

ŠKOLA DESKOVOU

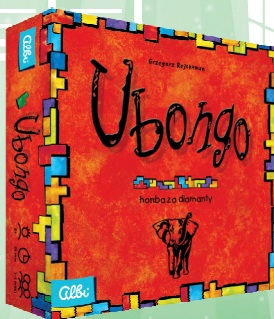
1 HROU



**MATEMATICKÁ GRAMOTNOST
A PREGRAMOTNOST**



Mgr. Jan Vodička
Mgr. Iveta Vodičková



Česká pedagogická komora

Úvodní slovo

Vážení kolegové,

velmi si vážíme Vaší snahy zpestřit dětem výuku zařazením deskových her. Brožurka, kterou jste vzali do ruky, se snaží podat základní přehled her použitelných především pro rozvíjení matematické a předmatematické gramotnosti dětí, ale samozřejmě také obecně k rozvoji logického uvažování. Cílem není hry podrobně popsat, ale spíše poskytnout inspiraci a usnadnit Vám rozhodnutí, které hry byste mohli při své pedagogické práci využít. Podrobnější informace o hrách dnes snadno najdete na internetu. K některým hrám jsme navíc vytvořili i videonávody, které najdete na www.jaknahry.cz.

Naprostá většina her zařazených do této brožury je jazykově nezávislá, tj. je možno je použít i při výuce dětí, které zcela neovládají český jazyk.

U každé hry je na začátku popisu ve třech ikonkách doporučen minimální věk, počet hráčů a orientační čas hry. Zjistíte, že tyto údaje se někdy zcela neshodují s údaji na samotné hře. Jde o náš vlastní názor získaný z praktického využití těchto her při práci s dětmi.

Amos naší brožurou neprovází náhodou. Před bezmála čtyřmi stoletími jeho vzor prosazoval využití her (např. šachů, ale i karetních her) při výuce. Jsme hluboce přesvědčeni, že kdyby měl tehdy k dispozici hry podobné těm moderním z naší brožury, nadšeně by je využíval.

Přehled zde uvedených her:

3iQ (Cetl)
Barevný kód (Mindok)
Bzzz (Cetl)
Century I. Cesta koření (Piatnik)
Downfall (Hasbro)
Fantastic park (Blackfire)
Fast flip (Blackfire)
Hurá zmrzlina (Blackfire)
Kingdomino (Mindok)
Kvído Obchod (Albi)
Pit (Hasbro)
Pix Box (Piatnik)
Quoridor (Albi)
Red 7 (Mindok)
Rummikub (Piatnik)
Ubongo (Albi)

Všechny firmy, jejichž hry jsou v této brožuře zařazeny, vítají jejich využití v pedagogické praxi.

Zde jsou kontakty na jejich zástupce, kteří mají školství na starosti:

Albi: František Štolfa, frantisek.stolfa@albi.cz, 724 876 400

Blackfire: Vít Procházka, vit.prochazka@blackfire.cz

Cetl: Vojtěch Cetl, cetl@sofbu.cz, 724 127 545

Mindok: Bohumil Kebza, info@mindok.cz, 737 279 588

Piatnik: Mgr. Štěpánka Zoubková, info@piatnik.cz, 737 279 703

Škola deskovou hrou - Matematická gramotnost a pregramotnost

Mgr. Jan Vodička, PaedDr. Eva Schneiderová,

Mgr. Iveta Vodičková

Grafická úprava, ilustrace: Roman Kliský

2. vydání - Praha

Česká pedagogická komora, 2019

Náklad 1500 ks

ISBN 978-80-906494-3-9



3iQ



6+



2



10 min

Jak hra vypadá?

3iQ

Jednoduchá hra pro dva hráče. Herní princip je obdobou piškvorek, hraných na ploše 3x3 pole. Každý hráč má devět žetonů své barvy, které mají tři různé velikosti.



Jak na to?

