

## KVÍDOVY TIPY:

### TURNAJ:

Zahrajte si turnaj v pexesu tak, že si každou hru zahrajete právě jednou a sečtete si body za každé vítězství.

### HRA V JEDNOM HRÁČI:

Zahrajte si Zvukové pexeso s kostkou jen sami se sebou. Zapisujte si body a počet kol, Zapisujte si body a počet kol, která jste potřebovali k dosažení osmi bodů. Zkuste osm bodů příště získat během menšího počtu kol!

Přeji vám bystrá ouška a hodně zábavy!

*Váš Kvído*



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



KVÍDO

# ZVUKOVÉ PEXESO



**Milé děti, milí dospělí,**  
pojdte si potrénovat uši s mým Zvukovým pexesem.  
Mám pro vás čtyři různé hry s dřevěnými válečky:

### KLASICKÉ ZVUKOVÉ PEXESO

Rozložte všechny hrací válečky na stůl do **obrazce 4 x 3 symboly dolů**. Začíná hrát nejmladší hráč tak, že si **poslechne náhodný váleček**, ale nedívá se, jaký je na něm symbol. Poté k němu **zkusí najít zvukově odpovídající váleček**. (Poslechne si jeden jiný váleček, ale také se nedívá, jaký má zesponu symbol.) Pokud si myslí, že našel shodnou dvojici, otočí oba válečky symbolem nahoru. Když má pravdu a symboly jsou shodné, oba válečky si nechá, poté hraje další hráč. Když pravdu nemá, válečky vrátí na svá původní místa.

Hra končí, když se všechny válečky dostanou k hráčům. **Vyhrává hráč s vyšším počtem hracích válečků.**

Když dojde k **remíze**, zahrajte si **soutěž, kdo dřív jednou rukou postaví ze svých válečků věž**. Dospělí hráči musí stavět věž opačnou rukou než tou, kterou píší.

### PEXESO S KOSTKOU

Kromě válečků si připravte hrací kostku, papír a tužku na počítání bodů.

Rozdělte **válečky do dvou řad tak**, aby v nich byl zastoupen pokaždé jeden symbol z dvojice. **Jednu řadu** válečků postavte vedle sebe **symbolem nahoru**, druhou dejte **symbolem dolů**.

Začínající hráč **hodí kostkou**. **Poslechne si váleček s příslušným symbolem**. Poté má za úkol **najít odpovídající váleček** z těch se symbolem otočeným dolů. Na nalezení má 2 pokusy, tj. může si poslechnout právě 2 válečky, aniž by se díval dolů na symbol. Pak může říci, zda jeden z těchto 2 válečků je ten pravý. Pokud má **pravdu, získává 2 body**. Pokud **pravdu nemá**, zapíše si **mínus 1 bod**. Může také jen říci, že žádný z těchto 2 válečků není ten správný. V tom případě žádný bod neztrácí, ani nezískává a na symboly těchto 2 válečků se nikdo nedívá. Válečky se dávají zpět vždy na stejné místo, aby s nimi šlo hrát opakovaně.

Hra končí, když někdo získá 8 bodů.

### ZVUKOVÉ ŘADY

**Rozdělte si spravedlivě hrací válečky podle počtu hráčů**, ale nedívejte se, jaký má kdo symbol. Válečky si dejte **před sebe do řady**.

2 hráči – každý má 6 válečků

3 hráči – každý má 4 válečky

4 hráči – každý má 3 válečky



Začíná nejmladší hráč tak, že si vybere **náhodný váleček, který má před sebou**. Jednou si ho poslechne a **zkusí k němu najít dvojici**. Dvojici hledá poslechem u sebe nebo ostatních hráčů. Má vždy dva pokusy. Pokud si myslí, že našel dvojici, oznámí to a otočí válečky symbolem nahoru. Pokud to je správně, dá si válečky symbolem nahoru k sobě. Pokud to určil špatně, vrátí válečky tam, kde byly, symbolem dolů.

Poté hraje hráč po jeho levici stejným způsobem. I když někdo našel správnou dvojici, ve hře pokračuje další hráč.

Vyhrává ten hráč, který se jako první **zbaví všech svých válečků před sebou**.

### ČERNÝ PETR

Náhodně vyberte jeden váleček a dejte ho stranou, symbolem nahoru. To bude Černý Petr. **Černého Petra si všichni poslechněte**, abyste slyšeli, jak zní. Nyní si **rozdělte spravedlivě** hrací válečky podle počtu, ale nedívejte se, jaké má kdo symboly. Jeden z vás bude mít o váleček méně, to nevádí.

Všichni **hráči si poslechnou svoje válečky**. Pokud má někdo shodnou dvojici, otočí ji symbolem nahoru a položí ji stranou. Pokud někdo u sebe najde Černého Petra, nedává nic najevo. Poté začíná hra: Ten, kdo má nejvíce válečků, nebo nejmladší hráč, nabídne své válečky dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Ten si **vybere náhodný váleček a posoudí podle poslechu, zda má shodnou dvojici**. Pokud dvojici má, odloží ji stranou. Poté nabídne své válečky opět dalším hráčům. Takto se hraje do té doby, než se obrátí všechny hrací válečky. **Prohrává ten, u koho zůstal Černý Petr**.

