

20
16



ŠKOLA

DESKOVOU

1
2
3

HIROU

4
5
6

MATEMATIKA A LOGIKA

Mgr. Jan Vodička
PaedDr. Eva Schneiderová
Mgr. Alena Vávrová
Mgr. Iveta Vodičková



Umíme víc, než jen zpříjemnit matematiku!

Activity pomáhají
k všestrannému
rozvoji dovedností,
rozvíjí slovní zásobu, pomáhají
trénovat postřeh, učí pochopit
a najít skutečnou podstatu
věci a pojmenovat ji.



Logika není žádná věda

Už staří číňané věděli, jak moc je důležité
logiku trénovat. Rozložte co nejlépe
hodnoty na kostkách, nebo zapojte taktiku
a obsaďte co největší území.



Mluvení je zábava

Rozšiřujte si slovní zásobu hravě, trénujte
mozkové závitky pod tlakem časového
limitu. Předpona, kořen slova, přípona?
Troufnete si i na cizí jazyk?





Prostorová představivost může být hračka

Umět správně poskládat předměty v prostoru může být pro někoho složité, ale můžete to trénovat. Sestavte kalíšky, nebo umístěte dřívko co nejrychleji přesně podle obrázku.



I postřeh a paměť se musí cvičit

Potrapte mozek a vyzkoušejte vaši rychlost, kdo jako první najde 5 kusů stejného ovoce? Zapojte vlastní nohy a rozběhněte se za zvířátky.



[facebook.com/PiatnikCZ](https://www.facebook.com/PiatnikCZ)



www.eshop-piatnik.cz

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 v matematice, ale také obecně k rozvoji logického uvažování. Cílem není hry podrobně popsat, ale spíše poskytnout inspiraci a usnadnit Vám rozhodnutí, které hry byste mohli v hodinách využít. Podrobnější informace o hrách dnes snadno najdete na internetu. K některým hrám jsme navíc vytvořili i videonávody, které najdete na www.vzdelavacifilm.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 ikonách doporučen minimální věk, počet hráčů a orientační čas hry. Minimální věk uvádíme standartně v letech, počet hráčů v kusech a čas partie v minutách. Uznáváme, že údaje v brožuře se někdy zcela neshodují s údaji na samotné hře. Jde o náš vlastní názor získaný z praktického využití těchto her při práci s dětmi. U časového údaje by vás mohl překvapit matematicky ne zcela přesný údaj „dle chuti“. Je uveden u některých her určených pro jednoho hráče. Tyto hry jsou totiž vlastně sadou hlavolamů, přičemž některá řešení jsou u stejné hry otázkou několika minut, jiná mohou zabrat třeba dlouhé zimní večery.

Hry pro jednoho hráče mají své specifické využití, všechny lze např. zařadit do vyučovací hodiny jako bonus za rychleji zvládnutou samostatnou práci – děti totiž vyvíjejí zcela jinou snahu, když vědí, že pokud zvládnou povinnou část učiva dříve než ostatní, mohou si vybrat zajímavý hlavolam a řešit ho.

Amos naší brožurou neprovází náhodou. Už před nějakou dobou 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.

Moc nás těší, že o jejich využití uvažujete i vy.

Přehled zde uvedených her:

6 Bere	6
Abaku	8
Antivirus	10
Barevný kód	12
Bubbles	14
Club 2 %	16
Da Vinci Code	18
Enigma	20
Krycí jména	22
Matematika (V kostce)	24
Mnoho monster	26
Numerabis	28
Quarto	30
Quoridor	32
Pentago	34
Raz Dva	36
Repello	38
Rummikub	40
Safari	42
Speedy	46
The Game	48
Ubongo	50
Zahrada	52

**Škola
hrou**

Škola deskovou hrou - Matematika a Logika

Mgr. Jan Vodička, PaedDr. Eva Schneiderová,

Mgr. Alena Vávrová, Mgr. Iveta Vodičková

Grafická úprava, ilustrace: Roman Kliský

1. vydání - Praha

Česká pedagogická komora, 2016

Náklad 1000 ks

ISBN 978-80-906494-1-5



6 bere!