Pravidla hry



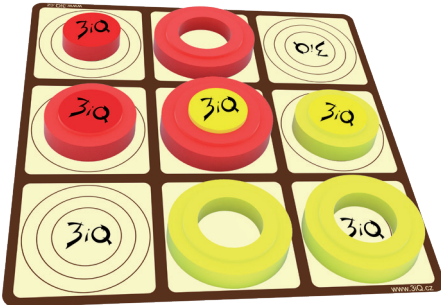
- každý dostane devět žetonů jedné barvy
- hráči se střídají ve svých tazích
- hráč na tahu smí položit jeden či dva žetony najednou na jedno herní pole
- výhoda začínajícího hráče je vykompenzována tím, že smí v prvním tahu zahrát jen jeden žeton
- hráč, který vytvoří první řadu svých žetonů shodné velikosti, vítězí
- pokud hráč položí poslední žeton na herní plochu a nevytvoří vítěznou řadu, v dalším tahu jeden svůj již dříve zahráný žeton přesouvá





To zmáknem...

- logika, kombinace
- prostorová představivost
- odhad protihráče



Bonusy



- pravidla jsou velmi jednoduchá
- optimální hra pro turnajové hraní
- žetony jsou z nezávadné hmoty a lze je vyprat v pračce
- dá se hrát venku, na pískovišti, u vody
- videonávod na www.jaknahry.cz



Něco navíc



Barevný kód



Jak hra vypadá?

Jde o hru pro jednoho hráče, v podstatě sadu zajímavých hlavolamů. Zadání jsou seřazena vzestupně podle obtížnosti, při řešení nejjednoduchých hlavolamů hru dítě snadno pochopí a následně je schopno pracovat samostatně.



Jak na to?

Pravidla hry



- rozložíme barevné dílky na stůl
- podle zadání vybereme správné dílky
- umístíme je do stojánku tak, aby vytvořily obrazec shodný se zadáním





To zmáknem...

- prostorová představivost
- logické uvažování
- tříbí dětskou fantazii, barevné vnímání
- rozvíjíme „předmatické představy“



Bonusy



- lze využít při individuální práci
- velmi vhodné pro práci s dětmi se specifickými poruchami učení a chování (dysporuchami)
- jde vlastně o 100 hlavolamů různé úrovně

Něco navíc



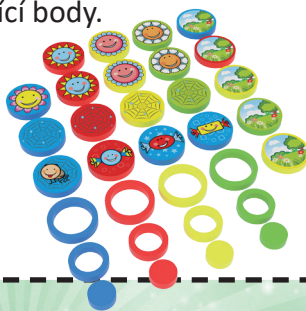
BZZZ



Jak hra vypadá?



BZZZ je hra obsahující herní destičky čtyř barev z hygienické pěny (atestované pro věk 0+). Jde o jednoduchou variaci na hru pexeso, v níž se ovšem mimo vizuální zapojuje i verbální paměť. V první části hry hráči destičky rozkládají na stůl, v druhé části po paměti hledají destičky přinášející body.



Jak na to?

Pravidla hry



- hráčům se rozdají destičky
- hráči postupně pokládají destičky zakryté na stůl, přičemž ostatním říkají, co pokládají
- když jsou destičky položeny, začíná druhá fáze
- hráči hledají destičky s obrázkem květin (a v pokročilejší verzi i bonbónů)
- jakmile jsou všechny květiny nalezeny, přidělí se body



To zmáknem...

- paměť, nejen vizuální ale i verbální
- pojmenování věcí



Bonusy



- herní destičky lze vyprat v pračce
- dá se hrát venku, na pískovišti, u vody (i na vodě:-)
- destičky čtyř barev lze využít při řadě aktivit (např. dělení na družstva)
- hra má tři herní módy, dá se tak použít od dvouletých po mnohem starší děti

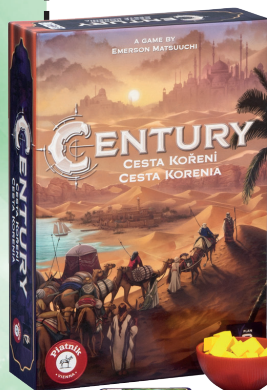
Něco navíc



Century I.



Jak hra vypadá?



Jde o hru určenou pro starší děti. Každý hráč řídí karavanu, získává koření a posléze jím zásobuje města. Jde o hru typu „deckbuilding“, kdy si hráč postupně buduje svůj vlastní balíček karet. Hra je první hrou trilogie.



Jak na to?

