



HRV

pro PŘEDŠKOLÁKY




Gratulujeme, vybrali jste správně! Tento soubor her pro předškoláky a prvňáčky Vám i Vaším dětem přináší originální a neotřelé, ale i prověřené hry, které usnadní přípravu na školu a pomohou v ní uspět.

V souboru naleznete hrací prvky a kartičky, které využijete hned u několika her. Abyste se snadno zorientovali, mají kartičky používané ve více aktivitách barevně označené rohy. Vše je jasné a jednoduše zpracované. Můžete si také s dětmi vymyslet vlastní obohacení her, naleznete jejich další kombinace a domyslíte si svá vlastní pravidla. Nápadům se meze nekladou!

Připravili jsme pro Vás podrobný návod, včetně přehledné tabulky, díky níž se v jednotlivých hrách a pomůčkách rychle zorientujete. Na začátek oddělte kartičky s abecedou a čísly od obrázků. Z abecedy odstraňte slovenská písmenka Ā, Dz, Dž, Ľ a Ō. S přípravou na každou hru Vám děti rády pomohou.

	Typ	Dospělý	Hráči	Úrovně	Zaměřeno na:
ZRCADLO	hra	ano	1+1	ano	paměť
SÁZKY	hra	ne / ano	2–6	ano	paměť, postřeh, rozhodování
ABECEDA	hra	ano - dozor	2–8	ano	rychlost, předvídavost
MŘÍŽKA	pomůcka	ano	1+1	ano	orientaci v prostoru
HRÁTKY S MŘÍŽKOU	hra	ne	2	ano	paměť, postřeh
LOTO	hra	ne	2–6	ne	pozornost
JÁ TO VÍM	hra	ano - dozor	2–4	ne	pohotovost, slovní zásobu
TAK SE UKAŽ!	hra	ano	3–8	ne	motorika, představitost
LOGICKÉ PEXESO	hra	ano - dozor	2–4	ano	paměť, logiku, argumentaci
RUKA, NOHA, NOS	hra	ne	2–6	ne	motoriku
VYPRÁVĚJ!	hra	ne	3–16	ne	fantazii, slovní zásobu

Hráči – maximální počet hráčů, děti + dospělí

Úrovně – ano = lze měnit úroveň obtížnosti, ne = nelze měnit úroveň obtížnosti

1. ZRCADLO

Hra pro 2 hráče (dospělého a dítě). Ke hře potřebujete všechny čtvercové kartičky s modrým rohem. Jde o párové kartičky jako v pexesu, proto budete mít každý obrázek dvakrát.

Páry rozdělte, aby měl každý hráč jednu sadu obrázků. Dítě si rozloží kartičky před sebe obrázkem vzhůru. Dospělý vybere 3 kartičky, vyskládá je před sebe a počká, až si dítě kartičky zapamatuje. Poté je otočí obrázkem

dolů. Úkolem dítěte je najít ve svých kartičkách stejné tři obrázky a přiřadit je k vyloženým kartičkám dospělého. Dospělý pak pro kontrolu otočí své kartičky obrázkem vzhůru.

Hru můžete měnit zvyšováním nebo snižováním obtížnosti, podle úspěšnosti zvýšíte nebo snížíte počet hádaných kartiček.

2. LOGICKÉ PEXESO

Hra pro 2–4 hráče. Potřebujete čtvercové kartičky se zeleným rohem (celkem 32 kartiček, nejsnazší je vybrat kartičky ze hry ZRCADLO) a kartičky s prostředím (viz obrázek 1).

Hráči si vyloží své herní prostředí (obchod, přírodu, farmu, město). Rozloží 32 kartiček na stůl, v 8 řadách a 4 sloupcích. Hráči začínají jako při běžném pexesu. Hráč, který je na řadě, otočí dvě libovolné kartičky, a to tak, aby i všichni spoluhráči viděli obrázky a umístění kartiček na hrací ploše. Je nutné zapamatovat si nejen obrázky samotné, ale také místo, na kterém kartičky leží. Nejsou-li začínajícím hráčem otočeny kartičky, které tvoří dvojici, obrátí je zpět na stejné místo. V případě, že se hráči podaří otočit shodnou dvojici, smí si ji vzít pouze tehdy, pokud patří do jeho prostředí. Pokud hráč najde dvojici a nedokáže zdůvodnit, že patří do jeho prostředí, otočí kartičky zpátky a pokračuje další hráč.

Vyhrává hráč, který získá nejvíce dvojic.

