

# ACTIVITY pro DĚTI

pro 3 - 16 hráčů od 4 let

Autorský kolektiv: Catty/Führer

**PIATNIK - hra č. 7338**

## ***Hra obsahuje:***

- 6 dílů herního plánu
- 165 hracích karet
- 2 dřevěné slony
- 1 pravidla hry

## ***Cíl hry:***

Dva sloni se procházejí po pralese. Jsou na cestě k jezeru. Hráči posunují své slony po cestě pomocí šikového znázornění a hádání pojmů. Který slon bude v cíli jako první?



## ***Součásti hry:***

### **Herní plán**

Herní plán se skládá ze 6 oboustranně potištěných dílů, které se dají spojit. Na těchto dílech je vyznačena cesta pomocí modrých, červených a žlutých stop slona. Na jednom z dílů je vyobrazeno startovní políčko, na dalším políčko cílové.

### **Karty:**

Na každé kartě je nakreslen jeden pojem. Na zadní straně karet jsou sloní stopy, které jsou buď modré, červené nebo žluté. Doporučujeme prohlédnout si karty společně před první hrou, aby se ti nejmladší hráči seznámili s pojmy, které se budou znázorňovat.

### ***Příprava:***

- Položíme části herního plánu se startovním a cílovým políčkem, ostatní libovolně připojíme. Děti společně rozhodují, jestli se cesta k jezeru povine, bude mít větší zatáčky, anebo utvoří kruh. Hrací dobu lze zkrátit tím, že se jeden nebo více dílů herního plánu nepoužije.
- Karty dobře zamícháme a připravíme na hromádku.
- Navíc potřebujeme papír a tužku nebo tabuli a křídu.

**Pozor:** před začátkem hry určíme, jak dlouho smí hráč pojem znázorňovat. Pokud hrají úplně malí hráči, doporučujeme časový úsek přizpůsobit jejich potřebě tak, aby se nesoustředili na to, že mají málo času, ale spíš na samotné znázorňování.

### ***Průběh hry:***

- Utvoříme dva týmy. Vylosujeme, který tým začíná.
- Každý tým obdrží jednoho slona a postaví ho na startovní políčko.
- První hráč prvního týmu vytáhne jednu kartu. Hráč teď musí svému vlastnímu týmu znázornit pojem, který je na kartě

vyobrazený, aniž by jej pojmenoval. Hráči týmu se pokoušejí pojem uhodnout, hlásí své návrhy.

- Pokud se týmu podaří pojem uhodnout, posouvá slona na další políčko, které má stejnou barvu jako stopa na zadní straně karty. Neuhodnou-li, zůstává slon stát a kartu odložíme.
- Poté přichází na řadu další tým.

Pojmy se znázorňují podle následujících pravidel:

- Kreslení** Hráč, který kreslí, nesmí mluvit ani gestikulovat. Smí pouze sdělit spoluhráčům, že hádali správně a uhodli.
- Opis** Pojem se musí vysvětlit opisem bez použití slova, které má být uhodnuto.
- Předvedení** Pojem se musí předvést pomocí pantomimy. Hráč nesmí mluvit, nesmí ukazovat na předměty v místnosti, smí ale ukazovat na části vlastního těla.

Hráč si může vybrat, kterým způsobem pojem znázorní. Nejmenším hráčům se nebude chtít do opisu - pro rozvoj jejich slovní zásoby však doporučujeme např. každý třetí pojem znázornit opisem.

**Upozornění:** způsob znázornění je možno určit rovněž před začátkem hry, např. všechny pojmy musí být znázorněny pomocí kresby.

### **Konec hry:**

Vyhrává tým, který se jako první dostane s figurkou na cílové pole.

### **Hra ve třech:**

**Příprava:** jako u hry v týmech.

### **Průběh hry:**

Hráči se snaží dovést svého slona co nejrychleji k jezeru.

- První hráč sejme kartu a pokouší se znázornit pojem ostatním hráčům.
- Uhodne-li jeden z hráčů tento pojem, posune svého slona na další políčko, které má stejnou barvu jako stopa na zadní straně karty. Pokud nikdo pojem neuhodne, karta se odloží (nikdo nepostupuje) a na řadě je další hráč po směru hodinových ručiček.
- Vyhrává hráč, který jako první dovede svého slona do cíle.

Máte-li dotazy a připomínky ke hře "ACTIVITY DĚTI", obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.  
Lužná 591, 160 00 Praha 6  
e-mail: info@piatnik.cz  
www.piatnik.com