Pravidla hry

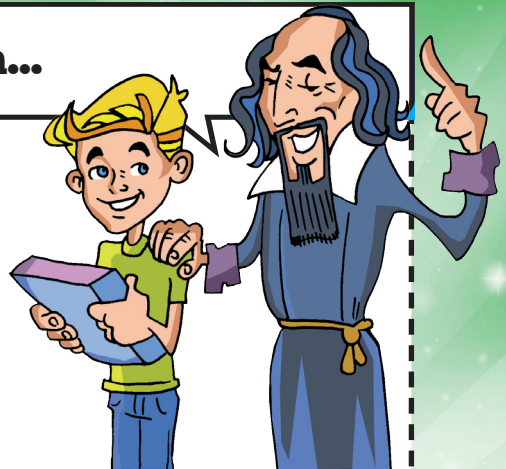


- hráči si vylosují kartu karavany a podle pořadí v kole obdrží startovní „balíky koření“ (kostičky)
- ve svém tahu hráč může získat kartu/zahrát kartu/zvednout své zahraniční karty/získat kartu trhu
- každý hráč si postupně buduje svůj vlastní balíček karet
- kdo má lepší balíček a lépe karty kombinuje spíše vyhraje
- s využitím karet hráč postupně směňuje svá koření za lepší
- když hráč doručí správnou kombinaci koření do města, bere si kartu trhu
- hra končí, když někdo získá kartu trhu



To zkrátíme...

- kombinace
- hledání optimální strategie, plánování
- rovnice a nerovnice



Bonusy



- hra pro starší hráče
- herní systém lze snadno „převést do čísel“

Něco navíc



Downfall



Jak hra vypadá?

Jednoduchá hra pro dva hráče. Herní princip je založen na jednoduchém soukolí, skrze nějž putují žetony. Vítězí ten, kdo dokáže dostat správné žetony na správný výstup soukolí.



Jak na to?

Pravidla hry



- hrací jednotka se postaví mezi oba hráče
- každý hráč umístí své žetony do startéru
- hráč na tahu zasune klíček do libovolného kolečka a otáčí s ním jedním směrem
- nelze dát klíček do stejného kolečka jako protihráč v posledním tahu
- vyhrává hráč, který první dostane své žetony do svého cílového žlábků



To zmáknem...

- logika, kombinace
- motorika
- odhad protihráče



Bonusy



- hra využívá jednoduchý stroj
- hrát může i hráč sám
- lze vymyslet i aktivitu pro jednoho hráče
- hra je velmi vhodná do polytechnické výchovy

Něco navíc



Fantastic Park



Jak hra vypadá?

Hra, v níž stavíme ZOO pro fantastická zvířata.
Hra se skládá z několika kol, cílem je mít na konci co největší výběh pro svá zvířata...



Jak na to?

Pravidla hry



- každý hráč dostane čtyři destičky
- hráči se střídají ve vykládání svých destiček
- destička se přikládá k již vyloženým, lze vyložit i na ně
- když hráčům zbude poslední destička, berou body podle zvířat na této destičce
- znovu se rozdají destičky tak, aby každý hráč měl čtyři
- hraje se dokud destičky nedojdou



To zmáknem...

- strategie
- paměť, logická úvaha, sčítání
- odhad protihráčů
- výpočet obsahu nepravidelných obrazců



Bonusy



- zajímavé domino s hrou do 3D
- pro děti přitažlivá grafika



Něco navíc



Fast Flip



Jak hra vypadá?



Jde o karetní postřehovou hru, karty mají trojúhelníkový tvar. Hráči najednou řeší stejný zadaný úkol. (Kolik je na kartě ananasů /Čeho je na kartě 5).



Jak na to?

Pravidla hry



- balíček karet se připraví doprostřed a kolem něj rozložíme žetony
- otočí se jedna karta
- všichni najednou hledají odpověď
- kdo je nejrychlejší a chytne správný žeton získá otočenou kartu
- vyhrává hráč, který získá nejvíce karet





To zmásknem...

- postřeh
- orientace v číslech 1-5
- motorika



Bonusy



- lze hrát ve větším počtu hráčů



Něco navíc



Hurá zmrzlina



Jak hra vypadá?