Tip

S kartičkami lze hrát i běžné pexeso, bez zdůvodňování.



obrázek 1

3. SÁZKY

Soutěživost a moment překvapení jsou pro některé děti velmi důležité, neboť je motivují k zapojení do hry a pomohou jim snáze dosáhnout cíle – zlepšení paměti a postřehu.

Hra pro 3–6 hráčů. Ke hře potřebujete libovolné čtvercové kartičky a žetony.

Každý hráč dostane 5 žetonů stejné barvy. Zbylé žetony se dají stranou na hromádku tak, aby zůstaly dobře dosažitelné. Hráči si po každém kole střídají roli kapitána. Kapitán před sebe vyskládá 7 kartiček (starší děti mohou hrát s více kartičkami). Ostatní hráči si zapamatují, co na kartičkách je. Poté kapitán otočí kartičky rubem vzhůru a vymyslí si otázku, např. „kde je lodička?“. Hráči vezmou vždy jeden žeton a položí jej ke kartičce, o které si myslí, že je na ní lodička. Hráči, kteří se „trefí“, získávají od kapitána ke svému žetonu jeden extra žeton z hromádky. Hráči, kteří neuhádnou, přiložený žeton ztrácejí a kapitán ho odloží na hromádku.

Vyhrává hráč, který bude mít jako první 10 žetonů.

Varianta s dospělým

Dospělý je kapitánem celou hru, hráči mohou sázet na více kartiček. Kromě jednoduchých otázek zaměřených na jednotlivé obrázky může hru zatraktivnit i otázkami na množiny obrázků, např. části těla, zvířata, na obrázky obsahující různé barvy, tvary, prvky apod.

Kde jsou části těla? / Kde jsou zvířata? / Na kterých kartičkách je oranžová barva? (nepočítá se s barvami rohů kartiček) / Na kterých kartičkách jsou oči?

V této variantě hry se hraje s bodovými hodnotami na žetonech. Hráč může vsadit opět jen jeden žeton na každou kartičku. Vyhrává ten, který jako první dosáhne 25 bodů.

4. ABECEDA

Hra pro 2–8 hráčů. Ke hře potřebujete všechny čtvercové kartičky s obrázky označené žlutým rohem, písmena abecedy se žlutým rohem a herní plán s českou abecedou.

Veźměte kartičky s písmenky, rozložte je rubem vzhůru do mřížky na hracím plánu. Obrázkové kartičky otočte obrázky vzhůru a rozložte kolem herního plánu.

Vybraný hráč nebo dospělý otočí libovolnou kartičku s písmenkem (písmenko zůstává na herním plánu) a všichni hledají obrázky, které začínají právě na otočené písmeno. Hráč, který najde správnou kartičku, ji pojmenuje a vezme k sobě. Poté, co hráči vyberou všechny obrázkové kartičky, ke kterým se zvolené písmeno hodí, otočí další kartičku s písmenkem a pokračují v hledání obrázků. Hra končí, až jsou otočené všechny kartičky na hracím plánu. Vyhrává hráč s nejvíce získanými kartičkami.

Pokud nechcete určovat konečného vítěze, může hráč, který získá nejvíce kartiček v daném kole, za odměnu otočit další písmeno. V takovém případě po každém kole hráči kartičky odloží na společnou hromádku.

Tip

Hráči mohou být kreativnější a pravidla volnější. Např. při otočení kartičky s lodičkou mohou kartičku pojmenovat jako „lodička“, „plavidlo“, „bárka“, „kocábka“.

5. MŘÍŽKA

Pro 2 hráče (dospělého a dítě). Potřebujete herní plán s mřížkou a libovolné čtvercové kartičky (může být i abeceda).

NAPRAVO, NALEVO, NAD, POD

Vyberte 5 (později více) kartiček a položte je spolu s herním plánem před dítě. Na herní plán umístíte libovolnou kartičku a poté dávejte pokyny. Vezmi si např. mrkev a polož ji nalevo od bot. Nad boty polož kolo. Mezi kolo a žirafa dej žraloka. Vytvářejte i složitější kombinace.

Tip

Zahrajte si se dvěma dětmi. Nakreslete mřížku na papír, vezměte párové kartičky (s modrým rohem) a rozdělte na 2 poloviny, aby každé dítě mělo jednu sadu. Dávejte oběma dětem stejné pokyny, mají na konci stejnou mřížku? Zadání si průběžně zapisujte.

KDE JE CHYBA?

