

MINI TWISTER

Desková hra na rozvoj jemné motoriky pro děti předškolního věku.

Dobře rozvinutá jemná motorika malých dětí je klíčem k úspěšnému rozvoji psaní a kreslení (grafomotoriky) ve školním věku.

Při hře si děti nejen rozvíjejí jemnou motoriku a učí se, ale také si procvičují barvy.

- hra vhodná pro hodiny logopedie
- pro 2 a více hráčů
- hra pro osoby od 3 - 99 let
- hrací doba: cca 10 minut

Pravidla hry

Možnost 1

Nakreslete nebo vytiskněte hrací pole. Hráči se střídají tak, že si navzájem říkají barvu a prst, který se má na tuto barvu dát. Vítězem je ten, kdo dokázal umístit všech pět prstů na pole v pěti tahech. Pokud se to oběma účastníkům podařilo, bude to remíza.

Možnost 2

Pro nejmenší. Pojmenujete své prsty a barvy a dítě se řídí vašimi pokyny. Současně se učíme jména prstů a barev.

Možnost 3

Pole je položeno na stůl. Do hry je zapojena jedna ruka, druhá kostka. Účastník hodí dvěma kostkami najednou a pojmenuje barvu a prst, který vypadl. Pokud celá bílá dlaň klesla, hráč si může vybrat libovolný prst. Každý účastník, aniž by odtrhl zbytek prstů již umístěných na hřišti, provede úkol a pravým prstem zaujme volný kruh požadované barvy. Všichni to dělají najednou. Pokud hráč selhal, je vyloučen.

Ten, kdo zůstane, vyhraje. Pokud je požadovaný prst již v příslušné barvě, pak se hráč rozhodne přeskupit prst do jiného kruhu stejné barvy nebo ne, rozhodne se hráč.

Možnost 4

Rozhodčí vytočí šipkou barvu, na kterou musíte dát ukázaný prst. Cílem je aby hráč ne odtrhl zbytek prstů. Není to tak jednoduché, jak to vypadá.

Úkolem hráčů je umístit prst na šipkou určené pole. Pole obsadí hráč, který tam byl první. Jestli to není jednoznačné, rozhodne o tom rozhodčí. Rozhodnutí rozhodčího je platné a neodvolatelné.

Po vykonání svého pohybu se již nemůžete pohnout. Pouze rozhodčí může dovolit přesunutí prstu, aby se uvolnilo místo druhému hráči.

Pokud rozhodčí uvede stejnou barvu, na které již prst je, musíte se přesunout na jiné pole (pokud jsou všechna tato pole obsazena, roztočí se šipka ještě jednou).

