

Cíl

Rozvoj zrakové percepce a postřehu.

Oblasti rozvoje

Pozornost, postřeh, schopnost soustředění, paměť, jazykové dovednosti, myšlení.

Věková skupina

Hra je vhodná od 3 let.

Obsah

- metodika
- zácvková karta
- hrací karty

Metodika

Zácvková karta je klíčovým prvkem před samotným hraním hry Postřehovka. Karta slouží jako nástroj pro seznámení se s jednotlivými symboly. Obsahuje přehled všech symbolů, které se objevují napříč kartami v balíčku pro hru, a umožňuje tak symbolům lépe porozumět a získat důvěru v jejich identifikaci během hry.

Před samotnou hrou je doporučeno si společně prohlédnout a pojmenovat jednotlivé symboly na zácvkové kartě – nejprve vyzvat dítě, aby symboly pojmenovalo, a v případě chybné či žádné odpovědi sdělíme dítěti správné označení pro symbol.

Před začátkem hry je doporučeno všechny karty zamíchat.

Varianta 1: Sbírání

(dva a více hráčů)

Každý hráč obdrží jednu kartu, kterou položí symboly dolů, a zbylé karty tvoří hrací balíček uprostřed stolu, se symboly směřujícími nahoru.

Cílem je získat co nejvíce karet z hracího balíčku.

Po společném odpočítání „*tři, dva, jedna, teď*“ hráči rychle otočí své karty. Úkolem je co nejrychleji rozpoznat a nahlas pojmenovat symbol, který se nachází na hráčově kartě a zároveň na kartě uprostřed stolu. Hráč, který první najde tuto shodu, získává vrchní kartu. Tuto kartu položí odkrytou na svou hromádku. Vrchní karta hracího balíčku se tak přesune na hromádku daného hráče a odkryje tím další kartu. Hra stejným způsobem pokračuje (bez odpočítávání), dokud nejsou

všechny karty z hracího balíčku vyčerpány. Ve chvíli, kdy je hrací balíček rozebraný mezi hráči, je hra ukončena.

Ten, kdo má nejvíce karet ve svém balíčku, se stává vítězem.

Varianta 2: Rozhazování

(dva a více hráčů)

Nejprve rozdělte balíček hracích karet mezi hráče tak, aby nebylo vidět na symboly (symboly dolů). Poslední kartu umístěte symboly nahoru uprostřed stolu. Každý hráč by před sebou měl mít připravený svůj hrací balíček, stále se symboly obrácenými dolů.

Cílem hry je se co nejrychleji zbavit všech karet.

Hra začíná po společném odpočítání jejího začátku. V tu chvíli všichni najednou otočí celý svůj hrací balíček symboly nahoru. Úkolem je co nejrychleji rozpoznat a nahlas pojmenovat symbol, který se nachází na hráčově kartě a zároveň na kartě uprostřed stolu. Hráč, který první najde tuto shodu, položí vrchní kartu ze svého balíčku na stůl na balíček uprostřed. Na vrchol balíčku uprostřed se tak dostane nová karta, a všichni hráči se znovu snaží co nejrychleji najít shodný symbol na své kartě s novou kartou uprostřed stolu.

Ten, kdo se zbaví jako první všech karet ze svého balíčku, se stává vítězem.

Varianta 3: Sólo

(jeden hráč)

Tato varianta je určená pro jednoho hráče, slouží jako cvičení na rychlost a pozornost. Hráč si vezme/dostane jednu kartu z balíčku, kterou drží v ruce symboly dolů. Před hráčem je poté položený zamíchaný balíček zbylých karet otočený symboly směrem nahoru. Po odstartování hráč otočí svou kartu a jeho úkolem je co nejrychleji rozpoznat a nahlas pojmenovat symbol, který se nachází na jeho kartě a zároveň na kartě v balíčku. Ve chvíli, kdy nalezne shodu a pojmenuje ji, vezme si vrchní kartu balíčku a položí ji na svou kartu symboly nahoru. Tím se změní jak vrchní karta jeho balíčku, tak i vrchní karta hracího balíčku. Tímto stylem hra pokračuje, dokud hrací balíček není zcela rozebraný.

Tip

Pro zpestření může být stopován čas, za jak dlouho hráč odehraje všechny karty z balíčku. Motivací je poté zlepšovat svůj čas, být stále rychlejší.

Je doporučeno dítě kontrolovat, zda se jmenované symboly opravdu shodují.