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jednoduchá karetní hra. Cílem je odhadnout spoluhráče a vybrat kartu tak, aby nebyla šestá v některé vyložené řadě. Kdo získá nejméně hlaviček krav vyznačených na kartách, vyhrává.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- rozdej každému 10 karet
- 4 karty z balíčku se vyloží na stůl, zbytek se odloží
- všichni hráči vyberou jednu kartu z ruky a položí skrytě před sebe
- karty se najednou otočí a postupně se od nejnižší přiloží k řadám na stole
- hráč, jehož karta je 6. v řadě, bere celou řadu
- partii vyhrává hráč, který získá !nejméně! krav





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- srovnání velikosti čísel (hledá se vždy nejbližší nižší číslo)
- číselná řada 1-104
- odhad protihráčů
- paměť (výhodu poskytuje zapamatování si zahraniých karet)



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze hrát až s 10 dětmi najednou
- varianta s otevřenými kartami či předvybraným balíčkem
- očíslované karty lze využít i při jiných aktivitách

Něco navíc



Abaku



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jako scrabble s čísly. Na kamenech jsou číslice (0-9) a z nich se na desce vytváří příklady bez vyznačování znamének.

Přiložit tedy mohou pouze matematicky smysluplný příklad, který si před spoluhráči obhájím.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- každý si vytáhne 5 kamenů
- začínající položí příklad na desku (např. 7642 tj. $7 \times 6 = 42$)
- další musí svůj příklad přiložit tak, aby navazoval vodorovně nebo svisle na již ležící kameny





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- vytvářet příklady
- povolené operace sčítání, odčítání, násobení, dělení, druhá a třetí mocnina a odmocnina
- nula nesmí být samostatně (bojí se)
- rozvoj početních dovedností



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- hledání příkladů v dané řadě
- vytváření jen samostatných příkladů
- bodování podle hodnot použitých číslic nebo podle počtu vytvořených příkladů

Něco navíc



Antivirus



9+



1



dle chuti

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jde o hru pro jednoho hráče, v podstatě o sadu hlavolamů. Zadání jsou seřazena vzestupně podle obtížnosti, na prvním se dá princip snadno vysvětlit, poslední zadání jsou na delší dobu.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- podle zadání rozmístí dílky na herní plochu
- přesouváním dostaň červený dílek ven z herní plochy (tedy virus z těla)
- řešení by mělo mít co nejméně tahů





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- prostorová představivost
- porozumění nákresu
- logické uvažování
- schopnost plánování a koncentrace, trpělivost



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze využít při individuální práci
- vhodný pro práci s dětmi se specifickými poruchami učení a chování (dysporuchami)
- jde vlastně o 60 hlavolamů různé úrovně

Něco navíc



Barevný kód



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Další hra pro jednoho hráče, v podstatě sada hlavolamů. Zadání jsou seřazena vzestupně podle obtížnosti, při řešení nejjednoduchých hlavolamů hru dítě snadno pochopí.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- rozlož si barevné dílky na stůl
- podle zadání vyber správné dílky
- umísti je do stojánku tak, aby vytvořily obrazec shodný se zadáním





To zkrátíme...

Tohle zkrátíme:

- prostorová představitivost
- logické uvažování
- tříbí dětskou fantazii, barevné vnímání
- rozvíjíme „předmatematické představy“(ať je to, co je to)



Bonusy



Bonusy, možnosti:

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

Něco navíc



Bubbles



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Na 24 kartách jsou vždy 4 různě velké bubliny čtyř barev ve všech možných kombinacích. Na čtyřech barevných kostkách jsou čísla od 1 do 24 tak, že každé číslo je na kostkách jen jednou. Všichni hráči najednou hledají kartu se správnou kombinací.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- rozlož všechny karty na stůl, všichni hrají současně
- hod' čtyřmi kostkami najednou
- najdi kartu, na níž velikost bublin odpovídá velikosti hozených čísel
- kdo na kartu ukáže první, vezme si ji
- kdo takto získá 4 karty, vyhrává





