

KVÍDO

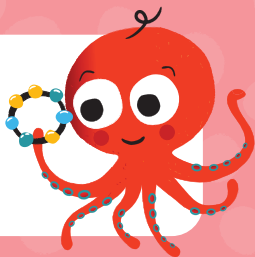


DŘEVĚNÉ LOTO



Milé děti a milí dospělí,

jsem velmi rád, že si chcete zahrát moji hru Dřevěné loto. Mám pro vás tři základní herní varianty, ze kterých si můžete vybrat:



PŘÍRAZOVÁNÍ – PRO NEJMENŠÍ DĚTI (TRÉNINK ZRAKU A LOGIKY)

Rozložte všechny dřevěné dílky obrázky nahoru a vedle položte hrací karty. Dítě si vybere jednu z hracích karet a její stranu, kterou bude sbírat. Poté obrázky na kartě společně projděte a řekněte, co bude dítě sbírat (např.: hračky, ovoce, žluté předměty, nebo naopak zelené). Poté má dítě **vybrat** z dřevěných dílků **ty, které jsou na kartičce**, a zároveň je i **pojmenovat**. Pokud je to pro něj těžké, můžete mu pomoci. Když celou kartičku zaplní, může si vylosovat další kartičku a hledat zase jiné předměty.

Pokud jste si jako první zvolili stranu kartičky s barvou, pokračujte v jiných barvách. Pokud naopak tematické třídění, pokračujete v různých tématech (zvířátka, ovoce, hračky, tvary, oblečení). V této hře vítězí všichni, kteří zvládnou najít všechny 4 dřevěné dílky s obrázky na svoji kartičku.



LOTO (TRÉNINK HMATU)

Dejte **každému hráči jednu kartičku** a určete si, **zda budete sbírat obrázky ve stejných barvách, nebo podle tematických skupin**. Když hrajete jen ve dvou, může mít každý 2 kartičky, ale vždy sbíráte jen podle barev, nebo podle témat, nelze to kombinovat.

Do sáčku dejte dřevěné dílky, které máte na kartičkách. Pokud chcete těžší variantu hry, můžete tam dát všechny včetně Kvída.

Postupně **losujte** ze sáčku dřevěné obrázky, které máte na kartičkách, aniž byste se do sáčku dívali. Zkoušejte **pohmatem odhadnout, co to je za tvar**. Pokud vylosujete dílek, který je váš, položte si ho na kartičku. Poté hraje další hráč. Když vylosujete dílek, který na kartičce nemáte, vracíte jej zpět do sáčku.

Pokud vylosujete **chobotnici Kvída**, máte štěstí, můžete totiž ze sáčku losovat ještě dvakrát. Poté Kvída opět vraťte zpět.

Vyhraje ten hráč, který jako první zaplní svoji kartičku všemi čtyřmi obrázky.



ŘEKNI, CO HLEDÁŠ (TRÉNINK HMATU)

V této verzi hry dejte všechny dřevěné dílky do sáčku a vedle sáčku položte všechny karty s obrázky, abyste viděli, které obrázky jsou ve hře. Začíná hrát nejmladší hráč tak, že **řekne, co bude lovit**. Například autíčko. Poté se snaží ze sáčku podle pohmatu vylovit autíčko. Když se mu to podaří, autíčko si ponechá viditelně před sebou. Pokud ne, vrací vylosovaný dílek zpět do sáčku. Pak je na řadě další hráč, který také řekne, co bude lovit.

Vyhraje ten, kdo bude mít před sebou největší počet dřevěných dílků v momentě, kdy není v sáčku již žádný obrázek (kromě Kvída).

Pokud vylosujete **chobotnici Kvída**, musíte **vrátit jeden ze svých dílků** zase zpět do sáčku společně s Kvídem. Kvído si totiž nemá s čím hrát, a tak by chtěl jeden z dílků pro větší zábavu.

Pokud však hrajete s malými dětmi, můžete s Kvídem hrát jako s normálním dřevěným dílkem. To znamená, že si ho nechá ten, kdo předem oznámí, že ho vyloví a poté ho opravdu podle hmatu najde.

Váš Kvído



ZDE NAJDE
TVŮJ UČITEL MATERIÁL
K HRÁM ALBI