Postřehová hra, každý hráč co nejrychleji vytváří kombinaci „zmrzlin“ přesně podle objednávky zobrazené na kartě.



Jak na to?

Pravidla hry



- každý hráč před sebe postaví barevné kornouty s balónky
- otočí se karta
- všichni hráči najednou vytváří kombinaci na kartě
- kdo ji má první, bere si kartu
- hráči se smí dotýkat jen kornoutů





To zmáknem...

- logická úvaha, všeobecný přehled
- postřeh
- jemná motorika



Bonusy



- hra výrazně procvičuje dětem motoriku
- lze zadat i jednomu hráči, který postupně plní úkoly
- rozpoznávání barev a kombinací

Něco navíc



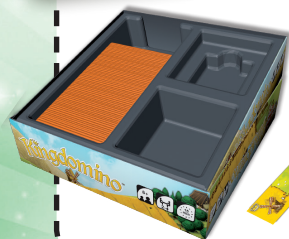
Kingdomino



Jak hra vypadá?



Jde o vykládací hru, v níž si každý hráč buduje své království, velmi originálně je vyřešeno získávání destiček, díky čemuž se minimalizuje vliv náhody.



Jak na to?

Pravidla hry



- každý hráč dostane jednu barvu hradu, kolem nějž buduje svou říši 5x5 polí velkou
- vyloží se první čtyři destičky a vylosuje se pořadí pro první kolo
- destičky se pod sebe vykládají podle čísel, která odpovídají hodnotě destičky
- hráč, který přikládal „nejslabší“ destičku si v příštím kole vybírá jako první
- hra končí v okamžiku, kdy dojdou destičky
- počet bodů záleží na velikosti ploch území daného království





To zmáknem...

- násobilka, prostorová představivost
- rozhodování
- výpočet obsahu nepravidelných obrazců



Bonusy



- při počítání bodů se hodně násobí
- hra je graficky povedená

Něco navíc



Kvído Obchod



**Jak hra
vypadá?**

Jde o dobře provedenou oblíbenou dětskou hru na obchod. Kufřík se po otevření promění na prodejnu, k níž vede krátká cesta. Každý hráč má nákupní seznam a věci z něj musí v obchodě zkompletovat.



Jak na to?

Pravidla hry



- stačí otevřít kufřík a hra je připravena
- hráči si vylosují nákupní seznamy a vytočí, kolik peněz získávají na počátku hry
- cestou do obchodu plní různé úkoly, kterými si můžou vydělat další peníze nebo je utratit



To zmáknem...

- základy finanční gramotnosti
- schopnost rozdělování zboží do kategorií
- správné rozhodování a logické uvažování
- hledání souvislostí



Bonusy



- lze využít při individuální práci
- obchod se dá použít k řadě dalších aktivit
- zapojuje děti do domácích prací



Něco navíc



PIT



Jak hra vypadá?

Rychlá karetní hra. Jde o simulaci burzovní směny, hrají stále všichni hráči najednou.



Jak na to?

Pravidla hry



- do středu stolu dáme zvonek
- z balíčku karet se vybere tolik druhů komodit, kolik je hráčů
- každý hráč dostane devět náhodných karet
- všichni najednou směňují karty mezi sebou
- hráči smí měnit jen stejný počet karet (např. tři za tři karty)
- kdo má první všech devět karet jedné komodity, zazvoní a vyhrává



To zmáknem...

- kombinace
- rozhodování pod časovým tlakem
- jednoduché součty



Bonusy



- krabička na karty zároveň funguje jako zvonek
- hra má více herních možností



Něco navíc

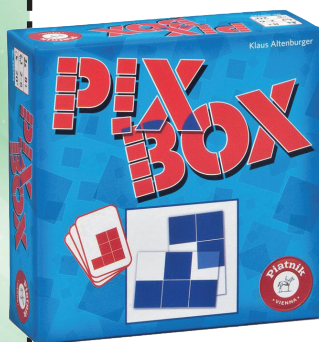


Pix Box



Jak hra vypadá?

Ve hře jsou dva druhy karet – transparentní s modrými čtverci a papírové s obrázky složenými z červených čtverců.



Jak na to?