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- řazení čísel 1-24
- rychlost operací s čísly
- spojení velikosti čísel s velikostí bublin
- postřeh
- učí pracovat pod časovým tlakem



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- otočením karet změníme obtížnost hry
- lze hrát s velkou skupinou dětí najednou
- dětem, které ještě neumí čísla, kostky po hodu řadíme
- vhodné pro práci s dětmi se specifickými poruchami učení a chování (dysporuchami)
- vhodné též při procvičování barev u menších dětí
- videonávod ke hře včetně metodiky najdete na www.vzdelavacifilm.cz

Něco navíc



Club 2 %



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Další hra pro jednoho hráče, v podstatě sada hlavolamů. Zadání jsou seřazena vzestupně podle obtížnosti, jde v podstatě o sadu úloh „hasič bydlí v levém domě a nemá kočičku“, které se v matematice běžně používají, vtipně nacpanou do krabice.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- vyber si kartu se zadáním
- připrav domečky a příslušné figurky
- umísti figurky do domečků v souladu se zadáním
- zkontroluj si správnost svého řešení (zezadu na kartě)





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- logické uvažování
- prostorová představivost
- kombinatorika
- zadání úloh symboly



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze využít při individuální práci
- jde vlastně o 84 hlavolamů různé úrovně

Něco navíc



Da Vinci Code



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jde o to, odhalit číselný kód na destičkách spoluhráče dříve, než on odhalí můj. Hlavní je sledovat průběh hry a logicky uvažovat jak na základě zveřejněných čísel, tak i hlášených tahů ostatních.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- destičky s čísly zamícháme a každý hráč si náhodně vybere 4
- postaví je před sebe seřazené zleva podle velikosti čísel
- hráč na tahu hádá jedno konkrétní číslo protivníka
- uhodnuté číslo se zveřejňuje (položí)
- vyhrává ten, komu jako poslednímu zbude skryté číslo





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- řazení čísel od 0 do 11
- paměť, logická úvaha
- rozvíjí intuici a kombinační schopnosti



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- dvě obtížnosti (s čárkou či bez ní)
- destičky s čísly lze použít při řadě dalších aktivit
- lze hrát frontálně (upravit si pravidla)

Něco navíc



Enigma



9+



1-8



45 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Hra je v podstatě sbírkou hlavolamů čtyř různých typů. Hráči vždy řeší jeden hlavolam, přičemž zásadní roli hraje čas. Ten, kdo vyřeší hlavolam včas, smí provést tah, kdo ne, v daném kole neuspěl.



Jak na to?

Pravidla hry



- hráči si postupně vyberou hlavolam (každý hráč jeden typ)
- všichni najednou začnou řešit, první otočí hodiny
- ti, co vyřešili včas, přiloží získanou destičku
- kdo přiložením uzavřel obvod, vezme si figurku a započte body
- vyhrává hráč, který první získá 15 či více bodů



To zkrátíme...

Tohle zkrátíme:

- logické uvažování
- prostorová představivost (2D i 3D)
- rychlost řešení
- jednoduché rovnice



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze hrát ve skupinách
(dva hráči řeší společně hlavolam)
- může hrát hráč sám
- jde vlastně o sadu 108 hlavolamů
čtyř druhů

**Něco
navíc**



Krycí jména



9+



2-20



15 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Amos se omlouvá za zařazení této hry, která na rozdíl od ostatních není explicitně matematická, ale nemohl si pomoci. Hra rozvíjí všeobecnou logiku opravdu komplexně a navíc umožňuje rychle odhadnout schopnosti hráčů.



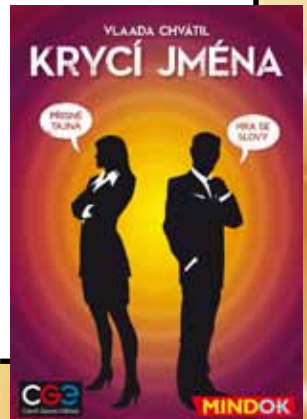
Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- připravíme 25 kartiček
- náповěda jedním(!) slovem a číslem určí karty
- spoluhráči je tipují, při omylu končí tah
- družstvo, které první odhalí své agenty (své karty) vítězí





To zmáknem...