Dospělý vytvoří v řádku nebo sloupci mřížky logickou množinu obrázků se společnými prvky (3 obrázky) a přidá jeden nesouvisející obrázek. Dítě musí najít obrázek, který do řady nepatří, a zdůvodnit, proč tam nepatří.

Např. žirafa, hrnek, žralok, pes nebo ve složitějších variantách umyvadlo, kolo, hřeben, pasta / žába, čáp, ryba, prase /. A pozor, správně může být více odpovědí podle úhlu pohledu - např. ryba nemá nohy, prase nežije u rybníku apod.

6. HRÁTKY S MŘÍŽKOU

Hra pro 2 hráče. Ke hře potřebujete libovolné čtvercové kartičky, žetony a herní plán s mřížkou a českou abecedou.

CO ZMIZELO / PŘIBYLO?

První hráč rozloží do mřížky libovolné 4 kartičky, druhý hráč si je zapamatuje. Poté zavře oči a první hráč odebere nebo přidá jednu kartu. Druhý hráč musí přijít na to, která karta chybí nebo naopak přebývá. Pokud uhodne, kartičku si vezme. Hráči si po každém kole role vymění. Hraje se na 7 kol, vyhrává hráč s nejvíce kartičkami.

VYJMENUJ!

První hráč rozloží do mřížky libovolné 4 kartičky, druhý hráč si je zapamatuje. Poté zavře oči a musí vyjmenovat všechny karty na hracím plánu. Za každou správně vyjmenovanou kartičku získává hráč žeton. Hráči si po každém kole role vymění. Hraje se na 7 kol, vyhrává hráč s nejvíce žetony.

JAK TO BYLO?

První hráč rozloží do mřížky libovolné 3 kartičky. Druhý hráč si je prohlédne a zavře oči. První hráč přesune nebo vymění libovolný počet kartiček, může je vyměnit i s kartičkami, které nebyly na herním plánu. Druhý hráč musí vrátit kartičky zpět do původního stavu. Za každou správně umístěnou kartičku získává hráč žeton. Hráči si po každém kole role vymění. Hraje se na 7 kol, vyhrává hráč s nejvíce žetony.

Tip

Kartičky lze libovolně přidávat podle úrovně hráčů. Mohou spolu hrát i různě staří sourozenci, starší hádá více kartiček než mladší apod.

7. LOTO

Hra pro 2–6 hráčů. Potřebujete loto listy (viz obrázek 2), každý hráč si vylosuje jeden. Dále potřebujete čtvercové kartičky s označeným červeným rohem.

Kartičky dejte na hromádku, otočte obrázky dolů a promíchejte. První hráč otočí libovolnou kartičku a pojmenuje ji. Ten, kdo má vylosovaný obrázek na svém loto listu, si o kartičku řekne a položí ji do příslušného rámečku. V losování pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. Vyhrává ten, kdo má jako první zaplněné všechny 3 rámečky na svém loto listu.

Tip

Pokud hrají jen 2 nebo 3 hráči, mohou si vzít více listů. Vyhrává ten, kdo má zaplněné jako první všechny listy.



obrázek 2

8. JÁ TO VÍM

Hra pro 2–4 hráče, ke hře potřebujete terčík se šipkou (viz obrázek 3) a všechny čtvercové kartičky s českou abecedou (vyjměte kartičky Ā, Dz, Dž, Ľ a Ō), které mají oranžový roh.

Terčík je oboustranný, pokud je šipka na straně pro hru „Tak se ukaž!“, vyndejte šipku, jemně vytlačte čep a vmáčkněte ho do terčíku z druhé strany. Poté vraťte do čepu šipku.

Kartičky s písmenky položte na hromádku, obraťte rubem vzhůru a promíchejte. Hráči se střídají v točení šipkou a losování písmen.

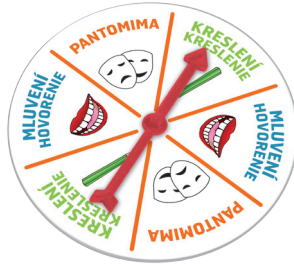
První hráč roztočí šipku, tím zvolí jedno z témat. Poté vybere jednu z kartiček a otočí ji a položí na stůl. Všichni hráči se snaží k vylosovanému tématu najít slovo začínající na vylosované písmeno. Kdo první vykřikne slovo, vezme si k sobě kartičku s aktuálním písmenkem. Pokud není jasné, kdo slovo vykřikl první, přichází na řadu rozstřel. Písmenko se ponechá a některý z hráčů zatočí šipkou. Kdo první vykřikne slovo, bere písmenko. Pokud hráči nemohou najít žádné slovo, písmenko dají stranou a hra pokračuje dalším

losováním. Losuje další hráč v pořadí podle hodinových ručiček.

