

INFORMACE Z LOGOPEDICKÉHO HLEDISKA

Hra RAKETOFIX rozmanitým způsobem podporuje rozvoj řeči dětí a mnoho jiných oblastí s tím spojených, jako je:

- hrubá motorika (pohyblivost celého těla)
- jemná motorika (ústa a ruce)
- obecné uvažování
- smyslové vnímání

Rozvoj řeči dítěte je úzce spjat s vývojem v jiných oblastech, jako jsou například sluch a zrak. Stejně důležité je: vnímání vlastního těla, vnímání vnějších podnětů dotyku, udržení rovnováhy, procvičování hrubé a jemné motoriky atd. Tato hra proto vedle řeči rozvíjí i uvedené oblasti.

Na jednotlivých planetách se podporují různé oblasti:

Planeta Mobilix:

- pochopit situaci na obrázku
- popsat pohyby (slovní zásoba)
- pochopit a zapamatovat si tyto popisy
- vyslechnuté informace převést do pohybu
- srovnání resp. vyhodnocení výsledku (správně – špatně)



Planeta Chaotix:

- vidět, rozpoznat a zapamatovat si předměty (paměť)
- popsat události (výběr slov, slovní zásoba)



Planeta Animalix:

- zapamatovat si vyslechnuté informace
- dát do souvislosti pojmy a zvuky
- dodržovat správnou posloupnost (serialita)



→ ÍÁ HÚ BÉ CHRO CHRO

Posouvání rakety foukáním k jednotlivým planetám podporuje:

- sílu a pohyblivost rtů a lícních svalů
 - odměřené cílené řízení dechu
- Tyto schopnosti jsou základem správné artikulace hlásek.



RAKETOFIX

ZÁBAVNÁ HRA NA PODPORU KOORDINACE POHYBŮ, PAMĚTI A ŘEČI



Pro 2 – 4 hráče nebo týmy hráčů od 5 let
od Elizabeth Draxlerové, Kathariny Poteranskí, Herty Strehlové
a Sonji Trausmuthové, autorek hry „Grimassimix“
Piatnik hra č. 786143 – © 2013 Piatnik Wien – Printed in Austria

Určitě jste také snili o tom, že v raketě navštívíte vzdálené planety. S touto hrou to bude hračka. Vydejte se s námi na cestu vesmírem v pestré barevné raketě! Setkáte se tam s jeho mobilními, chaotickými a animálními obyvateli. Čekají na vás se zábavnými úkoly a někdy budou potřebovat i vaši pomoc.

HRA OBSAHUJE:

3 planety s krátkým popisem, 2 skládací rakety, 1 přesýpací hodiny, 102 karet: vždy 34 karet pro každou planetu Animalix, Mobilix a Chaotix, 1 hrací kostku, 7 žolíků, 1 blok s hvězdami, 1 pravidla hry
Navíc budete potřebovat pastelky na vybarvení hvězd v bloku.

CÍL HRY:

Raketu foukáním přiblížíte ke třem planetám, na kterých na vás čekají různé úkoly. Pokud je správně vyřešíte, získáte za odměnu hvězdy přátelství. Vyhrává ten hráč, který na konci hry nasbíral nejvíce hvězd přátelství.

PŘÍPRAVA HRY:

- Před první hrou opatrně vyjměte tři planety a dvě rakety z předpřipraveného archu. Ke hře potřebujete jednu raketu, druhá je náhradní.
- Položte tři planety na stůl.
- Karty dobře zamíchejte a rozřídte podle zadní strany. Zakryté balíčky pak položte na příslušné planety.
- Žolíky se odloží na stranu do vlastního balíčku.
- Kostku před první hrou polepte přiloženými nálepkami.
- Připravte si přesýpací hodiny, hrací kostku a pastelky na vybarvení.
- Každý z hráčů obdrží jeden list z bloku s hvězdami.



Nesložená



Složená



Pokud máte ke hře „Raketofix“ dotazy nebo připomínky, obraťte se prosím na nás:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 - Praha 6, info@piatnik.cz

www.piatnik.com



Následující průběh hry je určený pro 2 až 4 hráče.
Pravidla hry v týmu naleznete níže.

PRŮBĚH HRY:

- Hraje se proti směru hodinových ručiček. Hráč, který vydrží foukat nejdéle, začíná. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou.

Jestliže hodí,



vezme raketu a fouká ji ze svého místa na planetu Mobilix.



vezme raketu a fouká ji ze svého místa na planetu Chaotix.



vezme raketu a fouká ji ze svého místa na planetu Animalix.



jedno kolo nehraje, protože raketa má poruchu a musí se opravit. Na řadě je další hráč.



může si vybrat, na jakou planetu poletí. Vezme raketu a fouká ji na zvolenou planetu.



vezme si z balíčku žolíků jednu kartu, položí ji před sebe a na řadě je další hráč. Žolíka může hráč použít, je-li na řadě. Pomocí žolíka si může vytaženou kartu vyměnit za jinou ze stejného balíčku karet nebo letět na jinou planetu, než kterou hodil. Poté, co hráč kartu žolíka takto použil, vrátí ji opět do balíčku se žolíky.

Jak se fouká do rakety?

Nejlépe se do rakety fouká, pokud si ji hráč postaví před sebe na stůl tak, aby zvednutá zád' (zadní část rakety) byla směrem k hráči. Fouká-li hráč opatrně na zád', pohybuje se raketa žádaným směrem. Není nutné foukat silně – nejlepší je, když si hráči foukání vyzkouší před začátkem hry, aby získali cit. Raketu je možné foukat k cíli jedním nebo více tahy. Hráč může raketu foukat z místa, na kterém se zastavila, dokud nedosáhne cíle.