Tohle zmáknem:

- logická úvaha, všeobecný přehled
- spojování rozličných slov netradičním způsobem
- odhad spoluhráče
- jednoduchá soustava souřadnic (tabulka)
- jednoduchá pravidla, která je však nutné striktně dodržovat
- týmová spolupráce



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- tahy (tipovaná slova) lze určovat souřadnicemi
- lze hrát s téměř neomezeným počtem hráčů
- skvělé na seznamovací aktivity

Něco navíc



Matematika (V kostce)



8+



1-20



10 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jde o hru ze série her V kostce. Při hře je potřeba zapamatovat si během 10 sekund co nejvíce z obrázku, který si prohlížím.



Pravidla hry

Jak na to?

Jak na to?

- vytáhni si kartičku a zapamatuj si co nejvíce faktů z obrázku
- po 10 sekundách kartičku dej protihráči
- hoď kostkou, protihráč přečte otázku příslušného čísla

- když ji zodpovíš, kartičku si nech
- kdo má po 10 minutách nejvíce kartiček, vítězí





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- matematické pojmy z různých oblastí
- postřeh, paměť
- rychlost



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- kartičky lze využít při jiných aktivitách
- lze hrát s téměř neomezeným počtem hráčů
- lze předvybrat kartičky podle témat
- délku hry lze nastavit alternativně (např. počtem kol)

Něco navíc



Mnoho monster



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Každý hráč má k dispozici sadu 15 oboustranných destiček s příšerkami. Ve hře je 54 karet se 108 úlohami šesti různých obtížností. Vyhrává hráč, který má na konci hry nejhodnotnější sbírku drahokamů.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči si připraví své destičky s příšerkami, hrají všichni najednou
- vylosuje se karta, obracením destiček hráči plní podmínky stanovené na kartě
- kdo to dokáže první, otočí hodiny
- další si po splnění berou příšerky označující pořadí
- po dosypání hodin se tah vyhodnotí a hráči dostanou různě cenné diamanty
- hra končí po 9. kole





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- význam znaků =, <, >
- rychlé sčítání
- množiny
- paměť, rychlost



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- vybráním karet snadno připravíme různě obtížné partie
- hra je vlastně „učebnicí“ množin

Něco navíc



Kouzelné čtení je unikátní vzdělávací koncept, díky kterému se děti zábavnou a poutavou formou dozví spoustu zajímavých a užitečných informací. Kouzelné čtení je určeno jak dětem v předškolním věku, tak dětem starším, ale bezpochyby zaujme i dospělé. Záleží pouze na tom, jakou knihu si právě zvolíte. Díky speciální technologii mohou knihy plně využívat i děti v předškolním věku, které ještě číst neumí. Sami si tak mohou „přečíst“ pohádku nebo se hravou formou naučit poznávat barvy, čísla, písmena či nejrůznější tvary. Všechny tyto dovednosti si pak trénují v zábavných edukativních hrách, které knihy obsahují. Starší děti i dospělé pak zcela jistě zaujme interaktivní Atlas světa či zvířat nebo kniha na výuku angličtiny. Uživatelé jistě ocení fakt, že knihy jsou namlouveny populárními interprety, jako jsou Josef Somr, Otakar Brousek mladší či Zora Jandová.



Poznejte zvířata ze všech koutů světa a zjistíte, jaké zvuky vydávají, čím se živí nebo čím jsou jedinečná.

Pro děti od 5 let



Objevte krásy naší planety a poznejte všechny kontinenty světa.

Pro děti od 6 let



JAK TO CELÉ VŮBEC FUNGUJE?

Jednoduše! Přiložte tužku ke knize, např. na text, a ona ho přečte!

POSLOUCHEJTE ZVUKY!

ČTĚTE ZAJÍMAVOSTI!

HRAJTE KVÍZY A HRÝ!



Poznejte krásy naší republiky! Kniha je skvělým doplňkem pro výuku vlastivědy.

