

## PEXESO PRO UŠI

Hra pro 2-3 hráče starší 5 let

*Tato hra vás naučí pozorně naslouchat a identifikovat, rozlišit a zapamatovat si různé zvuky. Rozvíjí vaši zvukovou paměť, citlivost sluchu a vzájemnou koordinaci sluchu, zraku a pohybu.*

### Varianta hry I

Pomůcky: 16 zvukových krychliček

Krychličky rozložte na stole nebo podlaze. Ještě předtím je však důkladně promíchejte a rozmístěte stranou s odlišnou barvou dolů (čili tak, aby ji nebylo vidět). Hru začíná nejmladší hráč. Vybere si jednu z krychliček a zatřese jí. Poté si vybere druhou a rovněž ji zatřese. Zjistí-li, že zvuk je stejný, odloží obě krychličky vedle sebe. Pokud budou mít různý zvuk, vrátí je na své místo. Hráč, který si takto vybere podle zvuku dvě stejné krychličky, musí ostatním ukázat jejich spodní barevnou stranu. Budou-li mít stejnou barvu, znamená to, že zvuky byly skutečně stejné a hráč získá 2 body. Budou-li barvy odlišné, hráč se zmýlil a obě krychličky musí vrátit na své místo. Zároveň mu bude odečten jeden bod. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem párů krychliček a s nejvyšším počtem bodů.

1

### Varianta hry II

Pomůcky: hrací deska, 16 zvukových krychliček, barevná kostka

Příprava ke hře:

Na stůl rozložte hrací desku, na kterou umístíte krychličky (na čtverce uprostřed kruhových polí). Krychličky musí být položeny tak, aby strana s odlišnou barvou než její ostatní strany byla umístěna vespod (čili tak, aby ji nebylo vidět). Jakmile všechny krychličky rozmístíte na hrací desku, můžete hru začít.

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí barevnou kostkou a vybere si krychličku, která stojí na poli o stejné barvě jako strana, kterou ukazuje kostka. Hráč krychličkou zatřese a pozorně si poslechne její zvuk. Anž by hodil kostkou podruhé, vybere si druhou krychličku, kterou zatřese také. Zjistí-li, že zvuk je stejný, odloží obě krychličky vedle sebe. Pokud budou mít různý zvuk, vrátí je na své místo. Pokud hráč dojde k názoru, že zvuky jsou stejné a oznámí, že si krychličky ponechá, musí ostatním ukázat jejich spodní barevnou stranu (s odlišnou barvou oproti jejím jiným stranám). Budou-li barvy obou krychliček na této straně shodné, obdrží hráč 2 body a krychličky odloží stranou. Budou-li však mít odlišnou barvu, musí je hráč vrátit na své místo a odečte se mu 1 bod. Hry končí, jakmile již na hrací desce nebude žádná krychlička. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

### Varianta hry III

Obě popsané předchozí varianty hry můžete hrát se zaměřením na zrakovou paměť. V takovém případě hráči neporovnávají zvuky, ale barvy odkrytých spodních stran krychliček. Hráč vybranou krychličku zvedne a otočí ji nahoru stranou s odlišnou barvou tak, aby ji viděli i ostatní hráči. Bude-li barva této strany stejná, ponechá si je. Budou-li barvy odlišné, vrátí krychličky na své místo. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem získaných párů.

2