Pravidla hry



- doprostřed stolu se vyloží šest transparentních karet
- otočí se jedna papírová karta s červeným obrazem
- hráči všichni najednou hledají možnost, jak složit červený obrazec z transparentních karet
- kdo najde řešení, řekne „Pix Box“ a předvede ho ostatním
- jako body si bere transparentní karty, které použil
- transparentní karty se doloží do šesti a hra pokračuje
- vítězí hráč s nejvíce body (kartami)



To zkrátíme...

- prostorová představivost
- postřeh
- koordinace
- obsah plochy



Bonusy



- vybráním karet lze připravit různě obtížné partie
- procvičíme pravolevou koordinaci

Něco navíc



Quoridor



8+



2 (4)



15 min

Jak hra vypadá?

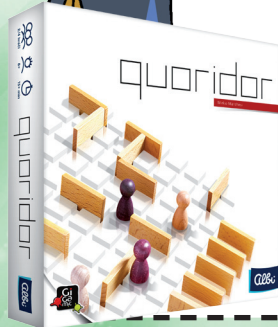


Netypická herní deska, kterou hráči během hry doplňují zábranami a vytváří na ní „bludiště“, kterým figurky prochází. Vždy však musí protihráči nechat jednu cestu k cíli.



Jak na to?

Pravidla hry



- hráč si připraví 10 zábran a svou figurku doprostřed své strany
- hráč na tahu buď postoupí svou figurkou o jedno pole, nebo postaví zábranu
- jednou postavenou zábranu již nejde přesouvat
- zvítězí hráč, který první dojede figurkou k protější straně



To zmáknem...

- prostorová představivost
- plánování tahů dopředu
- logika



Bonusy



- lze hrát i ve 4 hráčích (každý má 5 zábran)
- hra vhodná pro turnaje

Něco navíc



Red 7



Jak hra vypadá?

Karetní hra, v níž je sedm barevných řad čísel od jedné do sedmi.



Jak na to?

Pravidla hry



- každý hráč dostane 7 karet do ruky, osmou před sebe
- hráč, který je na řadě, může buď vyložit kartu před sebe, nebo na odhazovací balíček, nebo udělat obojí
- na konci svého tahu musí být hráč ve vedení, jinak končí
- vítězí hráč, který zůstane poslední ve hře



To zmaáknem...

- řazení čísel
- hledání možných strategií, kombinace



Bonusy



- hra má dvě další verze – pro pokročilé a experty
- je zajímavá i pro čtenářskou gramotnost (důležitá je práce s pravidly)
- vhodná turnajová hra

Něco navíc



Rummikub



Jak hra vypadá?

Jde vlastně o hru velmi podobnou „vykládacím žolíkům“. Pravidla jsou ale volnější a umožňují mnohem kreativnější tahy. S kameny očíslovanými od 1 do 13 je výrazně snadnější manipulace než s kartami.



Jak na to?

Pravidla hry



- vykládají se buď trojice stejných čísel různé barvy, nebo alespoň tříčlenné jednobarevné postupy
- první vyložené kameny hráče musí mít celkovou hodnotu nejméně 30
- hráč na tahu musí vyložit, případně přiložit alespoň jeden kámen, nebo si musí vzít nový
- vyhrává hráč, který první vyloží všechny své kameny



To zmáknem...

- číselné řady do 13
- sčítání čísel
- hledání číselných kombinací
- logická hra s čísly, rozvíjí rovněž postřeh a koncentraci
- kombinace se všemi vyloženými kameny



Bonusy



- velice jednoduchá hra na pochopení i hraní
- kameny s čísly se dají použít pro řadu dalších aktivit
- díky podobě se žolíky se snadno vysvětluje i seniorům
- ve hře se hraje Mistrovství ČR (www.mcr-hry.cz)

Něco navíc



Ubongo



Jak hra vypadá?

Hra obsahuje 4 sady dílků, 36 hracích destiček. Hráči mají vždy během tahu co nejrychleji položit příslušné dílky na destičku tak, aby přesně zakryli vyznačenou plochu.



Jak na to?