Pro děti od 6 let



Hravá angličtina je vhodná pro výuku anglického jazyka pro mírně pokročilé.

Pro děti od 6 let



Interaktivní anglický obrázkový slovník pro začátečníky a mírně pokročilé.

Pro děti od 4 let



Interaktivní logopedická kniha, která děti učí správně vyslovovat hlásky D, T, N, L, R a Ř.

Pro děti od 3 do 7 let



Z edice Kouzelné čtení dále nabízíme interaktivní puzzle a hry. Puzzle po složení fungují stejně jako knihy. Z her je v nabídce Hra do auta, která děti zabaví při cestování. A připravujeme další vzdělávací hry.



Numerabis



6+



2-12



10-40 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jde vlastně o velmi vtipně upravené pexeso, v němž však hráči nehledají shodné dvojice. Hráč na tahu hledá dvojici čísel splňujících matematickou podmínku hozenou na kostce.



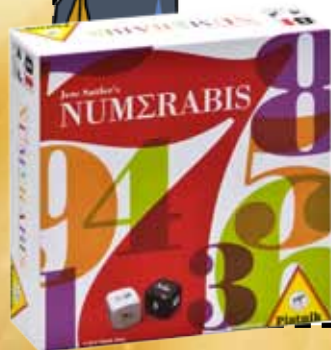
Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- 49 kartiček s čísly rozloží na stůl lícem dolů
- hodí kostkami a pokus se najít destičky splňující zadání
- podařilo se? jednu destičku si vezme, druhou otočí zpět
- vyhrává hráč s nejvíce destičkami





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- sudá a lichá čísla
- sčítání, odečítání
- čísla dělitelná 5



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- místo házení kostkami lze připravit vlastní zadání
- kartičky s čísly můžete využít na jiné aktivity
- lze hrát s větším počtem hráčů
- možnost nastavit alternativně konec (počet kol či kartiček, které je potřeba získat)

Něco navíc



Pentago



7+



2



15 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Hráči střídavě pokládají na herní desku kuličky. Jeden bílé a druhý černé. Jde vlastně o piškvorky obohacené o možnost otáčet čtvrtinu herní plochy.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- polož kuličku své barvy na libovolné místo (důlek)
- pootoč libovolnou čtvrtinu herní plochy o 90 stupňů
- vítězí ten, který první vytvoří řadu z pěti svých kuliček
- je vhodné hrát dvě partie, jednou začni ty, jednou protihráč





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- prostorová představivost
- plánování tahů
- soustava souřadnic



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- tahy lze zadávat slovně (soustavou souřadnic)
- obohacení piškvorek
- vhodná turnajová hra

Něco navíc



Quarto



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Dřevěná abstraktně-logická hra lehce „piškvorkového“ stylu. Vítězí hráč, který první vytvoří „quarto“, tedy čtyři figurky mající společnou vlastnost.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráč na tahu pokládá figurku, kterou vybírá protihráč!
- cílem je položit figurku tak, aby vznikla řada s jednou společnou vlastností
- hráč, kterému se to podaří, řekne „quarto“, přičemž udá společnou vlastnost (např. „hranatá“)
- tím partii vyhrává
- je vhodné hrát dvě partie, aby oba jednu začali





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- logika, prostorová představivost
- plánování tahů dopředu



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- hra vhodná pro turnaje
- v obtížnější variantě se hraje i na čtveřice v „čtverci“
- hraje se v ní Mistrovství ČR (www.mcr-hry.cz)

Něco navíc



Quoridor



8+



2-4



15 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

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



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- připrav si 10 zábran a figurku doprostřed své strany
- během tahu buď posuň svou figurkou o jedno pole, nebo postav zábranu
- jednou postavenou zábranu již nemůžeš přesouvat
- zvítězí hráč, který první dojede figurkou k protější straně





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- prostorová představivost
- plánování tahů dopředu
- logika



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze hrát i ve 4 hráčích (každý má 5 zábran)
- hra vhodná pro turnaje
- hraje se Mistrovství ČR (www.mcr-hry.cz)

Něco navíc



Raz dva



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

V podstatě jde o klasickou hru, v níž se figurkou postupuje do cíle, přičemž na některých polích může pomoci, či naopak uškodit náhoda. Zajímavou ji činí především použití tří kostek k házení.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hod' třemi kostkami
(na dvou jsou čísla, na třetí znaménka +/-)
- sečti či odečti čísla na kostkách
a posuň svou figurku o výsledek
- vyhrává hráč, který první
dorazí do cíle





To zámknem...