Hra končí vyčerpáním všech kartiček. Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvíce kartiček.



obrázek 3



obrázek 4

9. TAK SE UKAŽ!

Hra pro 3–8 hráčů. Ke hře potřebujete balíček obdélníkových hracích karet (32 listů) a terčík se šipkou otočený jako na obrázku 4:

Terčík je oboustranný, pokud je šipka na straně pro hru „Já to vím“, vyndejte šipku, jemně vytlačte čep a vmáčkněte ho do terčíku z druhé strany, poté vraťte do čepu šipku.

Začínající hráč sejme kartu, nikomu z ostatních hráčů neukáže, jaký je na ní obrázek. Pokud je na jeho kartě znak terčíku, zatočí šipkou, která rozhodne, zda obrázek z karty předvede pantomimou, nakreslí jej nebo jej popíše slovy. Pokud je na kartě znak masek, předvede pantomimou. Ostatní hráči hádají, co je na obrázku. Kartu získá ten, kdo jako první uhádne napodobovanou emoci, činnost nebo zvíře. Pokud se hráč zmýlí, v daném kole již nesmí hádat. Pokud neuhádne žádný hráč, kartička se odhazuje na hromádku. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček. Mladší hráči si mohou pomoci zvuky.

Více než 4 hráči

Pokud se hry účastní 5 a více hráčů, rozdělí se do skupin po 2–3 hráčích.

10. RUKA, NOHA, NOS

Hra pro 2 hráče nebo 2–3 skupiny po 2 hráčích. Ke hře potřebujete čtvercové kartičky s částmi lidského těla (kromě očí) a žetony.

Varianta pro 2 hráče

Obrátte všechny kartičky obrázkem dolů a promíchejte. Každý hráč si vylosuje jednu kartičku, navzájem si kartičky ukáží. Hráči vezmou žeton a umístí ho mezi části těla, které jsou zobrazené na kartičkách. Např. hráč 1 si vylosuje nos a hráč 2 ucho. Hráč 1 si vezme žeton a při-

tiskne ho nosem k uchu druhého hráče. Vylasují si další kartičky a druhý žeton opět vloží mezi vylosované části těla. Kolik žetonů najednou udržíte? Ve hře vítězí oba.

Varianta pro 3 hráče

Hráči soutěží vždy ve dvojici, třetí hráč losuje kartičky. Dvojice přidává tolik žetonů, dokud nezakolí kolo (upustí jakýkoliv žeton). Oba hráči si vezmou tolik žetonů, kolik mezi sebou najednou udrželi alespoň 10 vteřin, poté se hráči vystřídají. Hraje se na 5 kol. Vyhrává hráč, který má na konci nejvíce žetonů.

Varianta pro 4 a více hráčů

Hráči se rozdělí do dvojic, hrají jako ve variantě pro 2 hráče a získávají body za udržené žetony. Vyhrává dvojice, která má po 5 kolech nejvíce žetonů.

11. VYPRÁVĚJ

Hra pro 3–16 hráčů. Potřebujete všechny čtvercové kartičky bez abecedy a terčík se šipkou (obrázek 4).

Terčík je oboustranný, hraje se se stejnou stranou, jako se používá ve hře „Tak se ukaž“. Pokud je šipka na straně pro hru „Já to vím“, vyndejte šipku, jemně vytlačte čep a vmáčkněte ho do terčíku z druhé strany, poté vraťte do čepu šipku.

Kartičky otočte obrázky dolů, dejte na hromádku a promíchejte. Začíná nejmladší hráč. Vybere každému z protihráčů 3 kartičky a zatočením šipkou určí druh příběhu:

vtipný



smutný



nebo strašidelný



Každý ze soupeřů vymyslí a poví krátký příběh, který musí smysluplně obsahovat vylosovaná slova. Losující hráč rozhodne, který příběh se mu nejvíce líbil, a autorovi dá jednu z kartiček. Zbytek kartiček se odhodí na hromádku, se kterou se už nebude pracovat. Pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček.

Vyhrává ten, kdo má jako první pět kartiček.

Pokud je více hráčů, rozdělí se do skupin a vymýšlí příběhy ve skupinách.