PiCTiNA

6-99 ROKOV



SK Obsah

PICTINA



x 4



x 4 x 1



x 6



x 25



x 1

Cieľ hry: Hoď kockami, odhaľ tému a potom nakresli obrázok, v ktorom použiješ všetky padnuté tvary. Daj priestor fantázii a vymysli čo najlepšiu interpretáciu témy.

Príprava hry:
Každý hráč si vezme tabuľku a fixku.

Karty s témami sa zamiešajú a položia lícom nadol do stredu stola vedľa presýpacích hodín.

Kocky tiež položte na dosah všetkým hráčom.

Poznámka: počet kociek sa dá prispôsobiť veku a počtu hráčov. Aby bola hra ľahšie zrozumiteľná, odporúčame začať s 3 kockami a postupne pridávať ďalšie, ako hra napreduje.



PRIEBEH HRY:

KOOPERATÍVNA VERZIA

(1 až 4 hráči)

Všetci hráči kreslia súčasne, každý na svoju tabuľku, v duchu zdieľania a tvorivosti.

Určí sa vedúci hráč: vezme si kartu s témou, nahlas vysloví tému, hodí kockami a otočí presýpacie hodiny, čím začne kolo.

Karta sa potom položí do stredu stola.

Fáza kreslenia

Vedúci hráč otočí presýpacie hodiny a kolo sa začne.

Všetci hráči súčasne nakreslia scénu súvisiacu s témou a do obrázka zakomponujú všetky symboly viditeľné na kockách.

Tvary možno vykladať voľne: kruh sa môže stať kolesom, špirála vetrom, čiara cestou... Musia zostať rozpoznateľné, ale môžu sa pretvoriť alebo kreatívne zakomponovať.

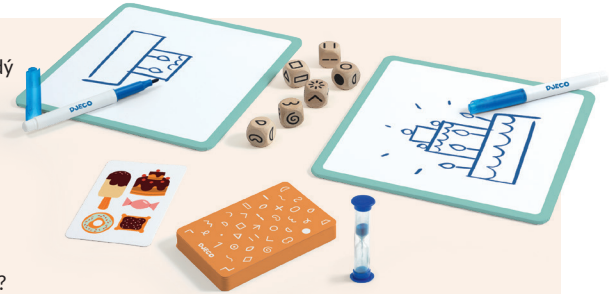
Hráči môžu pridať aj ďalšie prvky, čiary či detaily, aby svojej scéne dali zmysel a vyzdobili ju.

Koniec času

Keď v presýpacích hodinách dôjde piesok, každý hráč ukáže svoj obrázok. Spoločne skontrolujú, či boli použité všetky symboly a či bola téma dodržaná. Potom si môžu vymeniť nápady, komentovať alebo sa v zábavnej a priateľskej atmosfére sami hodnotiť.

Príklady kritérií na diskusiu

– Je obrázok originálny alebo vynaliezavý?
– Čo inšpirovalo túto scénu alebo tento nápad?



Keď všetci skončia diskusiu, tabuľky zotrú. Hráč po ľavici vedúceho hráča sa stane vedúcim a tak ďalej s každým novým kolom.

SÚŤAŽNÁ VERZIA „HLASUJME!“

(3 alebo 4 hráči)

Hráči kreslia sami a snažia sa vytvoriť čo najlepší obrázok podľa symbolov a témy. Keď presýpacie hodiny dobehnú, prestanú kresliť a ukážu svoje „umelecké diela“.

Hráči porovnajú svoje obrázky a skontrolujú:
→ či boli použité všetky symboly na kockách,
→ či bola téma jasne dodržaná.

Ak sa len jednému hráčovi podarilo zakomponovať všetky symboly pred uplynutím času a pritom sa držať témy, získa kartu s témou.

Ak sa viacerým hráčom podarilo zakomponovať všetky symboly z kociek a držať sa témy, rozhodne medzi nimi hlasovanie: hráči napočítajú „1, 2, 3“ a potom naraz ukážu na svoj obľúbený obrázok (môžu hlasovať aj za vlastný). Hráč s najväčším počtom hlasov získa kartu s témou.

Keď hráči váhajú alebo nastane remíza, nikto kartu nezíska a začne nové kolo.

Prvý hráč, ktorý získa päť kariet s témou, vyhráva hru.

DJ00842

3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com