

KVÍDŮV RYBÁŘSKÝ BIATLON

Pokud se chcete kromě soustředěného lovu i trošku protáhnout, zkuste si zahrát můj rybářský biatlon. Rybáři budou mít základnu na jedné straně místnosti, kde si budou schovávat i svoje úlovky. Moře s rybičkami připravte na druhé straně místnosti, ke které vede **BEZPEČNÁ** cesta bez překážek. Vedle krabičky s mořem položte i oba dva rybářské pruty. **Poté se hráči na povel musí rozběhnou od startu směrem k moři, tam si vzít prut, vylovit jednoho živočicha, prut položit vedle moře a se svým úlovkem běžet zpátky.** Po uložení úlovku běh opakují. Cílem je nasbírat buď co největší počet živočichů, co největší součet bodů, nebo naopak celou barevnou škálu vodních tvorů.

KVÍDŮV TURNAJ

V rybaření si můžete udělat i menší turnaj. **Zahrajte si alespoň 5 her,** které jsem zde popsal, a zapište si body z každé hry. Vyhraje ten, kdo bude mít nejvíce bodů.

Přeji vám mnoho zábavy!
Rybaření zdar!

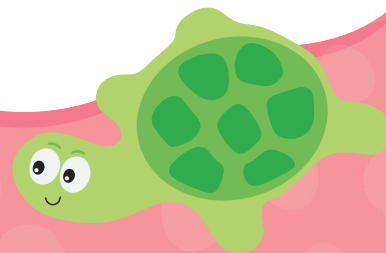
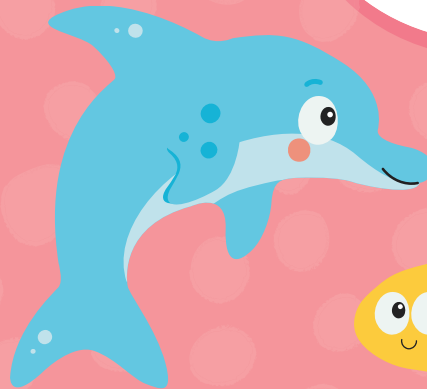
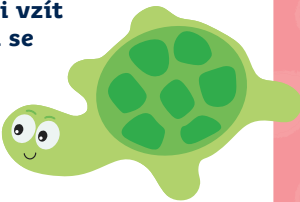
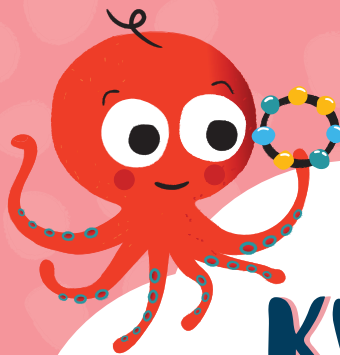
Váš Kvído



Vezmi hru s sebou do školy/školky! Tvůj učitel k ní najde metodický materiál v souladu s RVP na www.skolashrou.cz

KVÍDO

KVÍDOVO RYBAŘENÍ



Milí rybáři,

těší mě, že si chcete zahrát moji hru na rybaření, ve které budete lovit nejen mě, chobotnici Kvída, ale i další moje kamarády. Věřím, že nás zase poté všechny pustíte zpátky do moře. Kromě základního návodu mám pro vás i další zajímavá pravidla. Pojdte si je přečíst:



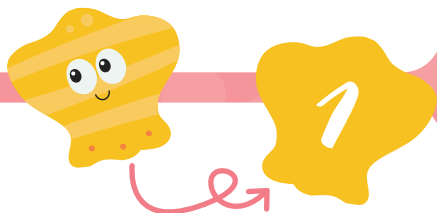
PŘÍPRAVA

Do spodní části krabičky s obrázkou moře vložte všechny vodní tvory a trochu je zamíchejte. (Poté již nikdo mořem míchat nemůže.) Vezměte si do ruky rybářský prut a hra může začít:

PRAVIDLA HRY

Začíná hrát nejmladší hráč tak, že z moře **vyloví právě jednu rybičku či jiného vodního živočicha**. Svůj úlovek si ponechá u sebe, poté pokračuje stejným způsobem další hráč. Když už jste všechno vylovili, sečtete body, které jsou uvedené na spodní straně vodních živočichů. **Kdo má více bodů, vyhrál!**

Pozn.: Mladším dětem mohou pomoci se sčítáním rodiče či starší sourozenci. Stejně barevní živočichové mají i stejné bodové ohodnocení: 1 žlutá, 2 oranžová, 3 červená, 4 modrá, 5 zelená, 6 fialová.



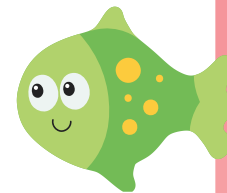
DALŠÍ MOŽNÉ VARIANTY HRY:

RYBAŘENÍ NA RYCHLOST

V této variantě hry se budou snažit **oba rybáři současně** vylovit z moře co nejrychleji co největší množství živočichů. Vyhrává ten, který jich vylovil nejvíce. Pokud se tak dohodnete, můžete hrát i na nejvyšší počet bodů.

VYTÁHNI 18

V této variantě bude vaším cílem **vytáhnout v součtu právě 18 bodů**. Vyhrává ten z vás, komu se to jako prvnímu podaří. Tuto hru můžete hrát **buď na rychlost, nebo se spravedlivě v lovení střídat**. Pokud osmnácti bodů dosáhl jako první začínající hráč, může se o to ve stejném kole pokusit i druhý hráč. Poté by došlo k remíze.



OBJEDNANÉ ÚLOVKY

Před lovením si **hodte kostkou**. Ta určí barvu zvířete, které **musíte vylovit**, protože si ho někdo objednal na trhu. Když jeden z hráčů loví, druhý mu počítá pomalu do desíti jako měřič času. Pokud se vám podaří správné zvíře vylovit včas, zůstává vám. Pokud byste ale vylovili jiného živočicha, vraťte ho zpět do moře. Pokud hodíte kostkou zvíře, které v moři již není, hází další hráč. Vyhrává ten, kdo má na konci hry nejvíce bodů.

ZAKÁZANÉ ÚLOVKY

Před lovením si **hodte kostkou**. Ta určí, které zvíře **nemůžete vylovit**. Pokud se vám podaří vylovit něco jiného, může vám úlovek zůstat. Pokud byste ale vylovili zakázaného živočicha, vraťte ho zpět do moře a hraje další hráč. Vyhrává ten, kdo má na konci hry nejvíce bodů.

BAREVNÉ RYBAŘENÍ

Tato hra se hraje na rychlost. **Oba rybáři se současně snaží** vylovit z moře co nejrychleji **šest živočichů v šesti různých barvách** (žlutá, oranžová, červená, modrá, zelená, fialová). Pokud někdo vylovil živočicha v barvě, kterou již má, ihned ho hodí zpět do moře. Vyhrává ten, komu se jako prvnímu podaří všech šest živočichů v různých barvách vylovit.

