

HRY A ZÁBAVA S BATERKOU



Vítejte

Vydejte se do světa plného úžasných dobrodružství s roztomilou baterkou ve tvaru zvířátka od Rabbit & Friends!

Croco, Leo, Sharky, Buddy, Pinky, Mimi, Bubbly a Draco jsou veselá zvířátka, která milují tmu a jsou vždy připravena na večerní dobrodružství.

Naše baterka není jen světlo - je to klíč ke hram a příběhům, které probouzejí fantazii, kouzlo a chuť objevovat.

Nechte se těmito nápady inspirovat k nezapomenutelným chvílím s rodinou a přáteli. Objevte, kolik radosti může přinést hraní ve světle baterky!

2 STÍNOVÁ HÁDANKA

Připravte se na kouzelný svět světla a stínů! Stačí baterka a vaše ruce a můžete vytvořit neobyčejné představení. Tato aktivita rozvíjí fantazii, koordinaci a přináší spoustu radosti.

Budete potřebovat:

- baterku

Jak si hrát?

Příprava:

- Vyberte tmavou místnost a nastavte baterku tak, aby svítila na stěnu.
- Jeden hráč vytváří rukama stínový tvar a ostatní hádají, jaké zvíře představuje!

Tvoření stínů:

- Zkuste rukama vytvořit tvary zvířat - psa, králíka, ptáka nebo slona!
- Experimentujte s pohybem - zamávejte motýlími křídly nebo otevřete a zavírejte krokodýlí tlamu, aby stín ožil.

Přidejte zvuky!

- Hru zpestřete zvuky zvířat.
- Každý si může vyzkoušet roli „stínového herce“.
- Můžete zahrát i noční scénky - třeba safari nebo zvuky džungle.

Hraní se světlem a stíny přináší spoustu radosti a smíchu a pomáhá překonávat strach ze tmy!

1 STÍNOVÉ DIVADLO

S baterkou můžete vyprávět příběhy a vytvářet kouzelné postavy, které se ve tmě objevují a mizí. Tato aktivita rozvíjí fantazii a umožňuje dětem objevovat kouzlo stínového divadla.

Budete potřebovat:

- baterku
- volnou stěnu nebo scénu
- papírové postavičky a špejle
- scénář nebo nápad na představení



ZDE NAJDETE
SCÉNÁŘE A LISTY
S POSTAVIČKAMI



Jak si hrát?

Příprava:

- Vystříhněte postavičky z tmavého papíru a připevněte je na špejle, aby se s nimi lépe pohybovalo.
- Posvětte baterkou na prázdnou část stěny - a můžete začít!
- Scénu si můžete vytvořit i z krabice: vystříhněte v ní otvor a zakryjte ho bílým pečicím papírem.



3 HLEDÁNÍ POKLADU

Když se setmí, je čas vyrazit hledat poklad! Baterka a mapa pomohou malým dobrodruhům na jejich výpravě.

Budete potřebovat:

- baterku
- mapu
- poklad

Jak si hrát?

Schovejte poklad na zahradě, na dvoře nebo doma. Může být zakopaný v pískovišti, ukrytý pod stromem nebo schovaný pod postelí.

Nakreslete jednoduchou mapu a vyznačte nápovědy, které dětem pomohou poklad najít.

Při západu slunce dejte dětem baterku a mapy a vyšlete je na výpravu za pokladem!

S baterkami prozkoumají každý kout a krok za krokem budou sledovat nápovědy v mapě.

Jakmile poklad objeví, mohou truhlu společně otevřít a rozdělit si odměnu!



Pro zkušenější

Nápovědy k pokladu mohou mít podobu jednoduchých úkolů nebo hádanek.

5 STÍNOVÉ UMĚNÍ

Stíny mohou být základem úžasných uměleckých děl! Stačí baterka, list papíru a trocha fantazie a můžete vytvořit vlastní dílo inspirované světlem.

Budete potřebovat:

- baterku
- list papíru A4 nebo větší
- tužku nebo pastelky
- různé předměty, které vrhají stín

Jak si hrát?

- Příprava prostoru - v zatemněné místnosti připevněte na stěnu velký list papíru.
- Vytvoření stínu - nastavte baterku tak, aby svítila na předmět před papírem. Jeho stín se objeví na papíře!
- Obkreslování - dítě obkreslí stín tužkou nebo pastelkami.
- Tvořivá hra - doplňte detaily a vymyslete vlastní příběh. Třeba se stín plyšového medvídky promění v superhrdinu!
- Experimentování - měňte úhel světla a sledujte, jak se tvary proměňují.



Pro zkušenější varianta

Zkuste obkreslovat pohybující se stíny - „stínové portréty“.



BYLO NEBYLO...

Skvělý nápad na jednoduchou vyprávěcí hru, která děti zabaví a podpoří jejich fantazii a tvořivost.

Budete potřebovat:

- baterku

Jak si hrát?

Vytvořte atmosféru - zhasněte světla, aby bylo prostředí tajemné a útulné. Můžete si sednout do kruhu na zem nebo na postel tak, aby všichni viděli baterku.

Začněte příběh - první hráč namíří baterku vzhůru a začne slovy: „Bylo nebylo...“

Po několika větách předá baterku dalšímu hráči, který v příběhu pokračuje.

Příběh končí, když se baterka vrátí k prvnímu hráči a všichni se shodnou, že právě takhle má příběh skončit!

Je to skvělý způsob, jak rozvíjet fantazii a společně vytvářet úžasné příběhy!



BATERKA RABBIT & FRIENDS JE VÍC NEŽ JEN SVĚTLO!

