

Hudební člobrdo

JAK JE MOŽNÉ HRU HRÁT:



Do rukou se vám dostala unikátní hudební edukační hra, jejíž princip vychází z populárního Člověče, nezlob se! Základním cílem hry je, aby si hráč osvojil pojmenování a zápis not.

Hra se skládá z herního plánu, 2 hracích kostek (kostka č. 1 se jmény not a hudebními symboly, kostka č. 2 určující barvu) a 16 figurek (4x4 figurky stejné barvy). Základem herního plánu jsou čtyři klaviatury – tedy bílé a černé klávesy stejně jako na klasickém klavíru.

Hráč si vybere 4 figurky stejné barvy. Tři figurky umístí do rohu stejné barvy, jako mají jeho figurky na bílá kolečka a jednu figurku si postaví na políčko s houslovým klíčem (což je vlastně políčko startovní). Úkolem každého hráče je projít svými figurkami proti směru hodinových ručiček celou cestu po klaviatuře (složené z bílých a černých kláves) a dovést své figurky do „domečku“ své barvy. Vyhrává ten, kdo jako první obsadí domeček své barvy. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře tak dlouho, až obsadí domeček své barvy.



Obsah sady: herní plátno (30x30cm), 4 sady figurek, 2 hrací kostky, základní pravidla
Obal: papírový tubus
Materiál: herní plátno, dřevo
Úprava: plnobarevný tisk, barevné dřevěné figurky
Cílová skupina: základní umělecké školy, základní školy, začínající hudebníci
Další varianty hry: naleznete na www.cdefgahc.cz

 Nevhodné pro děti do 3 let
 Vyrobeno v ČR chráněnou dílnou

Výrobce: TEKIS s.r.o., Svinný 83,
583 01 Chotěboř, IČ 28860896

PRŮBĚH HRY:

1. Hru zahájí nejmladší hudebník.

Hází se dvěma kostkami najednou,

Kostka č. 1 určí hudební symbol nebo název noty



Kostka č. 2 určí barvu



Vždy platí jméno noty či hudební symbol, který má stejnou barvu podkladu, která padla na kostce č. 2

PŘÍKLAD:



V tomto případě platí „c“



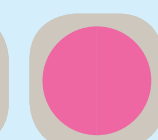
V tomto případě platí „f“




V tomto případě platí „g“



V tomto případě platí „#“



FUNKCE ZNAČEK:

 Hudebník může nasadit figurku nebo postoupit na nejbližší houslový klíč.

c, d, e, f, g, a, h




Hudebník postupuje na nejbližší pole proti směru hodinových ručiček.

Hudebník postupuje „dopředu“ na nejbližší klávesu, ať černou či bílou (tzn. že postup bude o půl tónu výš).

b Hudebník postupuje „zpět“ na nejbližší klávesu ať černou či bílou (tzn. že postup bude o půl tónu níž).

2. Hra pokračuje po klaviatuře na herním plánu (stejně jako když hrajeme stupnici na klavír). Další hráči tedy nastupují do hry tak, jak sedí za sebou, proti směru hodinových ručiček.
3. Toto pořadí pak platí pro celý průběh hry.
4. Padne-li hráči znak na barvě podkladu, který určila druhá kostka, postupuje hráč na nejbližší znak s kteroukoliv z figurek, které má v danou chvíli ve hře.
5. Při postupování kupředu přeskakuje hráč v cestě se nalézající figurky protihráčů i vlastní.
6. Dostihne-li hráč klávesy, obsazené figurkou jiného hráče, je tato figurka vyhozena se slovy „Dej si pauzu“ a vrací se do startovního rohu.
7. Figurky, které projdou po obvodu celou klaviaturu a umístí se v „domečku“ své barvy končí hru. Vítězí hudebník, kterému se prvním podaří umístit všechny své figurky do svého „domečku“.
8. Padne-li hráči jiná nota, než hráč potřebuje k umístění do domečku, a nemá-li více figurek, s nimiž by mohl postupovat, musí čekat tak dlouho, až mu potřebná nota padne.

ŘEŠENÍ RŮZNÝCH HUDEBNÍCH SITUACÍ:

- Jestliže hráč nemá ve hře žádnou figurku, háže 3x.
- Jestliže hráči padne , nasazuje novou figurku do hry a hází ještě jednou. Může také využít postupu na nejbližší houslový klíč ve směru hry.
- Padne-li hráči při pozici figurky na políčku  symbol **#**, postupuje na tón **c**.
- Padne-li hráči na svém nasazovacím políčku  symbol **b** postupuje o půl tónu zpět na políčko **h**, ze kterého může jít rovnou do svého domečku. Jedná se tedy o jakéhosi žolíka ve hře.
- Padne-li hráči na políčku **c** symbol **b** postupuje o půl tónu zpět na políčko **h**. V případě, že se jedná o **h** před vlastním domečkem, může hráč i v tomto případě rovnou do domečku.
- Po domluvě hráčů lze hru v jakémkoliv okamžiku zrychlit vyrazením kostky s určením barvy. Bude se tedy házet pouze jednou kostkou a hráč si bude moci vybrat pro něj výhodnější ze dvou symbolů, které mu padnou.

Více námětů k pravidlům
a inspiraci ke hře naleznete
na www.cdefgahc.cz