Poznámka: Čím vzdálenější jsou planety od místa hráče, tím obtížnější je raketu na danou planetu dofouknout.

- Poté, co hráč navštíví planetu, je na řadě další hráč, a to i když hráč úkol nesplnil.

Co se děje na jednotlivých planetách?

Planeta MOBILIX:

Na planetě Mobilix se neposedí, neboť Mobilixané se nemohou dočkat, až se naučí nové kousky. Přistane-li hráč raketou na této planetě, sejme vrchní kartu z balíčku a dobře si prohlédne pohyb vyobrazený na kartě. Soused vlevo je nyní Mobilixan. Hráč mu musí vysvětlit vyobrazený pohyb, který ale nesmí předvést (může tedy jen mluvit, nesmí používat ruce ani nohy), např.: „Lehni si na břicho a zvedni ruce a nohy. Nebo „Dělej, jako bys balancoval na provaze.“ Ostatní hráči kontrolují, zda je pohyb provedený správně. Jestliže si spoluhráči myslí, že Mobilixan udělal pohyb správně, dostane hráč tolik červených hvězd přátelství, kolik jich je vyobrazeno na kartě. Ty si hráč může vybarvit na svém listu s hvězdami. Mobilixan obdrží zvláštní zelenou hvězdu. Jestliže se pohyb předvedený Mobilixanem neshoduje s obrázkem na kartě, má hráč ještě jeden pokus pohyb vysvětlit. Jestliže se to ani napodruhé nepodaří, nezíská hráč žádnou hvězdu.

Planeta CHAOTIX:

Chaotixané na planetě Chaotix jsou vskutku roztržití chlapíci. Neustále hledají věci, které poztráceli: v kráteru sopky, na poušti, v pralese, pod vodou, v kosmické lodi atd. Přistane-li hráč raketou na této planetě, může pomoci Chaotixanům najít všechny věci. Hráč otočí přesýpací hodiny a sejme vrchní kartu z balíčku. Nyní má 30 vteřin na to, aby si prohlédl vyobrazené předměty. Po vypršení časového limitu předá hráč kartu sousedovi vlevo. Hráč znovu otočí přesýpací hodiny a vyjmenuje všechny předměty, které si zapamatoval. Soused ho kontroluje.



Podle toho, kolik předmětů hráč uhodne, si může

- za 3 nebo 4 uhodnuté předměty vybarvit na svém listu jednu žlutou hvězdu přátelství
- za 5 nebo 6 předmětů dvě
- za 7 nebo 8 tři
- za 9 uhodnutých předmětů dokonce čtyři žluté hvězdy přátelství!



Planeta ANIMALIX:

Na planetě Animalix žijí Animalixané, kteří mají rádi zvířata a umí všechny řeči zvířat. Dokažte jim, že také vy se dobře vyznáte ve zvířatech! Hráč, který raketou přistál na této planetě, sejme vrchní kartu, aniž by se na ni podíval, a podá ji sousedovi vlevo.

Ten nahlas řekne popořadě jména vyobrazených zvířat, například:

„pes – kočka – kráva – žába“. Hráč je přeloží do zvířecí řeči

(haf haf – mňau – bú – kvak). Za každý správný zvířecí zvuk obdrží hráč jednu modrou hvězdu přátelství. V případě chybného pořadí, se odebírá jedna hvězda.

Ve hře se vyskytují tato zvířata: pes, kočka, kráva, prase, osel, had, včela, kůň, kohout, ovce, sova, žába.

Tip: Před začátkem hry se mohou hráči podívat na karty se zvířaty a společně si vyzkoušet zvuky zvířat.



Náš návrh zvuků zvířat:



KONEC HRY:

Hra končí, jakmile jeden z hráčů navštívil všechny planety a na svém listě vybarvil hvězdy přátelství ve všech třech barvách. Tento hráč obdrží ještě tři zvláštní zelené hvězdy. Pozor! Nyní se sečtou hvězdy. Vyhrává ten hráč, který má nejvíce hvězd (hvězd přátelství a zelené hvězdy). Hráč, který hru ukončí, proto ještě nemusí být vítězem!

Hra pro 2 až 4 týmy:

Jestliže se hry účastní více než 4 hráči, vytvoří se týmy po dvou hráčích (v případě lichého počtu hráčů i týmy po třech hráčích). Každý tým obdrží jeden list z bloku s hvězdami.

Průběh hry je stejný jako u jednotlivých hráčů. Přistane-li tým na planetě, řeší úkol společně, přičemž se hráči týmu v každém kole navzájem střídají.

Planeta MOBILIX:

Jeden člen týmu sejme vrchní kartu z balíčku a vysvětlí svému spoluhráči vyobrazený pohyb. Pokud ostatní týmy považují úkol za splněný, může si daný tým vymalovat příslušné červené hvězdy přátelství na svém listu. U týmové varianty nejsou zelené hvězdy!

Planeta CHAOTIX:

Jeden člen týmu sejme vrchní kartu z balíčku a - také do vypršení časového limitu 30-ti vteřin - vyjmenuje svému spoluhráči všechny předměty, které si zapamatoval. Ostatní týmy počítají také. Podle toho, kolik předmětů hráč uhodne, získá tým příslušný počet hvězd, jako u varianty pro jednotlivé hráče.

Planeta ANIMALIX:

Jeden člen týmu sejme vrchní kartu z balíčku a podá ji, aniž by se na ni podíval, svému spoluhráči. Ten nahlas vyjmenuje popořadě všechna zvířata vyobrazená na kartě. Druhý z hráčů je přeloží do zvířecí řeči. Tým získá odpovídající počet modrých hvězd přátelství, jak je uvedeno výše ve variantě pro jednotlivé hráče.