To zámknem:

- sčítání a odčítání čísel do 6
- posouvání figurky o více polí než je zvykem



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- extrémně jednoduchá hra, děti dokáží hrát ihned samy
- kostky je možné samostatně použít k procvičování rychlosti sčítání a odčítání

Něco navíc



Repello



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Na herní ploše jsou čísla, která určují vzdálenost, o níž se figurka během tahu posouvá. Originálním prvkem jsou figurky, na něž se připraví dohodnutý počet žetonů.

Figurka pak při každém tahu jeden žeton ztrácí.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráč táhne svou figurkou libovolným směrem, délku tahu určuje první číslo v daném směru na herní ploše u figurky
- spodní žeton z figurky zůstane na místě, kde původně stála
- pokud po tahu leží žetony či figurky v sousedství, nastává spor
- hráč musí všechny spory vyřešit odsunutím žetonů (figurek) od sebe, pořadí může zvolit, jak chce
- vysune-li žeton či figurku mimo herní plochu, získává žeton
- vítězí hráč s největším počtem bodů (žetonů) na konci hry





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- prostorová představivost
- souvislost délky tahu s velikostí čísla
- úhel odrazu = úhlu dopadu



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- délku partie je možno dohodnout a nastavit počtem žetonů ve figurce
- videonávod ke hře včetně metodiky najdete na www.vzdelavacifilm.cz

Něco navíc



Rummikub



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Herním systémem je hra podobná karetní hře „žolíky“, pravidla jsou ale volnější a umožňují mnohem kreativnější tahy. S destičkami očíslovanými od 1 do 13 je výrazně snadnější manipulace než s kartami.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- vykládají se buď trojice stejných čísel různé barvy, nebo alespoň tříčlenné jednobarevné postupky
- první vyložení hráče musí mít celkovou hodnotu nejméně 30
- hráč na tahu musí vyložit, případně přiložit alespoň jednu destičku nebo si musí vzít novou
- vyhrává hráč, který první vyloží všechny své destičky





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

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



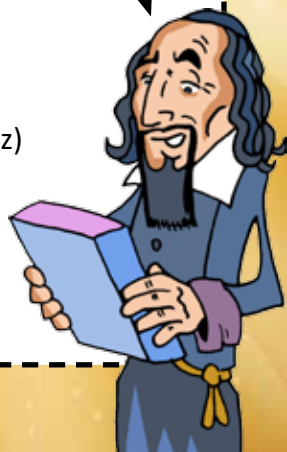
Bonusy



Bonusy, možnosti:

- jednoduchá hra na pochopení i hraní, zvláště pro hráče, kteří umí „žolíky“
- destičky s čísly se dají použít pro řadu dalších aktivit
- ve hře se hraje Mistrovství ČR (www.mcr-hry.cz)

Něco navíc



Safari



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Je to další z her pro jednoho hráče, tedy spíše než o klasickou hru jde o sadu hlavolamů. Zadání jsou seřazena vzestupně podle obtížnosti, na prvních se dá princip snadno vysvětlit.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- připrav si herní plochu a destičky
- zvol si zadání, které budeš řešit
- polož destičky na plochu tak, aby zůstala viditelná pouze zvířata dle zadání
- pokud se to podaří, otoč list a zkontroluj si řešení





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- prostorová představivost
- logické uvažování
- koncentrace a trpělivost



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- existuje rozšíření, obsahující nový dílek a sadu zadání
- lze využít při individuální práci a při nápravách dysporuch u dětí
- jde vlastně o 48 hlavolamů různé úrovně

Něco navíc



Speedy



7+



1-12



15 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Ve hře najdeme tři kostky a 57 destiček, každou se dvěma čísly. Aby hráč získal destičku, musí z čísel hozených na kostkách matematickými operacemi dostat výsledek shodný s číslem (číslu) na destičce.



