CZ SK

PiCTiNA

6 99 LET ROKOV



CZ Obsah

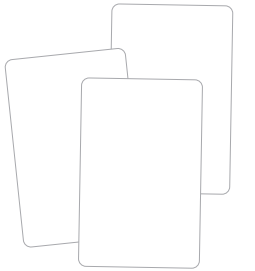
PICTINA

SK Obsah

x 1

x 4

x 4



x 6

x 25

x 1

C l hry

Ho te kostkami, odhalte t ma a nakreslete obr zek se v emi tvary, kter padly. Zapojte fantazii a zkuste t ma vystihnout co nejl pe.

P prava hry

Ka d hr si vezme tabulku a fix.

Zam chejte karty t mat a polo te je l cem dol doprost ed stolu vedle p es pac ch hodin.

Kostky polo te tak, aby na n v ichni dos hli.

Po et kostek m ete p izp sobit v ku a po tu hr . Pro sezn men s hrou za n te se 3 kostkami a dal p id vejte postupn .

PR B H HRY

KOOPERATIVN VERZE

(1 a 4 hr i)

V ichni hr i kresl sou asn , ka d na svou tabulku. Spole n si pak prohl dnou sv v tvory.

Ur ete vedouc ho kola. Vyt hne kartu t matu, nahlas ozn m t ma a hod kostkami. Kartu pak polo doprost ed stolu.

Kreslen

Vedouc oto p es pac hodiny a t m zah j kolo. V ichni sou asn kresl obr zek na zadan t ma a zapoj do n j v echny symboly, kter padly na kostk ch.

Tvary m ete vyu t podle fantazie. Z kruhu m e b t kolo, ze spir ly v tr a z ry cesta. Tvary m ete upravit nebo n padit za lenit, ale mus z stat rozpoznateln .

M ete p idat dal prvky, ry nebo detaily, aby obr zek d val smysl a byl zaj mav j .

Konec asu

Jakmile se p sek p esype, ka d uk e sv j obr zek. Spole n zkontrolujte, zda ka d pou il v echny symboly a dodr el t ma. Pak si m ete vym nit n pady, komentovat obr zky nebo zhodnotit vlastn v tvor.

Ot zky k diskusi

Je obr zek origin ln nebo n padit ?
Co t inspirovalo k tomuto obr zku nebo n padu?

Po diskusi sma te obr zky z tabulek. Dal kolo vede hr po levici dosavadn ho vedouc ho. Takto se st dejte v ka d m kole.

SOUT N VERZE HLASUJEME

(3 nebo 4 hr i)

Ka d kresl s m za sebe a sna se co nejl pe vystihnout t ma pomoc symbol . Jakmile se p sek p esype, v ichni p estanou kreslit a uk ou sv v tvory.

Porovnejte obr zky a zkontrolujte, zda ka d hr

pou il v echny symboly, kter padly na kostk ch,
dodr el zadan t ma.

Pokud do vypr en asu splnil ob podm nky jedin hr , z sk kartu t matu.

Pokud ob podm nky splnilo v ce hr , rozhodne hlasov n . Hr i napo taj do t a sou asn uk ou na obr zek, kter se jim l b nejv c. Mohou hlasovat i pro sv j obr zek. Kartu t matu z sk hr s nejvy m po tem hlas .

Pokud se hr i nedok ou rozhodnout nebo hlasov n skon rem zou, kartu nez sk nikdo a za ne nov kolo.

Vyhr v hr , kter jako prvn z sk p t karet t mat.

Cie hry

Ho te kockami, odha te t mu a nakreslite obr zok so v etk mi tvarmi, ktor padli. Zapojte fant ziu a sk ste t mu vystihn o najlep ie.

Pr prava hry

Ka d hr si vezme tabu ku a fixku.

Zamie ajte karty t m a polo te ich l com nadol doprostred stola ved a pres pac ch hod n.

Kocky polo te tak, aby na ne v etci dosiahli.

Po et kociek m ete prisp sobi veku a po tu hr ov. Na zozn menie s hrou za nite s 3 kockami a al ie prid vajte postupne.

PRIEBEH HRY

KOOPERAT VNA VERZIA

(1 a 4 hr i)

V etci hr i kreslia naraz, ka d na svoju tabu ku. Spolo ne si potom prezr svoje v tvory.

Ur te ved ceho kola. Potiahne kartu t my, nahlas ozn mi t mu a hod kockami. Kartu potom polo doprostred stola.

Kreslenie

Ved ci oto pres pacie hodiny a t m od tartuje kolo. V etci naraz kreslia obr zok na zadan t mu a zakomponuj do v etky symboly, ktor padli na kock ch.

Tvary m ete vyu i pod a fant zie. Z kruhu m e by koleso, zo pir ly vietor a z iary cesta. Tvary m ete upravi alebo tvorivo zakomponova , ale musia zosta rozpoznate n .

M ete prida al ie prvky, iary i detaily, aby obr zok d val zmysel a bol zauj mavej .

Koniec asu

Ke sa piesok presype, ka d uk e svoj obr zok. Spolo ne skontrolujte, i ka d pou il v etky symboly a dodr al t mu. Potom sa m ete podeli o n pady, komentova obr zky alebo zhodnoti vlastn v tvor.

Ot zky na rozhovor

Je obr zok origin lny alebo n padit ?
o a in pirovalo k tomuto obr zku alebo n padu?

Po rozhovore zotrite obr zky z tabuliek. al ie kolo vedie hr na avo od doteraj ieho ved ceho. Takto sa striedajte v ka dom kole.

S A N VERZIA HLASUJEME

(3 alebo 4 hr i)

Ka d kresl s m za seba a sna sa o najlep ie vystihn t mu pomocou symbolov. Ke sa piesok presype, v etci prestan kresli a uk u svoje v tvory.

Porovnajte obr zky a skontrolujte, i ka d hr

pou il v etky symboly, ktor padli na kock ch,
dodr al zadan t mu.

Ak do uplynutia asu splnil obe podmienky iba jeden hr , z ska kartu t my.

Ak obe podmienky splnilo viac hr ov, rozhodne hlasovanie. Hr i napo taj do troch a naraz uk u na obr zok, ktor sa im p i najviac. M u hlasova aj za svoj obr zok. Kartu t my z ska hr s najv m po tom hlasov.

Ak sa hr i nevedia rozhodn alebo je hlasovanie nerozhodn , kartu nez ska nikto a za ne sa nov kolo.

Vyhr va hr , ktor ako prv z ska p kariet t m.