite na sredino mize s hrbtno stranjo navzgor (logotip CaptainSmart je obrnjen navzgor). Najmlajši igralec začne igrati – obrne en žeton, naglas pove čas, ki je prikazan na njem, in ga pokaže ostalim igralcem. Če se žeton ujema z uro na njegovi igralni deski, ga postavi na pravo mesto na ilustraciji in lahko ponovno igra. Če se ne ujema, ga vrne na isto mesto s hrbtno stranjo navzgor in na vrsti je naslednji igralec. Vredno si je zapomniti, kje so žetoni, ki jih drugi igralci obračajo in ki so na naši igralni deski. Zmaga igralec, ki prvi dodeli žetone vsem uram na svoji igralni deski.

Varianta 3 – Mojster spomina (za 2–4 igralce)

Za igro potrebujete hrbtno strani igralnih desk (samo strani s številčnicami), 12 modrih in 12 zelenih žetonov.

Vsak igralec vzame eno igralno desko in jo položi predse. Vse žetone položite na sredino mize s hrbtno stranjo navzgor. Igralci drug za drugim obračajo po en žeton, ne da bi ga pokazali drugim igralcem. Če se žeton ujema z njihovo igralno desko, ga postavijo na pravo številčnico. Če ne, ga položijo nazaj s hrbtno stranjo navzgor. Zmaga igralec, ki prvi zbere vse svoje ure.

Možnost 4 – Nastavljamo uro (za 2 ali več igralcev)

Za igro potrebujete 12 modrih žetonov, 12 zelenih žetonov in uro.



Vse žetone položite na sredino mize s hrbtno stranjo navzgor. Najmlajši igralec vzame en žeton in naglas pove čas na njem na enega od možnih načinov (npr. 7.20 ali 19.20), ne da bi žeton pokazal drugim igralcem. Naloga naslednjega igralca je, da ta čas nastavi na veliki uri. Igralci nato preverijo, ali se nastavljeni čas ujema z žetonom. Če je igralec pravilno opravil nalogo, vzame žeton, če ne – žeton vzame igralec, ki je žeton izžrebal. Zmaga igralec, ki zbere največ žetonov. Če igrajo več kot 4 igralci, se lahko odigra vseh 36 žetonov (nekateri časi se bodo ponovili).

Možnost 5 – Nevidni varuh časa (za 1 igralca ali 1 ekipo)

Za igro potrebujete sprednji strani igralnih desk (strani z ilustracijami), 12 modrih in 12 zelenih žetonov.

Igralec (ali ekipa) izbere 2 igralni deski Drugi 2 ilustraciji sta namenjeni namišljenemu nasprotniku – "nevidnemu varuhu". Igralec (ali ekipa) postavi vse žetone na sredino mize s hrbtno stranjo navzgor. Nato igralec potegne žeton. Če se ta ujema s časom na njegovi deski, ga vzame. Če ne, žeton preda "varuhu". Igralec nato na enak način obrača nove žetone, dokler on ali nasprotni igralec ne zbere 6 žetonov. Če igrate ekipno, igralci izmenično obračajo žetone.

Za več navdiha obiščite www.CaptainSmart.eu

Urednika **Hubert Bobrowski, Renata Kicka**

Ilustracije in grafično oblikovanje: **Katarzyna Urbaniak, Marcin Minor**

Grafično oblikovanje škatle : **Anna Wielbut**

Prilagoditev oblikovanja škatle: **Anna Hegman**

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljaletc www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.