Pravidla hry

Jak na to?

Jak na to?

- na stůl se položí 6 destiček číslu nahoru
- hráč hodí kostkami, všichni hrají najednou
- může se použít jedno, dvě či tři hozená čísla
- pokud hráč dokáže z čísel na kostkách dostat výsledek = číslu na destičce, vezme si ji
- provede se kontrola, destičky se doplní do šesti
- hodí další hráč





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- sčítání, odčítání
- násobení, dělení
- umocňování, odmocňování
- rychlost operací s čísly



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze hrát ve více hráčích (kolik jich dosáhne)
- vymežíme si dovolené operace tak, jak chceme
- destičky i kostky lze použít k řadě jiných aktivit

Něco navíc



The Game



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Jednoduchá karetní hra, obsahující karty s čísly 2-99. Herní systém se vzdáleně podobá hře pasiáns, velmi vtipně upravené na kooperativní verzi, hráči tedy hrají společně proti hře.



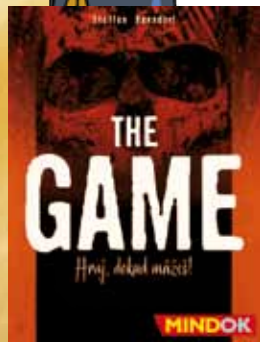
Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na stůl položíme čtyři základní karty, rozdáme hráčům po šesti kartách
- na dva balíčky řadíme karty vzestupně, na dva sestupně
- hráči se střídají na tahu podle směru hodinových ručiček
- hráč na tahu musí! odehrát alespoň dvě karty a dolízne opět do 6
- cílem je odehrát co nejvíce karet, pokud možno všechny





To zmáknem...

Tohle zmáknem:

- vzestupné a sestupné číselné řady
- odečítání a přičítání
- porovnávání výsledků
- spolupráce v týmu



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- lze nastavit různou obtížnost hry
- karty s čísly lze využít k řadě dalších aktivit

Něco navíc



Ubongo



Jak hra vypadá?

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 kostkou se vybere zadání, hráči se všichni najednou snaží příslušnými dílky zaplnit plochu na své destičce

- kdo to stihne před přesypáním hodin, bere si odměnu
- první dva hráči si berou jeden drahokam z počítaadla 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 zmáknem...

Tohle zmáknem:

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



Bonusy



Bonusy, možnosti:

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

Něco navíc



Zahrada



10+



2-5



30 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Hra je vydaná neziskovou organizací. Deska slouží především k efektivnímu rozložení karet, tak aby kola byla přehledná. Motivací je příběh o bytostech ze zanedbané zahrady, které nechtějí přijít o svůj domov. Hráči se jim snaží pomoci, vysílají figurky na brigády tak, aby vydělali dost

peněz na vydražení zahrady. Přitom hrají spolu – jde o kooperativní hru.



Jak na to?

Pravidla hry



- balíčky karet se rozloží na příslušné sloty
- každý hráč si vezme kartu jedné rodiny a příslušný počet figurek
- otočí se karty událostí, příležitostí a brigád
- hráči si vybírají výhodné brigády a posílají na ně své figurky
- když jsou figurky rozmístěny, určuje se úspěšnost brigádníků
- pokud hráči hodí vyšší číslo než je potřeba, inkasují plat za brigádu
- celé kolo se opakuje 6x





To zμάknem...

Tohle zμάknem:

- sčítání, odčítání, násobení, dělení
- srovnání různě výhodných nabídek
- základní pojmy z finanční gramotnosti
- spolupráce mezi hráči
- odhad rizika



Bonusy



Bonusy, možnosti:

- jde vlastně o pomůcku k výuce finanční gramotnosti
- hra obsahuje kartu s krátkým vysvětlením pojmů z finančního světa
- hra je součástí komplexního výukového programu

Něco navíc



MINDOK – škola hrou



ZEMĚ

Země – modrá planeta a domov nás všech. Chcete se o ní dozvědět spoustu zajímavých informací? V této hře máte skvělou příležitost! Hra Země vás provede po řadě nejzajímavějších míst naší planety.