Pravidla hry



- všichni si připraví svou sadu dílků a vezmou jednu destičku
- hodem se vybere zadání, hráči se všichni najednou snaží příslušnými dílky zaplnit plochu na destičce
- kdo to stihne před přesypáním hodin, bere si odměnu
- první dva hráči si berou jeden drahokam z počítadla a druhý si losují
- třetí a čtvrtý hráč si jen jeden drahokam losují
- pokud hráč nestihne úkol, nebere si nic
- vítězí hráč, který má po 9. kole nejhodnotnější sbírku drahokamů



To zkrátíme...

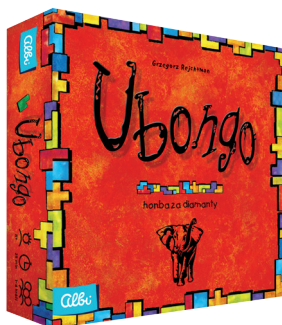
- prostorová představivost
- obsah plochy
- schopnost rychle řešit topologické úlohy
- práce pod časovým tlakem
- logické myšlení



Bonusy



- destičky se dají využít při výuce obsahu ploch
- hra obsahuje 432 (36x12) hlavolamů, které se dají použít samostatně



Něco navíc



Nabídka seminářů



Vážení kolegové,

rádi bychom Vám nabídli řadu seminářů, které organizujeme tak, aby zapadaly do „Šablon“. Jedná se především o semináře zaměřené na rozvoj matematické či čtenářské gramotnosti nebo pregramotnosti. Tyto semináře máme akreditovány u MŠMT v rozsahu 8, 16, a 32 hodin. Semináře realizujeme jako výjezdové, aby pro pedagogy představovaly i relaxaci z jejich náročné práce.

Ceny jsou stanoveny tak, aby se s rezervou daly pokrýt ze šablon 2 a kromě vlastního semináře zahrnují samozřejmě nadstandardní ubytování a stravování formou plné penze. U gramotností a pregramotností, které máme založeny na využití deskových her, si navíc každý účastník také odveze hru, která ho na semináři zaujme. Tyto semináře organizujeme ve vybraných penzionech, kde ubytování zahrnuje i wellnes služby. Pokud byste měli zájem proškolit více členů pedagogického sboru, můžeme seminář sestavit i na klíč přímo pro vaši školu.

Pokud Vás nabídka zaujala, napište na mail mcr-hry@seznam.cz

SEMINÁŘE

AKREDITACE
MŠMT

ZE
ŠABLON

PRO
PEDAGOGY



mcr-hry@seznam.cz



Kurzy DVPP

Zážitkové vzdělávání Filmová a mediální výchova

Uč tomu, čemu třeba učit, ale tak, že se žák sám o věc pokouší.
Co se má konat, tomu se každý musí učit konáním.

J. A. Komenský
Learn by doing
John Dewey

Kurzy jsou především praktické, účastníci si vše vyzkoušejí. Mají rozměr vzdělávací, relaxační a podporují rozvoj osobnosti.

Aktivně Zábavně Odpočínkově

Naše kurzy jsou akreditované MŠMT jako Další vzdělávání pedagogických pracovníků pod Č.j.: MSMT- 15533/2018-3-444, absolventi získají certifikát DVPP.

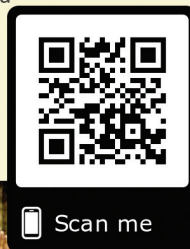
Všechny vícedenní kurzy v ceně zahrnují ubytování a stravu formou plné penze.

Naučíte se připravovat a organizovat krátké vzdělávací rolové hry/larpy, zajímavé projekty. Budete vědět, kde najít další hry a informace. Přes internet budete v kontaktu s kolegy z jiných škol pro možnost sdílení zkušeností. Lektori budou online dlouhodobě k dispozici ke konzultacím.

Odnesete si certifikát, brožuru, informace, zkušenosti, čerstvé síly, kontakty.

Dovednosti využijete při přípravě dlouhodobějších projektů či projektových dnů, v Dě, Ze, Čj, při výuce jazyků, OV, VV, HV, adaptačních kurzů, škol v přírodě, tematických letních táborů na 2. stupni ZŠ, SŠ, SVČ. Kreativní učitelé všech předmětů tu najdou inspiraci. Financovatelné z šablon.

Další informace najdete na www.mojeskola.net/dvpp
kontakt: info@mojeskola.et



Scan me



www.mojeskola.net/dvpp