FAUNA

360 zvířat čeká na to, abyste správně určili nebo odhadli jejich váhu, délku, délku jejich ocasu a také oblast jejich výskytu. Herním plánem je mapa světa hra také obsahuje 70stránkovou knížku s popisy všech zvířat.



SLOVOPÁD

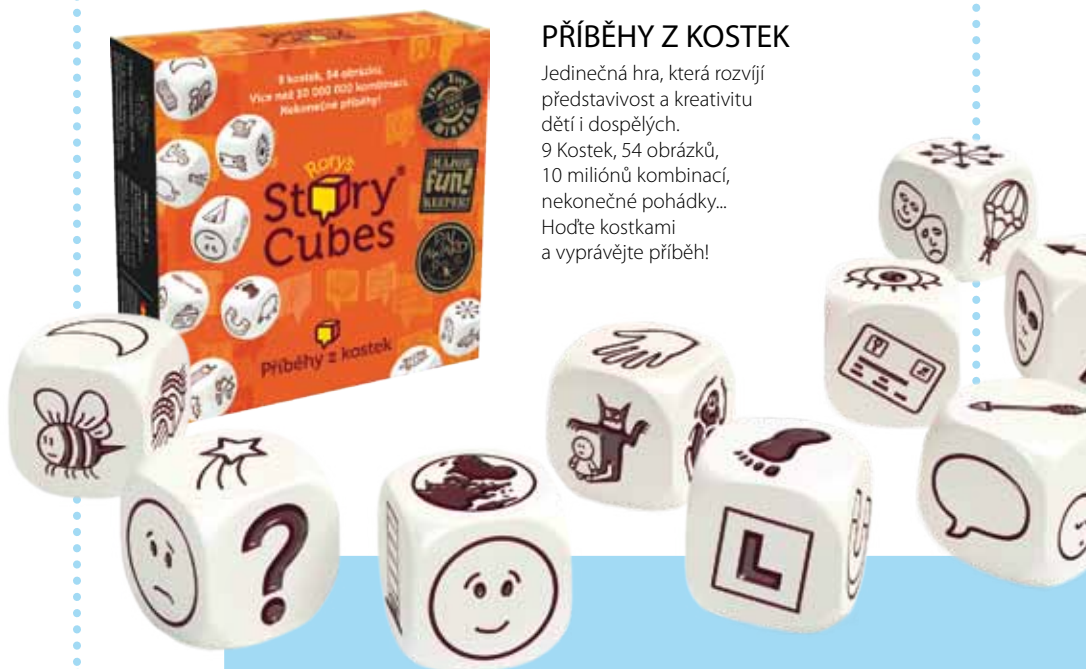
Vydejte se na rychlý lov slov!
Písmena padají na herní plán
a vaším úkolem je složit z nich
co nejhodnotnější slova.
Vyplatí se být co nejrychlejší,
nebo naopak chvíli přemýšlet
a vytvořit delší slovo?
Je to jen na vás.



Metodika využití her ve vyučování ZŠ
k dispozici na www.mindok.cz

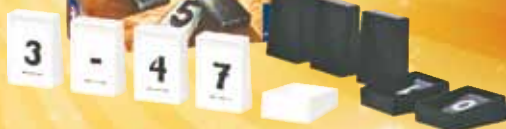
PŘÍBĚHY Z KOSTEK

Jedinečná hra, která rozvíjí
představivost a kreativitu
děti i dospělých.
9 Kostek, 54 obrázků,
10 milionů kombinací,
nekonečné pohádky...
Hodte kostkami
a vyprávějte příběh!



WWW. **MINDOK** .CZ

ŠKOLA DESKOVOU HROU



Doporučená cena: $\left(\frac{22^2}{2^2} - 2.22\right)^*$

*Po spočtení můžete nárokovat slevu 22%.

ISBN 978-80-906494-1-5

